

WARHAMMER



• БИТВЫ В МИРЕ ФЭНТЕЗИ •



Орки сражаются против Империи.



Армия Бретанни против Людей-Ящеров.

WARHAMMER



БИТВЫ В МИРЕ ФЭНТЕЗИ





WARHAMMER

Авторы: Рик Пристли и Томас Пирриен

Разработчики игры:
Алессандро Каваторе, Джейк Тронтон и Нигел Стиллман

Дополнительный материал:
Грэхем МакНид, Майк Маршалл, Гейвин Торп и Спайс МакКуирк

Концепция дизайна:
Джон Бланш

Редакторы:
Талима Фокс, Элисон Холмс и Дилан Оуэн

Иллюстрации:
Джон Бланш, Алекс Бойд, Пол Дэйнтон, Дэвид Галахер, Пол Джэксон, Карл Копински, Эдмунд Смит, Нуга Кеннеди и Джон Вилли

Малот Сигмара: Карл Копински Логотип: Нейл Ходжсон Работа с цветом: Эдмунд Вуд

Дизайнеры Citadel:
Тим Эджок, Дейв Андриус, Марк Бедфорд, Хуан Диназ, Коллин Диксон, Крис Фитцпатрик, Джек Гудвич, Коллин Грейсон, Марк Харрисон, Алекс Хедстрем, Шейн Хойл, Эри Морли, Эли Моррисон, Триш Моррисон, Брайан Нельсон, Алан Перри и Майкл Перри

Художники-моделисты:
Оуэн Брэнхем, Марк Джонс и Дейв Андриус

Покраска миниатюр:
Мартин Футит, Нейл Грин, Джо Хилл, Кирстен Микельбур, Кейт Робертсон, Крис Смит и Дейв Томас

Тестирование/особая благодарность:
Марк Хеленер, Брайан Ланг, Джонатан Вестморланд, Анги Висерко, Томан Ладсола, Аттэ Роин, Эрнэ Лантоски, Линдси Пристли, Джервис Джонсон, Алан Мерретт, Гордон Дэвидсон, Джин Батлер, Робин Дьюс, Тим Хакберри, Стефан Копински, Роб Редман, Джо Слобода, Эдмунд МакВалтер, Конрад Коислейд, Роб Врум, Саймон Смит, Стефан Хесс, Дэвид Кейн и Грэхем Шеклс.

РУССКУЮ РЕДАКЦИЮ ПОДГОТОВИЛИ

Перевод:
Владимир Яснов, Евгений Мадор

Редакция:
Алексей Сивяткин, Андрей Филиппов

Верстка и доредакционная подготовка:
Дизайнерская Группа «Столица» (mail@stolitsa.com)
Сергей Мачин, Любовь Мачина, Олег Бондаренко

Тестирование русской редакции:
Роман Бухаров, Алексей Роголев, Максим Предтеченский

Стихотворный перевод саги:
Евгений Мадор

ПРОИЗВОДСТВО КОМПАНИИ GAMES WORKSHOP

Citadel, товарный знак Citadel, Cold One, Chaos Dwarf, Heavy Metal, Games Workshop, логотип Games Workshop, Great Unclean One, Gor, Grail Knight, логотип Hammer of Sigmar, логотип Horned Rat, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, Kroot, Lord of Change, Marauder, Nagash, Naggaroth, Night Goblin, Night Runner, Nurgle, Old World, Questing Knight, Sigmar, Saurus, Savage Orc, Skink, Skaven, Slaanesh, Slaan, Stegadon, Rat Ogre, Tomb Kings, логотип Twin Tailed Comet, Tzeentch, Warhammer, Wardancer, White Dwarf, логотип White Dwarf и все прочие наименования персонажей, игровых рас, отдельных миниатюр и игровые названия являются зарегистрированными товарными знаками Games Workshop, Ltd.

Все иллюстрации в книге и изображения на продукции созданы по заказу Games Workshop, Ltd.

Авторские права на изображения и текст книги принадлежат Games Workshop, Ltd, права переводчика и издателя на территории России принадлежат ООО «Алегрис».

Никакая часть этой публикации не может воспроизводиться, копироваться или передаваться в любой форме – электронной, механической, фотографической, записиной и любой другой, без согласия соответствующего законного правообладателя.

UK
Games Workshop
Willow Rd,
Lenton,
Nottingham, NG7 2WS
www.games-workshop.com

Россия
«Алегрис»
Москва, ул. Дубнинская, д. 27 к. 2
Тел./факс (095) 488-20-55
www.warhammer-online.ru

ISBN 5-17-025558-6



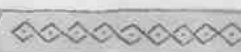
Добро пожаловать в шестую редакцию правил известной игры Warhammer. В этой книге вы найдете все, что вам потребуется для создания армии и ее использования на поле боя в мире мрачной фэнтези Warhammer.

Если вы ветеран этой игры, то вы без труда освоите эти правила, которые во многом перекликаются с предыдущими редакциями. Многие изменения в правилах сделаны под влиянием идей многочисленных игроков по всему миру. Целью издания новой редакции является улучшение и углубление игровой системы, а не коренные изменения в ней. В то же время новая редакция позволяет заново восстановить баланс между разными стилями игры, который неумолимо нарушается при многолетнем развитии игры.

Помимо основных игровых правил, эта книга также включает в себя полное описание распространенных магических предметов, а также правила небольших сражений и осады. После этой книги будут выходить также и отдельные книги армий для всех рас.

Добро пожаловать в мир Warhammer!





СОДЕРЖАНИЕ

КАК СОБРАТЬ АРМИЮ

Как собрать армию	17
Составление полков	22
Выбор армии	26
Ландшафт	28

ПРАВИЛА

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Нулевой уровень характеристик	39
Профиль моделей	39
Спас-броски	39
Тесты на характеристики	39
Тест на лидерство	39

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Знамена, Музыканты и Командиры	40
Сила подразделения	40
Направление взгляда	40

ХОД

Кто ходит первым	42
Импровизации	43
Исключения	43

ДВИЖЕНИЕ

Объявление нападений	44
Реакции на нападения	45
Восстановление порядка	45
Обязательные перемещения	45
Перемещение нападающих подразделений	46
Фланговые и тыловые нападения	46
Остальные перемещения	46
Перемещение подразделений	47
Маневрирование	49
Ландшафт	50
Препятствия	51
Нападения	52
Разнос	54
Фланговые и тыловые нападения	54
Движение маршем	54
Одиночные модели	55
Перемещение колонной	55
Правило 1 дюйма	55
Магия	55

СТРЕЛЬБА

Дальность	58
Кто может стрелять и линия видимости	59
Холмы и возвышенности	60
Стрельба и Ближний бой	60
Стоять и стрелять	60
Распределение выстрелов	60
Попадание по цели	61

Модификаторы на попадание	62
7+ на попадание	63
Ранения	63
Сила оружия	63
Спас-броски	64
Удаление потерь	65
Тест на панику	65
Как быстро бросать кубики	65

БЛИЖНИЙ БОЙ

Бои	67
Кто бьет первым?	68
Какие модели могут сражаться?	68
Попадание по противнику	69
Кавалерия	69
Защита за препятствием	70
Ранения	70
Модификаторы за оружие	70
Спас-броски	70
Удаление потерь	71
Результаты	72
Результат боя	73
Бонусы к результату боя	74
Проигравшие проходят	74
Тест на Разгром	74
Бегущие подразделения	75
Восстановление порядка	75
Преследование	76
Перестановка рядов	77
Удаление потерь	77
Окружение	77
Правило Сокращения	78

ПСИХОЛОГИЯ

Как проходить тест на психологию	79
Порядок прохождения тестов	79
Паника	80
Паникующие подразделения	81
Добровольные тесты	81
Страх	81
Ужас	81
Тупость	82
Бешенство	84
Ненависть	84
Упорство	85

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

ОРУЖИЕ

Вооружение и подразделения	88
Специальные правила ближнего боя	88
Специальные правила для оружия	89
Лист оружия	90
Оружие ближнего боя	91
Стрелковое оружие	92
Глоссарий оружия	93

ПЕРСОНАЖИ

Типы персонажей	94
Маги	94
Перемещение персонажей	95
Персонажи и линия видимости	95
Обязательные перемещения	95
Движение маршем	95
Персонажи и подразделения	95
Стрельба по независимым персонажам	97
Ближний бой	98
Посединок	98
Лидерство и Психология	100
Камнеметы, пушки и персонажи	100
Персонажи на монстрах	101
Специальные персонажи	101

ГЕНЕРАЛ И ЗНАМЯ АРМИИ

Лидерство генерала	102
Знаменосец армии	102

МОНСТРЫ

Подразделения монстров	103
Оседланные монстры	103
Ближний бой	104
Убитые наездники и монстры	105
Победные очки	105

ЛЕТАЮЩИЕ СУЩЕСТВА

Летающие существа	106
Летающие подразделения	106

ЗНАМЕНОСЦЫ, МУЗЫКАНТЫ И КОМАНДИРЫ

Положение в подразделении	108
Знаменосцы	108
Музыканты	109
Командиры	109

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СКИРМИШЕРЫ

Построение	115
Перемещение	115
Стрельба	115
Ближний бой	116
Персонажи	116

ЛЕГКАЯ КАВАЛЕРИЯ

Построение и перемещение	117
Стрельба	117
Убегающая легкая кавалерия	117
Персонажи и легкая кавалерия	117

БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Модели	118
Перемещение боевых машин	118



Прицеливание	
боевых машин	118
Персонажи	118
Бой	118
Стрельба	
по боевым машинам	118
Реакции на нападения	119
Убегающая команда	119
Нападение	
на боевые машины	119
Брошенные боевые машины	119
Боевые машины	
и победные очки	119
Камнеметы	120
Пушки	122
Стрелометы	124
Другие боевые машины	125

КОЛЕСНИЦЫ

Модель колесницы	126
Подразделения колесниц	127
Перемещение колесниц	127
Препятствия и ландшафт	127
WS колесниц	127
Стрельба по колесницам	127
Уничтоженные колесницы	
и попадания	
с большой силой	127
Спас-броски колесниц	127
Персонажи на колесницах	127
Атаки колесниц	128
Атаки по колеснице	
в ближнем бою	128
Поединки на колесницах	128
Бегство и преследование	128
Победные очки	128
Улучшения колесниц	128

СТРОЕНИЯ

Перемещения внутри	
и вокруг зданий	129
Стрельба	130
Ближний бой внутри зданий	130
Уничтожение	130

МАГИЯ

МАГИЯ

Маги	134
Заклинания	134
Магические предметы	134
Уровни магов	134
Сотворение заклинаний	135
Кубики Силы	135
Кубики	
Разрушения заклинаний	136
Как творить заклинания	136
Магическая ошибка	
и Непреодолимая сила	136
Рассеивание заклинаний	137
Магическая ошибка	138
Персонажи и подразделения	
как цели заклинаний	139
Естественная	
сопротивляемость магии	
и магические защиты	139
Заклинания с шаблонами	139
Убегающие маги	139
Заклинания, остающиеся	
«в игре»	139
Разрушение заклинаний,	
остающихся «в игре»	139

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Восемь школ магии	142
Выбор заклинаний	142
Огненные шары и другие	
Магические Заряды	142
Отмена заклинаний	142
Школа Огня	144
Школа Металла	145
Школа Теней	146
Школа Зверя	147
Школа Небес	148
Школа Света	149
Школа Жизни	150
Школа Смерти	151

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Кто может использовать	
магические предметы	152
Типы магических	
предметов	152
Магические предметы	
и связанные заклинания	153
Распространенные	
магические предметы	154

МИР WARHAMMER

ИСТОРИЯ СТАРОГО СВЕТА

О Старом Мире	161
Легенда о	
Сигмаре Молотодержке	162
Наша благородная	
земля – Империя	163
О Бретонии	165
О Кислевсе	166
И Талии и Исталии	166
О Землях Арабии	167
О Южных Землях	167
О Далеких	
Королевствах Катая	167
Земли Мертвых	168
О Гномах	169
Об Эльфах	170
О Землях за Морем	172
Об ужасающем Хаосе	
и враге внутри	173
О Силах магии	174
О Монстрах	174
О Подземельях	
крысоловцев	175
Об Орках и Гоблинах	176

АРМИИ WARHAMMER

Империя	178
Орки и Гоблины	180
Гномы	182
Скейвены	183
Высшие Эльфы	184
Лесные Эльфы	185
Вонны Хаоса	186
Демоны	187
Зверолюди	188
Цари Гробниц Кхемри	189
Аристократия	
ночи – Вампиры	189
Бретония	190
Люди-Ящеры	191
Темные Эльфы	192

СЦЕНАРИИ

СЦЕНАРИИ

Что такое сценарий?	196
Выбор сценариев	196
Создание собственных	
сценариев	197
Победные очки	198
Генеральное сражение	199
Прорыв	201
Встречная битва	203
Фланговая атака	205
Захват	207
Засада	209
Последний бой	210
Арьергардные бои	211
Истинный героизм	213

ПОЛЕ БОЯ

Ландшафт	216
Размещение ландшафта	218
Размеры	
элементов ландшафта	219
Королевства людей	222
Дикие Земли, Темные земли,	
Пограничные Княжества	
и подобные регионы	223
Пустоши Хаоса	224
Ультуан и Нагтарот	225
Королевства гномов	226
Пустыни Кхемри и Арабии	227
Люстрия и Южные земли	228

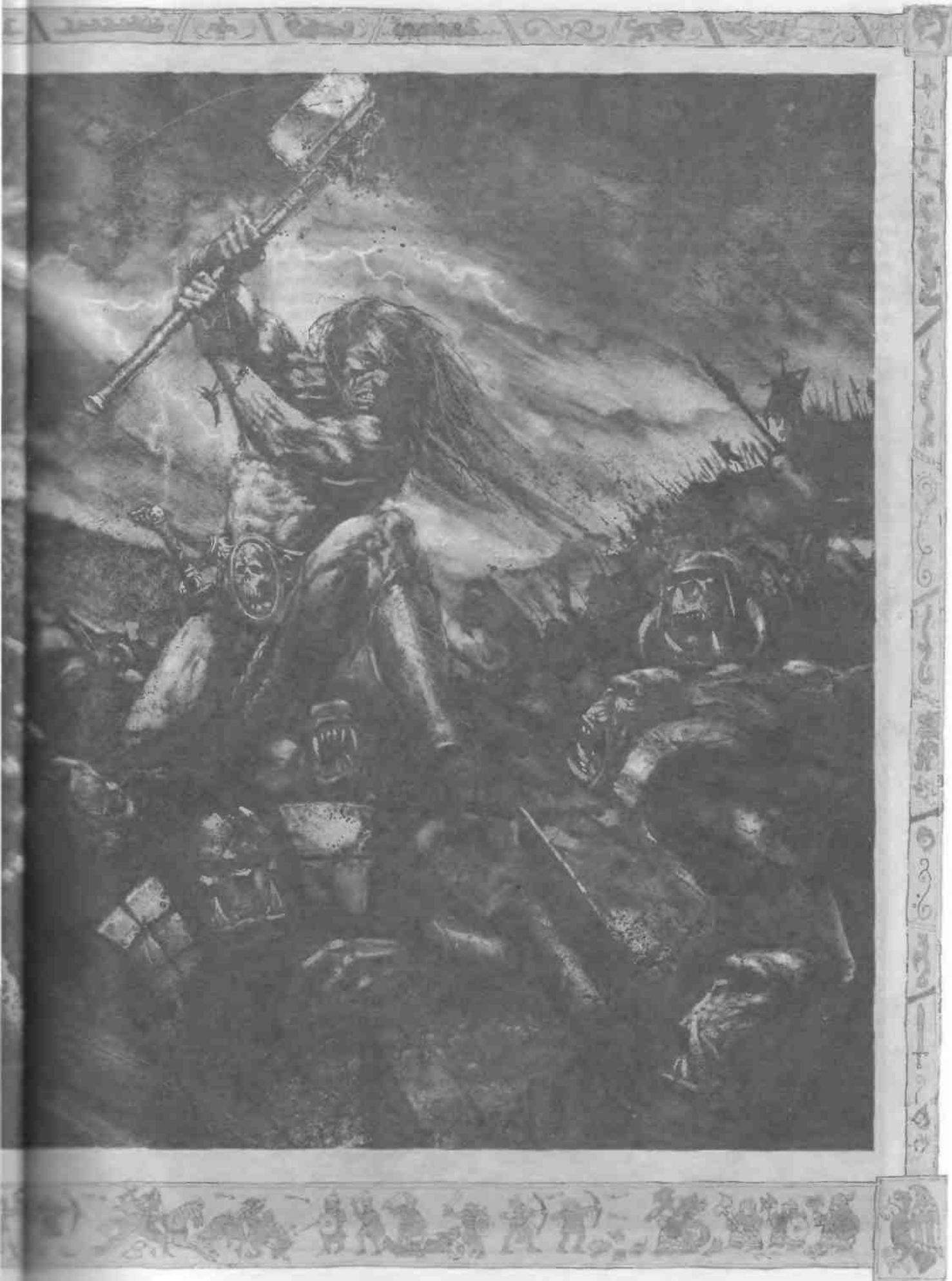
ПРИЛОЖЕНИЯ

Кампании	232
Подготовка к Битве	238
Скирмиш – правила стычек	
в мире Warhammer	242
Правила Осады	247
Сценарий:	
осада	259
Комментарии к правилам	263
Специальные правила	269
Последовательность игры	271
Шаблоны	276
Глоссарий	277
Замечания о единицах	
измерений	279
Домашние правила	279
Статистики	280
Замечания авторов игры	282
Воинские Листы	284

САГА О СИГМАРЕ

Когда солнце сядет
И мир в мрак уходит,
Пламя рвет темноту
И эль льется в кубки –
Не спеть ли нам саги,
как гномы слагают!
Нет песни прекраснее,
Чем о Сигмаре сага –
Воине великом.
Тихо сидите,
Песне внимайте,
Живите надеждой.
В начале времен
Орки землю топтали,
Все в тьме утонуло.
То плача время,
То время горя
И волчьего воя.
Добычей для орков
Было племя людское,
К черному небу
Молитвы летели:
«Спасите нас, боги!» –
И ответ им приходит.
Пламя богов
Мрак рассекает,
Двуххвостый дракон
Летит в ночном небе.
Думают люди
О знаменье этом,
Страх пришел к оркам
И волки завyli.

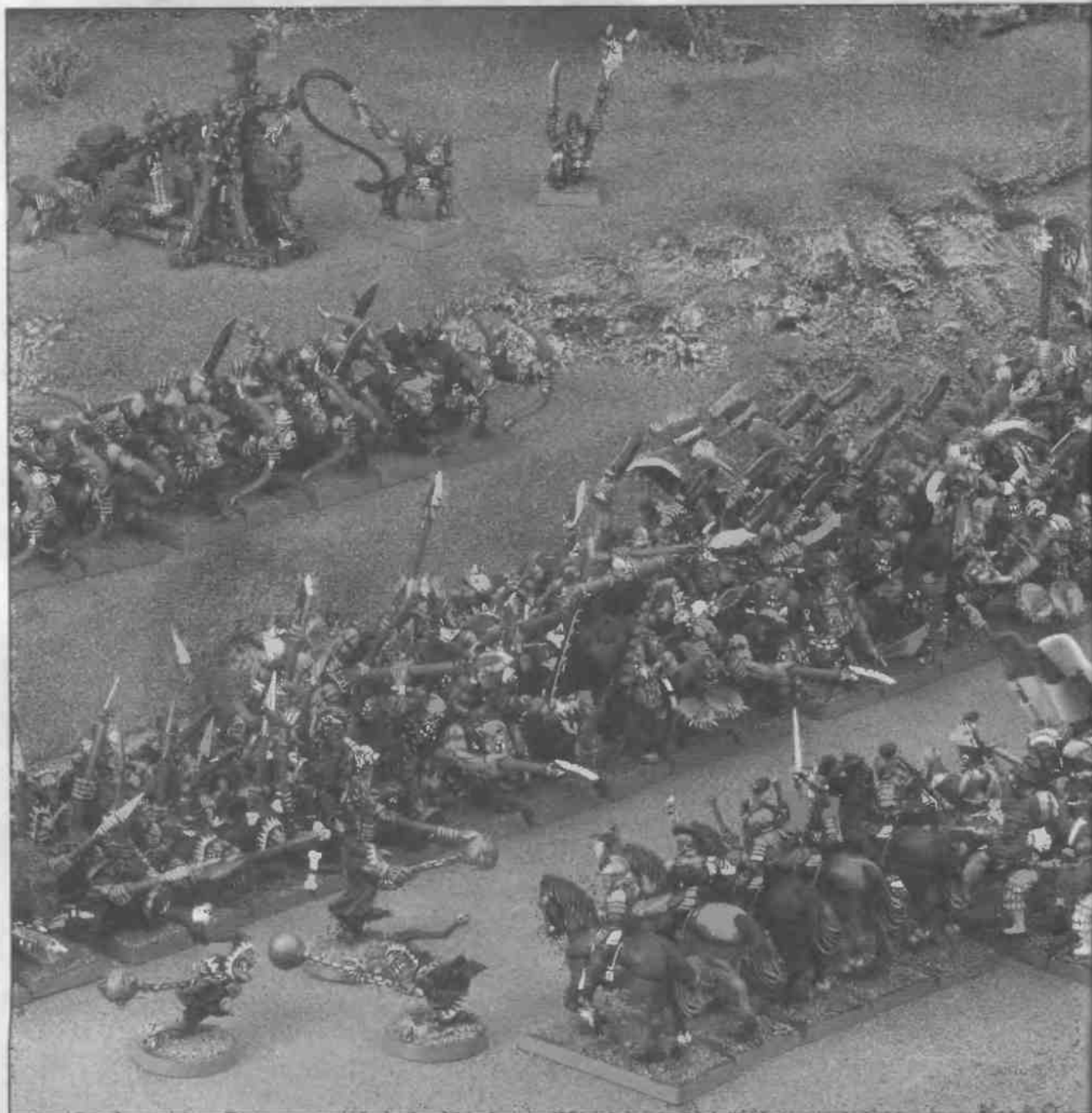




WARHAMMER

Warhammer – это игра, и потому естественно, что большинство ее фанатов считают себя прежде всего игроками. Сражения и битвы – главное в Warhammer, и любой игрок скажет Вам, что для достижения победы требуется немалый опыт, здравая тактика и хорошее знание возможностей войск. Не лишней окажется и чуточка удачи. Конечно, прежде чем проводить какие-либо бои, необходимо набрать армию, а это значит выбрать, склеить

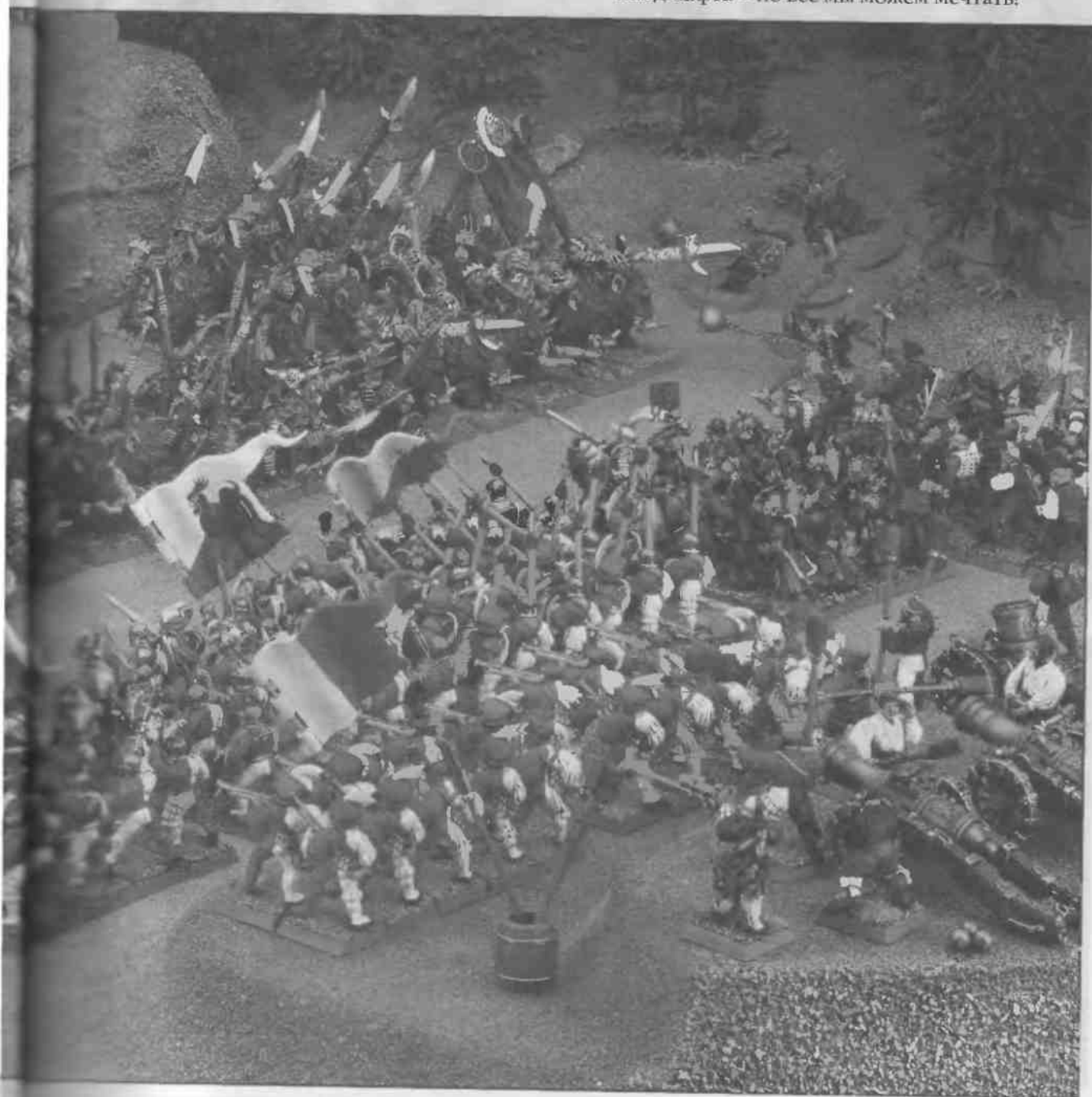
и раскрасить массу моделей воинов. Собрать целую армию – это задача, требующая терпения и некоторых художественных навыков. Самое ценное, что дает хобби – процесс сборки и раскрашивания модели, когда стараешься, чтобы она выглядела наилучшим образом. На самом деле есть множество тех, кто предпочитает раскрашивание самой игре, тех, кто любит собирать и раскрашивать модели для выставок.





Хотя этого и не обязательно делать, опытные игроки Warhammer любят применять свое умение, создавая конверсионные модели. Они могут снять голову или оружие от одной модели, и перенести их на другую, создавая полностью уникальные творения. Самые галантливые люди доходят даже до того, что добавляют или убирают детали, используя модельную шпательку, или целиком создают модели собственного дизайна. Наряду с теми, кого привлекает покраска, есть те, кому нравится создавать свои модели для Warhammer.

Битвы редко разыгрываются на бесплодных равнинах, поэтому большинство игроков Warhammer создают для игр подходящие декорации. Citadel выпускает наряду с моделями набор нужных декораций, но многие игроки создают ландшафты сами из подручных материалов. Полем боя на вечер может стать и кухонный стол, на поле боя встречаются крутые холмы, бурлящие потоки и непроходимые чащи. Лишь у немногих счастливчиков есть место для постоянной игровой комнаты, полной декораций и частей ландшафта – но все мы можем мечтать!





Быстрый рост популярности настольных игр в последнее время привел к тому, что резко возрос спрос на работу талантливых покрасщиков и скульпторов. Многие из тех, кто увлекается настольными стратегическими играми с миниатюрами, не могут самостоятельно раскрасить

свои армии по стандартам, которые они видят в книге, и поэтому многие готовы платить большие деньги за полностью покрашенные и частично конвертированные армии, а миниатюры лучших художников становятся предметом коллекционирования.



Можно сказать, что большая часть игроков играет у себя дома, где играть можно наслаждаться в комфорте. Если у вас есть достаточно места для игры, то вы можете играть несколько дней напролет, оставляя на ночь расставленные на столе армии.



Игровые клубы являются прекрасным местом для игр и встреч с другими энтузиастами Warhammer. Правда, вы не сможете оставить позицию не доигранной игры на столе на ночь, так как клубы чаще всего закрываются, но это не очень большой недостаток.

По всему миру растет количество игровых клубов, и сами игроки начинают организовывать небольшие игровые залы для себя и своих друзей.

Турниры – это локальные или мировые события, когда группы игроков собираются на соревнование. Такие события могут представлять собой большие соревнования, иногда первенства стран или даже мира, или большие компании, когда игроки разделяются на несколько групп, и сражаются друг с другом в командах.

В рамках турнира также могут вручаться призы за лучшую покраску или за лучшую армию.

Даже работники самой фирмы Games Workshop во время обеда или во вне рабочее время сталкивают свои могучие армии на игровых столах.

Многие магазины нашей фирмы регулярно проводят в своих залах ознакомительные игры для начинающих и небольшие компании, возможно в рамках больших событий. В таких играх вы можете либо научиться играть, если вы новичок, либо поучиться чему то новому, если вы уже имеете некоторый опыт игры.

Если вы все-таки имеете некоторые проблемы с нахождением противников, то почему бы вам не познакомиться с этим увлечением ваших друзей. Они, несомненно, будут благодарны вам за это.

По всем миру есть множество игроков, которые с большим удовольствием играют в наши игры.

Вы удивитесь, как много народу играет и готово сыграть с вами!





Самой важной частью системы Warhammer является книга правил, которую вы сейчас читаете. Эта книга содержит все правила, необходимые для начала игры. Но правила бесполезны, если у вас нет миниатюр, которыми вы будете играть. Самым простым способом начать собирать армию будет приобретение нескольких коробок с пластиковыми войнами, которые дадут вам возможность собрать свои первые полки, и потренироваться на них в технике покраски.

В дополнение к Книге Правил вам понадобится так называемая Книга Армии вашей расы. Каждая такая книга содержит информацию о вашей армии, уникальных для нее магических предметах, заклинаниях, солдатах и героях, а также много информации по истории страны или расы, за которую вы сражаетесь. Несмотря на то, что для игры вам необходима только одна книга, многие игроки собирают коллекцию таких книг, отчасти из интереса, отчасти руководствуясь принципом «знай своего врага». Для каждой армии сейчас вышла или готовится к выходу новая книга армии, в соответствии с правилами 6-ой редакции, вместе с широким набором новых миниатюр. Вы можете получить информацию о новинках и уже вышедших миниатюрах на нашем сайте в Интернете.



Коробки с пластиковыми войнами представляют собой самый простой путь сборки новой армии.



Сайт фирмы Games Workshop представляет собой прекрасный источник информации о новых миниатюрах и книгах. Там же вы найдете виртуальный магазин, в котором есть информация обо всех продуктах нашей фирмы.



В магазинах фирмы Games Workshop вы найдете не только полный набор нашей продукции, но и дружелюбных продавцов, которые ответят на все ваши вопросы.

На данный момент в мире Warhammer существует четырнадцать основных армий. Также есть множество наемных армий, которые могут присоединиться к остальным.

Основные армии это: *Империум* (люди), *Бретония* (люди), *Высшие Эльфы*, *Темные Эльфы*, *Лесные Эльфы*, *Гномы*, *Лизардмены*, *Цари Гробниц*, *Кхемри*, *Вампиры*, *Орки* и *Гоблины*, *Скейвены*, *Гномы Хаоса*, *Зверолюди* и *Воины Хаоса*.

Большой набор миниатюр имеется для каждой армии, как в пластиковых коробках так и в металле. Однако, лишь немногие игроки покупают всю армию сразу – часто это просто очень дорого.

Большинство игроков покупает воинов в свою армию постепенно, по одному полку, собирая и раскрашивая его. Таким путем процесс собирания полной армии может затягиваться на месяцы или даже на годы.

При этом вы можете испытать свою новую армию в бою, прежде чем решить, какой полк купить следующим.

В зависимости от того, что требуется вам на поле боя, вы можете купить либо подразделение лучников или боевых машин, или наоборот, бойцов для рукопашного боя или устрашающих монстров.

Кроме моделей вам также может потребоваться краска, клей, кисточки и модельный нож, а также модельные кусачки. Процесс сборки и покраски моделей мы рассмотрим далее в книге.

Помните о том, что все что вам необходимо для моделирования и покраски, вы можете купить в наших магазинах, вместе с самими миниатюрами.

Для игры вам так же наверняка потребуется кубик, линейка, пластиковые шаблоны и специальный чемодан для перевозки миниатюр – все это вы тоже можете купить в наших магазинах.



Процесс покраски может принести не меньшее удовольствие, чем сама игра.

Games Workshop производит полный набор аксессуаров для моделирования – краски, кисточки, клей, модельный инструмент и прочее.

Вы также можете купить у нас стол для покраски, который не только может вам удобно расположить на столе свои краски и миниатюры.

Для безопасной перевозки вашей армии с места на место, вы можете купить чемодан, специально для этого предназначенный!





МИР WARHAMMER

Warhammer стал больше чем просто игрой. Ежемесячно выходит White Dwarf, журнал о Warhammer, в котором вы найдете последние новости и правила на новые модели. Если вы хотите быть в курсе всего, что происходит в мире Warhammer, White Dwarf вам необходим.

Мир Warhammer оживает в серии новелл от Black Library, издательства, занятого написанием историй для игр Games Workshop. Они продаются в магазинах наряду с моделями Games Workshop, а также во многих книжных магазинах. Также выпускаются комиксы с участием героев и злодеев мира Warhammer.

Невозможно предположить, что будет в будущем. Мы постоянно работаем над различными новыми проектами. Заходите на наш веб-сайт (www.warhammer-online.ru) или, если неподалеку от вас есть магазин Games Workshop, то заглядывайте и спрашивайте работников о последних разработках.



White Dwarf – ежемесячный журнал Games Workshop, в который входят списки о новых играх и моделях, новых правилах и сценариях, и многое другое.



Black Library регулярно выпускает комиксы, Warhammer Monthly, а также Inferno, сборник коротких рассказов и новелл о Warhammer.

Journal – это журнал, в котором игроки пишут для игроков.



Forge World производит ряд детальных моделей большого масштаба для коллекционеров.



Тысячи энтузиастов Games Workshop собираются на ежегодный День Игры, проводимый в нескольких странах мира, в том числе и в России.



В музее Warhammer выставлены десятки захватывающих диорам.



Многие компьютерные игры, такие как Dark Omen, основаны на мире Warhammer.



КАК СОБРАТЬ АРМИЮ

На нескольких следующих страницах вы найдете массу советов о том, как начать собирать армию, создавать поле боя для игровых сражений. Если вы новичок в игре, вам может показаться очень трудным собрать и раскрасить армию так, как на фотографиях в этой книге. Однако, как вы увидите, собрать воедино красивую армию нетрудно, просто для этого потребуется немного терпения. В этом разделе мы подскажем вам, как поступать в том или ином случае, дадим несколько советов. Важно понимать, что единственно верного пути здесь нет. Мы лишь используем опыт, накопленный многими людьми, собирающими армии Warhammer.

Сложность создания поля боя для будущих боев будет зависеть только от вашего желания. Вы можете поставить некоторые основные элементы ландшафта на любую ровную поверхность за считанные минуты. Но будьте осторожны, ведь начав раскрашивать армию и создавать ландшафт, остановиться трудно! Некоторые люди переделывали целые комнаты в доме ради своего хобби.

ОБОРУДОВАНИЕ РАБОЧЕГО МЕСТА

Первое, что вам нужно сделать – найти место для раскрашивания и моделирования. Не всем из нас повезло иметь отдельное место для хобби, но нам подойдет любой стол. Не забудьте закрыть поверхность: газета защитит от разлившейся краски, но если вы собираетесь резать что-то, вам понадобится что-либо более прочное, такое как старый поднос или тонкая доска. Также важен хороший источник света. Наилучшим является дневной свет, и многие покупают лампу дневного света, чтобы видеть цвета более четко. Настольная лампа должна давать достаточно света для работы.

В подобном рабочем месте удобно хранить краски и инструмент.



Армия Империи сражается с ордой орков.



Здесь показан процесс покраски котеица Импери из провинции Нордланд. Войска Нордланда носят двуцветную синю-желтую форму. Начиная с покраски светлой половины цветом Bad Moon Yellow. Гораздо проще нанести темный цвет (Eldritch Blue) поверх светлого. Покрасьте нагрудник, шлем и острие копья Boltgun Metal, а все остальное – Chaos Black. Руки и лицо покройте Bronzed Flesh. Наконец, покрасьте древокопья в Bubonic Brown. Теперь котеиц готов к битве.

КАК ВЫБРАТЬ АРМИЮ

Первое, что нужно сделать – решить, какую армию собирать, а для этого нужно хорошенько подумать. У каждой армии есть своя особая история, рассказ о некоторых армиях вы найдете в этой книге. Каждая армия сражается по-особому; некоторые используют орды воинов, которые сами по себе довольно слабы, другие – малочисленные элитные силы. В некоторых армиях много боевых машин и воинов, вооруженных стрелковым оружием, а в других им предпочитают ужасных монстров и яростных бойцов ближнего боя. Каждая армия Warhammer уникальна и в отношении моделей, и в отношении их покраски.

Сборка и покраска – отличный шанс раскрыть характер вашей армии. Например, армии Империи характерны большие отряды пехоты в яркой униформе, тогда как Орки сражаются бес-

порядочной толпой воинов, несколько не задумываясь об унификации снаряжения и обмундирования. Некоторые техники, описанные на этих страницах, частично подходят для некоторых армий. Например, если вы хотите собирать армию Воинов Хаоса, все что вам нужно – освоить основы техники раскрашивания под металл.

Лучше всего решать, какую армию собирать, после разговора с кем-то кто играет в Warhammer. Большинство игроков с радостью пустятся в обсуждение достоинств различных армий, но будьте осторожны: немногие игроки Warhammer беспристрастны. Вы можете пойти в магазин Games Workshop, где вы встретите массу игроков, а работники с радостью помогут вам принять решение. Вы даже можете поучаствовать в игре и попробовать в сражении разные армии.

СБОРКА МОДЕЛЕЙ

Перед покраской моделей вам нужно собрать их. Пластмассовые модели обычно находятся на рамках, и проще всего отделить их с помощью модельных кусачек. Будьте внимательны, не повредите саму модель. На моделях часто остаются ненужные наплывы металла или пластика – продукт отливки (их называют «облой»). Облой легко удалить при помощи модельного ножа или надфиля. Полистироловый цемент лучше всего склеивает пластиковые модели, и продается в различных формах. Жидкий клей, показанный правее, имеет кисть для его нанесения, и является самым удобным. Суперклей – единственный удобный способ склеивания металла (или металла с пластиком), но будьте осторожны, потому что он склеивает абсолютно все, особенно пальцы.



РАСЫ СТАРОГО МИРА

На этой странице мы разместили по одной модели каждой из основных рас: Орка, Высшего эльфа и так далее. Как вы видите, все эти модели покрашены по самым высоким стандартам нашей Студией (ее еще называют 'Heavy Metal Team'). Если вы только начинаете красить модели, то мы рекомендуем вам сконцентрироваться на общем виде полков, а не на деталях отдельных моделей. Иметь армию, в которой каждая миниатюра является произведением искусства, конечно здорово, но если вы будете просто красить свои подразделения, то вы получите красивую и пригодную для игры армию за весьма короткий промежуток времени.



Копейщик Высших эльфов



Воин Хаоса



Копейщик темных эльфов



Демон Хаоса



Бретонский феодалный рыцарь



Воин-скелет



Разведчик лесных эльфов



Имперский копейщик



Канонный крыс скейбенов



Копейщик нечестных гоблинов



Воин-орк



Гор звероловов



Воин гномов



Воин-Завр лизардменов



ГРУНТОВКА

Завершив сборку моделей, можно приступать к покраске. Во-первых, нужно решить, какого цвета грунт использовать. Грунт важен, поскольку к нему краске легче прикрепиться, и ее цвет определит общий тон модели. В общем, если вы хотите, что-

бы конечный результат смотрелся ярко, используйте светлый грунт.

Если вы хотите создать нечто мрачное, или на модели много доспехов, черный грунт подойдет лучше. Многие люди грунтуют черным, потому что по нему быстрее красить: все маленькие непокрашенные кусочки останутся черными и будут казаться как будто они в тени. Всегда можно попробовать использовать оба цвета грунта,

а потом уже выбрать лучший. Грунтовка-спрей очень удобна, поскольку экономит массу времени.

НАЧИНАЕМ

Чтобы помочь вам начать, мы опишем способ покраски, которым пользуется масса людей: сначала покрасить на модели преобладающий цвет, а потом переходить к редким цветам. Взяв для примера Копейщика Империи, мы начнем с покраски самой большой площади, униформы, в Blood Red.

Вот главный совет: разведите краску, желатель- но на старом блюде или палитре. Несколько тонких слоев лучше одного



Черная и белая краска для грунта



ТЕНИ И ВЫСВЕТАЛЕНИЕ

Вот несколько примеров простой техники по добавлению глубины вашим моделям.



Один из простых способов покраски доспехов – покрывать черный грунт металлической краской. Чтобы выявить рельеф, используйте эту технику: окуните кисть в металлическую краску и сотрите большую ее часть о ткань. Проведите кистью по доспехам, вы увидите, что краска осталась только на выступающих частях, а впадины остались черными. Эту технику часто называют «сухая кисть» или драйбраш (от английского dry brush – сухая кисть). Ее можно использовать почти на любой поверхности с выраженным рельефом.

Другой способ красивой покраски доспехов – использовать чернила или как их еще называют «инки». В этом случае мы покрасили доспехи Boltgun Metal (правее). Когда краска высохла, мы покрыли металл краской Black Ink. Как видно на примере слева, инк затопил все впадины, оставив почти чистыми выпуклости, и это великолепно подчеркивает детали модели. Попробуйте использовать разбавленные водой инки или сильно разведенные водой простые краски. Разными инками можно добиться разного эффекта. В третьем примере мы использовали Chestnut Ink, чтобы добиться эффекта ржавчины на доспехах.



Этот Воин-Орк был так же покрашен с помощью инки. Сначала кожа была покрашена Goblin Green, а потом поверх нанесли Green Ink. Как видите, детали выделяются отлично.



Та же техника была использована на этом солдате Империи. Лицо было покрашено Bronzed Flesh, а поверх нее – Flesh Ink. Чтобы еще лучше выделить детали, можно покрасить поверхность основным или более светлым цветом. В правом примере ниже мы покрыли выступы на лице Bleached Bone.



Попробовав эти техники, начинайте экспериментировать. Куртка воина Орка ниже была сначала покрашена Bestial Brown, а потом мы опробовали два разных инки. Левый был покрашен Brown Ink, а правый – Chestnut Ink. Как видите, это мы получили различные эффекты: они отличаются не только цветом, но и контрастностью. Можете попытаться разбавлять инки или смешивать их между собой, получая разные цвета. Коричневые с оранжевыми инки поверх металла дают эффект ржавчины. С опытом к вам придет чувство

того, какой цвет лучше подойдет. Основной принцип прост: для сухой кисти нужен более светлый цвет, чем основа, а для инки – более темный.





толстого, поскольку толстый слой краски скроет детали. Не торопитесь, старайтесь быть предельно аккуратны. Однако вы всегда можете подправить ошибку цветом грунта.

Следующая по величине поверхность — доспехи, покроем их Boltgun Metal. Покрасим руки и лицо Bronzed Flesh, идеальным цветом для кожи людей. Затем покроем древко копья Scorched Brown и закончим бородой цвета Chaos Black.



Отряд Мечников Империи со щитами, покрашенными в одном цветовом решении

НАОБОРОТ

Вот еще один способ покраски моделей — их можно красить, начиная с рук и кожи модели, потом переходя к униформе, а потом к доспехам. Просто следуйте естественному порядку экипировки модели. Некоторые модели проще красить «наоборот», а на других лучше сначала красить большие области. С опытом вы сами сможете решить это. А можно сочетать обе эти идеи. Есть множество методов покраски моделей, и каждый в конце концов останавливается на том из них, который ему больше подходит.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Став более опытным, вы сможете добавить тени и выделение на своих моделях, но сейчас, когда вы только начинаете учиться, в этом нет необходимости. Просто старайтесь быть аккуратны, а тени и выделение всегда можно будет добавить.

Чтобы сделать тень на моделях, сначала покрасьте темным цветом места, которые должны быть в тени. А затем покрасьте светлым цветом выступающие части модели, чтобы сделать выделение. Все это можно сделать чернилами и сухой кистью. Другой способ сделать тени и выделение — сначала покрасить деталь темным цветом, а потом покрыть ее более светлым. Например, чтобы

покрасить кожу Орка, можно начать с Dark Angels Green, а поверх него покрасить Goblin Green. Получится тон кожи с по-настоящему темной, эффектной тенью. Мастер покраски Дэйв Эндрюс, создавший многие модели Warhammer, использует эту технику для покраски всех моделей.

ЩИТЫ

Щиты обычно большие и богато украшены, они требуют особого внимания при покраске. Проще красить их отдельно, а приклеивать к модели потом. На некоторых щитах есть рельефные изображения, которые можно раскрасить, другие щиты — плоские, без изображений. Это даст вам возможность нанести на них свой рисунок. Начните с покраски фоновой окраски, а поверх него нарисуйте вше изображение (в этой книге вы найдете массу идей). Не беспокойтесь о выделении рисунка на щите, простой рисунок выглядит отлично.



Изображения ручной работы хорошо подходят к моделям необычных цветовых решений.



Щиты в отряде выглядят более индивидуальными, если изображения у них на щитах разные.

Простой геральдический дизайн характерен для войск Бретании.



Примеры рельефных изображений на щитах.



ПОСТРОЕНИЕ ПОЛКОВ



Этот отряд из 24 Копейщиков Империи построен в четыре ряда шириной по шесть моделей. Чем больше рядов у отряда, тем лучше он сражается в бою. В первом ряду находятся Командир, Знаменосец и Музыкант.



Командир полка



Барabanщик

Подразделения или «реджименты» — основа всех армий Warhammer. Подразделение состоит из одинаково снаряженных воинов, либо пеших, либо едущих верхом на конях (а кто-то — на зверях, таких как боевой кабан). Подразделения Warhammer продаются в коробках, куда входят Командир, Знаме-

носец и Музыкант (командная группа). Чтобы лидер отряда выделялся из массы рядовых солдат, его обычно вооружают по-другому: например, мечом вместо копья.



Вы можете использовать рельефные знамена или сделать свои из пластика или бумаги.



ЗНАМЕНА

Хотя большинство отрядов Warhammer продаются с рельефными знаменами, у некоторых моделей есть перекладина, к которой можно приклеить бумажное знамя. К некоторым отрядам сразу прилагается знамя, но вы всегда можете сделать себе знамя сами. Если вы уверены в себе, можете скопировать дизайн, или придумать свой, сначала нарисовав изображение карандашом, а затем раскрасив его в нужные цвета. Можно взять рисунок из книги. Осторожно вырежьте изображение и приклейте его к перекладине суперклеем.



Модели кавалерии – одни из самых мощных и красивых в армии. Ставя их вместе, внимательно следите за тем, как они выровнены. Некоторые моделисты срезают и переставляют лошадей на подставках так, чтобы они вписывались в построение.

Принципы покраски отряда кавалерии остаются прежними. Поскольку в армии обычно мало верховых воинов, на них можно потратить гораздо больше времени, чем на пехоту. Мы советуем красить наездников и лошадей отдельно, а потом склеивать их.



Эти Гули были особо повернуты на подставках и выровнены, чтобы они составляли отряд.

ПОСТРОЕНИЕ В РЯДЫ

До того как приступать к покраске отряда, убедитесь, что воины хорошо встают рядом. Некоторые модели в динамичных позах требуют тщательного расположения на подставках, чтобы помещаться в рядах. Особенно это относится к моделям командных групп, таких как Знаменосцы. Иногда целый отряд состоит из подобных моделей, и вам придется быть особенно внимательным при их сборке.

Выстроить модели в подразделении, чтобы полу-

чить единый отряд, довольно просто. Начните со Знаменосца, затем поставьте Командира и Музыканта с обеих сторон от него. Теперь определитесь, насколько широким будет отряд. Если вы хотите сделать узкий фронт из, скажем, четырех или пяти моделей, просто поставьте еще модели с обеих сторон от командной группы. Для стрелков лучше сделать фронт более широким, чтобы стреляло больше моделей. Теперь доставляйте модели за первым рядом, выстраивая их в несколько рядов.



Подключив воображение, легко склеивать модели в самых разных позах. Все эти воины сделаны из частей отряда в коробке Имперского Ополчения.



Чтобы выстроить отряд из 20 Скейкенов с шириной фронта в 5 моделей и глубиной в 4 ряда, начните с Командира, Знаменосца и Музыканта. Поставьте у них с боков двух обычных Скейкенов, и стройте за их спинами ряд за рядом, получая сплошной строй.

Этот отряд Скейкенов был установлен на подставку ► для движения, размеров которой хватает, чтобы уместилось 20 моделей с 20 мм подставками.



Эта группа Конейщиков Ночных Гоблинов поставлена на подставку для движения, которая была раскрашена так же, как и подставки воинов. Четыре первых модели приклеены к специальной «подставке подразделения», что облегчает размещение и движение.



Модели в этом отряде Троллей были тщательно установлены на подставках так, чтобы могли вставать рядом. Вы можете положить гораздо больше декораций на подставки «монстров», используя гравий, песок и траву.



Ставьте модели на подставки так, чтобы они вставали рядом. Даже без затруднений вставляющие рядом модели, такие как эти Конейщики Изтерри, нужно ставить на свои места: воины с опущенными когтями встанут во фронт.



Подставки этого отряда воинов Империи украшены песком, покрашенным коричневой краской. Затем сухой кистью было сделано выделение. Трава была приклеена пучками на середину и края подставки, и затем покрашена зеленым.



Покраска боевых машин поначалу может казаться сложной. На самом деле они состоят из двух частей: самого орудия и лафета. Отдельно красьте каждую часть и затем склеивайте.

ПОКРАСКА НЕСКОЛЬКИХ МОДЕЛЕЙ СРАЗУ

При покраске подразделений войск, а не отдельных воинов, есть главный совет: всегда сначала зачищайте и собирайте подразделение целиком, а затем красьте по ряду за раз. Выстройте модели и начните раскрашивать по очереди модели первого ряда. Не старайтесь полностью покрасить модели, берите один цвет и красьте в этот цвет все нужные части всех моделей. Например, все куртки могут быть красными, все штаны — синими, и т.д. Когда вы закончите красить последнюю модель, первая уже высохнет, и вы сможете приступить к покраске другим цветом. Таким образом, вам не придется ждать, пока высохнет краска.

Тени и выделение можно делать как по ходу раскраски, так и в конце нее. Если вы ошиблись, не волнуйтесь, просто закрасьте это место. Это будет сделать проще, если выделение делается по ходу, а не в конце. Не беспокойтесь о раскрашивании каждой детали на модели, поскольку обычно на столе все это не будет заметно. Глаз видит общее впечатление от единого отряда. Больше внимание уделите Генералу армии или магам, поскольку их модели изобилуют деталями, и время, потраченное на них, окупится.

ОФОРМЛЕНИЕ ПОДСТАВОК

Закончив покраску всех моделей, можно приступить к покраске подставок. Обычно игроки красят

подставки Goblin Green, но здесь нет жестких правил — например, вы можете попробовать Bestial Brown или Bubonic Brown. Выбирайте цвет, больше подходящий под ваше поле боя. Покрывайте всю подставку выбранным цветом, стараясь не задеть ноги модели. Если сделать все подставки одинаково во всей армии, это поможет ей выглядеть единым целым на столе.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕТАЛИ ПОДСТАВОК

Модели выглядят особенно красиво, если их подставки украшены. Нанесите немного клея ПВА на верх подставки и обсыпьте ее выбранным материалом. Цветные опилки красивы и удобны, поскольку их не нужно красить.

Многие игроки используют песок для украшения подставок, они красят его и проходят по нему сухой кистью, получая вид бесплодной земли. Они также добавляют небольшие кусочки гравия, выглядящие как камни.

Некоторые игроки добавляют траву, которая вместе с другими украшениями выглядит особенно хорошо. Аккуратно выполненные подставки делают красивую армию даже из примитивно покрашенных моделей.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПОДСТАВОК



Один из способов украшения подставок — использовать песок. Сначала целиком покрасьте подставку, в нашем случае используем Goblin Green. Будьте осторожны, не замажьте ноги модели. Когда краска высохнет, нанесите клей ПВА на подставку. Опустите подставку в песок на несколько секунд. Выньте ее оттуда и постучите по подставке, чтобы лишний песок осыпался. Если песок попал на ноги, смойте его влажной кистью до того, как клей засохнет.



КАК ВЫБРАТЬ АРМИЮ

Мы рассказали, как составлять подразделения войск, и теперь вы готовы приступить к следующей стадии – собиранию целостной армии. Вам нужно выбрать могучего воина, который поведет подразделения, покрашенные вами. Генералы обладают лучшими доспехами и магическим оружием в армии, а также они часто едут верхом на громадных монстрах. Выбрав себе Генерала, подумайте о том, чтобы собрать еще отряд пехоты, кавалерии, монстров или артиллерии.

Важная черта армий Warhammer – то, что все они отличаются друг от друга, отличаются настолько же, насколько отличаются сами игроки. Например, один генерал Империи может предпочесть

выставить как можно больше пеших отрядов, а другой – кавалерии. А третий и не помышляет о бое без массы орудий. У каждого свои предпочтения. Как они будут выражены, зависит от самого игрока. Один игрок, собирая армию, будет обращать внимание на предысторию армии, стараясь в точности соответствовать ей. Другой же будет собирать армию, подходящую под его стиль игры, пусть даже страдает дух армии. Многие игроки выбирают ту армию, которая больше подходит под их стиль игры. Тот, кто любит ближний бой, выберет армию Хаоса или Орков. Тот, кто любит играть кавалерией, разумеется, выберет силы Бретонии!



Армии Гномов состоят из закованных в броню решительных воинов, которые лучше обороняются, чем атакуют.



Армии Воинов Хаоса состоят из элитных воинов, облаченных в величественные доспехи, несущих смерть в рукопашной схватке.



Генерал Империи

Генерал своей армии — это главный персонаж в ней. Он как бы изображает самого игрока на поле боя, поэтому для отображения генерала следует выбрать самую красивую и впечатляющую фигуру. Многие игроки конвертируют фигуры, которые потом будут их генералами, как например Орокий Лорд сирава.



Армия Бретонцев очень красива и динамична. Она состоит в основном из рыцарей, с небольшим количеством пеших воинов.



Армия Скэйвенов включает большое количество пеших воинов, которых поддерживают на поле боя разнообразные экзотические боевые машины.



ЛАНДШАФТ

Теперь, когда вы занялись собиранием армии Warhammer, важно выбрать поле боя, на котором будут сражаться ваши отважные воины. Многие игроки проводят первые бои на полу; кроме того, есть масса других подходящих мест. Задействовав воображение, стопка книг станет холмом. Когда вам надоест то, что ваша собака постоянно грызет модели, вы можете переместиться на обеденный стол. Накройте его полотном зеленой ткани или покрытием Battle Mat, поместив под нее холмы из книг, чтобы сгладить их очертания.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЛАНДШАФТА

Games Workshop выпускает отличные элементы ландшафта: деревья, холмы, ограды и даже бумажные здания – разрушенная Имперская застава, входящая в набор с игрой Warhammer – идеальная декорация для битвы. Многие игроки делают собственный ландшафт. В издании How to make Wargames Terrain (продается в магазинах Games Workshop или через заказ) дается масса отличных

советов и рассказывается, как сделать разные элементы ландшафта. Самое главное – можно сделать отличные элементы ландшафта даже из мусора: картонок, старых моделей Citadel, камней и гравия. Подключив воображение, все можно приспособить под игровые элементы на вашем поле боя.

На большинстве столов обычно находятся деревья, холмы, изгороди, валуны и т.д. Однако это не мешает вам коллекционировать такие элементы ландшафта, которые создают атмосферу битвы, такие как башня Высших Эльфов или мавзолей для армии Нежити.



Вы можете использовать камешки из собственного сада для создания ландшафта, например, утеса

СТОЛЫ ДЛЯ ИГРЫ

Для проведения боев Warhammer можно использовать пол, кухонный стол, накрытый зеленой тканью. Боевой Стенд (поставляется Games Workshop) или специально созданный игровой стол.



Стол, накрытый зеленой тканью.



Зеленый покрашенный стол.



Близнецы Перри собирают модели уже много лет. Они обладают большой коллекцией полностью смоделированных столов.



ОРОЧИЙ ЛАГЕРЬ

Эти элементы ландшафта были изготовлены для нашей армии Орков из кусочков фанеры, листов полистирола и элементов моделей, которые остались после сборки пластиковых реджизментов. Фирма Games Workshop производит книги по изготовлению ландшафта, а также статьи по его изготовлению вы можете найти в журнале Белый Гном. Так же вы можете купить готовые элементы ландшафта магазинах фирмы Games Workshop.



Стены тента Орков сделаны из кусочка махрового полотенца, которое намочено и разбавленным клее ПВА.

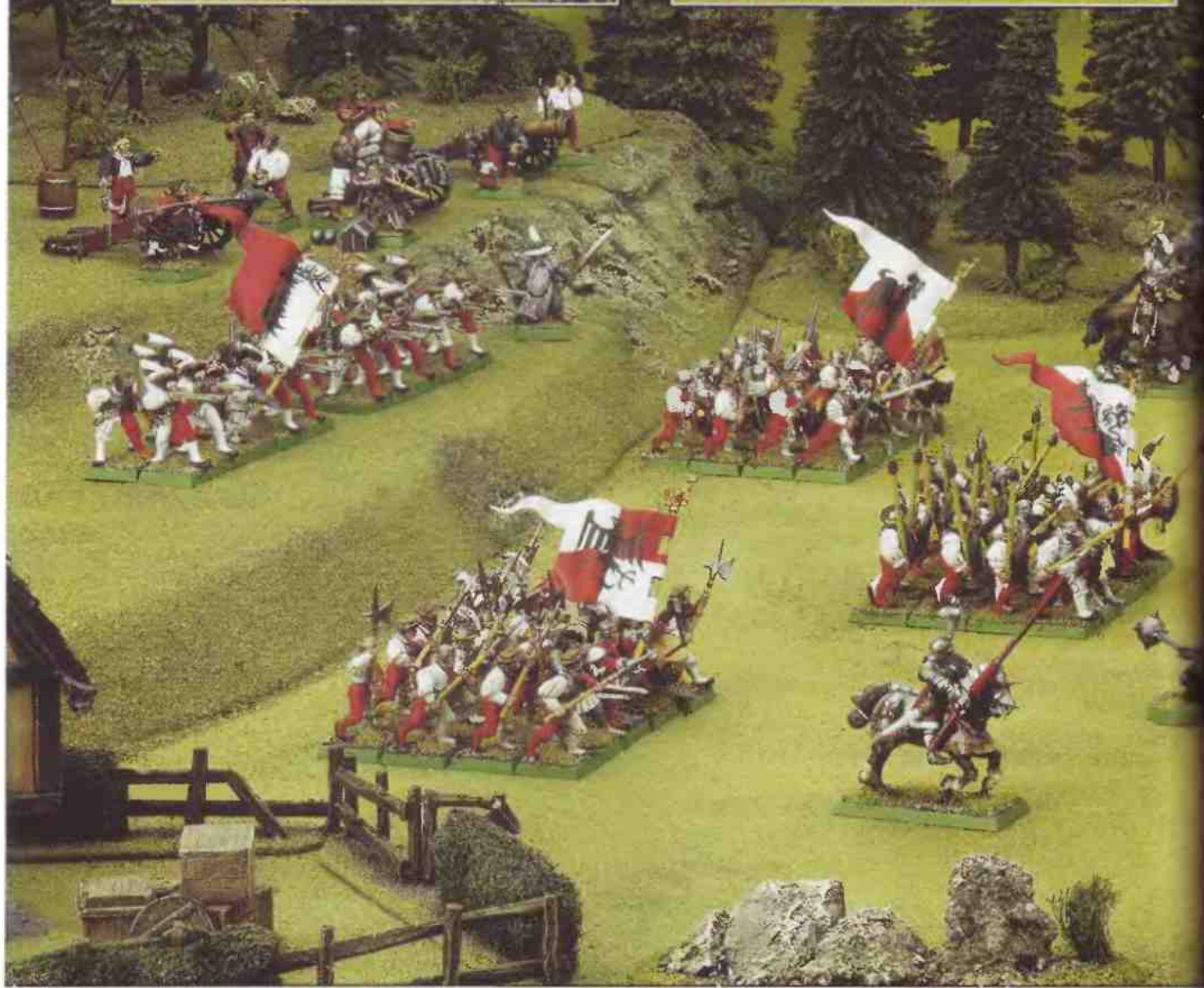
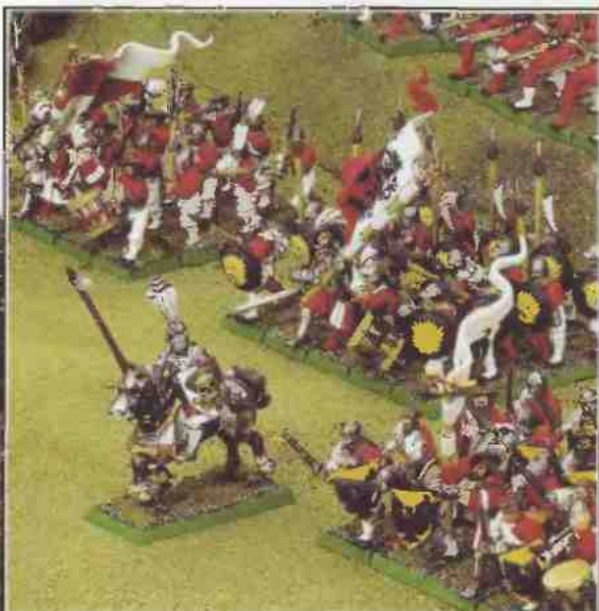


Наблюдательная башня собрана из кусочков фанеры и полистирола.



Высокая стена сделана из кусочков фанеры с добавлением разнообразных деталей миниатюр.





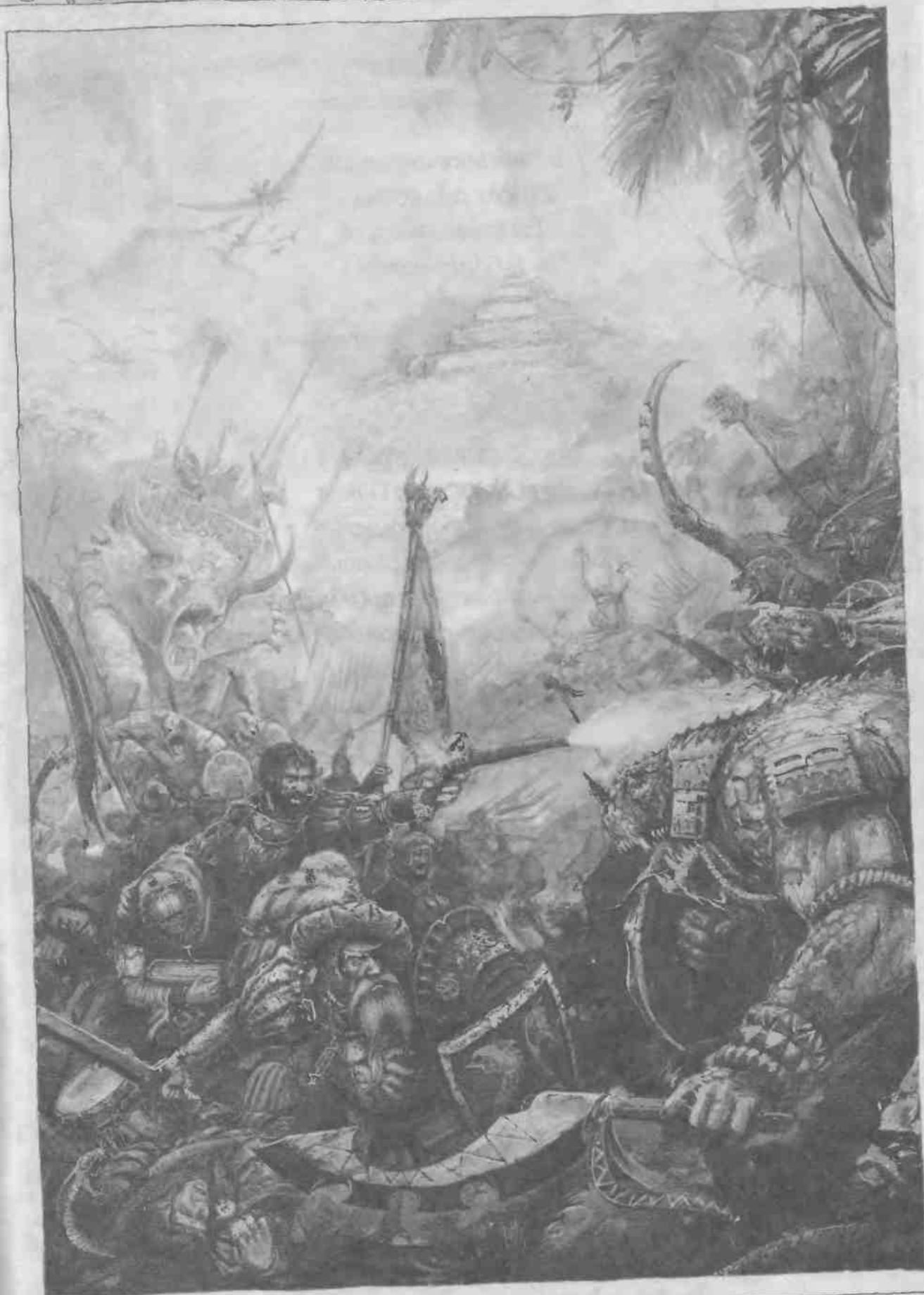




Армия Гномов сходитесь в бою со скелетными.



Армия Высших Эльфов противостоят орде Воинов Хааса.





В Умберогенов землях
Вождя сын родился
Для славы высокой,
И боги решили
Назвать его Сигмар.
Предсказано было его появление
Знаком богов.

Когда все бежали,
Топор взяв отцовский,
Тот Сигмар бил Орков
Еще безбородым,
Жилище свое и очаг защищая.
Забудьте о страхе, сестры и братья,
Разорять не посмеет никто эту землю,
Пока длань мужчины
Топор поднять сможет.





БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

Характеристики

Подразделения

Ход

Движение

Стрельба

Ближний бой

Психология



Добро пожаловать в Warhammer, игру битв в мире фэнтези. Warhammer – это военная стратегическая игра, в которой игроки управляют армиями, состоящими из отрядов пехоты, эскадронов кавалерии и громадных боевых машин.

НАСТОЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ

В Warhammer противостоящие силы – армии – представлены моделями, собранными и раскрашенными вами.

Ваш стол становится частью мира Warhammer, будь это дождливые джунгли Люстрии, продуваемые ветрами поля Кислева или непроходимые леса Империи.

Задача игры – победить противника, для чего потребуются смесь навыка и удачи.

Скоро вы научитесь правильно создавать и вооружать армии, использовать ландшафт себе на пользу.

Вероятно, со временем вы захотите расширить ваши начальные силы. Это нетрудно, ведь для всех армий существует множество моделей, и постоянно появляются новые. С их помощью вы сможете расширить армию, снабдить героев различным оружием и доспехами, а также призвать на помощь наемников.



Если ты убил одного человека, ты – убийца.

Если ты убил десятерых, ты – чудовище.

Если ты убил сотню, ты – герой.

Если ты убил десять тысяч, ты – Завоеватель!

Бояр Александр из Кислева

НОВЫЕ ИГРОКИ

Если вы новичок в играх Games Workshop, мы поможем вам успокоиться: обычно найти других игроков не трудно – вы удивитесь, когда узнаете, сколько их!

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

Кроме этой книги для игры в Warhammer вам понадобятся следующие предметы:

МОДЕЛИ

Вам понадобится некоторое количество моделей нужной расы и типа, чтобы составить вашу армию. Сначала лучше проработать армию на бумаге, а потом купить нужные модели.



Каждая армия сражается по-своему: кто-то отлично стреляет, а кто-то превосходно ведет рукопашный бой или владеет магией. Решая, какую армию вы хотите возглавить, выбирайте ту, которая больше подходит вашему стилю игры, или вы можете просмотреть книги Армий Warhammer и выбрать ту, которая по-настоящему захватит вас. А можно выбрать ту армию, модели которой вам больше всего нравятся.

МЕСТО ДЛЯ ИГРЫ

Вам также понадобится место, где вы будете устраивать баталии. Подойдет любая прочная ровная поверхность: кухонный стол или место на полу. Лучше застелить стол старой простыней или одеялом, чтобы защитить его от царапин.

Некоторые игроки делают специальные игровые столы из фанеры или другого материала (состоящие из нескольких частей для удобства хранения), которые кладут на стол, чтобы увеличить игровое пространство.

Как бы вы ни играли, вы обнаружите, что для большинства битв требуется площадь 180x120 см (6'x4').

ШАБЛОНЫ

При отыгрышах эффекта дыхания некоторых существ, таких как Драконы, а также при выстрелах некоторых боевых машин используются Шаблоны, специальные шаблоны, указывающие область поражения. Вам понадобятся три Шаблона: каплевидный огненный шаблон и два круглых шаблона диаметром 3" и 5" соответственно.

Шаблоны продаются в наших магазинах, а также поставляются с игрой Warhammer и Главной Книгой Правил Warhammer.

Контуры Шаблонов есть в конце книги.

ЛИНЕЙКИ

Для измерения расстояний вам понадобится дюймовая линейка или рулетка.

ДРУГОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Вам также понадобится ручка и бумага для записей вооружения ваших отрядов и других мелочей.



Жизнь есть искра посреди пустоты. Мы испытываем любовь и ненависть, боль и радость, веру и страх, все то, что делает нас живыми. Некоторые из нас славные, могучие люди, которые горят в вечной тьме как яркие звезды, озаряя все вокруг своим светом.

Но, в конце концов, каждый из нас должен оставить все, что у него есть позади, и вернуться в вечную тьму, чтобы быть забытым навеки.

Беланаэр Мудрый

КУБИКИ

Для всех бросков используются стандартные шестигранные кубики (называемые D6). Иногда вам будет нужно модифицировать результат броска. Это обозначается D6 плюс или минус число, например D6+1 или D6-2. Бросьте кубик и прибавьте или отнимите это число, чтобы получить результат. Вам может потребоваться бросить несколько кубиков сразу. Например, 2D6 значит бросить два кубика и сложить их результаты. Иногда вы можете встретить термин D3. Поскольку трехгранного кубика не существует, используйте следующий метод определения числа от 1 до 3. Бросайте D6 и делите результат пополам, округляя вверх: 1 или 2 равно 1, 3 или 4 равно 2, а 5 или 6 равно 3.

Для игры в Warhammer вам понадобятся также шестигранные кубики. Артиллерийский кубик и кубик Направлений.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ КУБИКИ

Символы на специальных кубиках покажут, повезло вам или произошла неудача. На будущее скажем, что они называются «ОСЕЧКА» и «НПТ». Соответствующие им символы указаны ниже:



«ОСЕЧКА»



«НПТ»

В Warhammer используются два специальных кубика: Артиллерийский с надписями 2, 4, 6, 8, 10 и «ОСЕЧКА», и кубик Направлений со стрелками и символом «НПТ». Эти кубики используются при стрельбе различных боевых машин, таких как пушки и камнесеты.

Специальные кубики поставляются в коробке с игрой Warhammer, а также продаются в наборе кубиков в наших магазинах.

ПЕРЕБРАСЫВАНИЯ

Иногда правила позволяют вам «перебросить» кубики. То есть вы можете взять кубики, которые хотите перебросить, и бросить их снова. Выпавший при перебрасывании результат считается значимым, даже если он хуже предыдущего, и ни один кубик не может быть переброшен больше раза, независимо от того, что позволяет вам перебрасывать его.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

По миру Warhammer бродит множество различных воинов, от обычных лучников и копейщиков до благородных рыцарей, которых несут на себе могучие скакуны. Здесь также можно встретить множество монстров, от маленьких гоблинов до таких огромных, как, например, огнедышащие драконы.

Для того, чтобы представить это в игре, мы ввели девять характеристик, которые описывают физический и моральный облик бойца.

MOVEMENT ALLOWANCE [M] (НОРМА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ)

Часто называемая просто Движение. Характеристика показывает количество дюймов, на которое существо может переместиться по столу, в обычных обстоятельствах. Например, Гоблин с характеристикой Движение 4 (M4) может продвинуться на 4 дюйма.

WEAPON SKILL [WS] (УРОВЕНЬ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ)

Показывает, насколько умен воин в обращении с оружием или как «зlobен и страшен» в бою монстр. WS может изменяться от 1 до 10, и чем выше эта характеристика, тем лучше воин обращается с оружием. Например, средний человек имеет WS равный 3, тогда как закаленный в боях лидер может иметь WS4 или WS5, а возможно и выше.

BALLISTIC SKILL [BS] (СТРЕЛКОВЫЙ НАВЫК)

Определяет, насколько хорош боец при стрельбе, с к а -



жем, из лука или ружья. BS также измеряется от 1 до 10, и чем он выше, тем легче воину поразить цель. Некоторые чудовища имеют врожденное оружие, которое используется на расстоянии, в этом случае для определения попадания используется их BS.

STRENGTH [S] (СИЛА)

Показывает, как сильно существо может ударить противника и насколько легко оно его поранит. Сила измеряется от 1 до 10, самые слабые существа имеют силу 1, тогда как могучие Гиганты – 7 и даже выше. Большинство людей имеют S, равную 3.

TOUGHNESS [T] (СТОЙКОСТЬ)

Определяет сопротивляемость существа физической боли и повреждениям, получаемым на поле битвы. Находится в диапазоне от 1 до 10, чем выше, тем труднее поразить существо.

WOUNDS [W] (РАНЕЕНИЯ)

Сколько ранений может перенести существо, прежде чем умрет или же просто не сможет продолжать сражаться, определяется характеристикой W. Большинство людей или созданий человеческого размера имеют W1, а могучие чудовища 2, 3 или больше.

INITIATIVE [I] (ИНИЦИАТИВА)

Измеряется от 1 до 10, показывает, как быстро существо реагирует на изменение обстановки. Существа с низкой Инициативой (например, Орки, Инициатива 2) более медленные и неповоротливые по сравнению с высокоициативными существами (к примеру, Эльфами, Инициатива 6). В ближнем бою Инициатива определяет порядок нанесения ударов, более быстрые существа бьют первыми.

ATTACKS [A] (КОЛИЧЕСТВО АТАК)

Указывает на количество атак модели в ближнем бою. Большинство существ атакует только один раз, и значение этого параметра у них равно 1. Впрочем, некоторые монстры или герои могут атаковать чаще, и это отражено в профиле – A2, A3 и пр.

LEADERSHIP [LD] (ЛИДЕРСТВО)

Бойцы с высоким показателем Лидерства более храбрые, стойкие и лучше контролируют себя в неразберихе сражения. Показатель изменяется от 1 до 10, например, обычный человек имеет Лидерство, равное 7.

НУЛЕВОЙ УРОВЕНЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Некоторые существа имеют нулевое значение определенных характеристик, это означает, что данная характеристика не используется (например, стрелковый навык у лошадей).

Если существо или объект имеет нулевой WS, это означает что все удары нанесенные по нему «проходят» автоматически.

Если в любой момент битвы Сила, Стойкость или Раны существа становятся равны нулю, считается что, модель убита и она убирается с поля.

ПРОФИЛЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Каждое существо в игре описывается Профилем Характеристик, который содержит значения всех показателей модели. Например:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Человек	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Вы видите, что Орк и Человек во многом похожи, за тем исключением, что Стойкость Орка равна 4, это позволит ему с большей легкостью переносить удары, а Человек превосходит Орка Инициативой, это не такое большое преимущество, однако оно поможет Человеку нанести удар раньше Орка.

СПАС-БРОСКИ

Спас-бросок существа дает ему шанс избежать повреждения, когда оно нанесено. Большинство существ имеет спас-бросок, основанный, на броне которую они носят, так что их бросок защиты может быть улучшен, если они оснащены лучшей броней. Другие существа, типа рептилий Лизарденов, получают броню благодаря наличию у них чешуйчатой кожи, в то время как другие могут иметь толстую кожу или раковину из хитина, который предоставляет им спас-бросок.

Некоторые отряды защищены волшебством или невероятно стойки по натуре. Эти существа имеют то, что известно, как Магический спас-бросок, специальный тип спас-броска, который может спасти их от почти любого типа повреждений.

Броня спасает, если на D6 кинуть значение равное или большее значению спас-броска. Например, если существо имеет 3+ спас-бросок, обычно броня спасает от любой раны, которую существо получит, если игрок выбросит 3 или больше на D6.

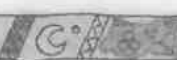
ТЕСТЫ НА ХАРАКТЕРИСТИКИ

Часто в течение сражения, модель должна будет проходить тест на одну из его характеристик. Чтобы пройти это испытание, модель должна кинуть D6 и получить результат, равняющийся или ниже, чем тестируемая характеристика. Обратите внимание что если выпадет 6, то модель автоматически проваливает испытание, независимо от значения характеристики.

ТЕСТ НА ЛИДЕРСТВО

Тесты, которые проходятся моделью на Лидерство, устроены слегка по-другому, нежели прочие испытания. В случае испытания Лидерства, бросьте два кубика, и сложите результаты. Если результат равен или меньше, чем Лидерство модели, тест пройден.





ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Warhammer позволяет вам использовать в сражениях отряды, военные машины и чудовищных монстров. Только от вас, как от командира, зависит как использовать вашу конницу и пехоту, чтобы достигнуть победы. Миниатюры, которыми играют в Warhammer в правилах будут просто упоминаться как модели. Каждая модель — индивидуум, имеющий свои собственные характеристики и способности.

В большинстве случаев, модели объединяются в отряды. Отряд обычно состоит из нескольких моделей, одного героического персонажа, большой и мощной модели типа колесницы, чудовища подобно Дракону или артиллерийского орудия и его команды: все это рассматривается, как отряд.

Отряды имеют различные способности и разделены на несколько типов, как объяснено ниже; например, когда правила обращаются к отрядам кавалерии, все отряды, которые подпадают под эту категорию, должны следовать правилам кавалерии.

Отряды построены в формации, которые состоят из одного, двух, трех или более рядов. Насколько возможно, отряд всегда имеет одинаковое количество моделей в каждом ряду, кроме последнего ряда, который может быть короче. В этом случае последний ряд заполняется от центра.

ПЕХОТА

Под пехотой понимаются все типы пеших подразделений, таких как, например, Гномы, Эльфы, Люди и т.д. из несметного числа рас Warhammer, сражающихся пешком. Типичный полк пехоты содержит, по крайней мере 10 бойцов, но может включать 20, 40 или даже больше! Пехота формирует основу большинства армий Warhammer.

КОННИЦА

Помимо пеших солдат в боях на полях сражений участвуют существа сидящие на различных скакунах, от простых лошадей, до гигантских волков, пауков и кабанов. Термин «кавалерия» относится к наездникам, сидящим на существах размером с лошадь, которые имеют только одну Рану в их профиле. Более крупные существа упомянуты как монстры, и они имеют специальные правила как описано ниже. Кавалерия «работает» таким же образом, как отряды пехоты, хотя она перемещается быстрее, чем пехотные отряды, и часто животные, на которых едут всадники, могут тоже участвовать в сражении. Правила для кавалерии описаны ниже.

Модель конницы рассматривается во всех отношениях как единая модель. Если наездник умирает, модель целиком удаляется из сражения. Кавалерские модели всегда используют Лидерство наездника для всех тестов, которые требуют этого. Когда модель атакована, всегда используются Стойкость и Раны наездника. Стойкость, Раны и Лидерство ездового животного никогда не используются, но включены в его профиль, потому что иногда эти существа встречаются в игре самостоятельно, без наездников.

ВОЕННЫЕ МАШИНЫ

Они обычно огромны, громяющие аппараты разрушения типа Больших Орудий Империи, Каменные метатели Орков или причудливы и смертельны, как Колеса Рока Скейвенов. Военные машины часто представлены вместе с их командой и формируют собственный отряд. Некоторые маленькие военные машины, типа Скейвеновского Варп-огнемета, расцениваются как пехота, а не как военные машины; они следуют правилам пехоты.

КОЛЕСНИЦЫ

Многие расы используют колесницы, которые запряжены существами типа лошадей, кабанов или рептилий Холодных. Колесницы движутся быстрее, чем пехота, приблизительно с той же самой скоростью, что и кавалерия. Команда колесницы, также как и существа, тянущие ее, рассматриваются как неотъемлемая часть колесницы, и если колесница разрушена, то все они оказываются убиты наряду с ней. Могучие персонажи также могут ехать в колесницах. В большинстве случаев колесницы сражаются индивидуально.

МОНСТРЫ

Существа типа Гигантов, Пегасов, Драконов, Химер или Боевых Идр называются монстрами. Эти существа сражаются как отряды из одной модели, и движутся индивидуально, их размер, сила и волшебное происхождение, делает их равным соперником для отрядов более слабых существ. Иногда монстры управляются могучими героями, и используют немного другие правила.

ЗНАМЕНА, МУЗЫКАНТЫ И КОМАНДИРЫ

Отряды обычно включают Знаменосца, который несет знамя отряда и Музыканта типа горниста или барабаника. Также отряд возглавляется Командиром — опытным и способным воином.

Командир, Знаменосец и Музыкант располагаются в переднем ряду отряда, если это возможно. Когда подразделения повораживаются, флангом или тылом, они автоматически перестраиваются в новый передний ряд.

Поскольку это мы будем рассматривать ниже, заметим только что, к отряду может присоединиться независимый персонаж, эти модели также помещаются в передний ряд рядом с Командиром, Знаменосцем и Музыкантом. Не волнуйтесь об этом пока — правила для персонажей объясняются позже.

СИЛА ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Warhammer имеет несколько правил (типа численного превосходства, паники, и т.д.) где подразделение с большей силой или размером получает преимущество перед его противником. Чтобы установить относительную мощь всех этих различных существ, вы должны определить Силу Отряда. В большинстве случаев это просто количество моделей в отряде. Однако, некоторые огромные су-



Кабанон Чакшitsu Орюн

Дракон Лесных
Эльфов, снайпером.Боевая машина, в данном случае
Базыша Пушка Империи.

Четыре ряда Орюн

Единственный ряд пистолетов - имперской
кавалерии

Сила Подразделения

ТИП МОДЕЛИ	СИЛА ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ
---------------	-----------------------

Вся Пехота 1

Пешие персонажи 1

Подразделения летающих
существ (боевые ястребы и т.д.) 1

(Все модели, которые не указаны в этой таблице, по умолчанию
имеют силу подразделения в 1).

Кавалерия 2

(т.е. все модели на подставках размером 25 на 50 мм)

Колесницы 4

Боевые машины вместе с командой 3

(каменометы, стрелометы, пушки, мортиры)

Огры, Тролли, Минотавры,
Крокситоры, Отродья Хаоса,
базы слизняков и т.д. 3

(т.е. все модели на 40мм подставках, включая
персонажей этих рас)

Монстры, включая Гиганта,
Биографию, Драконов Стартовое
количество ран

(то есть грифон с 4 ранами имеет силу в 4).

Монстры с наездниками 1 за каждого седока +
стартовое кол-во ран
монстра

(включая боевых товарищей, таких как Боевые Гидры или Стегадоны)

щества типа Троллей, военные машины, колесницы, и т.д. являются более мощными, чем отдельный человек! Эти существа имеют различную Силу Отряда.

Таблица даст вам представление о силе отряда. В таблице «Сила подразделения» представлена для каждой модели отрядов. Чтобы вычислить Силу Отряда всего полка, посчитайте количество моделей в нем, и умножьте это на соответствующие данные в таблице. В случае нескольких типов моделей с различными Силами подразделения в одном отряде, просто сложите их вместе.

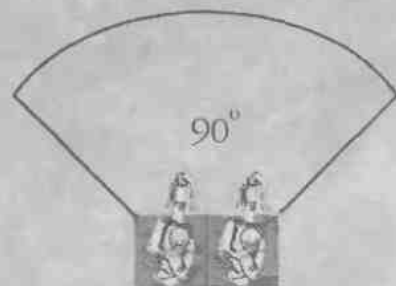
НАПРАВЛЕНИЕ ВЗГЛЯДА

Все модели, принимающие участие в сражении, смотрят прямо вперед от лицевого края своей подставки. Это относится одинаково и к отрядам, и к большим монстрам. Это правило очень важно, потому что модель может видеть только то, что лежит в секторе 90° перед ней. Способность видеть врага жизненно необходима, когда боец ведет стрельбу или объявляет атаку.

Правило продемонстрировано на диаграмме напротив.

Стоит помнить это правило — оно очень важно.

Направление Взгляда



Модели могут видеть только то, что находится
в пределах сектора в 90 градусов перед ними.



ХОД

Битвы происходят между двумя противостоящими сторонами – двумя армиями, которые будут бороться за превосходство, используя всю их военную мощь и хитрость. Враждующими армиями командуют короли и генералы, Маги и герои. Их модельными копиями командуете вы – игрок.

В реальном сражении большое количество вещей случается сразу, и очень трудно отобразить точно, как сражение прогрессирует в данный момент.

В Warhammer мы представляем воюющий водоворот сражения действиями по очереди, подобно шахматам. Каждый игрок делает один полный ход, после чего его противник делает ход.

Чтобы решить, чья сторона сделает первый ход, обычно кидается D6 и игрок, который выкинет самый высокий результат, ходит первым.

В пределах хода, действия выполняются в установленном порядке – это называется последовательностью хода. Каждый ход разделен на стадии, в течение которых игрок перемещает все его отряды, стреляет, отыгрываются все ближние бои, и так далее.

КТО ПОЛУЧАЕТ ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок получивший первый ход игры может быть определен различными путями. Обычно оба игрока кидают D6, и игрок с самым высоким результатом может решать ходить первым или вторым. Иногда сценарий, который вы играете, решит это за вас.

1. НАЧАЛО ХОДА

Правила часто требуют от игрока проводить тесты или действия в начале хода. Это – главным образом тесты на психологию (как описано в секции Психология), или специальных правилах, которые относятся к определенной расе, например, правила Враждебности для Орков и Гоблинов.

2. ДВИЖЕНИЕ

В течение стадии Движения вы можете перемещать ваши модели как определено правилами движения.

3. МАГИЯ

В Магической стадии ваши маги могут использовать заклинания. Полные правила для сотворения заклинаний и волшебства описаны далее в этой книге (см. секцию Магии).

4. СТРЕЛЬБА

В течение стадии Стрельбы вы можете использовать любое стрелковое оружие, как описано в правилах для стрельбы.

5. БЛИЖНИЙ БОЙ

В течение стадии Ближнего Боя участвуют все отряды, находящиеся в ближнем бою. Это – исключение из нормальной последовательности хода, так как участвуют бойцы с обеих сторон, а не только той стороны, чей сейчас ход.





ИМПРОВИЗАЦИЯ

Warhammer – игра со многими расами, оружием, и бесконечными возможностями. В игре такого размера и уровня есть сложности связанные со специфическими ситуациями, находящимися вне правил. Это неизбежно, поскольку было бы невозможно охватить каждое обстоятельство без того, чтобы писать много сотен, если не тысяч, страниц унылого и педантичного текста. В Warhammer игроки должны не стесняться импровизировать, где это необходимо, решая ситуации в дружественной и взаимно уважительной манере, и при этом развивая игру далеко вне изданных правил.

Когда вы натолкнетесь на ситуацию в сражении, которая не охвачена этой книгой правил, вы должны быть готовы, интерпретировать правило или придумать подходящее правило сами.

Если возникает спорная ситуация, игроки должны договориться о справедливом и разумном решении и продолжать игру настолько быстро насколько это возможно. Наиболее общий путь решения любых споров для обоих игроков, это бросить D6, чтобы определить правого.

После того, как игра закончилась, сядьте, и обсудите то, что случилось с вашим противником и посмотрите, могли ли вы оба достигнуть соглашения в данном случае, и когда та же самая ситуация возникнет снова. Помните, вы играете, чтобы наслаждаться сражением с друзьями, где дух игры более важен, чем победа любой ценой.

ИСКЛЮЧЕНИЯ

Есть исключения в общей последовательности хода, когда события происходят сразу, чем в строгом порядке игры. Весьма часто действия одного игрока вызовут внезапное появление специфического типа отряда, или активизируют некоторое специальное оружие. Например, активацией какого-либо специального оружия или попадание в болото – последствия, следующие из этого, могут быть решены тут же. Неизбежно будут странные случаи, когда события, происходящие в одной стадии или другой, рассматриваются с небольшим различием.



В той страшной пустыне под бледным светом луны бродят мертвецы. В безветренной ночи они ступают по дюнам. Они размахивают оружием, бросая безмолвный вызов всему живому и иногда жуткими иссушенными голосами, похожими на шелест опавшей листвы, они шепчут единственное слово, которое они еще помнят после жизни, имя их древнего темного повелителя.

Они шепчут имя... Нагаи.

*из Книги Мертвых
Абдулы бен Рашида*



ДВИЖЕНИЕ

В течение стадии Движения, или стадии Перемещения, вы получаете возможность переместить ваши силы на поле битвы. Как и с последовательностью хода, есть вещи, которые вы можете делать в строгом порядке на стадии Движения. Краткий обзор каждой части последовательности дается ниже, далее рассмотрим их подробнее в разделе Перемещения Отрядов.

1. ОБЪЯВИТЬ НАПАДЕНИЕ

Вы должны объявить нападение в самом начале стадии Движения, если вы хотите атаковать любым из ваших отрядов.

2. СОБРАТЬ УБЕГАЮЩИЕ ОТРЯДЫ

Если один из ваших отрядов убегает, вы можете попытаться остановить их после объявления атак.

3. ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Переместите отряды, которые подчиняются правилу обязательных перемещений.

4. ПРЕМЕЩЕНИЕ НАПАДАЮЩИХ

Перемещение нападающих отрядов и разрешение прочих передвижений, следующих из атаки.

5. ОСТАВШИЕСЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Перемещения остальных ваших отрядов.

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАКИ

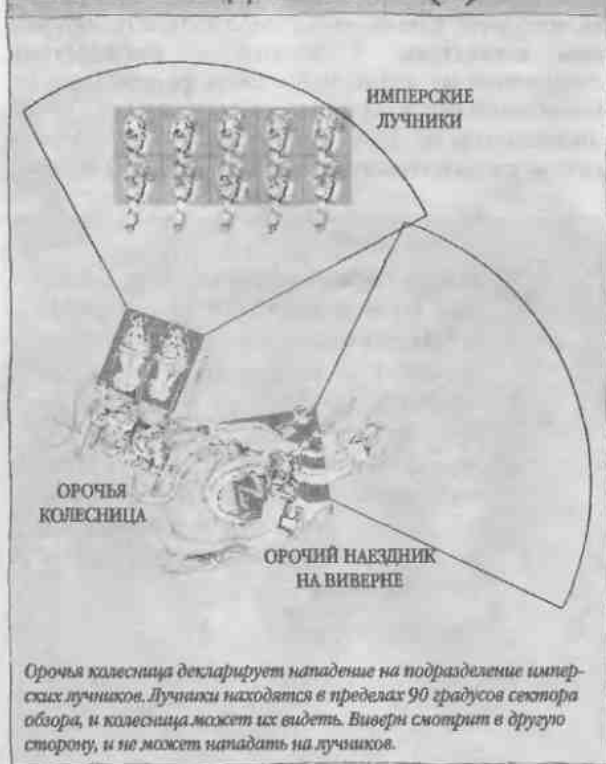
В начале вашей стадии Движения, первая вещь, которую вы должны делать – объявление атаки. Исключения составляют несколько необычных обстоятельств, объясненных позже. Вы не обязаны атаковать. Это – всегда ваше решение, какой отряд, если таковые вообще имеются, атакует врага.

Однако атака – единственный путь, которым моделям обычно дозволено вступать в ближний бой. Если вы хотите напасть на врага, тогда вы должны атаковать его, вы просто не можете перемещать вашу модель в ближний бой, не объявив сначала атаку. Все атаки объявляются в начале вашей стадии Движения, в любом порядке, как вы пожелаете.

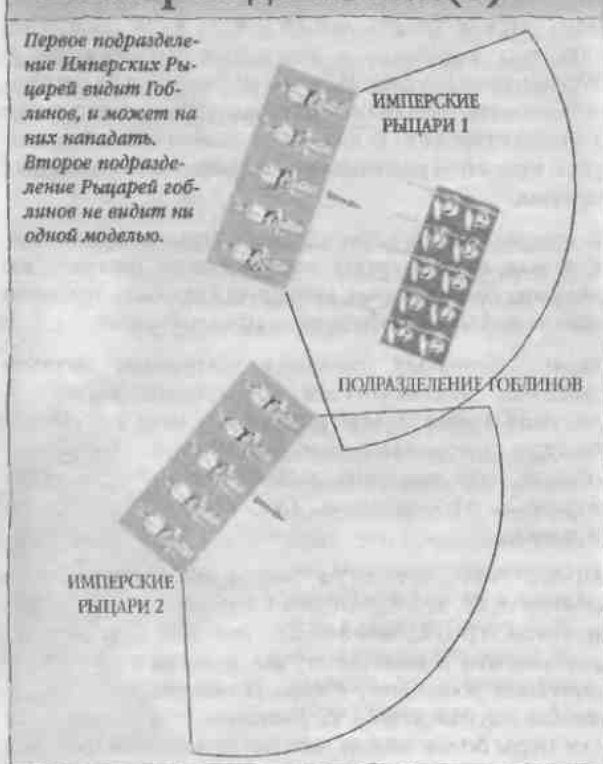
Чтобы объявить атаку, укажите, который отряд атакует, и объявите один вражеский отряд, на который наше подразделение собирается напасть. Например, вы могли бы объявить, что ваши Рыцари Империи атакуют отряд Орков Воинов вашего противника.

Подразделение может объявлять атаку только в том случае, если хотя бы одна модель в отряде может видеть по крайней мере одну вражескую модель в противостоящем отряде. Нет необходимости для каждой модели видеть врага – целый отряд может атаковать врага, если одна модель видит противника.

Линия видимости (а)



Сектор видимости (б)





Отряды могут атаковать только на определенном расстоянии – это дистанция атаки. Вы должны объявить атаку, прежде чем измерить расстояние до цели, положитесь на ваш глазомер, чтобы гарантировать, что ваши отряды могут достигнуть цели.

При решении, атаковать учитывайте также ландшафт, который может замедлить продвижение ваших войск, как это описано ниже.

РЕАКЦИИ НА НАПАДЕНИЕ

После того, как вы объявляете ваши атаки, но прежде, чем вы оцените расстояние, находитесь ли атакующие в пределах дистанции атаки, ваш противник объявляет, как каждый атакующий отряд ответит. Атакующее подразделение имеет три варианта ответа: стоять и стрелять, удерживать позицию, или бежать. Подразделения, уже занятые в ближнем бою могут только удерживать позицию.

СТОЯТЬ И СТРЕЛЯТЬ

Если атакующий отряд имеет стрелковое оружие, и атакующие находятся дальше чем в половине их дистанции атаки, то отряды могут стрелять в атакующих, пока те продвигаются. Например, отряд Рыцарей с М7 может быть обстрелян в том случае, если он атакует отряд Лучников, который стоит дальше 7", но не может быть обстрелян в том случае, если атакующие им лучники в 7" или ближе. Это отыгрывается немедленно, перед перемещением атакующих – обратитесь к разделу Стрельба для более подробных объяснений.

Если атакующие слишком близко, то Стоять и Стрелять считается как реакция Удерживать Позицию.

УДЕРЖИВАТЬ ПОЗИЦИЮ

Отряд может удерживать позицию в ответ на атаку, они спланируют рады, готовясь к удару атакующих. Это – обычный ответ отрядов, которые не имеют стрелкового оружия или тех, которые находятся слишком близко к врагу, чтобы использовать его.

УБЕГАТЬ

Это – довольно отчаянный выбор, как только отряды начинают бежать, они имеют тенденцию продолжать бегство, и могут убежать с поля битвы, хотите ли вы этого или нет.

Как только отряд объявляет, что он убегает, он перемещается от атакующих его врагов на 2D6" если характеристика Движения этого отряда – 6" или меньше, или 3D6" если его Движение – больше чем 6". Убегающее подразделение убегает непосредственно от атакующего отряда. Переместите убегающие модели немедленно на расстояние, выпавшее на кубиках. Более подробно это объяснено в секции Ближний Бой.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА

Объявив атаки и узнав реакции на атаки, игрок, чей сейчас ход, имеет возможность восстановить

порядок в любом из его отрядов, которые бегут на начало хода. Отряды обычно вынуждены бежать, когда они побеждены в близком бою, или они испуганы большими монстрами, или при других обстоятельствах. Убегающие отряды не имеют никакой военной ценности, пока они не восстановят порядок. Это означает, что они должны привести в порядок свои чувства, остановиться и сплотить ряды.

Поскольку бегство – обычно результат ближнего боя, правила для убегающих отрядов описаны в секции Ближнего Боя. На стадии Восстановления порядка проводится испытание, смогут ли бегущие отряды остановиться. Если подразделение успешно восстанавливает порядок, тогда оно немедленно разворачивается в любом направлении, готовое снова принять бой. Если убегающий отряд не сумел восстановить порядок, то он продолжает бежать, тогда его перемещение описывается правилами Обязательных Перемещений.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

После того, как игрок попытался восстановить порядок своих бегущих подразделений, пришло время заняться обязательными перемещениями, которых требуют правила.

Вообще говоря, игрок может перемещать свои отряды как он желает, в пределах правил, управляющих движением. Однако, иногда отряды выходят из-под контроля, по каким-либо причинам: потому что они охвачены явным ужасом, или потому что они принуждены к этому волшебством, или потому что они дезориентированы или дезорганизованы. Игрок не имеет никакого контроля над движением этих отрядов и поэтому перемещения таких подразделений и называются обязательными перемещениями.

Наиболее обычный вид обязательного перемещения – это бегство. Убегающие отряды всегда бегут непосредственно от того, что вызвало их бегство, а в последующие ходы к самому близкому краю стола, и они всегда беспорядочно перемещаются на определенное расстояние.

Все обязательные передвижения должны быть сделаны прежде, чем начнутся другие передвижения. Обязательно перемещаемые отряды могут перекрыть путь другим группам воинов или сделать другие не менее раздражающие вещи.



Вся жизнь состоит из высокоорганизованной материи, подчиняющейся законам природы. Посему любая жизнь есть борьба против Хаоса, борьба, которой в итоге предрешиено окончиться поражением.

Албрехт из Нулна



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НАПАДАЮЩИХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Как только выполнены обязательные перемещения для игрока наступает время перемещения отрядов, которые объявили атаку. Они перемещаются по одному, в порядке, в котором атаки были объявлены.

Атакующие перемещаются к их цели в соответствии с правилами движения, которые описаны чуть позже. Атакующие отряды во время нападения



Фронтальная, задняя и боковые зоны (б)



перемещаются в два раза быстрее, и это расстояние называется дистанцией нападения. Например, отряды с нормальным М4" в атаке двигаются на 8".

ФЛАНГОВЫЕ И ТЫЛОВЫЕ АТАКИ

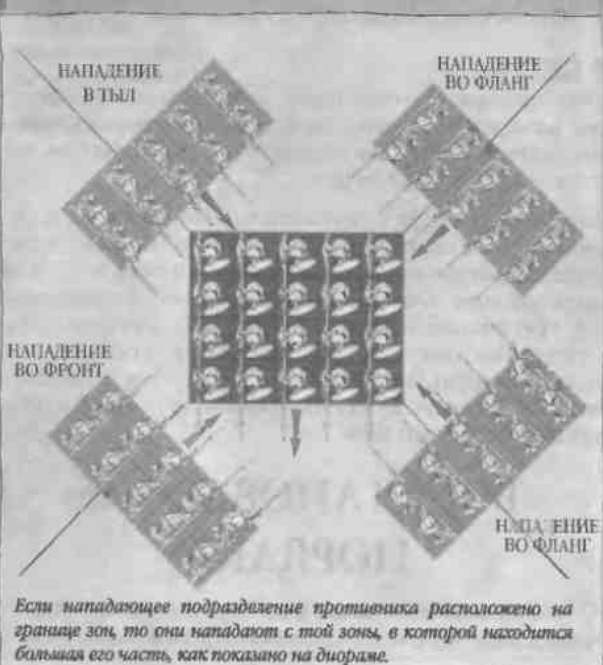
Иногда оказывается, что ваши модели могут атаковать вражеский отряд во фланг или тыл. Это особенно хорошо, потому что нападение с неожиданного направления часто вызывает панику у врага, что может давать вам преимущество в бою. Позиция атакующего отряда в начале стадии Движения определяет атакует ли отряд во фланг, тыл или фронт вражеского отряда.

Если большая часть атакующего отряда находится напротив фронтальной части атакуемого отряда, то атакующий отряд атакует с фронта. Поскольку отряды вообще начинают игру лоб в лоб, это наиболее общая ситуация. Однако, если атакующий отряд заходит с фланга, это атака во фланг; если в тыловой зоне, это атака в тыл.

ОСТАЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Как только обязательные перемещения и атаки были разрешены, пришло время переместить остальную часть ваших отрядов. Вообще говоря, вы не обязаны перемещать отряды вообще, если вы не хотите. Или вы можете перемещать свои подразделения на то расстояние, которое захотите, вплоть до максимального допустимого для подразделений расстояния.

Фронтальная, задняя и боковые зоны (с)





ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ОТРЯДОВ

Эта секция содержит все общие правила для перемещения армий на столе. Те же самые правила управляют почти всем движением, включая движение атакующих и обязательные перемещения. Любые исключения, которые применимы к атакующим и убегающим отрядам, описаны отдельно. Также, некоторые существа двигаются специальным способом, летающие монстры, например. Они — исключения из обычных правил, которые ради удобства описаны в другом разделе книги.

Перемещение армии — важная и часто решающая часть игры Warhammer. Движение может быть столь же важным и ключевым моментом победы, как и в шахматах. Однако, в отличие от шахматной доски, стол не разделен на точные квадраты. Вместо этого движение определяется, используя рулетку или линейку.

Характер игры, различный ландшафт, противник и размеры самых моделей, означает, что невозможно абсолютно точно переместить отряд — доли дюйма неизбежно потеряются. В целом это не должно сказываться на характере игры, поскольку процесс важнее сам по себе, чем эти не явные недочеты. Там, где ход особенно важен или критично точное измерение, хорошей практикой будет согласование ваших действий с вашим оппонентом перед перемещением отрядов.

НОРМА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Нормальная норма Движения модели определена ее Движением (M).



Хотя врата, что стоят между смертным миром и бессмертными Владениями Хаоса, теперь закрыты для меня, все равно я предпочитаю умереть, взглянув на вечность, чем вечно болтаться в холодной колее смертной жизни. Я без сожаления принимаю смерть, как без страха принял жизнь.

Неизвестное Отродье Хаоса

В течение своей фазы Движения, отряды могут продвигаться на дальность, равную Норме Передвижения в дюймах. Например, Люди имеют характеристику Движения, равную 4 и могут продвигаться на 4". Эльфы, естественно быстрее и продвигаются на 5". Вы не обязаны перемещать отряды на полное расстояние, или даже вообще двигаться, но вы не можете двигаться больше, чем ваша обычная Норма Движения, если не атакуете, не двигаетесь маршем, не преследуете противника или не убегаете (все эти типы перемещений обсуждены ниже).

Воины, едущие на лошадях с броней, двигаются более медленно, потому что вес их брони препятствует движению. Конница с «бардингом» получает -1" пенальти к характеристике Движения.

Например, Рыцарь верхом на лошади может обычно двигаться на 8". Если лошадь защищена броней, тогда Рыцарь перемещается 8"-1" (за бронирование лошади) что равняется M7".

МАНЕВРЫ

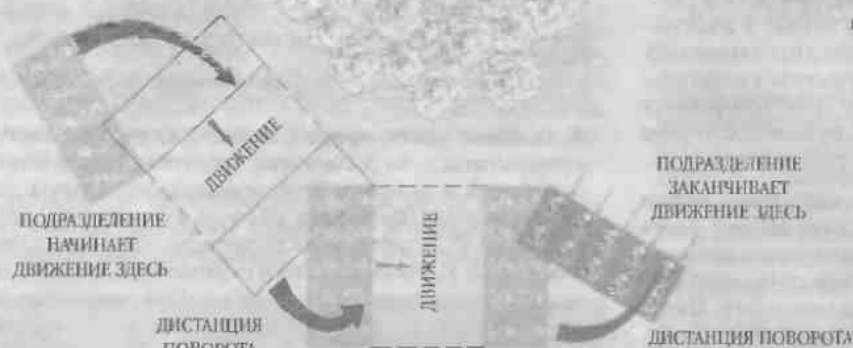
Отряды передвигаются и сражаются в плотном строю из одного или более рядов. Такое





Поворот подразделения

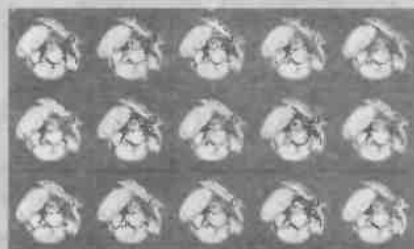
ДИСТАНЦИЯ ПОВОРОТА



Для того, чтобы повернуться, подразделение должно поворачиваться вокруг одного из своих углов, при этом расстояние, пройденное при повороте, отмеривается по расстоянию пройденному углом который является противоположным оси поворота. Подразделения во время своего перемещения могут совершить сколько угодно поворотов.

Разворот подразделения

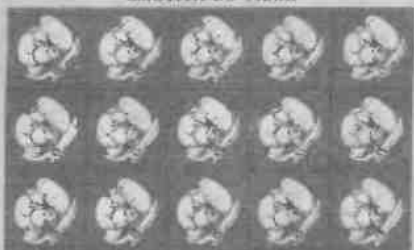
ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ СМОТРИТ ВПЕРЕД



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ И СМОТРИТ В ПРОТИВООПЛОЖНОМ НАПРАВЛЕНИИ



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ И СМОТРИТ ВО ФЛАНГ



Во время разворота все модели в подразделении остаются на месте, но меняют свое положение на 90 или 180 градусов. Для разворота требуется «пожертвовать» четвертью Движения подразделения.

Перестроение

ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ПОСТРОЕНО В ДВА РЯДА



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ТРАТИТ ВСЕ СВОЕ ДВИЖЕНИЕ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ НАРАСТИТЬ ЕЩЕ ДВА РЯДА



ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ТРАТИТ ВСЕ СВОЕ ДВИЖЕНИЕ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ УБРАТЬ ДВА РЯДА И РАСШИРИТЬ ФРОНТ



Подразделение должно потратить половину своего Движения на то, чтобы увеличить количество рядов на один или уменьшить на один. Таким образом за ход подразделение может либо прибавить два ряда, либо убрать два ряда.



формирование часто называется полком или, в случае конницы, эскадроном, или это может просто называться термином – подразделение.

Когда подразделение перемещается по полю битвы, оно должно придерживаться своего построения. Это означает, что модели не должны свободно блуждать по полю поодиночке или парами. Подразделение может двигаться по прямой без ограничений, но если оно желает изменить направление, тогда оно должно делать маневр.

Есть три определенных типа маневра, которые позволяют отряду разворачиваться или перестроить свои ряды: поворот, разворот, изменение формации. Кроме того, есть четвертый специальный маневр, называемый, реформирование.

ПОВОРОТ

При повороте, ведущий край формирования поворачивается вокруг одного из передних углов строя. Отряд поворачивается, как колесо и после выполнения маневра смотрит лицом в другую сторону.

Когда подразделение осуществляет поворот, то считается, что оно прошло расстояние, которое прошли самые дальние от оси поворота модели. После окончания маневра подразделение можете использовать оставшееся у нее движение без дальнейших ограничений.

Например, отряд Конейников Империи может повернуться на 2" влево и двигаться далее на 2" прямо, до полного расстояния 4".

Отряд может поворачиваться столько раз в течение хода сколько пожелает, до тех пор пока имеет достаточное количество очков движения для осуществления этих маневров, если не совершает нападение. Подразделение которое нападет, может делать только один поворот до своего контакта с противником, как описано далее.

РАЗВОРОТ

При развороте отряда, все модели остаются на месте, но меняют свое положение на 90 или на 180 градусов, то есть начинают смотреть в сторону, где

ранне был бок или тыл отряда. Чтобы сделать разворот, отряд должен потратить четверть своего хода.

Например, отряд с Движение в 4" должен потратить 1" чтобы развернуться.

Подразделение может развернуться несколько раз в течение хода, если оно не атакует или не марширует. Когда отряд разворачивается, чтобы смотреть в бок или тыл, его Командир автоматически перестраивается в передний ряд вместе со Знаменосцем и Музыкантом и любыми другими персонажами, которые находятся в отряде. Если нет достаточно места в пределах ряда, модели могут быть перестроены в задние ряды по желанию игрока. Перемещения Командной Группы и персонажей по отряду во время таких маневров описаны в разделе командных групп и независимых персонажей, соответственно.

ИЗМЕНЕНИЕ ПОСТРОЕНИЯ

Отряд может также изменять свое построение, добавляя или сокращая число рядов, в которые он построен. Например, отряд, который состоит из двух рядов может увеличивать свою глубину до трех рядов, перемещая модели из двух существующих рядов, чтобы формировать новый, третий ряд. Подразделение должно потратить половину своего хода, чтобы добавить или убавить один ряд. Отряд может добавлять или убавлять два ряда, если он не перемещается вообще.

При перестроении рядов важно помнить, что отряд всегда имеет одинаковое число моделей в каждом ряду, кроме последнего ряда, который может содержать то же самое или меньшее количество моделей. Тыловой ряд – все еще ряд, является ли он полным или содержит только одну модель, что может быть важно, например, при стрельбе из Стреломета. Следует иметь в виду, что только ряды в 4 и более моделей дают Бонус За Ряды, при подсчете Результата Боя, как описано ниже.

РЕФОРМИРОВАНИЕ

Отряд может полностью изменить направление, в котором он смотрит и построение одновременно,



посредством маневра называемого реформирование. Командир отдает приказ построиться в новую формацию, и солдаты отряда перестраиваются, занимая новые позиции.

Подразделения могут реформироваться во время своей стадии Движения, если они не в ближнем бою, и могут свободно двигаться. Игрок объявляет, что отряд реформируется и перестроивается его в новое построение. При этом центр отряда сохраняется на месте, а отряд выстраивается в новое построение, во столько рядов, сколько вы хотите, и смотря в любом направлении, которое вы желаете. Единственное ограничение – ни одна из моделей в отряде не должна переместиться на расстояние большее чем ее удвоенная Норма Движения (то есть, Люди с Движением в 4 могут продвигаться на 8"). Персонажи, Командиры, Знаменосцы и Музыканты должны помещаться в передний ряд отряда как обычно.

Подразделение, которое реформировалось в этот ход, не может более перемещаться, потому что на реформирование требуется вся стадия Движения. Также, совершая реформирование, отряд не может стрелять из стрелкового оружия, потому что он слишком занят принятием нового строя. Другие действия, типа сотворения заклинаний и так далее, могут быть совершены без ограничений.

ЛАНДШАФТ

Отряды могут свободно, без задержек, переме-

щаться только по ровной местности. Они замедлятся при движении по сложной местности типа леса или зарослей кустарника. Ландшафты разделены на четыре типа, чтобы отобразить степень его проходимости: открытый, трудный, очень трудный и непроходимый ландшафт.

ОТКРЫТЫЙ ЛАНДШАФТ

Открытый ландшафт – это свободные пространства, которые никак не влияют на скорость передвижения войск. Поле боя (поверхность стола, травяное покрытие и пр.) является открытым ландшафтом, если только не оговорено иное; тоже самое относится и к холмам, до тех пор пока их склоны не слишком круты. Также к открытому ландшафту относятся такие участки поля боя, как дороги, проходы и открытые ворота и иные ровные участки.

ТРУДНЫЙ ЛАНДШАФТ

Трудный ландшафт включает следующее:

Заросли, кусты и другая цепляющаяся растительность. Развалины, руины, россыпи камней, камни и валуны, ручьи, потоки и мелкие водоемы. Болота, трясины и зыбучие пески. Недавно вспаханные, затопляемые и глинистые поля. Дюны и области нестойкого песка. Лестницы, ступеньки, приставные лестницы и так далее.

Крутые или ненадежные склоны. Это может включать специфические холмы, если оба игрока со-





глашаются перед игрой об этом, иначе холмы, считаются как открытый ландшафт. Леса, сады, поля и плотные завалы валежника.

Отряды преодолевают трудные участки ландшафта с половинной скоростью, то есть если ваш отряд имеет Движение 4, то в лесу он может двигаться только на 2".

Если в один ход отряд движется по открытой местности и трудному ландшафту, то по открытому ландшафту он движется на полной скорости и с половинной скоростью – по трудному ландшафту. Например, Человек перемещается на 2" через открытый ландшафт и затем входит в лес. Он теперь имеет только 2" для Движения. Так как он движется по трудному ландшафту, то далее он переместится только на 1 дюйм.

ОЧЕНЬ ТРУДНЫЙ ЛАНДШАФТ

Очень трудный ландшафт включает области, которые являются еще более трудными для преодоления, типа следующих:

Густой лес, с колючими кустарниками. Почти отвесные склоны, по которым приходится забираться. Быстрые и глубокие, но все еще проходимые реки.

Очень трудный ландшафт уменьшает скорость движения до четверти. Части дюйма следует округлять до ближайшего полу-дюйма, чтобы предотвратить ненужные трудности.

НЕПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Непроходимый ландшафт – ландшафт, который столь труден для преодоления, что не может быть пересечен в течение сражения. Это включает такие особенности ландшафта как реки, озера, непроходимые болота и отвесные утесы. Отряды должны идти в обход непроходимого ландшафта.

Игроки должны четко определить перед боем, какие части ландшафта являются трудными, очень трудными или непроходимыми в течение сражения.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия – это сооружения типа преград, заборов, стен и траншей, через которые отряды должны перебираться, чтобы преодолеть их. Хотя препятствия могут быть приравнены в некотором отношении к трудному ландшафту, есть важное различие. Препятствия – в основном линейные барьеры, типа стен, которые отряды должны перейти прежде, чем они смогут продолжить движение. Трудный ландшафт – это область поля типа трясины или болота, которая замедляет скорость отряда.

Требуется половина хода, чтобы пересечь препятствие. Так, если модель имеет Движение 4, то она должна потратить 2" на то, чтобы пересечь преграду или стену. Если модель не имеет достаточно пунктов Движения, для того чтобы пересечь препятствие, то она должна остановиться у основания препятствия. Модель не может пересечь препятствие наполовину, потратив на это оставшиеся



Самый причудливый из монстров – страшная Химера: ее тело размером с дом, ее ужасные когти длиннее ножа. Хвостом она бьет, как железным кнутом, в небо ее поднимают огромные кожистые крылья.

У этого омерзительного создания три головы. Одна из них рогатая, как у барана; другая – как у гигантского льва; третья – самая страшная: как у чешуйчатого дракона, изрыгающая ядовитый дым и жаркое пламя.

Химера охотится в северной пустыне, а мясо человека – ее любимое лакомство. Она способна без усталости охотиться день и ночь, чтобы добыть его.

Из Гримуара Бетеррикус

пункты движения, она должна пересечь препятствие сразу, или не пересекать вообще. При пересечении препятствия штраф к движению применяется ко всему отряду, до тех пор пока хотя бы одна из моделей подразделения пересекает препятствие.

Иногда фронт отряда может оказаться на одной стороне линейного препятствия, а тыловые ряды с обратной стороны. Это нормально. Разместите часть отряда, которая пересекла препятствие в базовом контакте с препятствием с одной стороны, а другую часть отряда в базовом контакте с препятствием с другой стороны. Пока ряды с обеих сторон находятся в контакте с препятствием, это приемлемо. Как только подразделение полностью пересекло препятствие, ряды подразделения снова возвращаются в базовый контакт. Помните, что отряд имеет штраф к Движению до тех пор, пока все его ряды не пересекли препятствие.

Если стена, преграда или забор имеют ворота, то они по умолчанию считаются открытыми, если заранее, до битвы, не было согласовано обратное, и отряды могут двигаться через ворота без штрафа к Движению.

Если строй отряда разделен препятствием, то он не может маневрировать, поворачиваться или разворачиваться, а также не может совершать реформирование. Подразделение должно пересечь препятствие прежде, чем оно может делать любой из маневров.

Имейте в виду, что отряд может также иметь штраф



скорости перемещения от трудного ландшафта, и при этом он все равно должен потратить половину своего движения на то, чтобы пересечь препятствие. Если отряд с движением в 4 перемещается в половину своей нормальной скорости через трудный ландшафт, со скоростью 2", он должен потратить половину своего хода, чтобы пересечь преграду или забор, — 1" штраф в этом случае. Т.е. подразделение может двигаться только на 1" каждый ход.

НАПАДЕНИЯ

Подразделения, совершающие нападение, перемещаются после Обязательных Перемещений и прежде, чем вы перемещаете остальную часть вашей армии. Удостоверьтесь, что вы закончили все движения атакующих перед перемещением других отрядов. Атакующие при атаке двигаются на свое удвоенное Движение, но получают обычные штрафы за трудный ландшафт и препятствия. Например, Рыцари на лошадях имеют Движение 7 и таким образом могут атаковать на расстояние до 14". При перемещении по трудному ландшафту, т.н. леса или вспаханного поля, они двигаются на половину это дальности, сокращая свое расстояние атаки до 7".

Прежде, чем вы начнете мерить расстояние до атакуемого подразделения и двигать его, ваш противник должен объявить свою реакцию на атаку. Отряды производят действия, вызванные реакцией, до того как будет промерено расстояние до цели, то есть решившие бежать убегут, а решившие «стоять и стрелять» отстреляются, до того как вы узнаете вообще добежали ли вы до них. Измерьте расстояние между атакующими и их целью.

НЕУДАВШАЯСЯ АТАКА

Если враг сбежал, или если вы оценили расстояние до цели неправильно, ваш отряд не сможет дойти до атакуемого подразделения противника. Это называется проваленная или неудавшаяся атака.



Если нападение терпит неудачу, то отряд перемещается на расстояние равное своему нормальному Движению, не удвоенному. Отряд перемещается непосредственно к предназначенной цели, как будто он хотел до нее добежать (а он хотел), но не смог и остановился на полпути.

Отряд, который идет в атаку, не может стрелять в этот ход, хотя Маги могут использовать магию без дальнейших ограничений.

МАНЕВРИРОВАНИЕ ВО ВРЕМЯ АТАКИ

Атакующий отряд не может разворачиваться или реформироваться во время атаки. Это потому, что отряды бегут или несутся галопом, и неспособны выполнить тонкие маневры, даже если они были бы способны слышать приказы своих Командиров в таком шуме.

Следующие правила должны соблюдаться во время атаки:

1. Когда отряд атакует врага, игрок должен приложить максимум усилий для того, чтобы привести как можно больше моделей атакующего отряда в базовый контакт с атакуемыми. Часто это может быть достигнуто перемещением атакующих по прямой, но иногда для этого требуются небольшие повороты. Это — очень важное правило, и его всегда надо принимать во внимание при атаке.

2. В течение атаки отряд может совершить один поворот. Подразделение может, и должно, поворачиваться, для того чтобы, максимально увеличить число моделей в базовом контакте с моделями противника. Обратите внимание, что отряд не должен поворачиваться, если при этом получается, что он не может достигнуть врага совсем.

Если атакующие вынуждены сделать поворот на пути к их цели, то расстояние, пройденное в повороте также учитывается при измерении расстояния атаки. Например, если отряд может атаковать

Неудавшееся нападение





на 12", то он может совершить поворот, например, на 4", чтобы повернуть модели лицом к противнику и затем продвинуться на 8" к ним.

Как только отряд заканчивает любой требуемый поворот, который выводит его на прямую к врагу, он по прямой движется к нему и останавливается, как только эти два отряда соприкасаются.

ВЫРАВНИВАНИЕ ПРОТИВНИКОВ

Когда атакующий отряд приходит в базовый контакт, он автоматически выравнивается напротив врага как показано на диаграмме ниже, чтобы сформировать линию боя. Это дополнительное движение «бесплатно», т.е. не требует очков Движения.

Если невозможно выровнять отряды должным образом из-за складок ландшафта, других моделей, или чего-то подобного, то можно перестроить атакующий отряд так, чтобы линия боя была более или менее прямой. Сложная ситуация может возникнуть из-за складок ландшафта, или моделей,

Психологии. Это может привести к тому, что противник остановится прежде, чем он сможет добраться до атакуемого. Именно поэтому важно отыграть все реакции, прежде чем будет промерено расстояние, и атакующие совершат свои движения. Если атакующие находятся вне дальности стрельбы в начале нападения, то стрельба отыгрывается как ведущая с максимально возможного для оружия расстояния.

Если атакуемый отряд бежит от атакующего, то он движется непосредственно от атакующего на расстояние равное $2D_6$ или $3D_6$ в зависимости от того, меньше ли чем $6"$ Движение отряда или больше, как будет объяснено позже. Это может удалить атакуемых за пределы досягаемости атакующих, и для последних это считается проваленной атакой; атакующий движется на свое нормальное, а не удвоенное Движение.

Если убегающий отряд не уходит за пределы дальности атаки противника, то ему очень крупно не повезло! Если атакующим хватает расстояния для того, чтобы наступить бегущих, то бегущий отряд полностью уничтожается. Атакующим достаточно догнать одну модель в подразделении для того, чтобы все подразделение считалось наступившим. Атакующие перемещаются на полную, удвоенную дальность атаки, переезжая дальше той точки, на которой они наступили бегущих, если необходимо. Убегающие отряды втаптываются в землю или расцениваются, не представляя более боевой ценности. См. правила для убегающих отрядов в секции Ближнего Боя для более подробного описания.

ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ АТАКИ

Если атакуемый отряд бежит, то может получиться так, что другой вражеский отряд оказывается теперь в пределах атакующей дальности отряда. Если этот новый отряд в пределах досягаемости атакующего отряда, то атака может быть перенаправлена на него, хотя атакующие и не обязаны этого делать.

Выравнивание для боя

ОРКН



1. Как только атакующие соприкасаются с подразделением противника, они останавливаются.

2. Атакующие продолжают двигаться к атакуемому подразделению.

Подразделение Рыцарей нападает на подразделение Орков. Рыцари движутся вперед, до тех пор, пока угол формации рыцарей не соприкасается с формацией Орков. После этого подразделение рыцарей выравнивается вдоль строя орков. Расстояние, пройденное при выравнивании, не учитывается при определении расстояния нападения.

которые делают невозможным выравнивание линии полностью. В этом отношении следует полагаться на здравый смысл и требование привести в бой с противником как можно больше моделей.

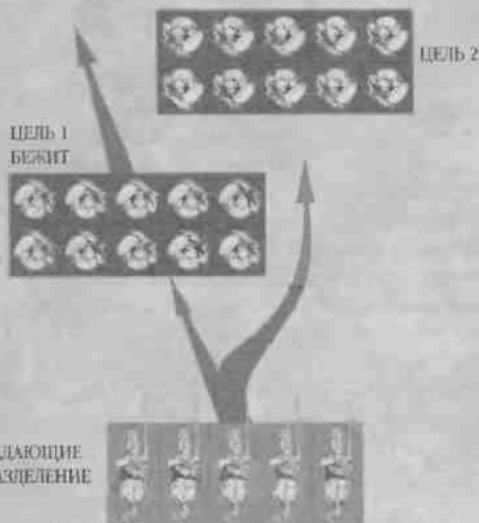
ДВИЖЕНИЕ ОТРЯДОВ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Как только противостоящие отряды вступили в ближний бой, они не могут более двигаться в свою фазу движения до тех пор, пока не убежит из боя или одна из сторон не будет полностью уничтожена. Отряды, которые уже вступили в ближний бой к началу своего хода, не могут более перемещаться, но должны продолжать сражаться в Фазу Ближнего Боя.

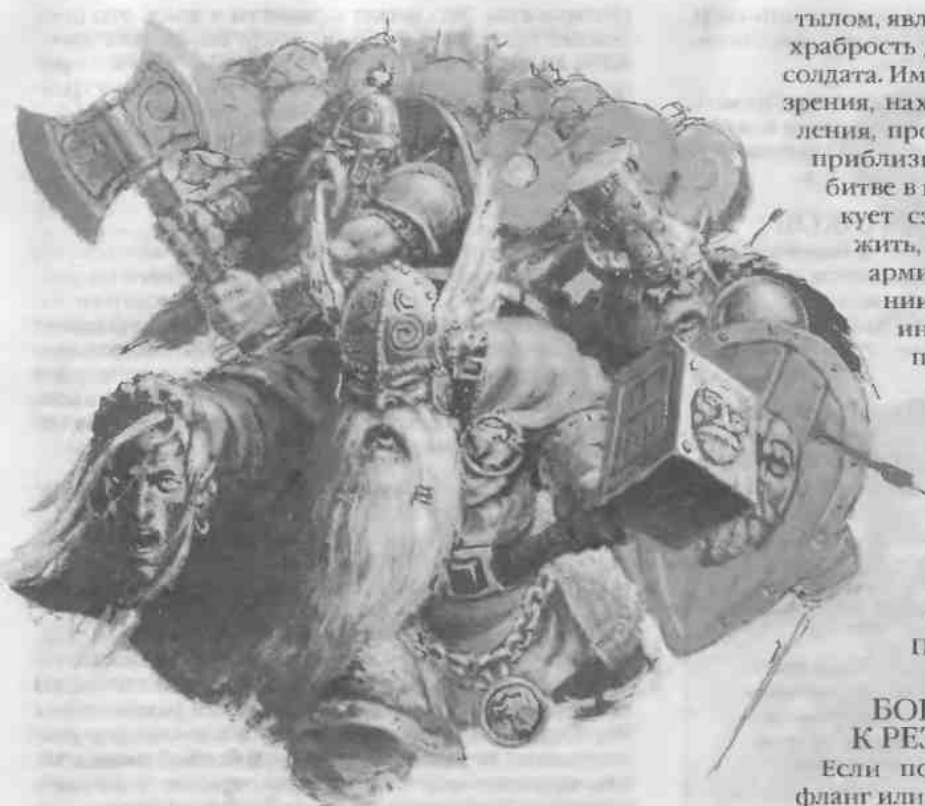
РЕАКЦИИ НА АТАКУ

Если атакуемый отряд выбирает реакцию «стоять и стрелять», то он может нанести атакующему достаточное количество потерь, для того чтобы атакующий немедленно начал проходить тест на панику. Тест на панику и специальные психологические тесты более подробно описываются в разделе

Перенаправление нападения



Целевое подразделение убегает от нападения. Атакующие могут перенаправить нападения на другое подразделение, по желанию игрока.



Атакующий должен объявить, что его отряд атакует новую цель, и цель должна объявить реакцию на атаку, как обычно. Если и этот отряд также бежит, тогда атакующий отряд не может еще раз переадресовать атаку.

Если есть выбор между отрядами, на которые можно перенаправить атаку, то атакующий должен выбрать отряд, ближайший к изначальной цели атаки.

РАЗНОЕ

Иногда атака может вызвать другие, дополнительные действия со стороны противника или других отрядов. Например, Фанатики Ночных Гоблинов могут выпрыгнуть из своих отрядов, как только вражеский отряд появляется на расстоянии 8". Это отыгрывается в нормальной последовательности: атака приостанавливается, как только атакующие оказываются в 8" от отряда с Фанатиками, Фанатики перемещаются, и любое повреждение которое они наносят, отыгрывается как обычно, и вызывает положенные результаты, типа Паники. Все игроки обязаны сообщить о том, что им есть чем прервать атаку другого игрока или свою.

ФЛАНГОВЫЕ И ТЫЛОВЫЕ АТАКИ

Подвергнуться нападению со стороны, которую вы не видите, и которую считали безопасным

тылом, является тяжким испытанием на храбрость даже для самого закаленного солдата. Имея строго ограниченный угол зрения, находясь среди рядов подразделения, простые солдаты имеют весьма приблизительное представление о битве в целом. И если противник атакует сзади, то резонно предположить, что битва проиграна, и ваша армия окружена. В таком положении сомнения могут овладеть воинами и волна паники может прокатиться по рядам полка.

ПАНИКА

Отряды, которые подверглись атакам с фланга или с тыла, и уже сражаются с противником, должны пройти тест на Панику. Более подробно тесты на психологию описаны в разделе Психологии.

БОНУСЫ И ШТРАФЫ К РЕЗУЛЬТАТУ БОЯ

Если подразделение атаковано во фланг или тыл подразделением противника силой 5 и более, то оно теряет свои бонусы за ряды. Это работает только в тот ход, когда была произведена атака во фланг или в тыл и не работает в последующие ходы. Смотрите секцию Ближнего боя для более подробного описания того, как работают бонусы за ряды. Также подразделение, атакующее во фланг или тыл, получает дополнительный бонус к результату боя, что также описано далее.

МАРШ

Марш позволяет перемещаться по полю боя с большей скоростью, передвигая резервы в критические точки сражения. Это отображает быстрое перемещение в походном порядке, с неготовым к бою оружием и в походном построении.

Марширующие подразделения перемещаются на удвоенное расстояние. То есть подразделение с Движением 4, марширует на 8". Марширующее подразделение не готово к бою и его оружие зачехлено. Не один нормальный командир не приблизится к противнику в плотную, находясь в походном порядке. Поэтому марш нельзя начинать, если в 8" присутствует подразделение противника, но следует иметь в виду что подразделения могут при движении маршем приближаться к подразделениям противника менее чем на 8".

Подразделение на марше не может реформироваться или разворачиваться в тот же ход, в который оно совершает марш, но оно может совершать повороты как обычно.

Нельзя маршировать также через трудный ландшафт или преодолевать на марше препятствия.

Подразделение должно остановиться на границе препятствия.

Марширующее подразделение не могут стрелять в тот же ход, в который оно совершает марш, но Маги могут использовать магию без дальнейших ограничений.

ОТДЕЛЬНЫЕ МОДЕЛИ

Отдельные большие модели, такие как гиганты или монстры с наездниками или без, и независимые персонажи, двигаются также как и подразделения.

Они не маршируют, в том смысле как маршируют подразделения в строю, но они могут двигаться с удвоенной скоростью и это считается как марш.

ДВИЖЕНИЕ КОЛОННОЙ

Подразделения, выстроенные колонной не испытывают тех трудностей с поворотами, которые испытывают модели построенные рядами, поэтому они могут двигаться более эффективно. Такое движение называется движением колонной. Задние модели просто следуют за передней, повторяя за ней все ее повороты и изгибы. Такое построение не слишком удобно для боя, но прекрасно подходит для обхода различных препятствий или маневрирования среди трудного ландшафта.

ПРАВИЛО ОДНОГО ДЮЙМА

Часто возникает ситуация, когда на поле наблюдается настоящая толкучка, особенно когда несколько подразделений ведут ближний бой, а к ним на помощь бегут еще. В такой ситуации очень важно отделить сражающихся от не сражающихся и распределить модели по рядам. По этой причине вражеские подразделе-

ния должны находиться как минимум в 1 дюйме друг от друга, если они не в ближнем бою. Помните о том, что ближний бой может быть начат только атакой, за несколькими редкими исключениями, связанными в основном с магией. Это следует всегда помнить.

Это правило позволено игнорировать только при совершении атакующего движения, тогда можно проходить менее чем в одном дюйме от подразделения противника.

МАГИЯ

После фазы движения наступает фаза Магии. Если вы новичок в мире Warhammer, то мы рекомендуем пока пропускать магию, и поэтому мы сразу перейдем к рассмотрению фазы стрельбы. Магия более подробно описана далее по книге, начиная со страницы 134.



БИТВА ЗА ЖЕЛЕЗНУЮ ВЕРШИНУ

Слушай меня человек, о благородных героях своего народа. Я, Дурэгар из Крак-Хирна расскажу тебе о битве при Железной Вершине. Это была эпоха Гримнира, через пять с половиной тысяч лет после основания Караз-а-Карака, когда союзные армии Рейкланда и гномов сражались с орочьими ордами Варлорда Гротака Одноглазого.

Люди приняли на себя основную атаку, погибая сотнями, но не отступив ни на шаг. Они в одиночестве стояли на холме, принимая на себя волну стали и зеленокожих монстров, показывая дух, достойный Длиннобородых воинов.

Златовый огонь наших Громовержцев спас последних из них, и атака Сталекрушителей сломала орков и погнала их. В память о павших союзниках и для устрашения орков мы насыпали целый холм из орочьих голов, как предупреждение тем, кто снова пожелает прийти в наши земли.

Это наш король Алрик, носитель великого молота Карк-Хирна, который привел гномов к победе. Говорят, что он собственноручно убил сотню орков в тот день.

Огромные стаи птиц прилетели для того, чтобы выклевать глаза мертвецов, достойная судьба для тех, кто желает напасть на нашу страну снова. Наши же павшие в тот день были с почетом сожжены в Зале Героев.

Это один из мушкетов гномов, которые принесли победу в битве при Железной Вершине. Это образец мастерства, созданный инженером Ториком из Карак Хирна.

Опытный Громовержец может убить гоблина на расстоянии 200 шагов из такого оружия.





ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

После окончания фаз Движения и Магии наступает фаза стрельбы. Войска вооруженные луками, арбалетами и прочим оружием стреляют в противника. Если не указано обратного, то каждая модель может выстрелить только раз за ход. В эту фазу вы также можете стрелять из боевых машин, таких как пушки, камнеметы и так далее.

Свою стрельбу вы всегда должны начинать с оружия, которое требует указания дальности выстрела, такого как имперские пушки или камнеметы. Вы должны указать все дальности для такого оружия, прежде чем начинать производить какие либо измерения во время фазы стрельбы. Никаких других правил, регулирующих порядок стрельбы, более нет.

Укажите ваше подразделение, которое будет стрелять, укажите цель для него, в пределах видимости подразделения. После этого измерьте расстояние до цели и отыграйте стрельбу, если вы, конечно, достаете до противника. Продолжайте это до тех пор, пока все ваши подразделения, не отстреляются, включая все боевые машины. Помните, что вы не обязаны стрелять каким-либо подразделением, если не хотите.

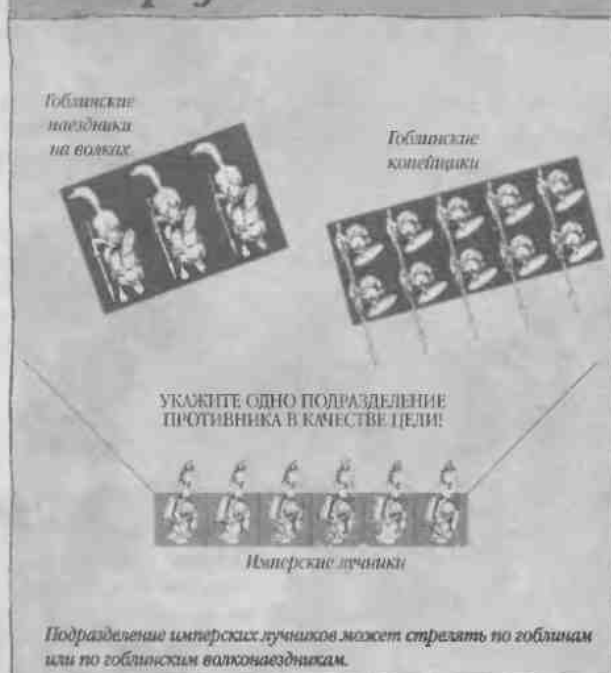
ДАЛЬНОСТЬ

Все виды стрелкового оружия имеют максимальную дальность стрельбы. Если указанная вами цель находится за пределами дальности вашего оружия, то все ваши выстрелы считаются автоматически промахнувшимися. Поэтому вы должны сначала указать цель, а только затем измерить расстояние.

Дальность стрелкового оружия

Короткий Лук	16 дюймов
Лук	24 дюйма
Длинный лук	30 дюймов
Арбалет	30 дюймов
Многозарядный Арбалет	24 дюйма
Праща	18 дюймов
Метательное копьё	8 дюймов
Метательный Топор	4 дюйма
Метательный нож, дротик	6 дюймов
Мухкет	24 дюйма
Пистолет	8 дюймов

Выбор Цели



Пример. Игрок Империи выбирает стрелять своим подразделением лучников по оркам. Подразделение лучников вооружено обычными луками, которые имеют дальность 24 дюйма. После измерения дальности оказывается, что орки стоят на дальности 25 дюйма. Так что все стрелы ушли «в молоко», вызывая шуточки и смех орков.

Часто происходит так, что часть моделей в подразделении находятся в пределах дальности, а часть нет. Это означает, что все модели, которые находятся в пределах дальности, могут стрелять нормально, а остальные автоматически промахиваются.

В таблице дальностей оружия (слева) указаны максимальные дальности стрельбы для некоторых видов оружия. Но в зависимости от эффективности стрельбы дистанции разделяются на два вида: **ближнюю** и **дальнюю**.

Ближняя дистанция для какого-либо оружия это дистанция от 0 до половины максимальной дальности стрельбы этого оружия, **включительно**.

Дальняя дистанция это дистанция больше половины максимальной дальности до максимальной дальности.

Пример: ближняя дистанция для короткого лука равна 8. Все цели находящиеся между 8 и 16 дюймами считаются находящимися на дальней дистанции.

Как вы увидите далее, на дальней дистанции труднее попасть по противнику.

КТО МОЖЕТ СТРЕЛЯТЬ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Передний край базы модели является ее лицом. Здравый смысл диктует, что модель не может стрелять в цель, которую она не видит. Для того, чтобы отобразить это, угол зрения любой модели определяется как угол в 90 градусов от фронта модели. Рисунок справа иллюстрирует понятие угла зрения. Любая модель может атаковать или стрелять только по целям, которые находятся в ее поле зрения.

Угол зрения стрелка может закрываться элементами ландшафта или другими моделями, мешая ему стрелять. Поэтому, если не указано обратного, только первый ряд в построении стрелков может стрелять, остальные просто не видят противников за спинами товарищей.

Представьте себе поле боя, с холмами, лесами, клубами дыма и туманом, закрывающим части поля боя. Возвышаясь над полем, вы видите всё это, но ваши солдаты на поле не видят. Поэтому считается, что модели на столе не могут видеть через холмы и леса, они закрывают им поле обзора и линию стрельбы.

Будьте готовы к тому, что будет очень трудно сказать как какая часть ландшафта закрывает поле зрения, так что вам придется договариваться с вашим противником о свойствах разных элементов ландшафта до битвы.

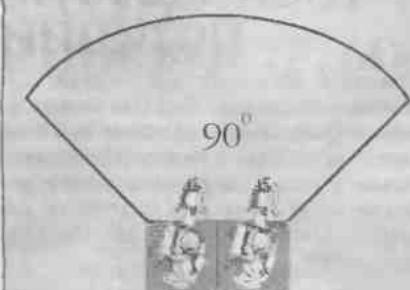
При определении видимости следует руководствоваться как договоренностями между игроками, так и здравым смыслом. Например, войска под холмом не могут видеть войска на другой его стороне, но войска на холме могут видеть. При этом, правда, они и сами видны для всех вокруг, находясь на возвышении. Самый простой способ определить видимость — это просто нагнуться к столу и посмотреть глазами модели, что она видит.

Низкие препятствия, такие как преодолимые стены, дают определенную защиту от стрел, но при этом модели из-за стен могут сами стрелять и могут быть обстреляны.

В лесу поле видимости ограничивается 2 дюймами. Если между стрелком и целью лежит полоска или кусок леса толщиной не более 2 дюймов, то они могут стрелять друг в друга, правда при этом

цель в лесу имеет защиту за укрытие (-1 штраф на попадание по цели в лесу). Если модель находится глубже в лесу, чем на 2", то она и сама ничего не видит далее 2", и сама невидима.

Направление взгляда



Модели могут видеть только то, что находится в пределах сектора в 90 градусов перед ними.

Другие войска, дружественные или враждебные, также блокируют линию взгляда. Это, правда, не относится к моделям, которые являются большими целями, которые закрывают модели нормального, человеческого размера, типа людей или орков. Гоблины или снотлинги не могут закрыть собой гиганта! Это работает и в обратную сторону, то есть всадник на спине дракона может видеть и стрелять поверх голов своих или чужих солдат нормального, человеческого размера.

Но следует иметь в виду, что это не позволяет большим моделям совершать нападение сквозь строй дружественных или, тем более, враждебных войск, несмотря на то, что они видят сквозь них.



ХОЛМЫ И ДРУГИЕ ГОСПОДСТВУЮЩИЕ ПОЗИЦИИ

Холмы и возвышенности доминируют над всем полем боя, давая боевым машинам и вооруженным стрелковым оружием войскам возможность стрелять дальше и лучше, игнорируя укрытия и посылая стрелы на головы неосторожных. Многие битвы выигрываются благодаря тактической мудрости генералов, которые смогли занять возвышенности.

СТРЕЛЬБА С ХОЛМОВ

Стрелковые войска, расположенные на холмах, имеют более выгодную для стрельбы позицию и поэтому могут видеть через большинство невысоких препятствий, которое закрывали бы для них обзор, если бы они стояли на уровне земли. Для простоты предполагается, что войска на холме могут видеть всех кто стоит на уровне земли, даже если они скрыты кустами или низкими стенами, но если они не закрыты другим холмом. Но при этом также предполагается, что и они для всех видны, так как находятся на господствующей над полем боя позиции.

В дополнение, при стрельбе с холма по целям на уровне земли стрелки могут стрелять одним дополнительным рядом. То есть простые лучники могут стрелять в два ряда. Следует иметь в виду, что этот бонус распространяется только на стрельбу по целям на более низком уровне. При стрельбе по целям на том же холме или на другом холме такого же уровня стрелки стреляют как обычно, в один ряд.

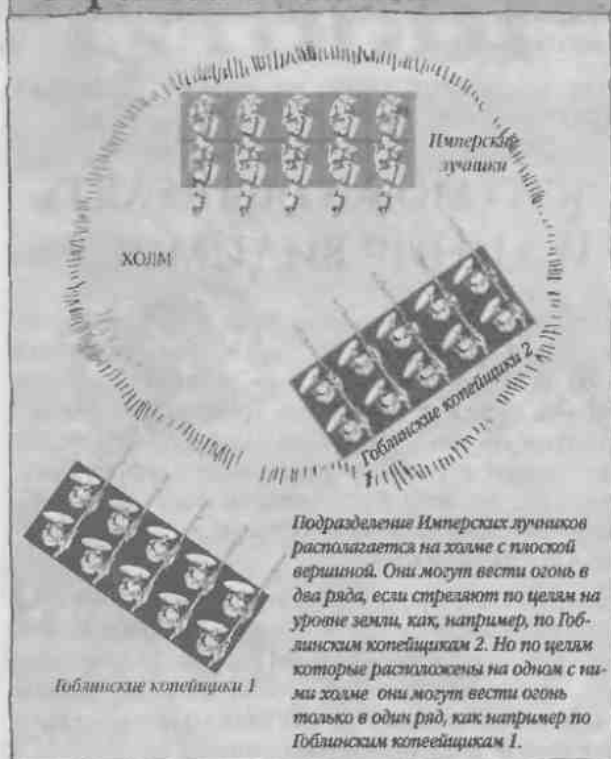
УКРЫТИЕ

Войска, которые находятся в базовом контакте с определенными элементами ландшафта или находятся на определенном типе местности, получают бонус за укрытие.

По войскам в укрытии труднее попасть, стрелы могут расщепиться одеревя или воткнутся в стену.



Стрельба с холмов



Разделяется два типа укрытия: «твердое» укрытие и «слабое» укрытие.

«ТВЕРДОЕ» УКРЫТИЕ

Твердым укрытием считается укрытие, которое помимо сокрытия цели из вида дает реальную физическую защиту. Модели в зданиях, даже если они выглядывают сквозь окна или двери, модели за стенами или деревянными палисадами, в окопах или траншеях считаются находящимися в твердом укрытии.

«СЛАБОЕ» УКРЫТИЕ

Слабое укрытие отличается от твердого тем что, оно что скрывает цель от выстрела, но не может остановить стрелу. Листва или кустарник, даже самый густой, может послужить укрытием, но не сможет остановить стрелу. Войска за стенками кустов или в лесу считаются находящимися в слабом укрытии.

СТРЕЛЬБА И БЛИЖНИЙ БОЙ

Подразделения, находящиеся в ближнем бою не могут стрелять, они слишком заняты боем.

Также стрелки не могут стрелять в подразделения находящиеся в ближнем бою, слишком велика вероятность в таком месиве сражающихся солдат попасть в своих.

ОРУЖИЕ, КОТОРОЕ ИСПОЛЬЗУЕТ ШАБЛОНЫ

Некоторые виды оружия, такие как камнемёты или драконье дыхание, используют особый тра-

фарет: шаблон, для определения, сколько моделей попали под выстрел. Более подробно правила для шаблонного оружия и распределения попаданий описаны в секции боевых машин, а здесь мы только укажем, как распределяются попадания в ближнем бою.

Если шаблон накрывает только модели с одной стороны и не накрывает модели, которые ведут сражение, то есть те, которые находятся в базовом контакте с противником, то, даже если это ваш собственный отряд, все попадания, вызванные шаблоном, приходится на одну сторону.

Если же шаблон накрывает модели с обеих сторон, или модели одной стороны, включая модели в базовом контакте с противником, то все попадания распределяются поровну между сторонами, а лишнее попадание, если количество не четное, распределяется случайным образом.

СТОЯТЬ И СТРЕЛЯТЬ

Если атака декларирована против подразделения стрелков, то они могут объявить реакцию «стоять и стрелять», обстреливая атакующего их противника. Эта стрельба отыгрывается прежде чем будут подвинуты атакующие, и все вытекающие из стрельбы эффекты, типа Паники, применимы до начала движения. При стрельбе по атакующему противнику стрелки получают дополнительный штраф за стрельбу по атакующему подразделению, в -1 на попадание. Расстояние стрельбы рассчитывается на момент начала нападения, до того как атакующие будут подвинуты; все модификаторы и штрафы применимы в полном объеме.

Следует иметь в виду, что если дистанция атаки объявлена с расстояния меньшего, чем нормальное движение атакующих, то реакция «стоять и стрелять» объявлена быть не может и считается как просто «держать позицию».

Если атака начинается с расстояния, превышающего максимальную дальность оружия, то все вы-

стрелы отыгрываются так, как будто они произведены с максимальной дистанции, все штрафы и бонусы применимы в полном объеме.

РАЗДЕЛЕНИЕ ВЫСТРЕЛОВ

В большинстве случаев подразделение стрелков ведет огонь по одной цели, подразделению противника, отдельной модели или колеснице, подчиняясь командам своего лидера.

Подразделение может «разделить» свои выстрелы между двумя и более целями, если все модели не могут стрелять в одну цель, по причине недостаточного угла обзора, блокирующего элемента ландшафта или недостаточной дальности.

Если есть возможность одновременно стрелять в одиночную модель и отряд противника, то подразделение может «разделить» свои выстрелы между одиночной моделью и подразделением противника, даже если все подразделение может стрелять в одну из целей.

ПОПАДАНИЕ В ЦЕЛЬ

Шанс попасть в цель определяется BS стрелка, то есть его умением владеть стрелковым оружием. Чем выше умение, тем больше шанс на попадание.

Для определения попадания вы должны кинуть D6 за каждую стреляющую модель. Следует иметь в виду, что количество атак стрелка не имеет значения, каждая модель стреляет только один раз, если ее оружие не имеет дополнительных правил, позволяющих стрелять чаще.

Посчитайте количество моделей в вашем стреляющем подразделении, и киньте по кубику за каждую. Вы можете кидать несколько кубиков сразу, или кидать кубки по отдельности, в этом отношении нет специальных правил. Ниже приведена таблица того, какое минимальное число должно быть выкинуто на D6 для попадания в зависимости от BS стрелка.

BS-умение стрелка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Число, требуемое для попадания	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Если вы выкинули на кубике требуемое число или большее, то ваша модель попала. Если менее - то промахнулась.

Пример. Вы стреляете своими пятью гоблинами-лучниками. Гоблины имеют BS 3. Им требуется 4 и более на попадание. Вы выкинули 1, 2, 2, 4 и 6. То есть три выстрела промахнулись и два попали.

Конечно, вы не можете выкинуть на кубике меньше единицы, но при стрельбе могут быть отрицательные модификаторы, которые и будут учитываться при стрельбе. Тем не менее, если на кубике выпала единица, то вы автоматически промахиваетесь, вне зависимости от BS или модификаторов и штрафов.

Распределение выстрелов

В этой ситуации все подразделение Имперских Лучников может вести огонь по одному орочему герою. Но, из-за того, что орочий герой представляет собой единичную модель, подразделение может разделить свои выстрелы между ним и более удаленным подразделением гоблинов.



Гоблинские колесницы



Орочий Герой



Имперские лучники Оголь

МОДИФИКАТОРЫ НА ПОПАДАНИЕ ПРИ СТРЕЛЬБЕ

Стрельба не является простым направлением оружия на противника и отпусканием тетивы. Точность стрельбы зависит от умения стрелка, от расстояния, качества оружия, его свойств погоды, состояния и местоположения цели. Есть факторы, которые увеличивают вероятность попадания, есть которые ее уменьшают.

Факторы, которые увеличивают ваш шанс на попадание, уменьшают минимально необходимое значение кубика на попадание, факторы, которые ухудшают, соответственно, увеличивают.

Все модификаторы кумулятивны, то есть они складываются или взаимно уничтожаются.

Пример. Отряд гоблинов стреляет по отряду эльфов. Эльфы находятся на расстоянии 10 дюймов и за живой изгородью. То есть гоблины получают штраф -1 за дальнюю дистанцию, так как их короткие луки имеют максимальную дальность в 16 дюймов, и -1 штраф за слабое укрытие. При их BS, равным 3, им надо выкинуть 4 и более. Но при модификаторе -2 их BS можно считать равным 1, и это требует выкинуть 6 и более на попадание.

+1 ПРИ СТРЕЛЬБЕ ПО БОЛЬШИМ ЦЕЛЯМ

При стрельбе по целям, которые являются исключительно большими или высокими, стрелки получают бонус на попадания. Какая цель является Большой, обычно указывается в соответствующем описании существа, в книге его армии. Например, Гиганты и Драконы или Высшие Демоны являются большими целями, так же как и некоторые боевые машины.

-1 ПРИ СТРЕЛЬБЕ В ДВИЖЕНИИ

Если стрелковое подразделение двигалось в фазу движения, или в фазу магии, благодаря какому-либо заклинанию, то его шанс на попадание уменьшается. Даже самое простое перестроение или поворот считаются движением и дают штраф на стрельбу в -1.

-1 ПРИ СТРЕЛЬБЕ НА ДАЛЬНОЮ ДИСТАНЦИЮ

При стрельбе по целям, которые находятся на расстоянии, превышающем половину максимальной дальности стрельбы оружия, стрелки получают штраф в -1 за дальность. Если половина вашего отряда находится на ближней дистанции, а половина на дальней, то у них разные шансы на попадание, и кидать кубики на попадания за разные части отряда следует отдельно.

-1 ПРИ СТРЕЛЬБЕ В АТАКУЮЩЕГО ПРОТИВНИКА

При стрельбе как отыгрыше реакции «стоять и стрелять» по атакующему отряду противника применяется штраф в -1 на попадание. Это отражает сложность стрельбы по быстро движущейся цели.

-1 ПРИ СТРЕЛЬБЕ ПО ОДИНОЧНОЙ МОДЕЛИ ИЛИ СКИРМИШЕРАМ

Если целью является одиночная пешая модель человеческого размера, то этот штраф применим. Также он применим при стрельбе по отрядам, которые сражаются в рассыпном строю, так называемым скирмишерам. Более подробно объяснения этих правил вы найдете соответственно в секции персонажей и скирмишеров.

-1 ПРИ СТРЕЛЬБЕ ПО ПРОТИВНИКУ ЗА СЛАБЫМ УКРЫТИЕМ

Как уже говорилось ранее, при стрельбе по противнику за слабым, или «мягким» укрытием, стрелки получают штраф в -1 на попадание.

-2 ПРИ СТРЕЛЬБЕ ПО ПРОТИВНИКУ ЗА ТВЕРДЫМ УКРЫТИЕМ

Как уже говорилось ранее, при стрельбе по противнику за твердым укрытием стрелки получают штраф в -2 на попадание.





ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ

	Стойкость Цели									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Сила Оружия	1	4	5	6	6	N	N	N	N	N
	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
	3	2	3	4	5	6	6	N	N	N
	4	2	2	3	4	5	6	6	N	N
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	N
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	N
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3

7+ НА ПОПАДАНИЕ

Если низкий BS и модификаторы требуют от вас выкинуть на кубике 7 и более на попадание, то это не означает, что вы автоматически промахиваетесь. При таком шансе на попадание вы должны выкинуть сначала 6, а затем еще один раз кинуть кубики, на которых выпала 6. Шанс на попадание небольшой, но он есть. Например, для попадания на 8 и более вы должны кинуть сначала 6, а затем 5 и более.

- 7..... 6, а затем 4+
 8..... 6, а затем 5+
 9..... 6, а затем 6+
 10+..... невозможно попасть!

РАНЫ

Не все попадания наносят раны, опасные для жизни. Они могут соскользнуть с доспеха, или просто оцарапать цель. Некоторые твари не столь просто поранить даже тяжелой стрелой, а некоторые могут просто игнорировать попавшую в тело стрелу или пулю, не теряя боеспособности.

Если вы попали в цель, то вы должны сравнить Силу своего оружия и Стойкость цели для того, чтобы определить, получила ли цель рану. Сила большинства видов стрелкового оружия приведена далее, а Стойкость цели можно узнать в ее профиле.

Киньте D6 за каждое попадание и проконсультируйтесь с таблицей ранений. На пересечении строки с силой оружия и столбца со стойкостью цели вы увидите минимально необходимое число для того, что бы произведенное вами попадание нанесло рану. Это называется броском на пробивание или ранение. N означает что вы не можете поранить цель с такой большой стойкостью оружием с такой маленькой силой.

СИЛА ОРУЖИЯ

Далее даны примеры силы различных видов обычного оружия. Эта табличка приведена как пример, далее по книге будет целый раздел, описывающий оружие.

ОРУЖИЕ	СИЛА
Короткий лук.....	3
Лук.....	3
Длинный лук.....	3
Многозарядный арбалет.....	3
Праща.....	3
Арбалет.....	4
Мушкет.....	4

Пример. После того как гоблины попали два раза в прошлом примере, им теперь надо поранить эльфов. Сила их луков равна 3, стойкость эльфов равна также 3. То есть гоблинам надо выкинуть 4 и более для успешного ранения.

СПАС-БРОСКИ

После того как цель получает рану, у нее все еще есть шанс избежать смерти, если игрок сделает успешный спас-бросок за доспехи или магический спас-бросок.

СПАС-БРОСКИ ЗА ДОСПЕХИ

Модель, которая получила рану, все еще может избежать смерти, если на ней надет доспех, она несет щит или едет на лошади или ином подобном существе. Такие модели имеют спас-броски за доспехи.

Киньте D6 за каждую рану, полученную моделью. Если вы кинете на кубике число, равное или большее, чем спас-бросок модели, то рана игнорируется.

Пример. Воин в легком доспехе, несущий щит, имеет спас-бросок 5+. Если при полученной им ране игрок кинет 5 или 6, то рана игнорируется. Если меньше, то воин умирает.

Наездник на лошади или на подобном существе получает бонус +1 к доспеху, то есть если он вообще не несет доспеха, то его спас-бросок становится 6+. Это отображает дополнительную защиту, которую дает всаднику лошадь (или кабан, если это орк).

Пример. Тот же самый воин в легком доспехе и со щитом, верхом на лошади, имеет спас-бросок уже на 4+. То есть он игнорирует рану при броске 4 и больше.

Следует иметь ввиду, что бонус за скакуна применим только к кавалерийским моделям, а не к

моделям на кавалерийских подставках вообще и не к персонажам на монстрах.

Правила для наездников на монстрах описаны далее по книге.

Модификаторы спас-броска за доспехи
Некоторое оружие или существа наносят столь мощные атаки, что доспехи не защищают от них, а только ослабляют силу атаки. Такое оружие модифицирует спас-бросок за доспех, делая его хуже, в зависимости от силы удара.

Модификаторы спас-броска

Сила удара	Модификатор к спас-броску
3 и менее	нет
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9	-6
10	-7

Пример. Солдат в легком доспехе и со щитом получает рану от арбалета (сила 4). Обычно он имеет от ран спас-бросок на 5+, но из-за силы удара его доспех дает ему чуть худшую защиту. Арбалет модифицирует спас-бросок на -1, из-за силы в 4, и теперь воин может игнорировать рану только на 6+.

Наилучший спас-бросок

Вы наверное заметили что самым лучшим спас-броском является бросок на 2+. Но магические доспехи могут улучшить его до 1+ и даже менее. Но автоматического спас-броска быть не должно, и если при спас-броске вы кинете на кубике единичку, то ваш спас-бросок считается автоматически проваленным, вне зависимости от того, какие доспехи «надеты» на модели.

Преимущество спас-броска в 1+ заключается в том, что он дает лучшие шансы уцелеть при ранении от оружия или атаки с большой Силой. К примеру, модель со спас-броском в 2+ при атаке с силой 4+ будет иметь шанс на спасение на 3+, а у модели со спас-броском на 1+ этот шанс по-прежнему равен 2+.

МАГИЧЕСКИЕ СПАС-БРОСКИ

Некоторые персонажи или существа мира Warhammer могут быть защищены не только физическим доспехом, но и магическими защитами, благословениями богов мира Молота Войны или просто быть исключительно удачливыми. Все такие виды защиты целиком для простоты называются магическим спас-бросками

Спас-броски за доспехи

Надетый Доспех	Спас-бросок	Спас-бросок кавалерии
Нет	Нет	6+
Щит или легкий доспех	6+	5+
Щит и легкий доспех или только тяжелый доспех	5+	4+
Щит и тяжелый доспех	4+	3+
Наездник в тяжелом доспехе, со щитом, на бронированном скакуне	—	2+

или «вардами» («оберегами»). Такие спас-броски имеют существенное отличие от простых спас-бросков за доспехи.

В отличие от спас-бросков за доспехи, магические доспехи не модифицируются силой удара и не игнорируются, если атака игнорирует обычные спас-броски. Модель может попытаться выкинуть магический спас-бросок в любом случае, если в описании атаки, специально не указано, что и магические спас-броски также игнорируются. Любая модель может попытаться использовать только один магический спас-бросок на каждую рану, полученную ей, если у нее более одного магического спас броска, но не оба сразу.

Иногда модели имеют два спас-броска, за доспехи и магические. В таком случае модель может сначала попытаться кинуть простой спас-бросок, и если он провален, попытаться кинуть магический спас-бросок. Ни одна модель, тем не менее, не может использовать два магических спас-броска. Если модель имеет два таких броска, то используйте один из них, лучший.

УДАЛЕНИЕ ПОТЕРЬ

Большинство моделей человеческого размера имеют только одну рану, и удаляются с поля боя как потери после получения одного ранения. Тем не менее, существуют некоторые модели и герои, которые имеют по несколько ран. Количество ран модели можно найти в ее профиле.

ПОТЕРИ

В отрядах, где все модели имеют по одной ране, удаляйте по одной модели за каждую полученную и не отраженную доспехами рану. Убитые удаляются из-задних рядов, для простоты подсчетов, и для того, чтобы сохранять формацию и строй. Если войска построены в один ряд, то жертвы поровну удаляются с обоих концов построения; считается, что оставшиеся группируются вокруг Командира и знамени.

УДАЛЕНИЕ МОДЕЛЕЙ С НЕСКОЛЬКИМИ РАНАМИ

Если модели в подразделении имеют по несколько ран, то просто посчитайте количество нанесенных по подразделению ран. Как только накопится число равное количеству ран одной модели, удалите из подразделения одну модель.

Пример. Минотавры имеют по 3 раны. Если по этому подразделению нанесено 5 ран, то вы должны удалить одного минотавра, и еще один потеряет 2 раны. То есть если потом будет нанесена еще одна рана, то вы потеряете еще одного минотавра.

КАВАЛЕРИЙСКИЕ МОДЕЛИ И ПОТЕРИ

Во отношении потерь, кавалерийская модель считается как единая модель, с одной раной. В общем и целом, все равно убит ли седок, и его скакун убежал из строя, или под седоком убили коня и он отстал от своего подразделения. И в первом и во втором случае кавалерист убирается из подразделения. То есть если по подразделению кавалеристов нанесли одну рану, вы убьете одну модель, и седока и лошадь, вместе.

ТЕСТ НА ПАНИКУ

Для большинства солдат трудно сохранять строй и идти в бой, если под ливнем стрел их товарищи падают вокруг них. Поэтому, если подразделение получает потери от стрельбы противника, то в определенных случаях оно должно пройти тест на Панику. Тест на Панику проводится в конце фазы стрельбы, после того как все подразделения противника отстреляются. Более подробно правила и требования теста на Панику описаны в разделе Психологии.

БЫСТРОЕ БРОСАНИЕ КУБИКОВ

Читая эти правила, вы, наверное, уже поняли что требуется кидать довольно много кубиков. Это не так долго, как вам кажется. Подсчитывайте количество выстрелов или атак, и кидайте все кубики вместе, выбирая из них те, что попали, и снова их кидайте, теперь на ранение. После этого ваш противник берет те кубики, которые пробили и ими же кидает спас-броски. Быстро и легко.



Воин Гном из Кариз-А-Карака



БЛИЖНИЙ БОЙ

После того как заканчивается фаза стрельбы. Наступает время для кровавой и яростной фазы ближнего боя. После того как подразделение вступило в ближний бой, оно не может более двигаться или стрелять до того как само подразделение или его противник не будут уничтожены или не побегут из ближнего боя. Вне зависимости от того, чей идет ход, в ближнем бою обе стороны обмениваются ударами. Таким образом, фаза ближнего боя является исключением из общего правила последовательности во время хода.

Как и фаза Движения, фаза Ближнего Боя разбита на несколько этапов, которые должны проводиться именно в указанном порядке

1. НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ

Подразделения в ближнем бою обмениваются ударами, нанося друг другу раны и отбрасывая убитых.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ

Подсчитывается результат ближнего боя в этой фазе. Выявляется проигравший и степень его проигрыша.

3. ТЕСТЫ НА РАЗГРОМ

Все подразделения, проигравшие бой, должны пройти Тесты на Разгром. Провалившие Тест на разгром считаются Сломленными подразделениями и должны развернуться спиной к противнику в знак этого. Все тесты проходятся вместе.

4. ТЕСТЫ НА ПАНИКУ

Подразделения расположенные рядом со сломленными дружественными подразделениями, должны пройти тест на Панику. Все тесты проходятся вместе.

5. БЕГСТВО

Все сломленные подразделения и подразделения, не прошедшие тесты на Панику, должны немедленно отступать от своего противника.

6. ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

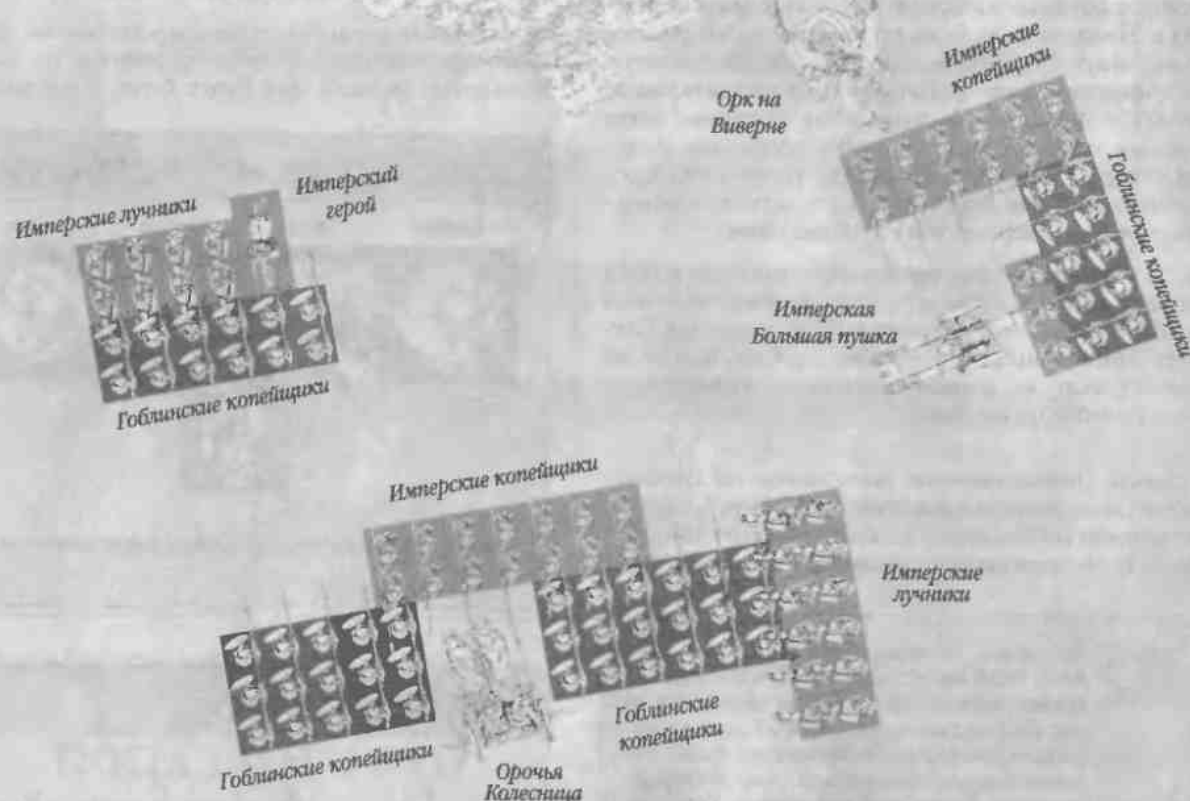
Отряды, чьи противники бежали из ближнего боя, могут на этом этапе преследовать их, и полностью уничтожить, если догонят.

7. ПЕРЕСТАНОВКА РЯДОВ

В конце фазы производится перестановка рядов, для следующей фазы ближнего боя.



Примеры ближнего боя



На этой части поля боя вы видите три отдельных ближних боя. Первый между двумя подразделениями и одним героем, чуть ниже схватка между двумя подразделениями империи, двумя орочьими отрядами и орочей колесницей, и бой между двумя противостоящими подразделениями, орочьим боссом на Виверне и командой имперской пушки.

БОИ

Бои проводятся по порядку: отыграйте нанесение ударов всеми участниками одного боя, затем переходите к следующему.

Бои чаще всего проводятся между двумя противостоящими подразделениями противника. Но часто бывают многосторонние бои, в которых иногда участвуют герои или боевые машины. Если несколько боев ведется одновременно, то право выбора имеет тот игрок, ход которого сейчас идет.

До тех пор, пока подразделения касаются друг друга базами, они считаются находящимися в одном бою. Удары, наносимые участниками одного боя, должны быть отыграны, прежде чем можно будет перейти к следующему бою.



Убивайте их мечами, убивайте их копьями, со скакунов и в пешем порядке, убивайте их выстрелами из арбалетов и кинжалами. Убивайте их воинов, их женщин, их детей, их стариков и больных. Убивайте их собак и коров. Но превыше всего, убивайте их с удовольствием.

Капитан Дракхил из Черного Замка Несущего Радостную Смерть, перед карательным рейдом на поселение на берегах Империи.
Выживших не было.



КТО БЬЕТ ПЕРВЫМ?

В отчаянной и беспорядочной схватке преимущество получает тот, кто является наилучшим воином, или набрал большую инерцию при атаке. Для того, чтобы отобразить это, воины наносят атаки в строго определенном порядке.

Войска, которые нападали в этот ход, бьют первыми в ближнем бою. Если таковых нет, то первыми бьют войска с наибольшим значением параметра Инициатива. Далее отыгрываются все остальные атаки, в порядке убывания Инициативы. Бить первым — это большое преимущество, ведь модели которые уже убиты, не могут отвечать на удары противника. Так что лучше нападать на противника, чем подвергнуться его нападению.

Если у разных войск равная Инициатива, то оба игрока кидают кубики, и кто из них выкинет больше, войска того игрока и бьют первыми. Следует иметь ввиду, что в таких случаях ничьи не бывает, если вы выкинули равные значения, то киньте кубики еще раз.

Пример. Отряд орочьих наездников на кабанах нападают на отряд эльфийских копейщиков. Орки имеют инициативу 2, эльфы имеют Инициативу 6. Но так как орки нападали, в первый ход



Огромной, беспощадной и темной, как ночь, была та армия, и один только вид ее вселял страх в сердца самых отважных из нас. Над закованными в черный металл отрядами развевались знамена Бога Крови, украшенные переплетением рун, которые, казалось, извивались, как живые. Холодная сталь блистала в их рядах, и вели их вперед Чемпионы Хаоса, чье оружие вопило от жажды крови. Они в полном облачении шли на нас маршем, не уставая, не замедляясь. Они били в большие барабаны, от гула которых содрогалась земля.

Выпущенные нами стрелы не остановили их. Мы построили стену из щитов, но они разметали ее в стороны, будто держали ее не воины, а малые дети. Кавалерия, атаковавшая их, была смята. Ни один мастер меча не смог одолеть ни одного из них в поединке. Они презрительно игнорировали раны, которые в мгновение ока лишили бы жизни смертного человека. Черепашьи товарищи висели на их поясах.

И до сих пор я слышу их боевой клич. «Кровь — Богу Крови! Черепашья — к трону Ксориат! Даже умирая, они продолжали повторять нараспев, заглушая крики умирающих и наши трубные горны: «Кровь — Богу Крови!» А к концу она один я остался в живых, похороненный под горой обезглавленных трунов.

Таковы Воины Хаоса. Содрогнись, о Солнце, закричи от боли, о Земля! Ибо это враг, которого мы обязаны победить, если хотим спасти наш мир.

боя они бьют первыми. В последующие ходы первыми будут бить эльфы, так как у них выше Инициатива.

КАКИЕ МОДЕЛИ МОГУТ СРАЖАТЬСЯ

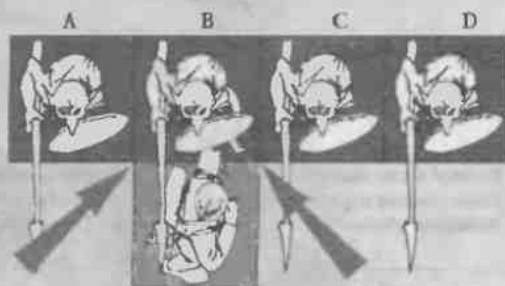
Если модель соприкасается с несколькими моделями противника, вы можете решить, по какой конкретно модели она будет бить. Если модель

Какие модели могут сражаться



Атакующая модель может решить, какую модель противника атаковать.

Бой угол-к-углу



Гоблины А, В и С могут сражаться с противником. Гоблин D не может.

имеет более одной атаки, то она может распределить атаки между моделями в базовом контакте с собой. Декларировать распределение атак следует, перед тем как нанесены сами удары. Например, если ваша модель находится в базовом контакте с простым солдатом противника и героем, то вы можете выбрать, какую модель вы будете атаковать.

Конные модели имеют по два вида атак: атаки от седока и атаки от скакуна. Они отыгрываются отдельно, используя соответствующие характеристики, и в порядке инициативы.

ТАБЛИЦА НА ПОПАДАНИЕ

	WS защищающегося									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WS атакующего	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Модели в базовом контакте с противником не могут не атаковать его.

ПОПАДАНИЕ ПО ПРОТИВНИКУ

Для того чтобы определить, сколько попаданий нанесли ваши воины по противнику, киньте D6 за каждую атаку каждого вашего воина. Например за 10 эльфов, каждый из которых имеет по 1 атаке, вы кидаете 10 кубиков, а за 10 минотавров, каждый из которых имеет по 3 атаки, вы кидаете 30 кубиков.

Минимально необходимое значение на попадание зависит не только от вашего WS, но и от WS противника. Проконсультируйтесь с таблицей выше. Для общих случаев Следует иметь в виду, следующее.. Если WS атакующего больше WS защищающегося, то атакующий попадет на 3+. Если WS защищающегося более чем в два раза выше WS атакующего, то атакующий попадает на 5+. Во всех остальных случаях атакующий попадает на 4+.

Шанс на попадание в ближнем бою также модифицируется способностями солдат или героев, их магическими предметами и так далее. Но следует иметь в виду, что на 6 на кубике атакующий всегда попадает, вне зависимости от любых других мо-

дификаторов, если в описании источника модификатора не указано обратного.

КАВАЛЕРИЯ

При бою с кавалерийскими моделями удары всегда наносятся по седокам, используя их WS. Тем не менее, скакуны имеют свои собственные атаки и WS.

ЗАЩИТА ЗА ПРЕПЯТСТВИЕМ

Модели могут занять защитную позицию, позади какого либо препятствия, типа стены или живой изгороди, встав рядом в базовый контакт с ней. Такие модели могут быть атакованы противником как обычно, модели атакующих могут встать в базовый контакт с препятствием по другую его сторону.

Для попадания по моделям в защитной позиции требуется выкинуть на попадание 6.

Этот штраф применим только для одной стороны, которая атаковала противника, занимающего защитную позицию, несмотря на то, что обе стороны могут быть разделены стеной. Это отображает удобство защитной позиции, и то, что одна сторона уже укрепились на ней, тогда когда другой требуется перебираться через препятствие, преодолевая сопротивление другой стороны.



ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ

Сила Атакующего

Стойкость Защищаемого

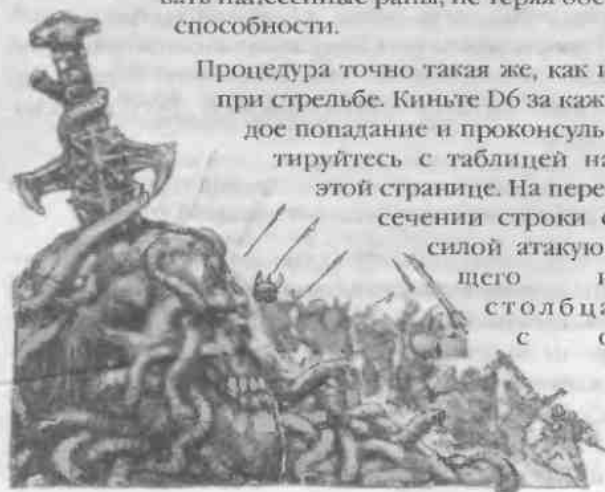
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Атакующий получает этот штраф до тех пор, пока не выиграет ход ближнего боя. После этого предполагается, что атакующие уже забрались на стену и сражаются с защищающимися на равных.

РАНЫ

Не все попадания наносят раны опасные для жизни. Удары могут соскользнуть с доспеха, или просто опарать цель. Некоторые твари не столь просто поранить даже сильным ударом, а некоторые могут просто игнорировать нанесенные раны, не теряя боеспособности.

Процедура точно такая же, как и при стрельбе. Киньте D6 за каждое попадание и проконсультируйтесь с таблицей на этой странице. На пересечении строки с силой атакующего и столбца с



стойкостью защищаемого вы увидите минимально необходимое число для того, чтобы произведенное вами попадание нанесло рану. Это называется броском на пробивание или ранение.

МОДИФИКАТОРЫ

Если не указано обратного, то для нанесения раны используется Сила существа. Но существуют и модификаторы к Силе, за оружие или за другие обстоятельства или способности солдат или героев. Все дополнительные правила для различных видов оружия и их модификаторы более подробно рассматриваются в разделе Оружия.

СПАС-БРОСКИ ЗА ДОСПЕХИ

Модель, которая получила рану, все еще может избежать смерти, если на ней надет доспех, она несет щит, едет верхом на лошади или на подобном существе. Такие модели имеют спас-броски за доспехи.

Процедура точно такая же, как и при стрельбе, с применением всех указанных в разделе стрельбы правил.

УДАЛЕНИЕ УБИТЫХ

В отрядах, где все модели имеют по одной ране, удалите по одной модели за каждую полученную и не отраженную доспехами рану. Убитые удаляются из задних рядов, для простоты подсчетов, и для того чтобы сохранять формацию и строй. Если войска построены в один ряд, то жертвы поровну удаляются с обоих концов построения, считается что оставшиеся группируются вокруг Командира и знамени.

Но убитые модели не удаляются со стола, а отставляются в сторону, количество убитых моделей с каждой стороны потребуется при подсчете результатов боя.

Убитые модели не могут отвечать на удар, и те модели, которые встали на их место также не могут атаковать в этот ход. То есть если противник стоит в ряд по 8 человек и вы, нанося удары первым, убили 4, то со стороны противника вам будут отвечать только 4 противника. Следует иметь ввиду, что модели в задних рядах могут атаковать если соответственно вооружены, даже если убит весь первый ряд. То есть, для того чтобы в отряде с копьями вам никто не отвечал (а копьё имеет преимущество о том, что бьют два первых ряда), вы должны полностью убить модели в двух рядах.

«ЛИШНИЕ» ПОТЕРИ

Если вы нанесли ран больше, чем моделей в первом ряду противника, то эти «лишние» жертвы также удаляются, как убитые. Это отображает то, что увлеченные атакой воины могут врываться в строй противника и убивать тех, кто пытается встать на место убитых в первом ряду.

РЕЗУЛЬТАТЫ

В конце каждого боя вы должны определить, кто победил в ближнем бою в этом ходе.

Результат каждой стороны складывается из нескольких составляющих.

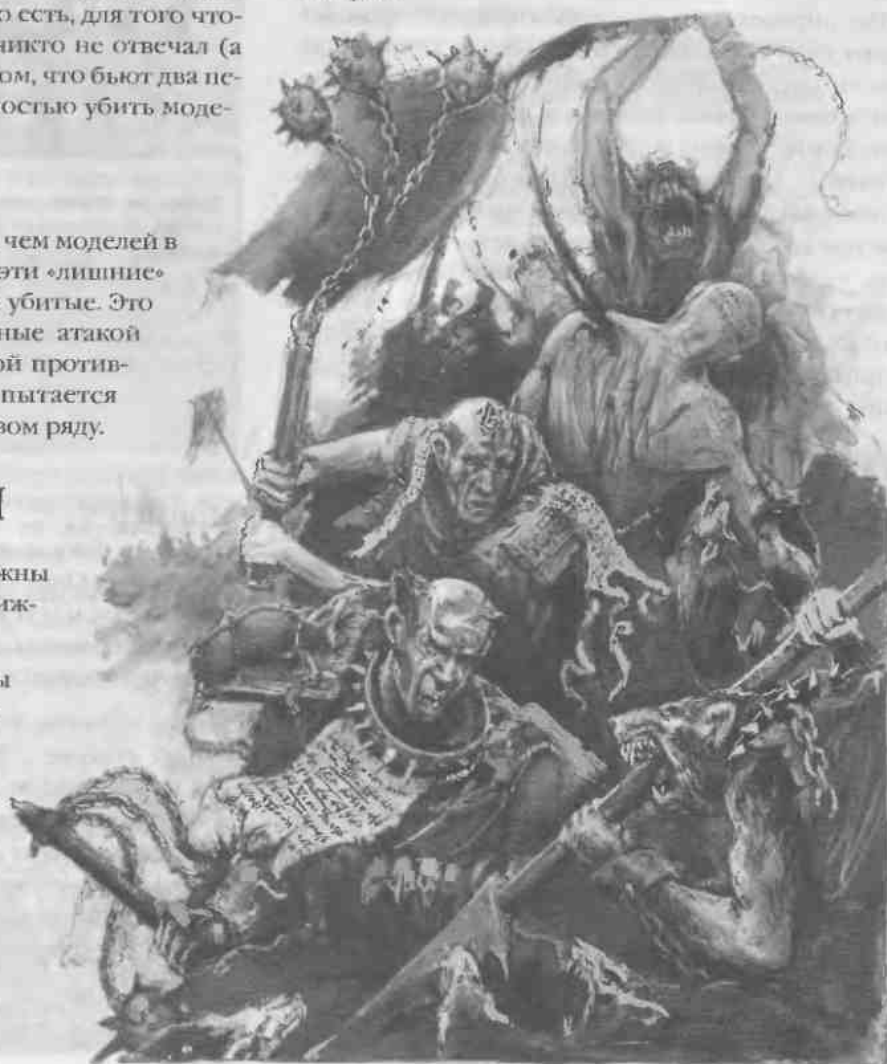
В первую очередь сложите все раны, нанесенные вашей стороной в этот ход. Это включает раны, нанесенные по большим монстрам или героям, которые не были удалены как убитые, но не включает раны, отбитые доспехами

или магическим спас-бросками.

Сторона, которая нанесла большее количество ран, выиграла этот ход ближнего боя. Если количество ран с обеих сторон равно, то это ничья.

Тем не менее, к результату боя применим ряд модификаторов, например +1 к результату дает наличие знамени в подразделении и так далее. Например, если ваша сторона нанесла 3 раны, и вы имеете знамя, то ваш суммарный результат считается как 4. Все эти модификаторы следует учитывать при подсчете результата. Может даже получиться так, что такие модификаторы в сумме будут больше, чем количество ран, нанесенное противоположенной стороной. Далее в этой главе вы найдете полное описание всех бонусов к результату боя.

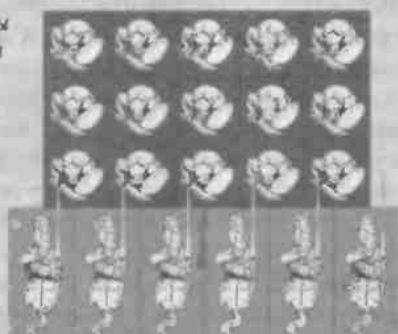
После того как стороны подсчитали нанесенные раны и бонусы, определяется победитель и разница между результатами победителя и побежденного. Разница между результатом победителя и побежденного потом используется для модификации лидерства при прохождении Теста на Разгром.



РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ

Пример 1

Воины
Орки



Имперские
рыцари

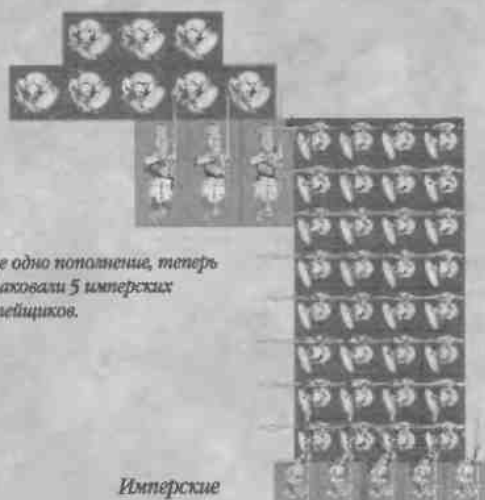
Шесть имперских рыцарей атакуют 15 орков, которые построены в 3 ряда по 5 моделей.

Пример 2

Так как гоблины нападали в это ход, они бьют первыми. Следующими бьют рыцари, благодаря высокой инициативе, а затем бьют уже орки.

Для определения результата следует производить подсчеты для каждой стороны. Орки и гоблины вместе нанесли рыцарям 2 раны и получили в ответ 3 раны. Разница в 1. Но гоблины имеют бонус за ряды в +3. Следует иметь в виду, что бонус за ряды учитывается для одного подразделения, которое дает наибольший бонус. В дополнение гоблины дают бонус +1 за фланговую атаку, и вместе с орками за численное превосходство, превосходя рыцарей 4 к 6, давая еще +1. Итого результат орков и гоблинов равен $2+3+1+1=7$ против 3 у рыцарей. Рыцари проиграли с разницей 4.

Пример 3



Еще одно пополнение, теперь атакуют 5 имперских копеечников.

Имперские
копеечники

Пример 1

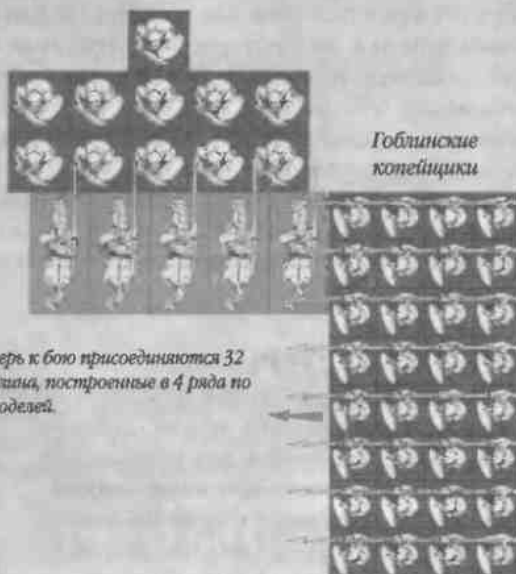
Представим себе, что 6 рыцарей атакуют 15 орков, нападая на них.

Рыцари наносят 4 раны оркам, они же в ответ наносят только 1. Разница в 3 очка.

Но орков больше (+1) и они получают бонус +2 за ряды (+2) делая свой результат равным 4.

Ничья.

Пример 2



Теперь к бою присоединяются 32 гоблина, построенные в 4 ряда по 8 моделей.

Пример 3

Первыми бьют копеечники. Они наносят гоблинам 2 раны. Одну рану наносят рыцари по оркам. Гоблины не могут пробить рыцарей, но боковые модели убивают одного копеечника. Счет по ранам 3 у Империи и 2 у Зеленокожих.

Теперь гоблины теряют свой бонус за ряды, так как их атакуют с фланга, а орков недостаточно для того, чтобы получить бонус за ряды, их всего трое во втором ряду. Также орки и гоблины теряют свой бонус за фланговую атаку, так как обе стороны теперь имеют атакующих с фланга. Но орков и гоблинов все еще больше, чем солдат империи, и это дает им бонус в +1.

Итого 3 : 3 ничья.

БОНУСЫ К РЕЗУЛЬТАТУ БОЯ

Все описанные ниже бонусы кумулятивны, то есть суммируются между собой, если не указано обратного. Некоторые магические предметы или специальные способности персонажей или солдат могут также модифицировать результат боя.

+1 за дополнительный ряд

Если вы имеете еще один ряд после первого, в котором есть не менее 4 моделей, то вы получаете бонус за ряд в +1. Вы получаете бонус +1 за каждый ряд после первого, в котором есть минимум 4 модели, до максимума в +3. Этот бонус может быть получен за неполный последний ряд, если в нем есть минимум 4 модели. Бонус за ряды считается на начало боя, без учета нанесенных в этот ход потерь.

Легкая кавалерия и скirmiшеры не получают этого бонуса.

Если вы имеете в бою несколько подразделений, то учитывается бонус за ряды только одного из них, того, чей бонус больше.

Подразделение не может получать бонус за ряды, если оно атаковано во фланг или тыл подразделением противника с силой подразделения в 5 и более. Следует иметь в виду, что это применимо только в том случае, если атакующее подразделение находится в бою с противником. Если оно Сломлено и побежало, или его Сила упала ниже 5, то бонус восстанавливается.

+1 за численное превосходство

Если суммарная сила подразделений одной стороны превосходит суммарную силу подразделений с другой стороны, то превосходящая сторона получает бонус +1 за численное превосходство.

+1 за знамя

Если одно из ваших подразделений имеет Знамя, знаменосца подразделения или знаменосца армии, то ваша сторона получает бонус +1 за Знамя.

Следует иметь в виду, что этот бонус не собирателен. То есть если у вас в бою участвует два подразделения со знаменами любых типов, то вы все равно получаете бонус в +1, а не в +2.

+1 за возвышенную позицию

Если вы занимаете более высокую позицию, например холм, чем ваш противник, то вы можете получить бонус +1 за возвышенную позицию. Это применимо только в том случае если ваш боевой, то есть передний ряд, находится выше, чем боевой ряд противника.

+1 за фланговую атаку

Если вы сражаетесь против фланга подразделения противника, и сила вашего подразделения равна 5 и более, вы получаете бонус +1 за фланговую атаку.

Следует иметь в виду, что вы получаете бонус +1 всегда, даже если вы атакуете оба фланга противника.

+2 за тыловую атаку

Вы получаете бонус +2, если ваше подразделение напало на тыл подразделения противника, и ваша сила подразделения равна 5 и более.

Этот бонус собирателен с бонусом за фланговую атаку, так что если вы атакуете и во фланг и в тыл, то вы получаете бонус +3.

+1 за растерзание

Если ваш герой сражается в поединке с персонажем противника, и наносит тому ран больше чем он имеет, то эти лишние раны также идут в подсчет результата боя, до максимума в +5. Этот бонус применим только в Поединке, как описано ниже, в соответствующем разделе данной книги.





ПРОИГРАВШИЕ ПРОХОДЯТ ТЕСТ НА РАЗГРОМ

Сторона, которая потерпела поражения в этот ход ближнего боя, должна пройти Тест на Разгром. Все подразделения проигравшей стороны, задействованные в этом бою, проходят такой тест. Каждое подразделение проходит тест отдельно, и это может привести к тому, что некоторые подразделения могут убежать, а некоторые остаться.

Киньте 2D6 и сложите значения кубиков вместе. Прибавьте к значению ту разницу, с которой вы проиграли бой. Если полученное значение меньше или равно Лидерству вашего подразделения, то оно прошло Тест на Разгром. Если полученное значение больше, то ваше подразделение считается сломленным и должно бежать из боя. Разверните сломленное подразделение спиной к врагу, в знак того, что оно сейчас побежит.

Пример. Отряд эльфийских лучников противостоял отряду гоблинов с когтями. Эльфы нанесли гоблинам 4 раны, гоблины в ответ нанесли 3. Но гоблины имеют 4 полных ряда и получают бонус +3 за ряды. Также они получают бонус за численное превосходство. Все вместе это увеличивает их результат до 7 против 4 у эльфов. Эльфы проигрывают на 3.

Лидерство эльфов равно 8. В обычной ситуации игрок эльфов должен выкинуть при тесте на Лидерство 8 и менее, для того чтобы успешно его пройти. Но теперь эльфы имеют модификатор в -3 и должны проходить тест на Лидерство так, как будто Лидерство у них равно 5.



ПАНИКА

После того, как все Тесты на Разгром в этом ближнем бою пройдены, следует пройти тесты на Панику. Отряды, дружественные сломленному, или полностью уничтоженному в ближнем бою подразделению в 6 дюймах от него должны пройти тест на Панику. Это отображает распространяющуюся по армии весть об уничтожении или бегстве одного из подразделений.

Следует иметь в виду, то, что тесты на Панику проходятся перед тем, как сломленные подразделения начнут бегство.

БЕГУЩИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

После того как закончено прохождение всех Тестов на Разгром и тестов на Панику, сломленные и паникующие подразделения бегут с поля боя.

Бегущие подразделения разворачиваются спиной к противнику и бегут так быстро как могут. Если в бою участвует несколько вражеских подразделений, то бегущие бегут от подразделения противника с наибольшей силой подразделения.

Несмотря на то, что при бегстве порядок не соблюдается, на столе лучше оставить миниатюры построенными в ряды, для удобства.

ПЕРЕДВИЖЕНИЯ БЕГУЩИХ ВОЙСК

При беспорядочном движении трудно определить, на какое расстояние бегут паникующие войска. При совершении бегства каждое подразделение пробегает 2D6 дюймов, если его движение равно 6 дюймов и менее, и 3D6 дюймов, если его движение более 6 дюймов. При этом движении игнорируются все штрафы за местность, кроме непроходимой местности.

Бегущее подразделение полностью уничтожается, если его догнали, как описано в разделе преследования.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ БЕГУЩИХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Если бегущее подразделение не уничтожено, то оно продолжает бежать на 2D6 дюймов или на 3D6 в последующие ходы контролирующего их игрока. Дистанция определяется каждый ход. Бегущие подразделения должны пытаться покинуть поле боя как можно быстрее. Это «обязательное движение», которое производится перед всеми остальными перемещениями, и более подробно описано в секции Движения.



Бегущие подразделения не могут сражаться, стрелять или творить заклинания. Они могут только бежать. Бегущие подразделения должны обегать непроходимые элементы ландшафта, а также войска противника, по кратчайшему пути к краю стола. Бегущие также не могут приближаться ближе, чем на 4 дюйма к подразделениям противника, за исключением случаев, когда у них нет выбора, например, когда они окружены.

Если хотя бы одна модель подразделения выходит за пределы стола, все подразделение удаляется из игры, и считается сбежавшим с поля боя.

Если подразделение противника успешно напало на бегущее подразделение, то оно немедленно отбегает на 2D6 дюймов или на 3D6 дюймов от атакующего противника. Успешно подразумевает то, что атакующему хватает расстояния для атаки. В этом случае из правил атаки делается исключение, и перед тем как бегущее подразделение отбегает от атакующего, измеряется расстояние между ними. Если расстояния достаточно для атаки, то бегущие отбегают от атакующего подразделения. Если то расстояние, на которое отбежало бегущее подразделение недостаточно для того, чтобы избежать атаки, бегущее подразделения считается уничтоженным. Если расстояние достаточно для того чтобы избежать атаки, атака считается проваленной. Более подробно это описано в разделе Движения.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА

Бегущие подразделения должны попытаться восстановить порядок в свою фазу Движения, проходя тест на Восстановление. Это отображает попытки командира или героя остановить бегущих и снова отправиться в бой. Это называется Восстановление порядка.

ТЕСТ НА ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Тест на Восстановление порядка проходится в начале фазы Движения, после того как все нпадения были продекларированы, но до того, как были совершены остальные движения, включая обязательные. Более подробно это описано в секции Движения.

Ваше подразделение должно пройти тест на Лидерство. Если тест успешно пройден, то подразделение останавливает свое бегство и перестраивается в боевой порядок. Только что восстановившее порядок подразделение не может ни двигаться, ни стрелять, но игрок может переформировать его по своему усмотрению и развернуть лицом в любую сторону.

Подразделение должно иметь как минимум четверть своего начального количества моделей, для того чтобы пытаться восстанавливать порядок. Подразделение в котором осталось менее четверти оригинальной численности моделей, не может восстанавливать порядок и должно бежать до тех пор, пока не убьют с поля боя, или не будет уничтожено. Другие модели, такие как персонажи, не могут присоединяться к бегущим подразделениям.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Если подразделение выиграло ход ближнего боя, и все его противники сломлены и бегут, то оно может преследовать противников. Следует иметь в виду, что преследовать могут только те подразделения, у которых не осталось противников в ближнем бою. Если одно подразделения противника сломлено и бежит, а другое прошло Тест на разгром и стоит, то подразделение не может преследовать бегущих. Также как и бегство, преследование весьма хаотично и кидаются кубики для определения дальности преследования

ДОГОНЯЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ

Когда бегущие войска совершают свое движение, победители могут их преследовать. Для того чтобы определить дальность преследования, киньте 2D6 или 3D6 в зависимости от нормы Движения подразделения. Если преследователи выкинули равное или большее число чем бегущее подразделение на убегание, то бегущие наступлены и полностью уничтожены. Преследователи должны продвинутся на полную дальность преследования, которую они выкинули на кубиках, даже если это значительно больше, чем дальность, на которую убежали проигравшие. Если преследователи не смогли догнать бегущих, то они продвигаются на полную дистанцию преследования и останавливаются. Преследователи всегда перемещаются на полную дистанцию преследования, если только во время движения не вступают в контакт с другим подразделением противника, что более подробно описано далее. При преследовании также игнорируются все штрафы за местность, кроме непроходимой местности.

Следует иметь в виду, что преследователи не теряют своего боевого порядка и им не требуется тест на лидерство для того, чтобы остановиться и снова сражаться. Также они не продолжают преследование в последующие ходы. То есть после одного раза преследования подразделение двигается и действует, как и любое другое подразделение на поле, и не бежит далее за убегающим подразделением противника.



ВСТУПЛЕНИЕ В БОЙ С ДРУГИМ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕМ ПРИ ПРЕСЛЕДОВАНИИ

Если преследующее подразделение не встретило на своем пути новый отряд противника, то оно продвигается на свою полную дистанцию преследования, и в следующий ход может двигаться, стрелять или атаковать как обычно, без дополнительных штрафов за свое преследующее движение.

Но часто происходит так, что при преследовании подразделение может врезаться в другое подразделение противника. Следует иметь в виду, что это происходит только тогда, когда хотя бы одна модель вступает в соприкосновение с любой моделью в подразделении противника, при прохождении полной дистанции преследования. Это считается новой атакой и атакующий не может от нее отказаться. Атакованное таким образом подразделение может реагировать на атаку только реакцией «держать позицию», для любого другого действия включая даже бегство, не говоря уже о стрельбе, просто нет времени. Атакованное подразделение должно пройти все требуемые при атаке тесты на Психологию немедленно.

Если атакованный враг излучает страх или ужас, то атакующее подразделение не обязано проходить соответствующие тесты, оно слишком поглощено горячкой боя, чтобы видеть, куда их несет. Следует иметь в виду, что такое исключение из правил Психологии применимо только для тестов на страх и ужас при атаке, но все остальные правила связанные с этими способностями применимы как обычно, как в этот, так и в последующие ходы. Так как такая атака считается нормальным нападением, все правила, связанные с нападением, применимы в полном объеме, включая правила для магических предметов и специальных видов оружия. Как обычно, подразделение обязано привести в контакт с противником как можно больше своих моделей, поэтому оно может один раз повернуться при атаке.



Я наблюдаю за тобой. Я вижу ненависть в твоих глазах, тщательно скрываемую за вежливостью. Я слушаю. Я знаю об ужасной тьме, которую ты скрываешь за хорошо отрепетированной ложью. Я ожидаю тебя на границе разума. Я вкушаю боль твоего рассудка, страстно желающего окончить этот маскарад. Я обосновался в темнейших глубинах твоей души. В тени я жду, когда станет мое время. Я терпеливо жду, когда ты откроешь глаза и поймешь, что лишь одной моей волей ты дышишь. Ибо я – Тзинтч, а ты – моя кукла, и плывешь под мою дудку.

Полученный в результате такой атаки ближний бой отыгрывается в следующую фазу ближнего боя, а не в эту, но атакующие считаются атакующими, и получают все бонусы с этим связанные, несмотря на то, что формально они атаковали в предыдущий ход. Бегущие подразделение все равно считаются уничтоженными, несмотря на то, что преследующее подразделение врезалось в нового противника, если значение броска на преследование равно или больше значения броска на убежание, вне зависимости от того, на какую фактическую дальность продвинулось преследующее подразделение.

ОТКАЗ ОТ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Игрок может решить, что в тактическом отношении не будет мудрым преследовать данного убегающего врага и может отказаться от преследования. В нормальной ситуации подразделение ОБЯЗАНО преследовать, но перед тем как вы кидаете кубики на определение дальности преследования, вы можете попытаться сдержать своих солдат. Для этого подразделение должно пройти тест на Лидерство. Если тест успешно пройден, то подразделение может не преследовать противника. Если тест провален, то подразделение обязано преследовать противника.

Подразделение, которое занимает защитную позицию может не преследовать противника по своему желанию, без теста. Ведь преследование заставит их покинуть хорошо защищенную позицию. В этом случае игрок может решить, преследовать ему врага или нет.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ЗА КРАЙ СТОЛА

Подразделение, которое покинуло стол, совершая свое преследующее движение, возвращается на него в свою последующую фазу Движения. Подразделение появляется в той же точке, в которой оно покинуло поле. Подразделение не может декларировать нападения в эту фазу, но может двигаться на полную дистанцию, двигаться маршем и стрелять как обычно. Тем не менее, подразделение считается двигающимся, даже если оно и не двигалось в фазу Движения, так что оно в любом случае получает штраф -1 на попадание при стрельбе в этот ход.

ПЕРЕСТАНОВКА РЯДОВ

После того как убегающие и преследующие подразделения совершили свои передвижения, время для тех, кто еще остался в бою подготовиться к следующей фазе боя и перестроить ряды в более подходящую формацию. Это не всегда необходимо, так как из-за перестроения подразделение может понести большие потери.

БЕГУЩИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Бегущие подразделения теряют свой строй и бегут с поля боя беспорядочной толпой. Такие подразделения не могут перестраиваться и должны только проходить тест на Восстановление порядка в последующие фазы движения.

УДАЛЕНИЕ ПОТЕРЬ

В ближнем бою потери удаляются из заднего ряда, что отображает приход свежих войск из задних рядов на линию боя, вместо убитых. Помните, что подразделение в ближнем бою не может двигаться в фазу движения, поэтому оно не может переставляться или менять формации.

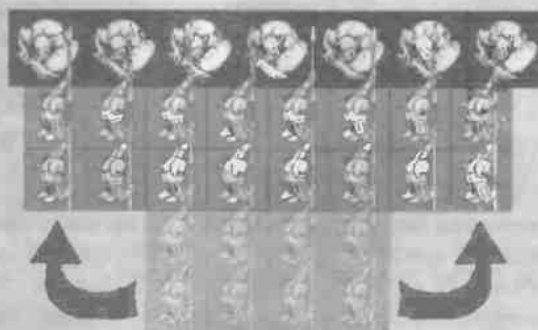
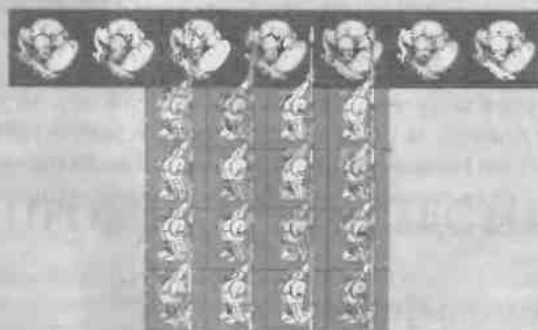
Если подразделение построено в один ряд, то потери удаляются с обоих его сторон в равной пропорции, что отображает группировку войск вокруг центра боя.

Если в вашем подразделении был персонаж, и он был убит, то на его месте остается брешь в строю. Ее следует заполнить простой моделью из заднего ряда или с фланга. Более подробно смотрите раздел Персонажей, далее по книге.

РАСШИРЕНИЕ ФРОНТА

Если подразделение выиграло ход ближнего боя, то оно может переместить модели из задних рядов в передние, для того, чтобы расширить фронт и привести большее количество моделей в соприкосновение с противником. Фронт может быть расширен на две модели с одной или с обеих сторон строя. Помните о том, что строй должен иметь равное количество моделей в каждом ряду, кроме последнего.

Расширение фронта



В этом примере Имперские копейщики выиграли бой, и расширяют фронт, перемещая модели из задних рядов в передние, расширяя фронт. Помните, что подразделения должны иметь одинаковые ряды, кроме последнего.

Окружение



Окружающие модели перемещаются с задних рядов во фланг подразделения противника



Окружающие модели перемещаются с задних рядов в тыл подразделения противника.

ОКРУЖЕНИЕ

Если подразделение выиграло ход ближнего боя, и расширение фронта более не приведет к увеличению количества моделей в бою, модели в подразделении могут окружать строй противника. Это называется окружением.

Вы можете переместить до 2 своих моделей из заднего ряда на каждый из флангов противника. Если вы уже окружили фланги, то вы можете за раз переместить в тыл противника до 4 моделей. Если вы полностью окружили строй противника, вы более не можете его окружать, вторым кольцом.

Если модели, которые совершили окружение, успешно атакованы другим подразделением противника, то они немедленно перемещаются обратно в задние ряды своего подразделения. Если после такого перемещения атакующее подразделение более не может успешно атаковать противника, то нападение считается проваленным. Если может, то нападающее подразделение размещается в соответствующей позиции.

**БОНУСЫ****К РЕЗУЛЬТАТУ БОЯ**

Модели, совершающие окружение, игнорируются при подсчете бонуса за ряд. Но модели с флангов и с тыла могут приносить бонусы за фланговую и тыловую атаку, до тех пор, пока сила всего подразделения равна или превосходит 5. Но, следует иметь в виду, что окружающие модели не отменяют бонусы за ряды противника, несмотря на то, что они находятся с флангов или тыла. Только новые нападающие подразделения могут отменить бонусы за ряды.

ПОРАЖЕНИЕ**В БЛИЖНЕМ БОЮ**

Если подразделение терпит поражение в ближнем бою, то все окружающие модели из его рядов, немедленно возвращаются на свои места в задних рядах своего подразделения.

КАКИЕ МОДЕЛИ**МОГУТ СРАЖАТЬСЯ**

Все модели окруженного отряда, которые касаются базами моделей противника, могут сражаться с противником, но только если они находятся в контакте с моделями окружающего отряда противника. Игроки могут повернуть модели лицом к врагу для этого.



«Приветствую могучих стражей гробниц, стоящих предо мной. Тех, кто охранял мою гробницу на протяжении вечности! Ибо я, Сеттра, Повелитель Королей, пробудился, чтобы управлять вами! Приветствую часовых, поверните головы и взгляните на врага! Восстаньте, Сфинксы, припавшие к земле у памятников королям; вам нашлась добыча. Приветствую командующих левого и правого флангов, ведите вперед свои отряды. Наполните воздух грохотом колесниц, преследующих врага! Ваши знамена радуют богов, взгляните, как бог-солнце сияет над ними. Смотрите, как они блестят, покинув тьму гробниц. Приветствую Покойников-Священников, преданно служивших бесчисленные годы. Тех, кто сотворил чары, укрепившие мой дух!»

Сеттра, Царь Гробниц Кхемри

ПРАВИЛО СОКРУШЕНИЯ

Иногда массивные подразделения могут снести врага одним ударом, сходу сметая небольшие отряды противника. В игре это отображается правилом Сокрушения.

Это правило не позволяет останавливать нападение большого отряда рыцарей маленькой группкой вооруженных вилами крестьян.

СОКРУШЕНИЕ

Если атакованное подразделение противника было полностью уничтожено в первый же ход ближнего боя, то победившее подразделение может совершить т.н. "оверран", то есть пронестись вперед далее по линии атаки. Победившее подразделение немедленно по концу фазы ближнего боя может проехать вперед на 2D6 или на 3D6 дюймов в зависимости от максимальной скорости движения. Это движение совершается по прямой, через позицию уничтоженного противника и далее. Следует иметь в виду, что подразделение не обязано делать «сокрушение», игрок сам может решить, делать это или нет.

Иногда "сокрушение" позволяет атаковать нового противника, и во всех отношениях это считается как новое нападение. В этом отношении атакующее подразделение не имеет выбора и обязано атаковать, коль скоро оно совершило Сокрушение. Если атакованный враг излучает страх или ужас, то атакующее подразделение не обязано проходить соответствующие тесты, оно слишком поглощено горячкой боя, чтобы видеть, куда их несет. Следует иметь в виду, что такое исключение из правил Психологии применимо только для тестов на страх и ужас при атаке, но все остальные правила связанные с этими способностями, применимы как обычно, как в этот, так и в последующие ходы. Так как такая атака считается нормальным нападением, все правила, связанные с нападением, применимы в полном объеме, включая правила для магических предметов и специальных видов оружия. Как обычно, подразделение обязано привести в контакт с противником как можно больше своих моделей, поэтому оно может довернуться при атаке.

Полученный в результате такой атаки ближний бой отыгрывается в следующую фазу ближнего боя, а не в эту, но атакующие считаются атакующими, и получают все бонусы связанные с этим, несмотря на то, что формально они атаковали в предыдущий ход.

Если совершающее Сокрушение подразделение не встретило на своем пути новый полк противника, то оно продвигается на свою полную дистанцию Сокрушения, и в следующий ход может двигаться, стрелять или атаковать как обычно, без дополнительных штрафов за свое Сокрушение.



ПСИХОЛОГИЯ

Несомненным является то, что на поле боя солдаты не всегда адекватно реагируют на команды своих командиров или генерала. Столкнувшись со сверхъестественным противником, они могут потерять свою храбрость и бежать с поля боя. Хранимая годами ненависть или простая жажда крови могут толкнуть противников на беспорядочную свалку.

Будучи командиром вашей армии, вы должны знать о таких вещах и учитывать их в своих планах боя. Если вы этого не сделаете, то вы потерпите поражения еще до начала боя.

Правила Психологии созданы для того, чтобы отображать все эти факторы в бою. Они заставляют игрока проходить различные тесты для определения, как себя поведут различные войска под действием таких факторов, как Страх или Бешенство.

Большинство тестов на Психологию проходятся единым образом и порядок прохождения этих тестов описан ниже. Все исключения из этих правил приведены в описании самих правил различных видов Психологии.

ТЕСТЫ НА ПСИХОЛОГИЮ

Тесты на Психологию проходятся как и все остальные тесты на Лидерство. Киньте 2D6 и сложите выпавшие на кубиках значения вместе. Если полученное значение будет менее или равно значению Лидерства подразделения, которое проходит тест, то тест успешно пройден. Если значение окажется больше Лидерства, то тест провален.

Несмотря на то, что Тесты на Разгром и тесты на Психологию проходятся одинаково, Тесты на Разгром не являются тестом на Психологию. Это важно, так как есть специфические бонусы, которые относятся к тестам на Психологию, и они не применимы при Тестах на Разгром, и наоборот.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИДЕРСТВА НАЕЗДНИКА

Если подразделение, проходящее тест, является кавалерией, или героем на монстре, то при тесте используется лидерство наездника, даже если лидерство скакуна больше, чем у него. Если подразделение представляет собой колесницу, с несколькими моделями с разным Лидерством, то используется наибольшее значение.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИДЕРСТВА КОМАНДИРА

Если подразделение включает в себя персонажа, то все подразделение может проходить тесты на Лидерство, используя значение лидерства персонажа. Персонажи часто имеют большее

Лидерство, чем остальные войска, и это не малый бонус. Смотрите раздел персонажей, для более подробного описания.

ПОРЯДОК ПРОХОЖДЕНИЯ ТЕСТОВ

Многие тесты на Психологию проходятся в начале хода игрока, например тесты на Панику или на Тупость. Если игроку требуется пройти несколько тестов в начале хода, то он проходит их в порядке описания их в этой книге, то есть если игроку требуется пройти тест на Панику и на Тупость, то сначала проходит тест на Панику, и затем, если предыдущий тест пройден, проходит тест на Тупость.



За двести лет до начала правления Императора Карла Франца казалось, что наступает конец света. Бушевала невиданная доселе война, единственная, которую называют Великой — Великая Война с Хаосом.

В первый раз за многие тысячелетия Четыре Бога Хаоса забыли о своих вечных раздорах и повели свои армии, желая покончить с миром смертных раз и навсегда. Из Северной Пустыни пришли Орды Хаоса. Армии варваров, поклоняющихся Четырем Силам, бесчисленные проклятые Зверолоды, чудовищные Отродья Хаоса и Шогготы, страшные Драконы-Людоеды, пробудившиеся от вечного сна с началом Бури Хаоса. Земля содрогалась от поступи безымянных порождений Хаоса. Вслед за ними Темные Боги послали на войну свои легионы: бесконечные когорты кричащих Демонов, пехотинцев Сил Погибели. Это была величайшая армия, которая только маршировала по землям Старого Света.

Слуги Темных Богов опустошили города Кислева и уничтожили все армии, посланные против них. Болгасград, Петраград, Кинск и Праг были сожжены дотла, а их жители убиты. Твердыня Гномов Карак Влаг была потеряна, и больше о ней никто не слышал. С каждой победой границы Владений Хаоса наступали, поглощая земли смертных. Казалось, пришел конец света, и все живое обречено превратиться в колющую массу потерянных и вопящих душ, вечно изменяющую форму про прихоти жестоких богов Хаоса.

И тогда люди со всей Империи, раздираемой противоречиями и борьбой за Трон Императора, объединились. Из города Нули пришел человек, который объединил Империю и победил армии Хаоса, отбросив волну тьмы. Это был Магнус, позже названный Праведным, спаситель Империи.



ТЕСТЫ НА ПСИХОЛОГИЮ

Правила Warhammer включают в себя следующие специальные психологические правила:

- | | |
|--------------|--------------|
| a) Паника | b) Страх |
| c) Ужас | d) Тупость |
| e) Бешенство | f) Ненависть |
| g) Упорство | |

ПАНИКА

Это самое распространенное, самое важно и самое часто применяемое правило Психологии. Битвы часто выигрывались или проигрывались из-за паники, даже если побежденная армия имела все шансы на победу. Видя бегущих с поля боя товарищей, самые свежие подразделения сами теряли свою храбрость и бежали с поля боя, вызывая волну паники по всей армии, и скоро стройные ряды превращались в неуправляемую толпу.

Подразделение должно пройти тест на Панику в следующих случаях:

- 1) Если на начало хода в 4" от подразделения находится дружественное бегущее подразделение.
- 2) Если дружественное подразделение в 6" провалило Тест на Разгром.
- 3) Если подразделение находится в ближнем бою и атаковано во фланг или в тыл.
- 4) Если дружественное подразделение уничтожено атакой в 4".
- 5) Если подразделение несет 25% потерь за одну фазу хода, от магии или стрельбы.
- 6) Если дружественное подразделение полностью уничтожено стрельбой в 4".

Все эти тесты проходятся в конце соответствующей фазы, и каждое ваше подразделение проходит только один тест в фазу, даже если есть несколько причин проходить тест на Панику.

1) Если на начало хода в 4" от подразделения находится дружественное бегущее подразделение. Подразделение должно пройти тест на Панику, если на начало хода в 4" от него находится одно или более бегущее дружественное подразделение. Но, подразделение не должно проходить тест на

Панику, если суммарная Сила Подразделения всех бегущих в 4" подразделений меньше, чем Сила Подразделения самого полка. Например подразделение в 20 копеечников (СП=20) не обязано проходить тест на Панику если мимо него бежит отряд в 4 кавалериста (СП=8). Но оно будет обязательно проходить тест, если помимо этого рядом бежит еще одно подразделение из 8 кавалеристов (суммарная СП=8+16=24).

2) Если дружественное подразделение сломлено (провалило Тест на Разгром) в ближнем бою в 6"

Подразделение должно пройти тест на Панику, если в 6" от него было сломлено в ближнем бою дружественное подразделение. Расстояние измеряется от любой ближайшей точки сломленного подразделения. Помните, что вы должны сначала пройти все тесты на Панику, прежде чем начинать двигать бегущие подразделения. Подразделение обязано пройти только один тест на Панику, вне зависимости от того, сколько дружественных подразделений в 6" сломлено в ближнем бою. Точно такой же тест должен быть пройден, если дружественное подразделение полностью уничтожено в ближнем бою, если это только не одиночная модель с менее чем пятью ранами в стартовом профиле.

3) Если подразделение находится в ближнем бою и атаковано во фланг или в тыл

Подразделение должно пройти тест на Панику, если оно, находясь в ближнем бою, атаковано в бок или тыл подразделением противника с СП 5 и более. Тест следует проходить сразу после того, как атака декларируется и определено, что расстояние между подразделениями позволяет атакующему дойти до вашего подразделения. Если атака провалена, то тест не проходит. Также теста не требуется, если атакующее подразделение имеет СП менее 5.

4) Если дружественное подразделение уничтожено атакой в 4"

Подразделение должно пройти тест на Панику, если дружественное подразделение бежало от атаки, и было уничтожено атакующими в 4" от самого подразделения. Расстояние измеряется от финальной позиции бегущего подразделения. Тест проходит сразу после того, как все атаки будут завершены, но до того как начнется фаза ближнего боя. Тест не проходит, если подразделение превосходит числом уничтоженных товарищей, как описано в пункте 1.

5) Если подразделение несет 25% потерь за одну фазу хода, от магии или стрельбы

Подразделение должно пройти тест на Панику, если оно понесло 25% потерь от стрельбы или магии за одну фазу. 25% считаются от размера подразделения на начало фазы. Например, подразделение в 10 моделей должно проходить тест на Панику если за одну фазу оно потеряло 3 и более моделей, даже если на начало игры в этом подразделении было 40 моделей. Тест не проходит боевыми машинами, если боевая машина потеряла одного из своих членов команды. Также тест не проходит, если монстр потерял своего седока и





наоборот. Этот тест также проходится, если атакующее подразделение получило 25% потерь от стрельбы подразделения, которое оно атакует, при реакции атакованного «стоять и стрелять». Это может вызвать Панику у атакующего подразделения и прервать атаку до ее начала.

б) Если дружественное подразделение полностью уничтожено стрельбой в 4"

Подразделение должно пройти тест на Панику, если дружественное подразделение было полностью уничтожено стрельбой или магией в 4". Тест проходится в конце соответствующей фазы.

ПАНИКУЮЩИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Паникующие подразделения должны бежать от источника Паники, также как и подразделения бегущие из ближнего боя.

При совершении бегства каждое подразделение пробегает 2D6 дюймов, если норма его Движения равно 6" и менее, и 3D6 дюймов, если его норма Движения более 6". При этом перемещении игнорируются все штрафы за местность, кроме непроходимой местности. Движение совершается прямо от источника Паники и/или от врага, на усмотрение игрока, которому принадлежит Паникующее подразделение. Дальнейшее поведение бегущего подразделения описано в разделе Ближнего Боя.

ПАНИКА В НАЧАЛЕ СВОЕГО ХОДА

Следует иметь в виду, что если подразделение запаниковало в начале хода, то оно не может попытаться восстановить порядок в начале того же хода. Оно должно бежать в фазу обязательных перемещений, и может попытаться восстановить порядок только в начале следующего хода.

ПАНИКА В БЛИЖНЕМ БОЮ

Если подразделение находилось в ближнем бою и запаниковало, то оно должно бежать из ближнего боя, и может быть преследуемо, как описано в разделе Ближнего Боя. Но такое подразделение может быть преследуемо только тем противником, в ближнем бою с которым оно находилось и при условии, что противник выиграл этот ход ближнего боя. Если же противник не выиграл этот ход боя или подразделения не сражались друг с другом, то Паникующее подразделение не может быть преследуемо таким противником.

Следует иметь в виду, что если Паникующее подразделение бежит из ближнего боя, то это не ведет к дальнейшим тестам на Панику в 6" от него, так как это не результат Теста на Разгром.

ДОБРОВОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ

В некоторых ситуациях игроки могут договориться между собой о других ситуациях, в которых подразделения так же должны проходить тест Панику. Такие ситуации могут возникнуть, если вы играете какой либо особый сценарий, например при засаде, или в другом случае.

Такие тесты проходятся по взаимному согласию игроков, и должны быть оговорены до начала битвы.

СТРАХ

Страх это естественная реакция на огромных монстров или на сверхъестественных существ. В профиле разных существ написано, что они излучают страх. Таковыми, например, являются тролли или скелеты.

Подразделение должно проходить тест на Страх в следующих случаях.

1. ЕСЛИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ АТАКОВАНО ИЗЛУЧАЮЩИМ СТРАХ ПРОТИВНИКОМ

Подразделение должно пройти тест на Страх, если оно атаковано излучающим Страх противником. Тест проходится сразу после того, как атака декларирована и определено, что расстояние между подразделениями позволяет атакующему дойти до вашего подразделения.

Если тест пройден, то подразделение сражается без дальнейших штрафов.

Если тест провален и СП подразделения меньше чем СП атакующего, то подразделение должно немедленно бежать из ближнего боя.

Если тест провален и СП подразделения больше СП атакующего, то подразделение не бежит и сражается нормально, но в первый ход боя подразделению требуется выкидывать 6 на попадание, для того чтобы попасть по излучающему Страх врагу.

2. ЕСЛИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ЖЕЛАЕТ АТАКОВАТЬ ИЗЛУЧАЮЩЕГО СТРАХ ПРОТИВНИКА

Если подразделение желает атаковать излучающего Страх противника, то оно должно пройти тест на Страх. Если тест пройден, то подразделение может атаковать без дальнейших штрафов. Если тест провален, то подразделение не может атаковать, а также не может стрелять или двигаться в этот ход.

Если подразделение потерпело поражение в ближнем бою от врага, излучающего Страх, и если СП излучающего Страх врага более СП подразделения, то подразделение считается автоматически сломленным. без Теста на Разгром. Если СП подразделения больше СП излучающего Страх врага, то Тест на Разгром проходится как обычно. Это правило применимо вне зависимости от того, прошло ли подразделение тест на Страх ранее или нет.

УЖАС

Есть существа, которые вызывают еще больший страх. Для этих существ существует правило Ужаса.

Подразделение, которое оказалось перед лицом врага, излучающего Ужас, должно пройти тест, и попытаться преодолеть свои эмоции. Если им это не удастся, то они превращаются в трясущихся идиотов, более не напоминающих солдат.

Каждое подразделение проходит тест на Ужас только раз за битву. Следует иметь в виду, что монстры, которые излучают Ужас, также излучают Страх, и все правила описанные выше применимы в равной степени. Вы не должны проходить тест на Ужас и на Страх в одной ситуации, проходите только тест на Ужас. Если подразделение



прошло тест на Ужас, то все остальные встречи с Ужасными противниками считаются как просто встречи с противниками, излучающими Страх.

Ваше подразделение должно проходить тест на Ужас в следующих случаях:

1. Когда подразделение пытается атаковать противника, излучающего Ужас или само атаковано им.
2. Когда противник излучающий Ужас находится в 6" от вашего подразделения на начало хода.

БЕЖАТЬ!

Подразделение, которое провалило тест на Ужас, должно бежать немедленно.

Если подразделение было атаковано излучающим Ужас противником, и провалило тест, то оно автоматически выбирает реакцию на атаку «бежать».

Если подразделение пыталось атаковать противника, излучающего Ужас, и провалило тест, то оно не атакует противника, а бежит в свою фазу обязательных перемещений.

Если подразделение не прошло тест на Ужас в начале своего хода, то оно обязано бежать от источника Ужаса.



Хоббит вдвое ниже человека, но имеет гораздо больший аппетит. Он живет в норе, вырытой в холме. Почти всегда, когда он не ест, он весьма раздражителен. В основном он наслаждается поглощением еды, питья и повествованием непристойных историй. Он неплохо стреляет из лука, и не любит Гоблинов и других подлых типов, которые пробираются в его погреб. Хоббит – сильный, округлый, волосатый и не болтливый, потому что знает, что ртом едят.

Хоббит живет в своей стране, которая называется Община. Она находится в центре Империи и затеряна среди лесов. Там они возделывают землю и выращивают в изобилии продукты, которыми кормят голодающие города Империи за приличную сумму золота.

Хоббиты нечасто проявляют отвагу, кроме тех случаев, когда враг приближается к повозкам обоза с провизией. Тогда они становятся очень разгневанными и показывают свое умение сражаться.

Из Примуара Аурус

Помните, что тест на Ужас проходится раз за игру, вне зависимости от ситуации теста, и в дальнейшем подразделение считает всех противников, излучающих Ужас, излучающими Страх.

ДОПОЛНЕНИЯ К СТРАХУ И УЖАСУ

Если монстр излучает Страх, то это даст ему определенные бонусы. Например, Ужасный дракон вряд ли испугается Страшного тролля. Все описанные ниже правила в равной степени применимы и к седокам на существах, которые излучают Страх или Ужас. Это применимо и к подразделениям, в состав которых входят существа излучающие Страх или Ужас, например смешанное подразделение из скинков и Кроксигора лизардменов.

Следующие правила применимы ко всем существам, описанным выше:

Существа, излучающие Страх, иммунны к действию Страх от других существ. Также такие существа считают всех существ, излучающих Ужас, излучающими Страх. Например, Ужасный дракон не подвержен действию Страх, который излучает тролль, а тролль воспринимает дракона как излучающего Страх, а не Ужас.

Существа, которые излучают Ужас полностью иммунны к действию и Страх и Ужаса, и это распространяется на седоков, если их скакуны излучают Ужас или Страх.

Часто бывает так что нападающий на вас отряд простых солдат ведет в бой персонаж или монстр, который излучает Страх или Ужас.

В таком случае действуют следующие правила. В случае Ужаса любое подразделение должно проходить тест на Ужас, если существо в атакующем подразделении оказывается в 6" от проходящего теста. Это относится только к существу, а не ко всему подразделению, в котором оно находится. То есть, если ваше подразделение находится в 6" от края подразделения, а до излучающего Ужас существа более 6", то тест проходить не надо.

В случае Страх, подразделение, которое атаковано таким подразделением, должно проходить тест на Страх, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Если же ваше подразделение атакует подразделение противника, но после завершения атаки не будет состоять в базовом контакте с излучающей Страх моделью, то тест на Страх или Ужас проходить не надо.

ТУПОСТЬ

Некоторые большие и сильные существа часто бывают довольно тупы. Нередко они все таки имеют довольно высокий интеллект, но их странное, замедленное поведение может быть вызвано удивлением или смущением, вызванным боем и всеми этими криками вокруг. Существа, к кото-

рым применимо правило Тупости, указаны в соответствующих книгах армий, например тролли в книге армий Орков и Гоблинов.

Существо, к которому применимо правило Тупости, должно проходить тест на Лидерство в начале каждого своего хода. Если тест успешно пройден, то существо ведет себя нормально и может сражаться без дальнейших ограничений.

Если тест провален, то все не так хорошо как хотелось бы. Следующие правила применимы для существ, которые не смогли преодолеть свою Тупость на этот ход. В дополнение к ним, Маги, которые не смогли пройти тест на Тупость, не могут творить заклинания, но при этом продолжают создавать кубики силы и разрушения заклинаний.

- 1) Если подразделение находится в ближнем бою, половина существ неожиданно прекращает сражаться. Если в подразделении нечетное количество моделей, то киньте D6. На 4+ броска на округление «лишняя» модель сражается, если выпало меньше – нет. Следует иметь в виду, что это относится только к существам с правилом Тупости. Если в подразделении смешаны разные виды существ – например отряд троллей, ведомых гоблинским вождем, то модели без Тупости не подпадают под это правило. Игрок может сам решить, какие из его Тупых моделей не сражаются в данный момент.
- 2) Если подразделение не находится в ближнем бою, то оно на целый ход забывает, что оно должно делать. Подразделение проходит прямо вперед на половину своего Движения (то есть тролли с движением в 6 проходят 3"). Если при таком движении встречено подразделение противника, то это считается нападением. Если встречено дружественное подразделение, то полки смешиваются и теряют строй. На весь ход оба подразделения ничего не могут делать. Это считается обязательным перемещением и производится до всех остальных перемещений, но после того, как будут декларированы нападения. Существа, которые не подвержены Тупости, но находятся в Тупом подразделении делают тоже, что и остальное подразделение, подвергаясь риску быть затоптанным, если они попытаются сделать что-либо другое.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА ПСИХОЛОГИИ ПРИ ТУПОСТИ

Подразделение, которое провалило свой тест на Тупость, игнорирует все остальные тесты на Психологию, то есть такое подразделение免疫но к Панике, Страху, Ужасу и так далее. При этом, оно

может быть сломлено в ближнем бою, и все правила в этом отношении применимы в полном объеме. Бегущее подразделение не обязано проходить тест на Тупость, до тех пор, пока не восстановит порядок, после чего оно должно проходить тесты на Тупость во все последующие ходы боя.

ТУПОСТЬ И НАЕЗДНИКИ

Часто бывает так, что наездники едут на скакунах, которые подвержены правилу Тупости (знаменитые рыцари темных эльфов на Холодных). В таком случае тест на Тупость проходит по Лидерству наездника. Если же тест провален, то все подразделение ведет себя в соответствии с правилом Тупости, но наездники могут сражаться без дальнейших ограничений, если получают такую возможность.





БЕШЕНСТВО

Некоторые воины могут ввергнуть себя в состояние боевого бешенства. Это может быть вызвано наркотиками, трансом, религиозными ритуалами или просто плохим характером солдата или его натурой. Такие виды войск попадают под правило Бешенства. Бешенство используется с самого начала сражения, и для него не требуется никаких тестов.

После того, как все нападения объявлены, измерьте расстояния от подразделения, которое попадает под правило Бешенства, до ближайших подразделений противника. Если Бешеное подразделение может напасть на противника, то оно обязано это сделать. В таком случае игрок просто не имеет выбора, Бешеное подразделение обязано атаковать. Если у вас есть несколько целей для нападения, то вы можете выбрать, на какую цель будет нападать ваше Бешеное подразделение.

Бешеные подразделения получают одну дополнительную атаку в свой профиль. То есть если солдат имел одну атаку, у него их становится две. Если солдат имел две атаки, то у него становится их три. Если модель имеет одну атаку и дополнительное ручное оружие, то вместе с бешенством модель будет иметь 3 атаки.

Бешеное подразделение всегда преследует бегущего из ближнего боя врага. Оно не может пытаться удержаться от преследования противника, и преследуют противника, даже если они находятся на защитной позиции. Бешеные войска не могут выбрать реакцию «бежать» при нападении на них.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА ПСИХОЛОГИИ ПРИ БЕШЕНСТВЕ

До тех пор пока подразделение не потеряло свое Бешенство оно считается полностью иммунным ко всем остальным правилам Психологии, включая Страх, Ужас, Ненависть, панику и пр. Следует иметь в виду, что это правило распространяется только на Психологию, но не на Тесты на Разгром.

ПОРАЖЕНИЕ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Если бешеное подразделение проиграло ход ближнего боя, то оно более не счита-

ется Бешеным и продолжает бой как обычное подразделение, безо всяких дополнительных правил.

НЕНАВИСТЬ

Ненависть весьма сильное чувство и оружие. Юдами, а иногда и веками хранимые обиды, никогда не забываемые подлости и предательства могут быть весьма ощутимым движущим мотивом на поле боя. Для этого создано правило Ненависти. Как и правило Бешенства, правило Ненависти работает автоматически и не требует никаких тестов.

Подразделение, которое сражается в ближнем бою с Ненавидимым им противником, может перекидывать неудачные броски на попадание в первый ход ближнего боя. Этот бонус приме-



ним только на первый ход боя, и не распространяется дальше.

Подразделение, которое сражается в ближнем бою с Ненавидимым им противником, всегда преследует бегущего из ближнего боя врага. Оно не может пытаться удержаться от преследования противника и преследуют противника, даже если они находятся на защитной позиции.

УПОРСТВО

Некоторые подразделения способны сражаться, даже если им противостоят превосходящие во много раз силы противника и невзирая на любые жертвы и потери. Это может быть достигнуто годами или веками тренировки, высокой моралью или простой глупостью и непониманием того, что битва давно проиграна.

Такие войска подпадают под правила Упорства.

Войска, которые являются Упорными, всегда проходят Тест на Разгром по своему немодифицированному Лидерству, вне зависимости от того, на сколько они проиграли данный ход ближнего боя. Это означает, что если подразделение имеет Лидерство 9, и проиграло бой на 4, то оно победит только на бросок в 10 и более, тогда когда без правила упорства должно было бы бежать на значение 6 и более. Если Упорное подразделение возглавляет персонаж, не являющийся Упорным, с большим Лидерством, то вы можете использовать лидерство персонажа, но помните, что оно подвергается модификаторам за результат боя, как обычно. Используйте либо модифицированное Лидерство персонажа, либо не модифицированное Лидерство подразделения, в зависимости от того, что больше.



Храбростью славной,
Богам отмечен —
К Сигмару люди
Идут отовсюду.

Вести приходят про гоблинов войско:
Пленников, злато,
Добычу без меры
Хочет орда увести
В свои степи,
Кровь и пожар
За собой оставляя.

Войско свое
Сигмар в бой собирает,
В горном проходе
Как стены из камня
Храбрые войны
Орду удержали.
Гоблинов было
Убито без меры.

Славной победой
Окончилась битва,
Гномов король от оков был избавлен —
Старший из всех Королей подземелья.

«Сигмар храбрейший!
Средь воинов света
Долго я жил,
Но не видел я прежде
Схватки такой
И орды истребления» —
Молвил так Курган
Железнобородый. —

«Сигмар могучий,
За подвиг великий
Трудно мне будет
С тобой расплатиться.
Праздновать будем
Нашу победу,
Будь моим гостем
В дварфов палатах!

Вот тебе молот,
Рожденный для схватки:
Он из железа
Небесного скован,
Гал-Маразом назван
Рунсмитом сей молот,
Молот, который
Не знает преграды,
Молот, разящий
Огня языками.»





РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Оружие
Персонажи
Генерал и Знаменосец Армии
Монстры
Летающие существа
Знаменосцы, Музыканты и
Командиры
Специальные правила
Рассыпной строй
Легкая кавалерия
Боевые машины
Колесницы
Строения



ОРУЖИЕ

В мрачном мире Молота Войны войны каждой расы имеют свое оружие, которое помогает выжить. От прекрасных мечей эльфов до острых топоров гномов, все это — оружие. Разное оружие имеет разные свойства и дает разные преимущества в бою. Мало кому удастся обойтись без насилия в этом опасном мире.

ОРУЖИЕ В ПОДРАЗДЕЛЕНИЯХ

В большинстве случаев предполагается, что все модели в подразделении вооружены одинаковым образом, то есть имеют одинаковый набор одинакового оружия. Даже если сами модели имеют некоторые отличия друг от друга, для простоты и правильности игры следует предполагать, что все модели в подразделении имеют одинаковое вооружение, если в описании подразделения не написано обратного.

В игре подразумевается, что все модели имеют по факту ручное оружие, такое как меч, булава, кинжал или топор. Это самое простое оружие, которое не дает никаких бонусов, но и не имеет никаких пенальти. В дополнение модели могут нести другое оружие, такое как лук или копье, которое дает определенные изменения в правилах модели. Отличие различных типов оружия приведено ниже. Модель может использовать только один вид оружия, то есть если модель вооружена двуручным и ручным оружием она должна решить, какое из них использовать.

Любое оружие должно использоваться все время в одном ближнем бою. То есть если подразделение вооружено ручным оружием и двуручным оружием, то перед началом боя оно может выбрать, чем драться. Но оно будет обязано драться этим оружием до тех пор, пока ближний бой не кончится, и не может менять оружие тогда, когда противник пытается его проткнуть.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БЛИЖНЕГО БОЯ

Описанные ниже два специальных правила для оружия применимы только для пеших моделей и не применимо для моделей которые сражаются верхом или с колесниц.

СРАЖЕНИЕ С ОРУЖИЕМ В ОБОИХ РУКАХ

Пешая модель может сражаться, имея два ручных оружия, по одному в каждой руке. Это могут быть любые виды ручного оружия, мечи, топоры, куски дерева и просто два камня, все это считается как два ручных оружия.

Модель, которая имеет два ручных оружия, получает +1 Атаку. То есть воин с 1 атакой, имеет 2 атаки, герой с тремя атаками имеет 4 атаки и так далее. Следует иметь в виду, что если обе руки заняты, то воин не может использовать щит.

СРАЖЕНИЕ С РУЧНЫМ ОРУЖИЕМ И ЩИТОМ

Пешая модель может сражаться имея в одной руке ручное оружие и щит в другой. С таким вооружением воин



может более эффективно отбивать атаки противников в ближнем бою, закрываясь щитом и отбиваясь оружием.

Пешая модель, которая имеет щит и ручное оружие, получает дополнительный бонус к своему спас-броску за доспехи в +1. То есть если модель имеет легкий доспех и щит, то она имеет спас-бросок на 5+. Но благодаря этому правилу в ближнем бою ее спас-бросок будет считаться как 4+. Это применимо только против ран, наносимых в ближнем бою, но не стрельбой или магией.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОРУЖИЯ

Разные виды оружия имеют разные правила применения, разные бонусы или штрафы. Например, некоторые виды оружия требуют двух рук для использования, но имеют большую силу, некоторые стрелковые виды оружия имеют большую дальность, но трудны для перезарядки. Все эти правила описаны ниже.

БОНУС К СИЛЕ

Некоторые виды оружия дают бонус к силе. Например, воин, вооруженный алебардой, имея Силу 3, будет наносить удары с Силой 4. Следует иметь в виду, что этот бонус применим только к силе ударов, характеристика самого солдата остается неизменной. Это может быть важно, например при тестах характеристик.

Некоторые виды оружия дают свой бонус к Силе только на первый ход боя. Это отражает неудобство или тяжесть такого оружия. Это обычно указано в описании оружия.

Некоторые виды оружия дают свой бонус к Силе только на первый ход боя и только при условии, что владелец оружия нападает в этот ход. Таково, например, кавалерийское копьё или лэнс, которое наносит сокрушительные удары только если всадник наносит их с разгона, в атаке. Это также обычно указано в описании оружия.

ТРЕБУЕТ ДВУХ РУК ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Некоторые виды оружия являются слишком тяжелыми и требуют двух рук для успешного применения. Например, классическим примером такого оружия являются все виды Большого или двуручного оружия.

Если оружие требует двух рук для использования, то при его применении нельзя в дополнение использовать щит или другое оружие.

БЬЕТ ПОСЛЕДНИМ

Некоторые виды оружия, такое как двуручное оружие, является слишком тяжелыми и медленными, и поэтому их носители всегда бьют последними в ближнем бою.

Это означает, что модель, вооруженная таким оружием, в ближнем бою бьет последней, вне зависимости от Инициативы, своей и противника. Следует иметь в виду, что модели с таким оружием все-таки бьют первыми в тот ход, когда они нападают, так как нападающие всегда бьют первыми, а не в порядке Инициативы.

БЬЕТ В НЕСКОЛЬКО РЯДОВ

Некоторые виды оружия, такие, например, как копья, дают возможность отряду сражаться не в один передний ряд, а в несколько рядов. Это означает, что удары по противнику наносят не только те модели, которые стоят в первом ряду, но и модели во втором ряду. Некоторые специальные правила позволяют бить даже в 3 или 4 ряда.

Это правило не применимо, если подразделение должно наносить удары во фланг или в тыл, или если подразделение двигалось в этот ход. То есть если подразделение нападало на противника, то в первый ход боя может сражаться на один ряд меньше, чем позволяет оружие. Например, воины, вооруженные копьями, сражаются в один ряд, а в последующие ходы — в два ряда. Если же подразделение само было атаковано, то оно сражается в два ряда с первого хода.





МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ВЫСТРЕЛЫ

Некоторые виды стрелкового оружия позволяют выстрелить несколько раз в ход. Такая способность называется Многочисленные выстрелы x N, где N количество выстрелов, которое оружие может сделать в ход. Но при этом такое оружие имеет штраф -1 на попадание за каждый выстрел. Так что если ваш солдат вооружен многозарядным арбалетом, который имеет Многочисленные выстрелы x 2, то он может либо выстрелить 1 раз без штрафа, либо 2 раза со штрафом -1 на попадание.

Следует иметь в виду, что количество атак в профиле модели не оказывает влияние на количество выстрелов в ход.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Некоторые виды стрелкового оружия предназначены для метания, такие как дротики или метательные топоры. Такое оружие может быть весьма эффективно в руках сильного и меткого воина.

Метательное оружие не имеет обычных штрафов за дальность и движение метателя. Следует иметь в виду, что это не означает, что такое оружие может быть использовано во время того, как подразделение с таким оружием нападет, или после того, как такое подразделение маршировало. Просто в тех случаях, когда можно стрелять, такое оружие не имеет пенальти на попадание.



*Куда идете вы, люди Рейксанда
Почему несете с собой мечи и алебарды?*

*Мы идем на войну за Императора
И Лорда Сигмара, нашего господина и спасителя*

*Завтра мы идем на войну
Лицом к лицу встретим Орды Хаоса*

*Завтра нас похоронят
В холодных могилах, что ждут нас*

*И когда война закончится
Мое тело останется лежать на холодном поле боя*

*Услышь мою молитву, спаси мою душу.
Лорд Сигмар, прими меня в своем свете.*

Песня старых солдат из Рейксанда

ДВИГАТЬСЯ ИЛИ СТРЕЛЯТЬ

Некоторые виды стрелкового оружия весьма сложны и трудны для перезарядки, поэтому из них нельзя стрелять с движения.

Оружие с такой опцией не может использоваться в тот же ход, в который подразделение, его несущее, двигалось. Это правило применимо также, если подразделение выполняло какое либо обязательное перемещение или просто поворачивалось на месте.

БРОНЕБОЙНОСТЬ

Многие виды оружия, в большинстве своем порохового, имеют большую кинетическую энергию, и пробивают доспехи гораздо легче, чем остальные виды оружия.

Оружие со свойством Бронейбойность имеет дополнительный бонус на пробивание доспехов в -1. То есть оружие с 4 силой и Бронейбойностью модифицирует спас-бросок за доспехи на -2, а не на -1.

СПИСОК ВИДОВ ОРУЖИЯ

Далее описаны различные виды оружия, которые применяются воинами в мире Warhammer. Здесь описаны в основном самые распространенные виды оружия, общие для всех рас. Специфические виды оружия описаны в отдельных книгах армий.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие ближнего боя это... оружие которое используется в ближнем бою. Большинство солдат несут как минимум простое ручное оружие, и некоторые из них какое либо дополнительное оружие. При нанесении ударов используется сила самого носителя, но некоторые виды оружия имеют дополнительные модификаторы к силе.

РУЧНОЕ ОРУЖИЕ (МЕЧ, БУЛАВА, ТОПОР, ДУБИНА И ТАК ДАЛЕЕ)

Термин «ручное оружие» используется для описания любого вида режущего, колющего или тупого оружия. Такое оружие является стандартным вооружением для простых солдат и не имеет никаких специальных правил.

Специальные правила: никаких. Тем не менее, такое оружие может использоваться в комбинациях: два ручных оружия и ручное оружие со щитом, как описано выше.

БОЛЬШОЕ ИЛИ ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Двуручное оружие является увеличенной и утяжеленной вариацией простого ручного оружия. Это может быть двуручный меч, двуручный топор и пр. Удар таким оружием может нанести страшные раны и пробить даже самый тяжелый доспех.

Специальные правила: +2 к силе удара, требует двух рук для использования, всегда бьет последним.

ЦЕП

Цеп представляет собой один или несколько стальных или деревянных шаров или палок, прикрепленных тяжелой цепью к длинной рукояти. Такое оружие является очень тяжелым и неудобным, и не менее опасным для носителя, чем для его врагов.

Специальные правила: +2 к силе удара в первый ход боя, требует двух рук для использования

УТРЕННЯЯ ЗВЕЗДА

Такое поэтическое название носит большой шипастый шар, прикрепленный цепью к рукояти. Такое оружие можно использовать одной рукой, но оно весьма тяжело и не удобно.

Специальные правила: +1 к силе удара в первый ход боя.

АЛЕБАРДА

Алебарда является оружием, в котором лезвие топора прикреплено к древку копья, что дает большой размах и силу удара. Такое оружие требуется держать в двух руках.

Специальные правила: +1 к силе удара, требует двух рук для использования.

КОПЬЕ В РУКАХ ПЕШЕГО ВОИНА

В руках пешего воина копье дает возможность создать непробиваемую стену стальных, или каменных, наконечников. Это идеальное защитное оружие.

Специальные правила: сражаются в два ряда.

КОПЬЕ В РУКАХ КАВАЛЕРИСТА

В руках же кавалериста копье позволяет с большой эффективностью использовать инерцию удара при атаке.

Специальные правила: +1 к силе удара в первый ход боя, если владделец нападает.

КАВАЛЕРИЙСКОЕ КОПЬЕ

Развитием идеи копья является его кавалерийская модификация, более длинная, прочная и тяжелая, которая способна нанести гораздо более сильный удар и пробивает любые доспехи.

Специальные правила: +2 к силе удара в первый ход боя, если владделец нападает.

ПИСТОЛЕТ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Пистолет является уникальным оружием, которое может использоваться как при стрельбе, так и в ближнем бою. Пистолеты в большинстве своем весьма примитивны и используют грубый и опасный порох для того, чтобы выпустить свинцовую или даже каменную пулю.

В ближнем бою пистолет считается ручным оружием, и может использоваться в комбинации с другим пистолетом, что называется «парой пистолетов», или с другим оружием ближнего боя. В таком случае пистолет дает +1 к Атаке.

В дополнение все атаки проводимые пистолетом в первый ход считаются имеющими силу 4 и Бронебойность, давая суммарный модификатор к спас-броску противника в -2. Это применимо только в первый ход и только в отношении атак, наносимых пистолетом. Это применимо для всех атак модели, если она вооружена пистолетами в каждой руке, и применимо только к одной атаке модели, если модель вооружена только одним пистолетом.

Специальные правила: имеет силу 4 в первый ход боя, имеет Бронебойность в первый ход боя.



СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Стрелковое оружие может варьироваться от примитивного типа дротика или пращи до современного и сложного типа пистолета или арбалета.

КОРОТКИЙ ЛУК

Короткий лук является маленьким, легким и простым в применении, за что гоблины предпочитают его метательным бульжникам. Также такой лук использует некоторые легкие кавалеристы, за простоту стрельбы и легкость. Максимальная дальность: 16"; Сила: 3; Специальные правила: нет

ЛУК

Лук является самым распространенным стрелковым оружием на полях сражения Молота Войны, так как он прост в производстве и использовании, и при этом достаточно эффективен. Максимальная дальность: 24"; Сила: 3; Специальные правила: нет

ДЛИННЫЙ ЛУК

Длинный лук — оружие профессиональных лучников, которое изготавливается из составных кусков дуба или тиса. Опытный лучник может поразить цель из такого оружия на расстоянии в триста шагов. Максимальная дальность: 30"; Сила: 3; Специальные правила: нет

АРБАЛЕТ

Арбалет это сложное и медленно перезаряжаемое оружие, которое, тем не менее, имеет большую дальность и силу выстрела. Максимальная дальность: 30"; Сила: 4; Специальные правила: Двигаться или стрелять

МНОГОЗАРЯДНЫЙ АРБАЛЕТ

Такое оружие в основном используется темными эльфами Нагтарота. Более легкий и менее мощный, такой арбалет, тем не менее, обладает поразительной скорострельностью, благодаря магазину стрел, и сложной системе рычагов. Максимальная дальность: 24"; Сила: 3; Специальные правила: 2 x Многочисленные выстрелы

ПРАЩА

Пращи не часто используются на поле боя из-за небольшой мощности и маленькой дальности. Но в руках опытного пращника они могут творить чудеса. Максимальная дальность: 18"; Сила: 3; Специальные правила: 2 x Многочисленные выстрелы при стрельбе на 9" и менее.

МЕТАТЕЛЬНОЕ КОПЬЕ

Метательное копье или дротик это легкое копье, предназначенное для метания. Такое копье мало пригодно для рукопашного боя, но при правильном применении может быть страш-

ным оружием. Это любимое оружие скингов в джунглях Люстрии.

Максимальная дальность: 8";

Сила: как у владельца;

Специальные правила: метательное оружие

МЕТАТЕЛЬНЫЙ НОЖ ИЛИ МЕТАТЕЛЬНАЯ ЗВЕЗДА

Такое оружие любят использовать убийцы и разведчики. Для скейвенов клана Эшин метательные звезды являются любимым и почти культовым оружием.

Максимальная дальность: 6";

Сила: как у владельца;

Специальные правила: метательное оружие

МЕТАТЕЛЬНЫЙ ТОПОР

Некоторые гномы используют для метания тяжелые топоры. Такой топор нельзя кинуть далеко даже гному, но на небольшом расстоянии он имеет разрушительный эффект. В ближнем бою такой топор считается простым ручным оружием, а простые топоры не могут метаться как метательные.

Максимальная дальность: 6";

Сила: как у владельца;

Специальные правила: метательное оружие

МУШКЕТ

Мушкет является самой примитивной моделью порохового оружия. Простой металлический ствол, расположенный на деревянном основании составляет всю конструкцию. Порох в стволе поджигается фитилем или примитивным кремневым механизмом.

Гномы используют более совершенную версию мушкета, с колесцовым замком и казенным заряданием, что делает их мушкеты на порядок более эффективными.

Максимальная дальность: 24";

Сила: 4;

Специальные правила: Двигаться или стрелять, Бронебойность

ПИСТОЛЕТ ПРИ СТРЕЛЬБЕ

Пистолет является меньшей и более простой версией мушкета. Короткий ствол не позволяет этому оружию иметь большую дальность, что компенсируется легкостью применения и большой пробивной способностью.

Следует иметь в виду, что даже если модель не несет несколько пистолетов, то она может стрелять только из одного в ход.

Пистолет при стрельбе не имеет обычных штрафов за движение и за дальность.

Максимальная дальность: 8";

Сила: 4;

Специальные правила: Бронебойность

ГЛОССАРИЙ ОРУЖИЯ

Стрелковое оружие

Наименование	Дальность	Сила	Правила
<i>Короткий лук</i>	16"	3	--
<i>Лук</i>	24"	3	--
<i>Длинный лук</i>	30"	3	--
<i>Арбалет</i>	30"	4	Двигаться или стрелять
<i>Мушкет</i>	24"	4	Двигаться или стрелять, Бронебойность
<i>Пистолет</i>	8"	4	Бронебойность
<i>Многозарядный арбалет</i>	24"	3	2 x Многочисленные выстрелы
<i>Праща</i>	18"	3	2 x Многочисленные выстрелы на 9" и менее
<i>Джаквелин</i>	8"	как у владельца	Метательное оружие
<i>Метательный топор</i>	6"	как у владельца	Метательное оружие, +1 к Силе атаки
<i>Метательный нож / звезда</i>	6"	как у владельца	Метательное оружие

Оружие ближнего боя

Ручное оружие	Специальные боевые правила
<i>Двуручное оружие</i>	Требует двух рук, бьет последним, +2 к Силе удара
<i>Цеп</i>	Требует двух рук, +2 к Силе удара в первый ход боя
<i>Алебарда</i>	Требует двух рук, +1 к Силе удара
<i>Котье (пехота)</i>	Страгается в два ряда
<i>Котье (кавалерия)</i>	+1 к Силе атаки в первый ход боя, если носитель нападет
<i>Ленс</i>	+2 к Силе атаки в первый ход боя, если носитель нападет
<i>Утренняя звезда</i>	+1 к Силе атаки в первый ход боя
<i>Пистолет</i>	Сила 4 и Бронебойность в первый ход боя





ПЕРСОНАЖИ

На полях боев мира Молота Войны присутствуют не только простые солдаты, но и могучие персонажи: генералы или маги, способные одним заклинанием стереть с лица земли целое подразделение. Они гораздо сильнее простых солдат и приносят в игру совершенно новый аспект, выступая на полях сражений как лидеры или как могучие воины.

Герои отличаются от простых солдат разными параметрами. Некоторые просто самые сильные, стойкие и жестокие представители своей расы, а некоторые более быстрые и отличаются большим мастерством во владении оружием. Некоторые другие имеют специальные способности, как например Инженеры Империи и гномов, которые помогают лучше стрелять из пушек.

В большинстве случаев они обладают высокими титулами своей расы. Например, орочьи персонажи известны под названием Боссы и Большие боссы, так их называют сами орки, а лидеры Империи носят титулы Курфюрстов (или графов-выборщиков), которые отражают их место в иерархии Империи.

Ниже приведены параметры простого воина империи и самого могучего героя Империи, для того чтобы показать отличие их друг от друга

	M	WS	B	S	T	W	I	A	Ld
Человек	4	3	3	3	3	1	3	1	7
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Курфюрст	4	5	5	4	4	3	5	3	9

ТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Такие персонажи как Маги или Генералы могут сражаться как подразделение состоящее из одного человека. Но как мы увидим в дальнейшем самой полезной способностью персонажей является возможность для них присоединяться к другим подразделениям, усиливая их своими способностями.

Также существует совершенно отдельный класс персонажей, известный как Маги. Они способны творить заклинания, которые могут повернуть вспять ход самого безнадежного сражения.

МАГИ

Магическая сила есть везде в мире Warhammer. Она пронизывает все живое, и может быть использована как во благо, так и во зло. Умение управлять магическими энергиями почти также важно, как и владение искусством боя. Нередко магия является тем фактором, которые определяет победителя и побежденного на весах войны.

Многие могучие короли и повелители имеют

при себе магов, которые сражаются вместе с ними на полях боев. Некоторые расы даже управляемы магами.

В Империи сам император поощряет изучение магии, для того чтобы иметь большое количество Боевых Магов в многочисленных войнах, которые ведет Империя. На далеком западе, на магическом острове Ультуан древние эльфы достигли вершин мастерства во владении магией, являясь самыми могучими магами в истории мира. Из всех обитателей мира только Гномы не имеют магов,



их сила лежит в создании великолепных рунных предметов. Существует много типов и видов магов, но все они имеют уровень силы от 1 до 4. Уровень силы мага указывает на то, сколько заклинаний он знает и какова его способность эти заклинания творить. Конечно, четыре уровня силы не могут отобразить все грани индивидуального различия в мастерстве, но они указывают на примерные способности мага на поле боя.

Более подробные правила для магов, заклинаний и магических предметов даны далее по книге.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если персонаж не присоединен к подразделению, то он составляет независимое подразделение из одной модели.

Персонаж игнорирует все штрафы к перемещению за ландшафт, кроме непроходимого ландшафта и может поворачиваться на месте без затраты своих Очков Движения. Так что персонаж может подвигаться немного в одном направлении, повернуться (бесплатно) и продолжать свое движение далее.

ПЕРСОНАЖИ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Пешие персонажи имеют угол обзора в 360 градусов вокруг себя, и поэтому могут нападать и стрелять по любой цели, которая находится в радиусе действия и не закрыта препятствием.

Тем не менее, персонаж на скакуне или на монстре, а также персонаж в колеснице, подчиняется всем нормальным правилам для линии взгляда, то есть имеет сектор обзора в 90 градусов прямо перед собой. Из этого вытекают все дальнейшие ограничения для стрельбы и нападения, описанные выше в разделе Движения. Также персонаж на скакуне должен подчиняться всем правилам, связанным с штрафами за ландшафт. Это отображает то, что пеший персонаж более мобилен, чем персонаж на скакуне или на монстре.

Персонажи, которые имеют 5 и более ран в своем стартовом профиле, также обязаны подчиняться правилам, связанным с сектором обзора.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Персонаж может свободно поворачиваться во время своего движения, и после окончания движения может быть повернут в любую сторону.

Но если персонаж совершает обязательное перемещение, бегство или нападение, то он обязан по окончании движения остаться стоять лицом туда, куда он двигался. Это отображает то, что при таком движении персонаж слишком занят тем, что у него сзади или спереди, и не особо смотрит по сторонам.

ДВИЖЕНИЕ МАРШЕМ

Персонажи, которые двигаются сами по себе, могут маршировать, удваивая свое движение, так же как и все остальные подразделения. Но персонаж может маршировать даже в тех случаях, когда противник находится в 8 дюймах от него, и при марше игнорирует все штрафы, связанные с ландшафтом, кроме непроходимого ландшафта.

ПЕРСОНАЖИ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

НЕЗАВИСИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ, ПРИСОЕДИНЯЮЩИЕСЯ К ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМ

Все персонажи, кроме Командиров, которые всегда сражаются в своем подразделении, как описано ниже по книге, могут сражаться как отдельное подразделение, или они могут присоединиться к другому подразделению и сражаться как его часть.

Для того, чтобы присоединиться к подразделению, персонаж должен придвинуться к нему, до касания базами с любой моделью подразделения. После этого персонаж автоматически ставится в первый ряд подразделения. При этом подразделение не может пройти в этот же ход больше, чем осталось Очков Движения у персонажа. Потерянные Очки Движения подразделения считаются потраченными на ожидание героя.

Если в первом ряду построения нет места для персонажа, из-за знаменосца, музыканта или других персонажей, то персонаж ставится во второй ряд. До тех пор пока персонаж находится во втором ряду, он не может сражаться, даже копьем, использовать магические предметы или творить заклинания, и подразделение не может использовать Лидерство персонажа для прохождения тестов. В таком случае персонаж просто отсутствует в игре. Только если персонаж оказался в ближнем бою, например при атаке во фланг или в тыл, он может сражаться, как обычно.

Персонажи не могут присоединяться к подразделениям, которые находятся в ближнем бою, но могут нападать на вражеское подразделение. Также персонажи не могут присоединяться к бегущим подразделениям.

ПЕРСОНАЖИ, ПОКИДАЮЩИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Кроме исключений, которые будут указаны ниже, персонаж может покидать подразделение в любой момент фазы Движения. Он может покинуть одно подразделение и присоединиться к другому, но он не может покинуть подразделение и снова присоединиться к нему же в один и тот же ход.

Персонаж не может покинуть подразделение, когда оно выполняет какое-либо обязательное перемещение, когда подразделение бежит, нападет, находится в ближнем бою или только что восстановило порядок.

Если подразделение декларировало нападение, то персонаж не может его покинуть в эту фазу движения. Но если подразделение

не декларировало нападения, то персонаж может декларировать свое собственное нападение и при нападающем движении покинуть подразделение.

С того момента, как подразделение вступило в ближний бой, и до того момента как подразделение вышло из ближнего боя и совершило все обязательные перемещения, связанные с выходом из боя, такие как бегство или преследование, персонаж не может покинуть подразделение.

ПЕРСОНАЖИ, ПЕРЕМЕЩАЮЩИЕСЯ ВМЕСТЕ С ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ

Если персонаж и подразделение, к которому он присоединился, имеют разные значения Движения, то все подразделение движется с наименьшим из этих двух значений Движения.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ВНУТРИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Если в начале ближнего боя, персонаж оказался в ситуации, когда он не может сражаться, или не состоит в базовом контакте с моделями противника, то игрок имеет право переместить персонаж в положение, в котором он может сражаться, но только в свою фазу Движения. Персонаж может заменить собой простую модель в базовом контакте с противником, но не может заменить другого персонажа. Из этого следует, что персонаж теряет возможность сражаться в первый ход боя, если он не состоял в базовом контакте с противником.

Несмотря на то, что это правило дает персонажу возможность перемещаться внутри подразделения во время ближнего боя, это не дает ему возможность выйти из сражения, переместившись за пределы линии боя. Если персонаж сражается, то он сражается до конца, каким бы он не был. Персонаж не может покинуть сражающегося ряда, если он только не отказался от Поединка, как описано ниже.

СТРЕЛЬБА ПО НЕЗАВИСИМЫМ ПЕРСОНАЖАМ

Правила стрельбы описывают ситуацию, когда один отряд стреляет в другой. Во всех отношениях персонаж — это отряд из одной модели, но при стрельбе по независимым персонажам, тем ни менее, применимы специальные правила, призванные отобразить сложность стрельбы по одиночному человеку, который к тому же не очень-то рвется получить стрелу.

БЛИЗОСТЬ К ДРУЖЕСТВЕННЫМ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМ

Независимый персонаж, который находится менее чем в 5 дюймах от дружественного подразделения, в котором есть 5 и более моделей не может быть выбран целью стрельбы, если он не является ближайшей или единственно видимой целью для стрельбы. Это относится только к пешим героям.

Если герой едет на лошади, ну или на чем-то вроде лошади, то он не может быть целью стрельбы только в том случае если менее чем в 5 и дюймах от него есть другое кавалерийское подразделение из 5 и более моделей.

Если же персонаж едет на монстре, то он может быть выбран целью для стрельбы, если только в 5 дюймах от него нет подразделения монстров, которые имеют такой же размер, как и его монстр.

Если персонаж является частью подразделения, в котором кроме него есть еще минимум 5 простых

моделей, то он не может быть целью стрельбы, только все подразделение в целом.

Если в подразделении есть только 5 и менее моделей, включая персонажа, то попадания распределяются равномерно между всеми моделями, а «лишние» попадания распределяются случайным образом. Если количество попаданий по подразделению меньше, чем число моделей в нем, то случайным образом распределяются все попадания.

Следует иметь в виду, что лишние попадания распределяются между моделями, только после того, как будут полностью отыграны те попадания, которые пришлись на цели автоматически.

Пример: подразделение из 3 копейщиков и двух персонажей получило 8 попаданий. Каждая модель получила по 1 попаданию, и три осталось. Отыграйте по одному попаданию. Два копейщика умерли. Несмотря на то, что осталось три попадания на 3 модели, это попадания все равно распределяются случайным образом между тремя выжившими моделями.



По воле великого бога Кхорна, которого я призываю в свои покровители, собрался я на войну, что бы принести поражение и смерть его врагам.

Когда слово моего повелителя Кхорна достигло моих ушей, собрал я могучую армию в Пустошах, и отбыл в Кислев.

Бояре Кислева собрали свои армии, готовясь оказать мне сопротивление в битве.

И поднял я топор, тот, что был дарован мне Лордом Кхорном.

И как лев врезался я в их ряды и как скот убивал я их.

Никто из них не избежал смерти.

Их тела поднял я на колья, а их черепа возложил к трону Бога.

*Надпись на монолите
Гертхера фон Стахла,
Могучего Командира Кхорна.*

ВЫБОР НЕЗАВИСИМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ КАК ЦЕЛИ

Если персонаж больше чем все модели в 5 дюймах от него, то он может быть выбран как цель для стрельбы. Если модель на скакуне присоединена к подразделению пехоты, то она может быть выбрана как цель для стрельбы. Если персонаж едет на драконе, то, если рядом случайно не окажется подразделения драконов, или динозавров, он может быть выбран как цель для стрельбы.

ШТРАФ НА ПОПАДАНИЕ

При стрельбе по независимому персонажу, человеческого размера, который не присоединен к подразделению, стрелки получают штраф -1 на попадание.

Это не относится к персонажу, который едет на скакуне или монстре. Более того, если монстр является Большой Целью, то при стрельбе по нему, и по персонажу, который на нем сидит, стрелки получают бонус +1 на попадание.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Когда подразделения вступают в ближний бой, персонажи оказываются перед лицом противника. Как описано в секции ближнего боя, любая модель может сражаться с любой моделью в базовом контакте.

Солдаты в базовом контакте с персонажем, могут направить все свои атаки против персонажа. Это должно быть объявлено перед тем, как будут брошены кубики на попадание.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ АТАК

Персонаж может распределить свои атаки между моделями в базовом контакте. Это могут быть как другие персонажи, так и простые солдаты. Это более подробно описано в секции ближнего боя.

ЛИШНИЕ РАНЫ

Если персонаж находится в базовом контакте только с двумя простыми моделями противника, но при этом нанес более 2 ран, то лишние раны также ведут к смерти простых солдат. То есть даже если в базовом контакте находится только два солдата, три раны убьют три модели.

Если же в бою с другим персонажем, персонаж нанес ран больше чем ран у противника, то «лишние» раны пропадают. Они не распрост-



раняются на простые модели и не считаются к результату боя, за исключением описанного ниже правила Поединка.

ПОЕДИНОК

Раз в ход ближнего боя каждая сторона имеет право вызвать персонажей противной стороны на поединок. Это отражает схватку один на один между двумя могучими врагами на поле боя, перед лицом своих войск.

ВЫЗОВ НА ПОЕДИНОК

Один вызов на поединок может быть сделан в каждом бою на поле боя. Первой вызовы может делать та сторона, чей ход сейчас идет. Бросающая вызов сторона выбирает, какого своего персонажа она выдвигает на поединок.

Второй игрок имеет право принять вызов или отказаться. Если вызов не принят, то игрок должен удалить одного своего персонажа из первого ряда подразделения. Если вызов принят, то отвечающий игрок выдвигает одного своего персонажа на поединок, и поединок проводится в этот ход ближнего боя.

Если тот игрок, чей ход идет, не бросил вызов, то второй игрок может также бросить вызов. Первый игрок имеет те же варианты ответа, что описаны выше. Следует иметь в виду, что вызов может быть брошен только если в обоих подразделениях присутствуют персонажи, простые солдаты и монстры не могут сражаться на поединках.

В поединках могут участвовать только те модели, которые в данный момент находятся в ближнем бою, то есть те персонажи, которые находятся в базовом контакте с моделями противника. Персонаж, который уже сражается в ближнем бою, например если персонаж уже сражается в передней линии, а вызов бросается при нападении с боку и с тыла, в поединке участвовать не может. Если в подразделении есть персонажи, но никто из них не может принять вызов, по изложенным выше причинам, то вызов не может быть брошен.

ОТКАЗ ОТ ПОЕДИНКА

Если игрок отказался от поединка, то он должен убрать из базового контакта с противником одного своего персонажа, по выбору противника. Персонаж убирается в задний ряд, и заменяется постой моделью. На этот ход подразделение не может использовать его Лидерство для прохождения тестов. В конце этой фазы ближнего боя персонаж автоматически возвращается на свое прежнее место.

СРАЖЕНИЕ В ПОЕДИНКЕ

Если вызов брошен и принят, то два персонажа передвигаются по строю в базовый контакт друг с другом.

Во время боя два персонажа сражаются только друг с другом, никакие другие модели не могут атаковать поединщиков, ни оружием, ни магией.

Во время поединка никакие другие вызовы не могут быть брошены в этом ближнем бою до тех пор, пока один из противников не убит. Поединок может длиться несколько ходов.

Если персонаж едет на скакуне или монстре, который имеет свои собственные атаки, то животное может участвовать в поединке. Если персонаж едет на колеснице, то команда колесницы и ее скакуны не принимают участия в поединке.

Если один персонаж, на скакуне, на монстре или пешком, нападет на подразделение и ему брошен вызов, то он не может отказаться от него. У него просто нет строя для того, чтобы скрыться.

РАСТЕРЗАНИЕ

Если во время поединка один персонаж был убит, и ему было нанесено больше ран чем он имел, то лишние раны считаются при подсчете результатов боя, до максимума в +5.

Это означает, что противника выгодней убить как можно более сокрушительно. Также это не позволит встречать могучих персонажей слабыми Командирами, для того чтобы не дать им возможность ударить по всему подразделению.

ЛИДЕРСТВО И ПСИХОЛОГИЯ

ЛИДЕРСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ

Подразделение, ведомое персонажем, может использовать его Лидерство для прохождения всех основанных на Лидерстве тестов, включая тесты, вызванные заклинаниями, тесты на Психологию, и Тесты на Разгром. Если в подразделении присутствуют несколько персонажей, то используется наибольшее значение Лидерства.

НЕЗАВИСИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ПСИХОЛОГИЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

В большинстве случаев присоединившийся персонаж считается как часть подразделения во всех отношениях. То есть, если подразделение паникует, персонаж паникует вместе с ним, если подразделение нападет, то персонаж нападет вместе с ним и так далее. Исключения из этого приведены ниже.

Если подразделение проваливает тест на Панику, Страх или Ужас, и начинает бежать, то персонаж обязан бежать вместе с подразделением, даже если он сам иммунен к Панике, Страху или Ужасу. Если подразделение испытывает на себе действия Бешенства, или Ненависти, то персонаж должен преследовать противника вместе со своим подразделением, но он не получает связанных с этими правилами бонусов, если он сам не попадает под действие этих правил. Другими словами, персонаж не впадает в Бешенство, если подразделение вокруг него это делает, но он вынужден атаковать и преследовать вместе со своим подразделением.

Если подразделение подпадает под правило Тупости, то персонаж вынужден двигаться вместе с подразделением во время всех его обязательных перемещений, даже если сам не подпадает под это правило. При этом он может сражаться нормально. Следует иметь в виду, что движение из-за Тупости, является обязательным перемещением, и, следовательно, персонаж не может покинуть подразделение, когда оно впадает в Тупость.

Если персонаж находится в подразделении, которое излучает Страх или Ужас, и поэтому иммунно к этим правилам, то и сам персонаж не обязан проходить тест на Страх или Ужас, находясь в этом подразделении.

КАМНЕМЕТЫ, ПУШКИ И ПЕРСОНАЖИ

Существует достаточно видов оружия, которое могло бы позволить направлять игроку выстрелы по персонажу в подразделении, не нарушая правил. К таким видам относятся все виды дыхательного или Шаблонного оружия, камнеметы и пушки, которые стреляют способом, отличным от стандартного.

Поэтому установлено правило, которое позволяет персонажам избегать таких нечестных трюков, используя присущую героям удачу, сноровку и умение подставить ближнего своего под выстрел.

Эти правила применимы для всех видов оружия, которые могут, благодаря своему методу стрельбы избежать тех ограничений, которые накладываются правилами стрельбы по персонажам, описанным ранее.

«БЕРЕГИТЕСЬ, СЭР!»

Если персонаж является частью подразделения, в котором кроме него есть еще минимум 5 простых моделей, то он может попытаться избежать попадания из Шаблонного оружия или пушки. Один из членов его подразделения выкрикнул предупреждение или толкнул персонажа на землю, давая ему тем самым возможность избежать смерти. Удар пришелся по модели рядом или сзади от персонажа.

Если персонаж является частью подразделения, в котором все модели одного с ним размера, и получает попадание из пушки, камнемета или другого оружия, которое не использует стандартные правила стрельбы, киньте D6.

На 1 персонаж не успел заметить опасность и получает попадание, которого он пытался избежать. Откройте повреждения, как обычно.

На 2-6 персонаж успешно увернулся и избежал опасности. Попадание пришлось по другой модели в подразделении. Попадание переносится на ближайшую модель рядом с героем в строю.

Следует иметь в виду, что эти же правила вполне применимы к заклинаниям, которые действуют как Шаблонное оружие или как пушка. Если заклинание действует как обычная стрельба, то применимы обычные правила для персонажей и стрельбы. Это более подробно описано в разделе Магии.

ПЕРСОНАЖИ НА МОНСТРАХ

Персонажи, которые едут на монстрах, излучающих Страх или Ужас, и, следовательно, иммунные к этим правилам, также становятся иммунны к ним. Все тесты на Лидерство, которые эта комбинированная модель должна пройти, проходятся по Лидерству персонажа на монстре. Смотрите секцию Психологии, в которой более подробно описано как это работает. Например, персонаж на большом и Ужасном драконе получает не малую поддержку своей храбрости, и, как и его дракон, иммуннен к Страху и Ужасу.

СКАКУНЫ И ПСИХОЛОГИЯ

Если скакун персонажа подпадает под правило Ненависти или Тупости, то соответствующие тесты должны проходиться в обычном порядке. Тем не менее, все такие тесты проходятся по Лидерству всадника, что отображает усилия персонажа по навязыванию своей воли животному и преодолению естественных инстинктов твари.

Если скакун подпадает под действие Тупости, Ненависти или Бешенства, то персонаж вынужден совершать вместе со своим скакуном все его обязательные перемещения, но при этом он не получает положенных от этих правил бонусов. Так что если монстр тупит, то это не значит что всадник впадает в Тупость вместе с ним, он может сражаться как обычно.

Такие же правила применимы и для монстров, которые везут колесницу, все тесты должны проходиться по наибольшему среднему командный Лидерству.

ШТРАФЫ ПРИ СТРЕЛЬБЕ

Помните о том что, персонаж на монстре не подпадает под действие правила о штрафе в -1 при стрельбе по персонажу. Более того, если монстр является Большой Целью, то при стрельбе по нему, и по персонажу, который на нем сидит, стрелки получают бонус +1 на попадание.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Помимо стандартных персонажей, существ-

вуют и так называемые Специальные Персонажи. Это известные лидеры или маги своего народа. Например, это могут быть могучие лидеры наций, такие как Карл Франц, император Империи людей, или Луис Львиное Сердце, король Бретонии. Также это могут быть могучие вожди, как, например, Гром Брюхо, вождь всех орков Туманных Гор, Малекит, Король-Чародей темных эльфов Нагтарота, Хотек, ренегат, бывший священник Вауля и многие другие. Так же это могут быть Герцоги Бретонии, Курфюрсты Империи, или Серые Провидцы Скейвенов. Специальные персонажи отличаются от стандартных. Они могут иметь свои собственные специальные способности, или уникальные только для них магические предметы.

Помните о том, что такие персонажи делятся на два типа: тех, кто допущен для стандартных игр без согласия оппонента и на тех, кто может быть включен в вашу армию только по согласию с вашим противником.



ГЕНЕРАЛ И ЗНАМЯ АРМИИ

Каждая армия имеет героическую личность, которая возглавляет войско. Такой персонаж называется ГЕНЕРАЛОМ, но это единственное что выделяет его среди других персонажей. Это может быть орочий вождь, Бретонский герцог или Имперский Курфюрст. Многие армии возглавляемы повелителями целых наций. Например, нередко армии Империи возглавляет сам император Карл Франц, а во главе рыцарских клиньев Бретонии часто стоит сам король Бретонии.

Генералом вашей армии всегда является персонаж с наивысшим Лидерством в армии. Если в вашей армии есть несколько персонажей с равным Лидерством, то вы сами можете выбрать, какой персонаж будет вашим генералом. Генерал весьма важный персонаж в вашей армии, так как он может вдохновлять солдат на бой, своим авторитетом, или кулаками, заставляя их сражаться, несмотря ни на что.

ЛИДЕРСТВО ГЕНЕРАЛА

Любое подразделение в 12 дюймах от генерала, может использовать его Лидерство для прохождения всех тестов на лидерство, включая тесты на Психологию, тест на восстановление порядка и Тесты на Разгром. Это означает, что любое подразделение может использовать более высокое Лидерство генерала для того, чтобы пройти

тесты на Лидерство. Это правило не применяется, если генерал бежит.

ЗНАМЕНОСЕЦ АРМИИ

В числе ваших персонажей один может нести знамя армии. Знаменосец не обязан сопровождать генерала. Но если они будут не далеко друг от друга, то это может быть весьма полезным.

Как уже указано выше, знамя армии может нести специально указанный персонаж в армии. Какие персонажи могут нести знамя, указано в соответствующих воинских листах. В отличие от простого знамени, знамя армии не может передаваться в другие руки если персонаж, несущий его, убит. Если знаменосец армии убит, то знамя может быть захвачено, как и простое знамя. Более подробно это описано в правилах относящихся к знаменам подразделений.

БОЕВЫЕ БОНУСЫ

Знаменосец армии может присоединяться к подразделениям, как и любой другой персонаж. Если знаменосец армии находится в подразделении, то подразделение получает бонус к результату боя в +1, как и за простое знамя подразделения.

Помните о том, что бонусы к результату боя за знамена не складываются вместе. Вне зависимости от того, сколько знамен участвует в ближнем бою. Подразделение, которое включает знамя подразделения и знамя армии, получает бонус к результату боя только в +1.

ПЕРЕКИДЫВАНИЕ ТЕСТОВ НА РАЗГРОМ

Любое подразделение в 12 дюймах от знаменосца армии может перекинуть проваленный тест на разгром, то есть попытаться пройти его еще раз, если в первый раз тест не был пройден. Помните о том, что любой бросок может быть перекинут только один раз.

Бонус за генерала и за знамя армии складываются между собой, так что если подразделение находится в 12 дюймах от генерала и в 12 дюймах от знаменосца армии, то подразделение может использовать Лидерство генерала и может еще один раз попытаться пройти Тест на Разгром, если провалило его с первой попытки.

Следует иметь в виду, что знамя армии позволяет перекидывать только Тесты на Разгром, и не оказывает влияния на другие тесты на Лидерство.



МОНСТРЫ

Старый Свет является древним и весьма беспокойным местом, где древние и могучие монстры обитают в темных лесах и высоких горах. Существует немало монстров, которые не намного больше обычного человека, такие как орки, тролли или минотавры, но кроме них есть немало гораздо более больших и сильных существ: грифонов, драконов, мантикор, и это только немногие из них.

Этим монстрам и посвящена эта часть книги. Чаще всего на монстрах в битву едут могучие герои или маги. Большинство таких монстров никогда не примут седока, будучи уже взрослыми, так что правители Старого Света платят немалые суммы путешественникам, которые похищают яйца из гнезд и дают возможность с детства приучить молодых монстров к седоку. Это весьма опасная профессия, но, судя по размерам королевского зоопарка в Альдорфе, любители острых ощущений не переводятся.

Монстры составляют важную часть вашей армии. Многие из них отдают свою верность своим хозяевам бескорыстно, но также есть и такие, которые идут в бой под действием магии или просто гонятся на поле боя, в надежде на то, что они начнут атаковать нужную сторону.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МОНСТРОВ

Монстры считаются подразделениями, состоящими из одной модели. Им не надо тратить Очки Движения на то, чтобы поворачиваться на месте, или при движении, но они имеют свой угол обзора и подчиняются всем правилам связанным с этим, например при нападении или стрельбе.

ОСЕДЛАННЫЕ МОНСТРЫ

Монстры часто используются как скакуны для героев или магов. В таком случае монстр и его наездник считаются единой моделью, подобной кавалерийской, но при этом применимы несколько другие правила.

Такие скакуны, как лошади, волки, кабаны и прочее имеют одну Рану и полные правила для них описаны в разделе кавалерии. В случае кавалерии скакун и наездник считаются единой моделью, и все атаки направляются на седока, используя его параметры. Скакун добавляет только +1 к спас-броску за доспехи и дает наезднику свою скорость перемещения. Во всем остальном кавалерийская модель есть единая модель и если наездник убит, модель удаляется целиком.

Это правило работает в случае лошадей или подобных моделей, но с трудом применимы в случае дракона, которого гораздо труднее убить.

Если скакун имеет 2 и более Ран в стартовом профиле, то такой скакун считается ездовым монстром, и следующие правила применимы к нему и его седоку, вместо кавалерийских. Эти правила применимы к героям на Грифонах, Магам на пегасах, драконам и их королевским наездникам и так далее. К спас-броску героя на монстре не добавляется +1, так как факт того, что он едет на монстре даст ему иные преимущества.

СТРЕЛЬБА В МОДЕЛЬ НА ЕЗДОВОМ МОНСТРЕ

Герой и животное составляют единую модель и стрелковые атаки не могут быть направлены конкретно на седока или конкретно на монстра. Все атаки отыгрывается по герою и его монстру как по единой модели, а затем все попадания случайным образом распределяются между седоком и монстром.

СТРЕЛЬБА В ПЕРСОНАЖА НА МОНСТРЕ

При стрельбе по персонажу на монстре все правила для стрельбы в персонажей применимы в полном объеме, они описаны выше по книге. Тем не менее, некоторые монстры столь велики, что их гораздо легче поразить стрелой или пулей. Если монстр описывается как «большая модель», то все модели при стрельбе по этому монстру, и по его седоку, получают бонус в +1 на попадание.

Обычный штраф в -1 на попадание при стрельбе по одиночной модели человеческого размера не применим, если модель едет на скакуне или монстре. Вся модель столь велика, что всем на поле боя понятно, где находится этот персонаж. Советуем заново перечитать правила стрельбы по персонажам.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ

Стрельба по монстру и его наезднику производится в соответствии с общими правилами, с применением всех бонусов и штрафов, связанных с дальностью, размером цели и так далее. После того как вы определили общее количество попаданий, которое пришлось по цели, распределите их. Киньте D6 за каждое попадание. На 1-4 попадание пришлось в монстра, на 5-6 – в седока. Сделайте броски на ранение для седока и монстра, как обычно.



Существует бесчисленное множество миров в океане Хаоса, бесчетные королевства, которые можно завоевать, города, которые можно разграбить, крепости, которые можно сжечь, и миллионы воинов, которых можно убить на поле боя. Но по воле Ксорины, этот мир предназначен мне для завоевания, и я клянусь что сделаю это, даже если на это уйдет тысяча веков.

Кастерфакс, Демон Принца Ксорины

Раны для монстра и седока подсчитываются отдельно. Монстры обычно не носят доспехов, но часто имеют чешуйчатую кожу, которая дает аналогичный эффект. Седок может кидать спасброски за доспехи как обычно, но помните о том, что он не получает бонусы в +1 к спасброску, за то что он едет на монстре.

Если на монстре едет более одного седока, то случайным образом определите, какой из седоков получил попадание. В этом случае также следует отдельно подсчитывать раны седоков, и делать пометки о том, какой из седоков погиб.

ЛИШНИЕ РАНЕНИЯ

Если монстр или седок получили больше ран, чем имеют на данный момент, то лишние раны пропадают. Они не переносятся на других седоков или на самого монстра, также как и лишние раны, полученные монстром, не переносятся на седока.

БЛИЖНИЙ БОЙ

В ближнем бою противник сталкивается с могучим монстром, а также с героем на его спине, не



Хороший карлик - мертвый карлик, и единственное что может быть лучше мертвого карлика, это карлик который умирает, и который может сказать, где найти его дружка.

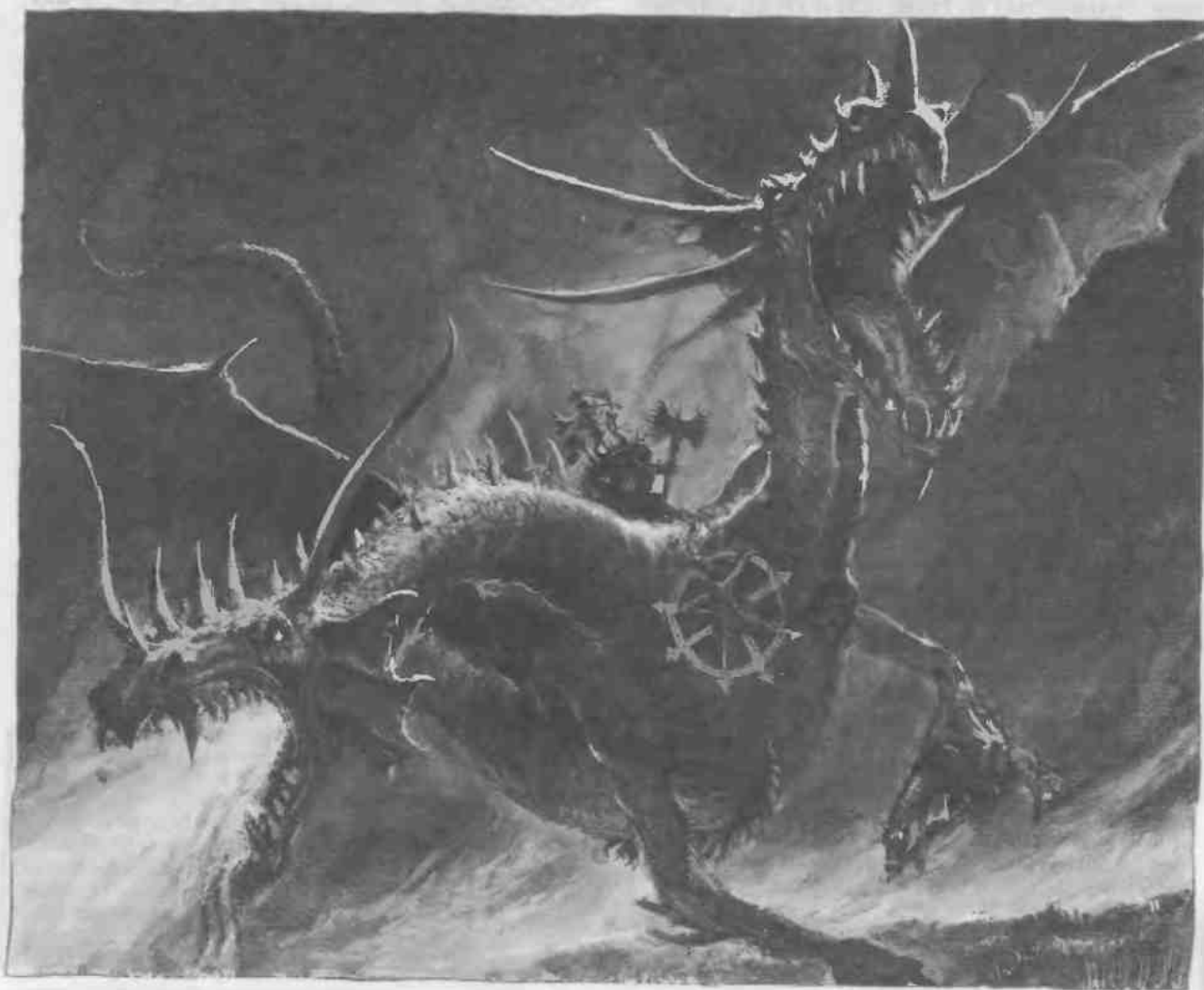
Вождь Черных Орков Морглум Шеелам

менее могучим. Монстр и герой наносят свои атаки раздельно, используя свои характеристики. Монстр и герой могут иметь разные значения Инициативы, так что они могут наносить свои атаки в разное время

ОТВЕТНЫЕ АТАКИ

Противник, который оказался перед лицом монстра и его седока, может распределять атаки между ними, как он пожелает. Противник должен объявить, сколько атак и каким моделями наносятся по седоку, а сколько по монстру, до того, как будут кидаться кубики на попадание. В противном случае все атаки считаются наносимыми по седоку.

Все атаки отыгрываются как обычно, с использованием соответствующих параметров седока или монстра, в зависимости от того, кого атакуют.



УБИТЫЕ МОНСТРЫ И СЕДОКИ

Помните о том, что следует раздельно подсчитывать раны седока и монстра. Если монстр убит, то герой может продолжать бой пешим порядком. Для этого вы должны заменить модель на монстре соответствующей пешей моделью.

Если убит седок, монстр может повести себя самым непредсказуемым образом, напасть на своих, или просто сбежать с поля боя. Монстр должен пройти тест на Лидерство, используя свое собственное значение лидерства. Вы можете использовать генеральское Лидерство, если генерал находится в 12 дюймах от монстра.

Если тест успешно пройден, то игрок может контролировать монстра как обычно, до конца игры. Если тест провален, то киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей справа о том, что произошло.

Следует иметь в виду, что если седок убит в ближнем бою, то вы должны сначала закончить ближний бой, а также все его последствия, включая бегство, восстановление порядка и так далее. Монстр должен проходить тест на Лидерство в тот момент, когда он может двигаться и действовать без каких-либо ограничений, не связанный никакими обязательными перемещениями.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки начисляются за седока и за монстра раздельно.

Таблица реакции монстра

D6 Реакция

1-2 Монстр бежит с поля боя, к ближайшему краю стола. Он движется с максимальной возможной скоростью по кратчайшему пути, обходя непроходимые для него участки ландшафта и подразделения игроков. Он не может деклариовать нападения, если к этому его не обязывают правила Психологии. Если он сам подвергся нападению, то он сражается как обычно. Монстр не применяет дыхательное оружие и другие виды специальных атак. После того как монстр покидает поле боя, он более не возвращается.

3-4 Монстр атакует ближайшую видимую цель, отдавая предпочтение подразделениям противника, если есть выбор. Монстр обязан нападать, если может, и обязан двигаться к цели с максимальной возможной скоростью. В ближнем бою монстр сражается, преследует и так далее как обычно. Он должен использовать дыхательное оружие или другие виды специальных атак против ближайших доступных целей, если может.

5-6 Монстры упорно остаются на месте гибели своего любимого господина, храня его тело. Монстр не может двигаться, но может поворачиваться на месте и использовать дыхательное или другое дистанционное оружие, против вражеских подразделений, подошедших в зону действия оружия. Если монстр подвергся нападению, то он сражается в ближнем бою как обычно, но не преследует убегающего врага. Он считается Непокоримым (автоматически проходит Тесты на Разгром) и иммунным к Психологии. Монстр остается в таком положении до конца битвы.



«Эй там, что вы там делаете?», — прорычал Босс черных орков. Гоблины обернулись к нему и смущенно начали отворачиваться.

«Ничего такого Босс, просто так... сидим тут, ничего», — проговорил один из них, самый храбрый.

«Не надо трепаться, вы что то там делали», — ограмный орк подозрительно огляделся вокруг себя. «А где Ратгаиш? Вы что... съели его?». После слов босса повисла шокирующая тишина.

«Мы не ели Ратгаиш, Босс!» — голос гоблина звучал оскорблено. «Это отвратительно, он же один из нас!».

«Тогда чем вы тут чавкали? Либо вы скажете мне всю правду, либо я реализую ваши самые страшные кошмары».

«Это... ну это, как его... Питтер, один из толпы Маггота. Но он был уже мертв, когда мы его нашли. Он правда кричал, что просто спал, но разве можно верить гоблину из толпы Маггота? Они там все лгуны!».

Гоблины вокруг закивали в знак согласия.

«А... Ну, тогда ладно, можете доедать. Но если он вкусный, вы оставите мне ногу».

Гоблины вокруг закивали в знак согласия, и снова принялись за еду.

ЛЕТАЮЩИЕ СУЩЕСТВА

Некоторые монстры в мире Warhammer имеют крылья и могут летать, перенося битву на столе в совершенно иное измерение. Так как мы не можем подвесить тяжелые модели над столом, чтобы полностью передать способность к полету некоторых существ, мы ввели некоторые специальные правила для летающих существ. Какие существа являются летающими, описано в соответствующих книгах армий.

ЛЕТАЮЩИЕ СУЩЕСТВА

Все модели, которые могут использовать эти специальные правила, особо указаны в книгах армий как летающие, или как модели могущие использовать специальные правила Полета. Летающие существа движутся в фазу движения вместе с остальными моделями.

Существует два вида Летающих существ: летающие монстры и летающие подразделения. Они следуют одинаковым правилам за исключением некоторых случаев, описанных ниже.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ И ПО ЗЕМЛЕ

Если Летающее существо имеет не нулевое значение параметра Движение в профиле, то оно может перемещаться по земле, как и любая другая модель. В таком случае к нему применимы все правила для перемещения, описанные в разделе Движения выше по этой книге. Модель может решить, какой способ передвижения она использует на данный ход. Модель может либо летать, либо ходить в один ход, но не то и другое вместе.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ

Летающие существа могут перемещаться в полете на расстояние до 20". Предполагается, что Летающие существа взлетают, пролетают определенное расстояние и затем снова приземляются на землю. Таким образом, Летающие существа начинают и заканчивают свое движение на земле. Летающим существам не надо поворачивать или разворачиваться при движении, и они могут совершать свой полет по прямой, вне зависимости от своей ориентации на начало полета. Тем не менее, они имеют угол обзора, который учитывается при нападении или стрельбе.

Летающие существа никогда не маршируют в полете, то есть не удваивают свою дальность движения при марше, и не удваивают свое движение при падении. Они всегда летают на расстояние не более 20".

НАПАДЕНИЕ С ПОЛЕТА

Летающие существа могут нападать на противника, которого они видят, и который находится на расстоянии 20" от них. Все нормальные правила для нападений применимы в полном объеме. На нападение может быть объявлена нормальная реакция. Помните о том, что Летающее существо на-

чинает свое движение с земли, так что его линия зрения может быть закрыта элементами ландшафта, так же как для любой другой модели, даже если дальность позволяет Летающему существу достигнуть цели. Летающие существа не удваивают дальность своего перемещения при падении, они нападают на дальность до 20". Летающие существа нападают по прямой, и все правила, связанные с нападением, применимы в полном объеме. Если нападение было успешным, поставьте Летающих существ в базовый контакт с целью, с соответствующего направления.

ШТРАФЫ И ОГРАНИЧЕНИЯ ПРИ ПОЛЕТЕ

При движении и нападении Летающие существа не получают штрафов к движению за ландшафт. Они могут летать через непроходимый ландшафт и через другие подразделения, включая вражеские. Летающие существа не могут начинать или заканчивать свое движение в пределах леса. Если летающая модель желает войти в лес, она должна приземлиться рядом с лесом, и войти в него, используя правила для наземного движения, в следующий ход.

Летающие существа не могут приземляться на вражеское подразделение; если они хотят их атаковать, то Летающее существо должно декларировать нападение, как описано ранее.

БЛИЖНИЙ БОЙ С ЛЕТАЮЩИМИ СУЩЕСТВАМИ

Ближний бой с Летающими существами ведется так же, как и с любыми другими моделями. Летающие модели имеют базы. Как и другие модели, они подчиняются всем правилам для ближнего боя. Отыграйте попадание, разделите раны и удалите погибших, подсчитайте результат боя, и проигравшая сторона, при провале Тесте на Разгром, должна бежать, как обычно. Все как в обычном ближнем бою.

БЕГУЩИЕ ЛЕТАЮЩИЕ МОДЕЛИ

В обычных условиях летуны убегают или догоняют 3D6". Если летуны не могут летать, по какой-либо причине, то их дальность убегания/преследования зависит от величины их параметра Движения, как и у любых других моделей.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ЛЕТАЮЩИХ СУЩЕСТВ

Подразделения Летающих существ следуют всем правилам для Летающих существ, описанным выше, со следующими исключениями и дополнениями.

РАССЫПНОЙ СТРОЙ

Подразделения Летающих существ всегда движутся в рассыпном строю, как описано далее по книге.

ПЕРСОНАЖИ

Персонажи никогда не могут присоединяться к подразделениям Летающих существ, даже если они сидят верхом на летающем животном или могут летать сами.



ЗНАМЕНОСЕЦ, МУЗЫКАНТ И КОМАНДИР

Как мы уже говорили ранее, большая часть подразделений состоит из одинаковых солдат, которые идут в бой стройными рядами. Но нередко в первых рядах подразделений стоят их командиры, их сопровождают знаменосцы со стягами их страны или расы, а музыканты задают темп атаки или собирают солдат в строй.

Помимо чисто морального эффекта на солдат, знамена и музыканты имеют и практическое применение. Знамена помогают идентифицировать подразделения на поле боя, а барабаны

и трубы призывают солдат на сбор и помогают восстанавливать порядок при бегстве.

ПОЛОЖЕНИЕ В ПОДРАЗДЕЛЕНИИ

Музыкант, Знаменосец подразделения и Командир всегда помещаются в первый ряд подразделения. Если подразделение совершает реформирование или разворот, то все эти модели автоматически переходят в первый ряд нового строя, как часть реформирующего движения.

Все персонажи в подразделении также размещаются в первом ряду. Знаменосец всегда ставится как можно ближе к центру ряда.

Только если в первом ряду нет места для остальных персонажей, то тогда они перемещаются во второй ряд. Персонажи во втором ряду не могут принимать участие в ближнем бою, если только подразделение не было атаковано в бок или тыл.

ЗНАМЕНОСЦЫ

Подразделения могут нести т.н. «знамена полка», которые могут иметь форму знамени, тотема или другого символа этого подразделения. Знамя несет в бой Знаменосцем. Предполагается что он вооружен и оснащен так же, как и другие модели в подразделении. То, что модели требуется две руки для того, чтобы нести знамя, и таким образом она не может использовать, к примеру, двуручное оружие, при этом игнорируется.

Противники не могут специально атаковать Знаменосца или Музыканта. Предполагается, что если Знаменосец убит, то знамя подхватывает другой воин полка и несет его в бой. То же самое и с Музыкантом. Так что игрок все-



гда может убрать как убитого обычного воина вместо Знаменосца, даже если обычные воины не находятся в базовом контакте с противником. Таким образом, Знаменосец – это последняя модель, которая погибает в подразделении.

БОНУС К РЕЗУЛЬТАТУ БОЯ

Подразделение, имеющее знамя, получает бонус в +1 к результату ближнего боя, в котором оно участвует. Смотрите раздел Ближнего боя для более подробных правил.

ЗАХВАТ ЗНАМЕНИ

Если подразделение было сломлено в ближнем бою и побежало, то оно автоматически теряет свое знамя. Так что даже если подразделение восстановит свой порядок в дальнейшем, знамени оно более иметь не будет.

Если бегущее подразделение было преследуемо противником, то противник автоматически захватывает знамя бегущего подразделения. Это происходит даже тогда, когда преследующее подразделение не догнало убегающего. Знамя все равно считается захваченным. Знаменосец удаляется из строя подразделения и заменяется обычным солдатом.

Следует иметь в виду, что знамя теряется только при проваленном Тесте на Разгром, оно не теряется если подразделение бежит из-за Паники или из-за Страх.

Подразделение, захватившее знамя, может поместить его в свой задний ряд как трофей. Трофеи не имеют игрового значения, они просто указывают на количество захваченных знамен и на подразделение, это сделавшее.

Трофеи могут быть захвачены снова, если захватившее подразделение, само бежало из ближнего боя. Если подразделение потеряло свое знамя, а затем победило и преследовало подразделение противника, которое захватило это знамя, то такое подразделение может вернуть себе потерянное знамя, и снова иметь Знаменосца.

В соответствии со сценариями за захваченные знамена даются дополнительные победные очки.

МУЗЫКАНТЫ

Как и знаменосцы, Музыканты вооружены и оснащены так же, как и другие модели в подразделении. Так же как и в случае со Знаменосцами, игрок может удалять обычные модели,

как убитых, вместо Музыканта. Музыкальные инструменты не пропадают если подразделение сломлено в ближнем бою, и не могут быть захвачены как трофеи.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА И РАВНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Подразделение, имеющее Музыканта, получает бонус +1, до максимума в 10, к Лидерству отряда при прохождении теста на восстановление порядка.

Если в ближнем бою, при подсчете результата боя, получились равные результаты, то подразделение с Музыкантом получает бонус в +1 к результату боя, вне зависимости от количества Музыкантов (если в бою участвует несколько отрядов). Если обе стороны имеют музыкантов, то результат остается ничьей.

КОМАНДИРЫ

Один член подразделения может быть повышен до командира. Командир – это самый сильный и опытный боец в подразделении и его лидер. Командиры могут иметь разные названия, но вне зависимости от этого они следуют одним и тем же правилам.

Командир обычно лучше подготовлен, чем обычные солдаты. Если подразделение имеет какие-либо специальные правила, то они применимы и к командиру. В отличие от персонажей командиры никогда не покидают своих подразделений и не могут присоединяться к другим полкам. Командир может быть указан как цель для атак в ближнем бою, и все лишние раны, нанесенные командиру, переносятся на обычные модели подразделения. Командир всегда имеет оружие и оснащение, такое же, как и все остальные модели в подразделении. При этом командиры иногда могут получать дополнительное оснащение, как указано в соответствующих книгах армий. Там же указано, в каких подразделениях вы можете повышать членов подразделения до Командиров.

В отличие от музыканта или знаменосца, вы можете указывать целью атак командира, и если он убит, то он удаляется. Другая модель не может стать командиром. Также командиры могут бросать вызовы и принимать их, а также использовать правило «Берегитесь, сэр!».

Командиры не являются персонажами, просто они могут делать некоторые вещи, так же как и персонажи.

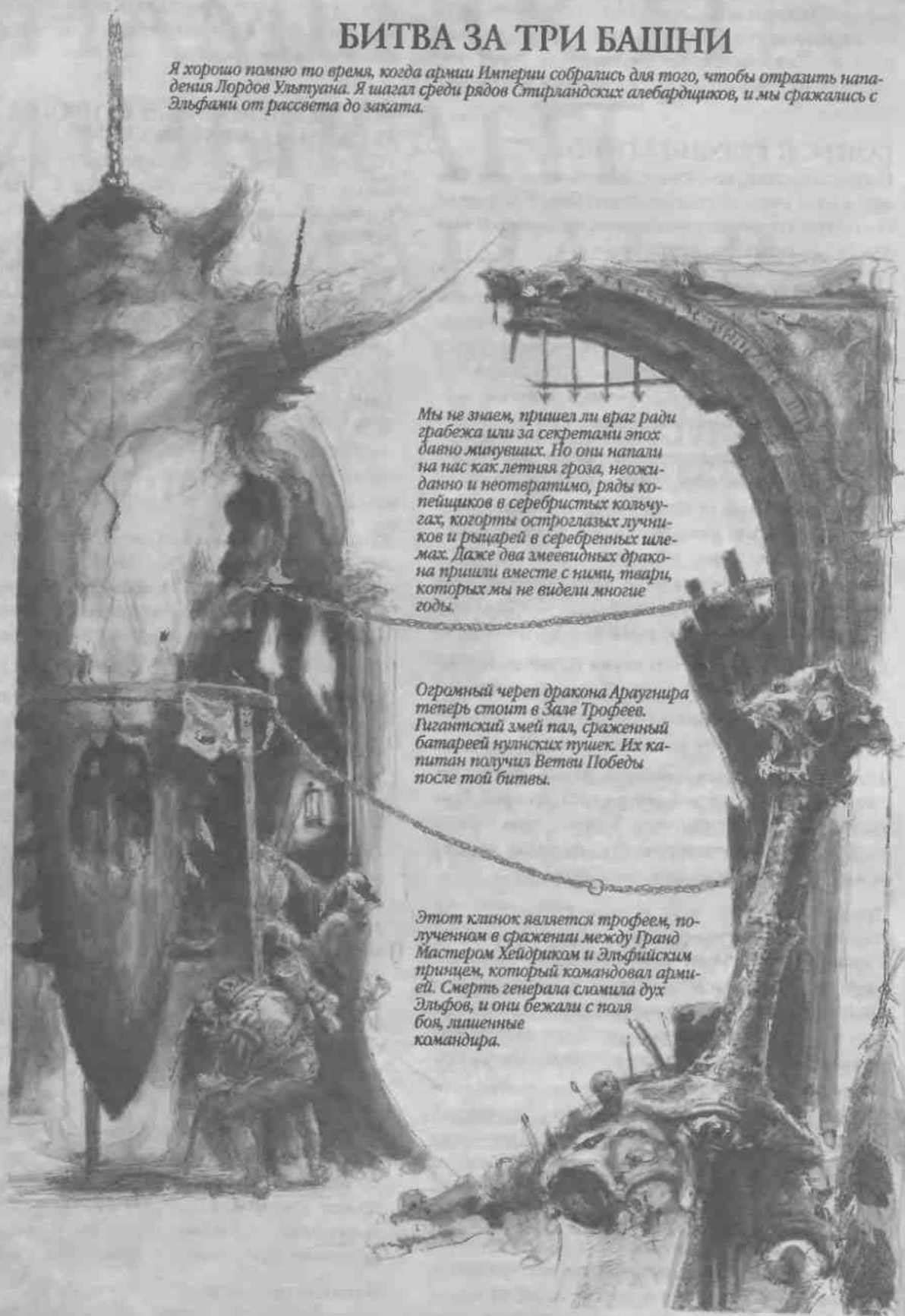
БИТВА ЗА ТРИ БАШНИ

Я хорошо помню то время, когда армии Империи собрались для того, чтобы отразить нападения Лордов Ультуана. Я шагал среди рядов Стифландских алебардчиков, и мы сражались с Эльфами от рассвета до заката.

Мы не знаем, пришел ли враг ради грабежа или за секретами эпох давно минувших. Но они напали на нас как летняя гроза, неожиданно и неотвратимо, ряды копейщиков в серебристых кольчугах, когорты остроглазых лучников и рыцарей в серебрянных шлемах. Даже два змеевидных дракона пришли вместе с ними, твари, которых мы не видели многие годы.

Огромный череп дракона Араугнира теперь стоит в Зале Трофеев. Гигантский змей пал, сраженный батареей нулнских пушек. Их капитан получил Ветви Победы после той битвы.

Этот клинок является трофеем, полученном в сражении между Гранд Мастером Хейдриком и Эльфийским принцем, который командовал армией. Смерть генерала сломала дух Эльфов, и они бежали с поля боя, лишённые командира.





СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Многие виды войск в мире Warhammer имеют специальные способности, которые варьируются от сверхъестественных и магических, таких как регенерация у Тролей или огненное дыхание драконов, до достигнутых длительными физическими и психологическими тренировками, таких как Смертельный удар или Иммунность к Психологии.

Для отображения таких специальных способностей предусмотрены специальные правила, описанные в этом разделе. Существа могут иметь по несколько таких способностей и, если не указано обратного, способности собирабельны, то есть нормально работают вместе, складываясь.

Эти способности являются наиболее общими для воинов и существ в Старом Свете. Это не полный список и расовые дополнения могут быть найдены в соответствующих книгах армий. Все правила для Специальных способностей, описанные в предыдущем абзаце, в равной мере применимы и к другим, не описанным здесь спецспособностям.

РАЗВЕДЧИКИ

Такие войска являются большими мастерами в проникновении за линию фронта и нанесении тыловых ударов. Они могут располагаться за пределами обычной зоны расстановки, пробираясь на поле боя под покровом лесов, тумана или ночи.

Войска, которые являются Разведчиками, могут выставиться на поле после того как все остальные подразделения расставлены. Они могут располагаться где угодно на поле, но не ближе чем в 10 дюймах от подразделений противника, и вне зоны видимости подразделений противника. Это означает, что разведчики должны располагаться не просто за пределами сектора обзора подразделений противника, а за непрозрачными элементами ландшафта, или внутри них, например в лесу, как минимум в 2 дюймах от края леса.

Также подразделения Разведчиков могут расставляться и внутри зоны расположения подразделений игрока, но после того, как все остальные подразделения будут расставлены на поле боя.

Если оба игрока имеют подразделения Разведчиков, то для определения, кто ставится первым, необходимо кинуть D6. Кто кинет больше, то и расставляется первым.

ИММУННОСТЬ К ПСИХОЛОГИИ

Некоторые виды существ в мире Warhammer абсолютно бесстрашны. Это могут быть магические существа, которым на все наплевать, или закаленные ветераны, которые многое повидали на своем веку и ничего не боятся.

Войска с такой способностью полностью игнорируют требования, вызванные правилами Психоло-

гии, то есть они иммунны к Панике, Страху, Ужасу и так далее. Тем не менее, они подчиняются правилам для Тестов на Разгром, как и другие подразделения.

Подразделения иммунные к Психологии никогда не могут выбирать реакцию на нападения «бежать», они слишком горды или смелы для этого.

НЕПОКОЛЕБИМЫЕ

Некоторые же виды существ вообще лишены страха смерти и чувства самосохранения и никогда не отступают. Возможно, они слишком тупы для этого, а возможно уже мертвы и им просто все равно.

Войска с такой способностью полностью игнорируют требования, вызванные правилами Психологии, то есть они иммунны к Панике, Страху, ужасу и так далее. В дополнение они автоматически проходят все Тесты на Разгром и не бегут из ближнего боя, даже если правила обязывают их бежать из боя без теста. Непокколебимые продолжают сражаться, несмотря ни на что.

Подразделения, которые являются Непокколебимыми, никогда не могут выбирать реакцию на нападение «бежать», они готовы буквально умереть, не сходя с места!

ЧЕШУЙЧАТАЯ КОЖА

Некоторые виды рептилий, такие как лизардмены или драконы имеют прочную кожу, которая служит им заменителем доспехов, работая ни чуть не хуже. Спас-броски, даваемые чешуйчатой кожей, могут варьироваться от 6+ у скинков, до 3+ у драконов. Чешуйчатая кожа может комбинироваться с другими видами доспехов, таким как щит, но при этом такие спас-броски в обычном порядке модифицируются силой, или могут игнорироваться магическим видами оружия.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Некоторые воины довели мастерство боя до вершин, недостижимых обычными солдатами. Легенды рассказывают о вызывающих ужас мастерах-мечниках Белой Башни Хозта, которые могут обезглавить человека одним ударом.



Если модель с такой способностью выкидывает 6 при броске на ранение, то цель удара умирает сразу же, вне зависимости от того, сколько у нее ран, и такой удар игнорирует спас-броски за доспехи. Магические спас-броски могут использоваться в таком случае в обычном порядке.

Такой удар может быть применим только к моделям человеческого размера, и не может использоваться против моделей на больших подставках, таких как тролли или дракон-огры или иных Монстров, или против Стай (Swarms). Смертельный удар может использоваться против кавалерийских моделей и против наездников на монстрах, если сам наездник — человеческого размера.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Существо с такой способностью может попытаться регенерировать рану сразу после ее нанесения. Киньте Д6, на 4+ рана регенерирована и игнорируется.

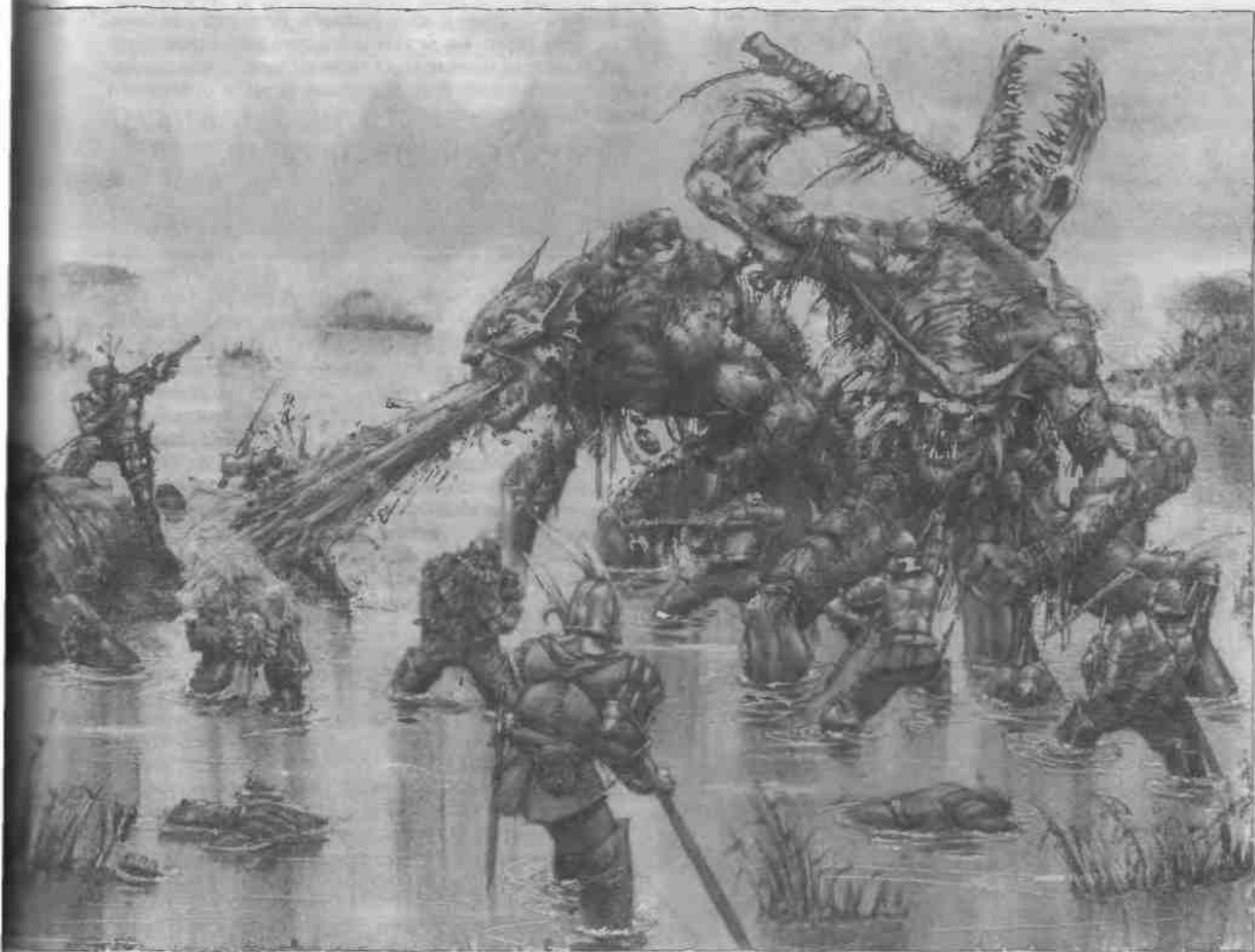
Регенерация производится следующим образом. После того как все раны с противной стороны были нанесены, удалите убитых. Если ваша очередь наносить удары, то выжившие модели могут нанести ответные удары. После того как все атаки завершены, но до того, как подсчитывается результат боя или проходятся тесты на Панику, модели могут попытаться регенерировать. Киньте Д6 за каждую

нанесенную рану. На 4+ рана регенерирована и игнорируется. Верните в строй убитых, если вам хватает регенерированных ран. После этого подсчитывается результат боя, и проводятся все тесты, если они необходимы.

Пример. Пять Имперских рыцарей атакуют трех троллей, которые могут регенерировать. Тролли имеют по 3 раны каждый. Рыцари наносят троллям 5 ран, убивая полностью одного тролля и нанося 2 раны другому. Два оставшихся тролля бьют в ответ, и наносят 3 раны рыцарям. После этого тролли могут попытаться регенерировать. Из 5 нанесенных ран тролли регенерируют 3. Это означает, что один тролль полностью восстанавливает свои раны, и убитый тролль возвращается в строй, с 1 раной. Подсчитывается результат боя. Рыцари успешно нанесли только 2 раны, тролли нанесли 3. Тролли выигрывают бой, если нет других бонусов.

ОГОНЬ

Существа со способностью регенерации не могут регенерировать раны, нанесенные огненным оружием, то есть всеми атаками, которые считаются огненными, заклинаниями из Школы огня или, допустим, Огненной Пушкой гномов.



МАГИЧЕСКОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ (1-3)

Некоторые магические существа имеют сильную защиту от магии, и заклинания с трудом пробивают эту защиту.

Если существо с такой способностью становится целью заклинания, то при попытке разрушить это заклинание вы можете кидать некоторое число дополнительных кубиков, указанное в скобках. Т.е. если существо с Магическим сопротивлением 2 становится целью заклинания, и вы хотите разрушить это заклинание, то вы можете, например, взять 2 кубика из своего количества кубиков разрушения заклинаний, и прибавить к ним еще два «бесплатных», за Магическое сопротивление 2. Это правило неприменимо, если существо просто попадает в зону действия заклинания, но не является одной из его целей.

ЯДОВИТЫЕ АТАКИ

Многие воины используют на поле боя смертоносные токсины, которые могут сделать смертельной даже самую легкую рану. Последователи бога темных эльфов Кхайна и скинны из влажных джунглей Люстрии имеют вполне заслуженную репутацию отравителей.

Если модель с такой способностью кидает 6 при броске на попадание, в ближнем бою или при стрельбе, то эта атака наносит рану автоматически. Вне зависимости от силы атакующего и стойкости цели. Спасброски применимы как обычно и модели-

Дыхательная атака



Каплевидный Шаблон помещен на голову дракона и его широкий конец помещен на подразделение лучников. В этом примере 4 модели получают попадание автоматически, так как они целиком покрыты Шаблоном, и еще 11 моделей получают попадание на 4+.

фицируются силой атакующего или его оружия. Яд не действует на некоторые заведомо неживые цели — босвые машины, а также на некоторые виды войск, но только в том случае, если в описании отряда указано, что это так.

ДЫХАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Некоторые виды монстров, такие как драконы или химеры могут использовать опасные виды дыхательного оружия — потоки огня, облака ядовитых газов или брызги кислоты. Модель с дыхательным оружием может использовать его в стрелковую фазу. Используйте каплевидный Шаблон. Положите тонкую сторону на голову того, кто дышит и сориентируйте его в любую сторону. Модели полностью накрыты Шаблоном получают попадание автоматически. Модели не полностью накрытые Шаблоном получают попадание на 4+. Сила и специальные правила различных видов дыхания указываются в описании монстра, который таким оружием владеет. Персонажи, которые получают попадание таким оружием, могут использовать правило «Берегитесь, Сэр!». Дыхательное оружие не может использоваться при реакции «стоять и стрелять», и не может использоваться, если дышащий находится в ближнем бою.

ГОРЮЧИЙ

Некоторые модели, такие как мумии или тримены, легко горят и поэтому уязвимы для огненных атак. Огненные атаки наносят таким моделям две раны вместо одной. За каждое попадание следует только один раз кидать на пробивание и пытаться выкинуть только один спасбросок. Если рана нанесена и не отбита доспехами или магическим спасброском, то существо получает 2 раны.



СКИРМИШЕРЫ

Скирмиш (skirmish) – это английское слово, означающее небольшую схватку между небольшими отрядами солдат, сражающимися в рассыпном строю. Таким образом, термином «скирмишеры» обозначают небольшие отряды разведчиков и диверсантов, которые атакуют фланги противника и беспокоят его с тыла. Для упрощения и по сложившейся в среде игроков традиции, мы будем использовать английский термин, т.к. русский – «рассыпной строй» довольно неудобен для текста правил. Для скирмишеров определены некоторые дополнительные правила, которые отличают их от основной массы солдат, давая им возможность более эффективно действовать за линиями основного столкновения армий.

ПОСТРОЕНИЕ

Отряды скирмишеров никогда не перемещаются в строю из рядов и колонн. Вместо этого они перемещаются свободной группой, или в рассыпном строю. Это даст им возможность перемещаться быстро, буквально просачиваться между складками местности и использовать любые укрытия, даже самые небольшие. В соответствующих книгах армий указывается, какие подразделения являются скирмишерами.

ПРАВИЛО ОДНОГО ДЮЙМА

Скирмишеры располагаются на поле боя в свободной формации, на расстоянии до 1 дюйма друг от друга. В таком построении они могут принимать любую форму: кружок, группку, змейку и так далее.

НАПРАВЛЕНИЕ ВЗГЛЯДА

Считается, что скирмишеры видят на 360 градусов вокруг себя. Скирмишеры могут нападать на любую доступную цель вокруг себя и стрелять в любом направлении.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Скирмишеры перемещаются в небольших группах, на расстоянии до 1 дюйма друг от друга. Если по какой-либо причине, например при удалении потерь, одна из моделей в подразделении более не имеет в 1 дюйме от себя другую модель, то игрок должен восстановить построение в свою ближайшую фазу движения.

МАНЕВРИРОВАНИЕ

Группы скирмишеров при движении не обязаны совершать повороты, и перемещаются, как им угодно. То есть отряд скирмишеров передвигается также, как и группа независимых персонажей. По окончании перемещения скирмишеры должны находиться в построении, которое должно удовлетворять правилу 1 дюйма.

ПРЕПЯТСТВИЯ И ТРУДНЫЙ ЛАНДШАФТ

Скирмишеры могут преодолевать препятствия и трудный ландшафт проще, чем обычные войска.

Скирмишеры не получают штрафа к перемещению по трудному ландшафту или при пересечении препятствий.

ДВОЙНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Так как скирмишеры не связаны строем, они могут маршировать, даже если в 8 дюймах от них есть противник. То есть скирмишеры всегда могут перемещаться на удвоенное значение своего движения в дюймах.

ДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА

Скирмишеры, которые переместились на расстояние большее, чем их Движение, не могут стрелять в этот ход. Считается, что они полностью концентрируются на беге и не могут стрелять.

СТРЕЛЬБА

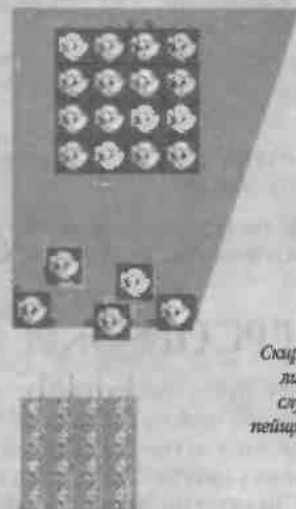
Подразделения скирмишеров могут стрелять в любом направлении, так как они не имеют строго определенного сектора обзора, они видят на 360 градусов.

Скирмишеры не блокируют линию выстрела другим моделям в подразделении и персонажам, которые к таким подразделениям присоединяются. Это значит, что скирмишеры могут стрелять всем подразделением, а не только одним рядом, как другие стрелки.

Но отряд скирмишеров блокирует линию взгляда для других подразделений. Невозможно видеть противника через промежутки между моделями в подразделении скирмишеров.

Вражеские стрелки при стрельбе по скирмишерам получают штраф в -1 на попадание. Смотрите секцию стрельбы для более подробного разъяснения.

Скирмишеры и линия взгляда



Скирмишеры блокируют линию взгляда. В этом случае вражеские копейщики не могут видеть орков, и наоборот.

Если пеший персонаж сражается вместе с подразделением скермишеров, то штраф в -1 на попадание по нему применяется только один раз, не дважды.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Отряд скермишеров может нападать на подразделение противника, видимое хотя бы для одной модели в подразделении. Для определения, куда нападают скермишеры – во фронт или во фланг, – следуйте обычным правилам. Скермишеры нападают на ту зону построения вражеского подразделения, с которой располагалось большее число моделей подразделения. Все модели в подразделении двигаются индивидуально и располагаются в боевой линии. Когда с направления атаки расположено максимально возможное количество моделей, которое может сражаться с противником, остальные модели располагаются рядами позади первого ряда.

Если не все модели в подразделении могут достигнуть атакованного подразделения, то модели, которым не хватило Движения для вступления в контакт с моделями противника, располагаются в задних рядах строя скермишеров, даже если во фронте еще есть место.

При составлении строя в ближнем бою скермишеры должны иметь равное количество моделей во всех рядах, кроме последнего, как и любое другое подразделение.

Если подразделение противника атакует скермишеры, то отряд движется до вступления в базовый контакт с первой моделью скермишеров и останавливается. Затем модели подразделения скермишеров собираются на фронте атакующего подразделения, следуя описанным выше правилам. Атакующее подразделение бьет первым, как обычно.

Скермишеры сохраняют плотное построение до конца ближнего боя, а затем снова принимают развернутое построение.

СКЕРМИШЕРЫ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Скермишеры сражаются в ближнем бою как и все остальные подразделения, за следующими исключениями.

Скермишеры не получают бонусов за ряды в своем плотном построении.

Скермишеры не снимают бонусы за ряды у подразделения противника, если атакуют его во фланг или тыл.

ПЕРСОНАЖИ

Персонажи могут присоединяться к подразделениям скермишеров и могут сражаться вместе с ними. Это относится только к пешим персонажам, персонажи на скакунах, монстрах или колесницах не могут присоединяться к подразделениям скермишеров.

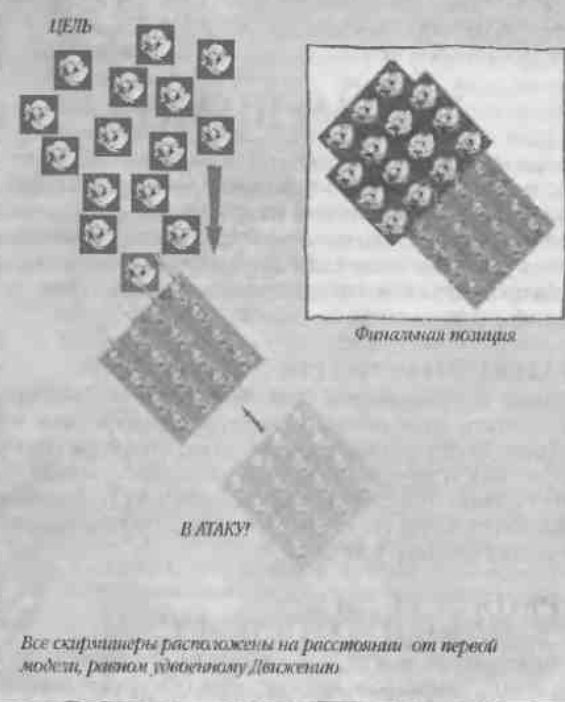
Скермишеры в нападении (а)



Скермишеры в нападении (б)



Скермишеры, подвергающиеся нападению



ЛЕГКАЯ КАВАЛЕРИЯ

Легкая кавалерия, или как ее еще называют, быстрая кавалерия, является легким и маневренным конным подразделением в вашей армии. Она вооружена легче, чем рыцари, но при этом обладают большей маневренностью. К войскам, которые определены в книгах армий, как Легкая кавалерия, применим ряд специальных правил, описанных ниже.

ПОСТРОЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Отряды Легкой кавалерии подчиняются всем правилам для движения, связанным с поворотами, реформированием и ландшафтом. Но Легкая кавалерия не получает бонусы за ряды, при подсчете результата боя.

СВОБОДНОЕ РЕФОРМИРОВАНИЕ

Если подразделение Легкой Кавалерии не совершает нападение, то оно может совершать реформирование в любой момент своей фазы движения, любое количество раз за ход. Следует иметь в виду, что несмотря на это ни одна модель не может проходить в ход расстояние большее допустимого. Это конечно трудно отследить, но об этом следует помнить.

СТРЕЛЬБА

ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

Это конечно звучит довольно нереально, но тренированный всадник, всю свою жизнь проводивший в седле, может буквально развернуться в седле, не теряя равновесия и стрелять назад, даже если лошадь на полном скаку несется вперед. Поэтому отряды Легкой кавалерии могут вести стрельбу в любую цель, которая находится в радиусе дальности их оружия, вокруг себя на 360 градусов. Но при этом, для того чтобы нападать или выбирать реакцию «стоять и стрелять» подразделения легкой кавалерии должны смотреть в нужную сторону.

ДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА

Легкая кавалерия, вооруженная стрелковым оружием, может стрелять со спины лошади, или волка, не теряя прицела даже на полном скаку. Легкая кавалерия может стрелять, даже если она маршировала. Помните, что штраф в -1 на

попадание при стрельбе с движения применим и для легкой кавалерии.

БЕГУЩАЯ ЛЕГКАЯ КАВАЛЕРИЯ

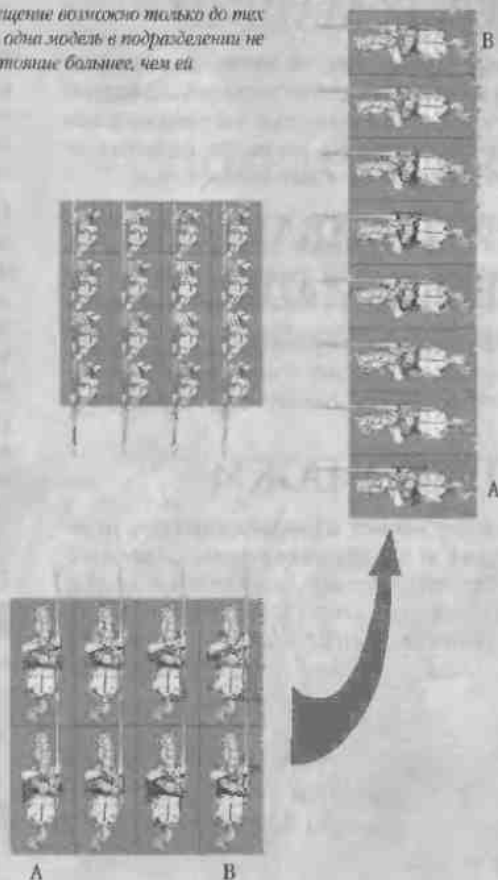
Если подразделение легкой кавалерии выбирает реакцию на нападение «бежать» и восстанавливает порядок в последующие ходы, то она может произвести реформирование, обратившись лицом в любую сторону, и может двигаться в последующую после восстановления порядка фазу движения без дальнейших штрафов. Все остальные правила, связанные с нападением, реакциями на нападение и бегством применимы в полном объеме.

ПЕРСОНАЖИ И ЛЕГКАЯ КАВАЛЕРИЯ

Персонажи на скакунах, которые присоединяются к подразделениям легкой кавалерии движутся также, как и все остальные члены подразделения. Но при этом они не разделяют специальных правил легкой кавалерии для стрельбы.

Повороты Легкой кавалерии

Такое перемещение возможно только до тех пор, пока ни одна модель в подразделении не прошла расстояние большее, чем ей доступно.



БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Боевые машины являются важной частью многих армий. Гигантские и мощные пушки гномов и Империи являются самыми продвинутыми видами боевых машин. Менее развитые расы, такие как орки, строят огромные камнеметы, которые способны запускать в воздух огромные булыжники. Многие расы также изготавливают стрелометы, огромные луки, способные выпускать стрелы, прошивающие несколько рядов пехоты или кавалерии. Высшие и Темные эльфы славятся самой продвинутой версией стрелометов, многозарядными.

МОДЕЛИ

Боевые машины часто состоят из самой машины и ее команды, которые представлены разными моделями. В отличие от наездников на монстрах или моделей в колесницах, которые закреплены на месте, команда боевых машин ставится отдельно. Это важно, так как команда может быть вынуждена бежать от своей машины. Модели команды всегда должны находиться в 1 дюйме от своей машины.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БОЕВЫХ МАШИН

Команда машин может перемещать, перетаскивать или тянуть свою боевую машину. Следует иметь в виду, что боевая машина не может маршировать или нападать, но во всем остальном подчиняется всем правилам для движения.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ БОЕВЫХ МАШИН

Боевые машины могут поворачиваться на месте, для прицеливания, но кроме этого исключения боевые машины не могут двигаться и стрелять в один ход.

ПЕРСОНАЖИ

К боевой машине может присоединиться персонаж, так же как и к подразделению обычных войск. Заметьте, что боевые машины не могут иметь Командиров, только простые подразделения. Боевые машины могут использовать Лидерство персонажа, как и любые другие подразделения.



Нет такой проблемы, которую нельзя было бы решить с помощью пушек.

Старший Инженер Борис Клайн из Нульна

В случае боевой машины, персонаж должен находиться в 1 дюйме от боевой машины, и тогда на него распространяется распределение попаданий по боевой машины. Тем не менее, персонаж не считается членом команды и не может управлять ей, если не указано обратного. Так что если у вас осталось 2 члена команды из трех и персонаж, то ваша боевая машина получает все причитающиеся ей штрафы за потерю одного члена команды, несмотря на то, что вокруг машины суетится три человека. С другой стороны из этого следует, что персонаж не подвергается тем опасностям, которым подвергается команда машины, при ее неисправности, и не может погибнуть при, допустим, взрыве пушки.

БОЙ

Все правила описанные ниже, в равной степени применимы ко всем видам боевых машин, описанных далее, а также ко всем видам машин, которые описаны в книгах армий. Следует иметь в виду, что машины, описанные в книгах армий, могут иметь свои специальные правила.

СТРЕЛЬБА ПО БОЕВЫМ МАШИНАМ

При стрельбе по боевым машинам стрельба производится по всей модели, собственно машине и ее команде, и после определения количества попаданий они случайным образом распределяются между самой машиной и ее командой.

При стрельбе по боевой машине стрелки не получают никаких специальных бонусов или штрафов на попадание, кроме обычных, применимых при стрельбе, если в описании машины не указано, что она является большой целью. В таком случае стрелки получают бонус +1 на попадание, как обычно в таком случае.

После определения количества попаданий по машине киньте D6 за каждое попадание. На 1-4 попадание пришлось по самой машине и они отыгрываются в соответствии с параметрами машины. На 5-6 попадание приходится по команде.

Если машина потеряла всех своих членов команды, или если члены команды покидают машину и бегут с поля боя, то при стрельбе по таким целям распределения не производится, и все попадание приходится по машине или по бегущей команде.

ШАБЛОННОЕ ОРУЖИЕ

Все попадания от Шаблонного оружия, такого, например, как камнемет или дыхательное оружие, не требуют распределения. Если модели команды накрыты Шаблоном, то они получают попадание, если модель машины находится под Шаблоном, то она получает попадание.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ ПО КОМАНДЕ И ПЕРСОНАЖАМ

Обычно члены команды имеют одинаковый профиль, и не требуется определять, по какому члену команды пришлось попадание. Но если персонаж присоединен к машине, то попадания по команде распределяются случайным образом.

РЕАКЦИИ НА НАПАДЕНИЕ

При нападении команда боевой машины может либо держать позицию, либо бежать, но не способна «стоять и стрелять», так как боевые машины слишком громоздки для этого.

«ДЕРЖАТЬ ПОЗИЦИЮ»

Если команда машины выбирает реакцию «держат позицию», то модели команды выдвигаются вперед и строятся в линию, между нападающими и боевой машиной, или на одной линии с ней.

Модели противника могут распределять атаки между членами команды и машиной, если с ней соприкасаются.

«БЕЖАТЬ»

При такой реакции команда бросает боевую машину и пытается бежать от нападающих. Нападающие могут либо атаковать на полную дистанцию атаки, пытаясь догнать команду, либо остановиться в базовом контакте с оставшейся моделью боевой машины и пытаться ее уничтожить. Машина не может бежать, и также не может отвечать на атаки. Она брошена своей командой.

УБЕГАЮЩАЯ КОМАНДА

Если команда боевой машины бежит из ближнего боя, то нападающий должен игнорировать брошенную машину и пытаться догнать бегущую команду. Все правила для бегства и преследования применимы в полном объеме.

Если команда бежит от своей машины, то она становится бегущим подразделением, и все правила применимы к ним в полном объеме. Количество бегущих членов команды считается размером подразделения при определении Силы подразделения, для таких случаев, как паника за бегущее подразделение. Для восстановления порядка изначальное количество членов команды при машине считается стартовым размером подразделения.

БЛИЖНИЙ БОЙ С МАШИНАМИ

Боевые машины имеют WS равный 0 и, таким образом, все атаки по ним попадают автоматически.

Противник, который пытается разломать боевую машину, не считается находящимся в ближнем бою, результат боя не подсчитывается и нападающее на машину подразделение может двигаться без ограничений, которые обычно накладываются на подразделения в ближнем бою.

ПОКИНУТЫЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ

К покинутой боевой машине могут присоединиться члены команды любой другой боевой машины того же игрока. Вся команда полностью может по собственному желанию покинуть одну боевую машину и попытаться присоединиться к любой другой покинутой машине. Члены команды, которые остались без машины и подверглись нападению, не сражаются, как отряд и всегда бегут от нападения.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки даются за все боевые машины, которые были уничтожены, или остались без команды, вне зависимости от того, что случилось с командой, была ли она уничтожена, убежала с поля боя или покинула машину по своему желанию.



КАМНЕМЕТЫ

Камнеметы являются мощными устройствами, предназначенными для того, чтобы запускать в воздух огромные камни, способные раздавить целые ряды пехоты или разрушить каменную стену города. Разные расы используют камнеметы в своих армиях, но не один из них не имеет сходную конструкцию. Некоторые используют массивные противовесы, некоторые — силу согнутых тяг, а некоторые — троллей.

Камнеметы производят выстрелы в стрелковую фазу. Для использования камнемета вам необходим круглый Шаблон, радиусом в 3 дюйма. Конечно камень, который выпускается камнеметом, не такой большой, но осколки, которые образуются при падении камня наносят ранения примерно в таком радиусе.

Поверните камнемет на месте, чтобы он был направлен в направлении стрельба. Команде камнемета не требуется видеть цель выстрела, но она должна видеть, что в направлении стрельбы есть противник. Объявите дальность, на которую будет стрелять камнемет. Это следует сделать безо всяких измерений, на глаз, так что постарайтесь угадать дальность как можно точнее.

Пример. Камнемет стреляет по клину Бретонских Рыцарей. Игрок, владелец камнемета, поворачивает его на месте, к цели, и декларирует что он стреляет на 28 дюймов в направлении к центру подразделения рыцарей. Помните, что при декларировании дальности стрельбы никакие измерения не допустимы. Игрок угадал точно, и Шаблон лег точно на подразделение рыцарей.

Для того чтобы определить, насколько точно было произведено прицеливание, киньте Артиллерийский кубик и Скатер Кубик.

Скатер Кубик имеет стрелки нарисованные на 4 сторонах и значок «попадание» на двух сторонах. Если при броске кубика выпало Попадание, то камень попадает именно туда куда его прицеливали. Если выпадет стрелка, то камень отклоняется в полете о траектории и приземляется в стороне от цели.

Артиллерийский кубик имеет надписи 2, 4, 6, 8, 10 и Осечка. Если на Скатер Кубике выпала стрелка,



«Забавно», — пробормотал Орк. «Что это за вопли?»

«Эээ... Босс», — гоблин потянул Орка за рукав. «Это был Скрагат, кото... кр!»

«Что?» — большой Орк схватил Гоббо за горло и поднял его на уровень своих глаз.

Гоббо начал синеть, но смог указать трясущимся пальцем на воящего гоблина, пикирующего на отряд людей.

«А...», — Орк отбросил гоблина и проследил за падением «камня», рухнувшего прямо в центр строя.

«А я-то думал, что это они так вопят...», — задумчиво произнес он.

Таблица осечек камнемета

Д6 Результат

1 УНИЧТОЖЕН!

Устройство не выдерживает нагрузок и что-то с треском ломается, рвется крепление противовеса, ломается тяга. Так или иначе машина полностью уничтожена и ее команда убита.

2-3 ВРЕМЕННО ВЫВЕДЕН ИЗ СТРОЯ

Машина временно не стреляет — наверное порвалась одна из веревок или натяжение было выбрано неправильно, а возможно один из членов команды попал под противовес. Машина не стреляет в этот ход и не стреляет в последующий ход. Также один из членов команды умирает, возможно его зацепило концом рваной веревки, или просто запустило в воздух вместо камня.

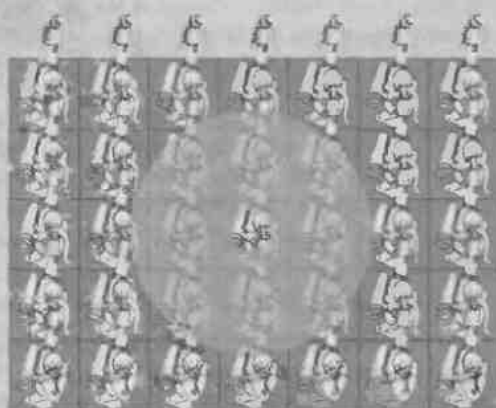
4-6 НЕ СТРЕЛЯЕТ

Небольшая проблема при выстреле. Машина не стреляет в это ход, но может стрелять в следующий и далее.

а на Артиллерийском кубике выпало число, то камень отклоняется в направлении указанном стрелкой на число, выпавшее на Артиллерийском кубике в дюймах. Если на Скатер Кубике выпало «попадание», то камень попадает именно в ту точку, которая получилась при указании дальности и направления. Если же на Артиллерийском кубике выпало значение «осечка», то при выстреле что-то пошло не так, и машина не стреляет. Следует иметь в виду, что выпадает на Артиллерийском кубике «осечки» автоматически отменяет выстрел вне зависимости от значения Скатер Кубика. При выпадении «осечки» киньте Д6 и проконсультируйтесь с таблице на этой странице, чтобы узнать что произошло.

Следует заметить, что даже если вы промахнулись при угадывании дистанции, правильно выпавшие Артиллерийский и Скатер Кубики могут привести камень на нужную вам цель. Или куданибудь еще, например на головы вашим собственным бойцам.

Количество попаданий



БУМ! Модель, которая находится в самом центре Шаблона, под отверстием, получает попадание с двойной силой. Четыре модели получают попадание автоматически, они полностью под Шаблоном. Еще 16 моделей получают попадание на 4+.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Все модели, которые находятся полностью под Шаблоном, получают попадание автоматически. Модели, которые не полностью находятся под Шаблоном, получают попадание на 4+.

После того, как вы установили количество попаданий, кидайте на пробивание и спас-броски как обычно. Камнемет имеет силу 4. Попадание из камнемета наносит D6 ран, но большинство существ имеет одну рану, так что это применимо только при попадании по подразделению существ с более чем одной раной.

Модель, которая находится точно под центром Шаблона, получает попадание с удвоенной силой, то есть с силой 8. Это значит, что камень приземлился этой несчастной модели прямо на голову, так что даже если это большой монстр или персонаж, то его может легко убить.

Спас-броски за доспехи не применимы от попаданий из камнемета. Камень все-таки не маленький. Магические спас-броски работают как обычно.

ПРОФИЛИ

Камнеметы бывают разные, большие и маленькие, деревянные или металлические, но все они имеют одинаковый профиль:

КАМНЕМЕТ	
ДАЛЬНОСТЬ	60"
СИЛА	4(8)
ПОВРЕЖДЕНИЯ	D6
СПАС-БРОСКИ	не допустимы

Будучи большой боевой машиной, камнемет является весьма трудной целью для уничтожения. Тем не менее прямое попадание пушечного ядра, или камня из другого камнемета, не говоря уже об атаках большого дракона, вполне может уничтожить камнемет. Так что он имеет профиль, как и любое другое существо. Но, будучи конструкцией из досок и веревок камнемет, соответственно не может ходить сам или драться, так что в профиле камнемета, как и в профиле любой другой боевой машины есть только два параметра, Стойкость и Раны. Типичный профиль камнемета приведен ниже.

КАМНЕМЕТ	
ДВИЖЕНИЕ	как команда
СТОЙКОСТЬ	7
РАНЫ	3

ПОТЕРЯ ЧЛЕНА КОМАНДЫ

Камнемет требует полной команды для того, чтобы хорошо выполнять работу по стрельбе, таскать камни, натягивать веревки. При потере одного члена команды замедление стрельбы не заметно. При потере двух членов команды камнемет может стрелять только раз в два хода, тратя целый ход на перезарядку после выстрела. Штраф за потерю члена команды и эффекты от таблицы осечек складываются. Если вся команда убита, то камнемет не может более стрелять.

ГЛОССАРИЙ КАМНЕМЕТА

- 1) Укажите дистанцию и направление выстрела. Лучшим способом является указывать направление, показывая модель, в направлении которой стреляет камнемет.
- 2) Расположите Шаблон и киньте Артиллерийский и Скатер Кубики.
- 3) Если на Артиллерийском кубике выпала «осечка» проконсультируйтесь с таблицей осечек. Если нет, то...
 - а) Если на Скатере выпало «попадание», то камень падает туда где расположен Шаблон.
 - б) Если на Скатере выпадет стрелка то Шаблон смещается в направлении стрелки на расстояние, выпавшее на Артиллерийском кубике в дюймах.
- 4) Все модели, которые находятся полностью под Шаблоном, получают попадание автоматически. Модели, которые не полностью находятся под Шаблоном, получают попадание на 4+.
- 5) Спас-броски за доспехи не применимы против попаданий из камнемета.

ПУШКИ

Пушки являются опасным видом оружия, производству которых доступно только инженерам Империи и гномов.

Если пушки срабатывают нормально, то они могут превращать целые армии в кровавый сироп и сравнивать вековые стены древних городов с землей. Но пушки редко срабатывают нормально. Так что за все время использования пушек на полях боя своих солдат от них погибло не намного меньше, чем вражеских. Но это не останавливает отважных, или безумных (это как посмотреть) инженеров от дальнейшего совершенствования этих устройств.

Пушки стреляют в стрелковую фазу, как и все остальное стрелковое оружие. Поверните пушку на месте, к цели, укажите направление выстрела и дальность стрельбы. Как и в случае с камнем, расстояние стрельбы должно указываться «на глаз», а для указания направления лучше указать, в какую конкретно модель вы стреляете.

После этого киньте Артиллерийский кубик, и прибавьте к декларируемой вами дальности стрельбы выпавшее значение в дюймах. Это называется бросок на долет. Имейте в виду, что на кубике может выпасть число от 2 до 10, так что при декларировании дальности стрельбы следует это учитывать.

После того, как вы определили дальность полета ядра с долетом, поставьте маркер на том месте где ядро коснулось земли. Это точка долета. Ядро не останавливается, а отскакивает от земли и летит дальше. Киньте еще раз Артиллерийский кубик. Значение, выпавшее на кубике в дюймах указывает расстояние, которое ядро пролетает после касания земли. Это называется броском на отскок. Все модели, которые лежат на линии между точкой долета и точкой отскока получают удар пушечным ядром. Если на пути ядра стоит персонаж, он также получает попадание, но может использовать правило «Берегитесь, Сэр!».

При пролете ядра через подразделение ядро попадает только по одной модели в ряду, как показа-

но на диораме. Если пушка стреляет прямо по подразделению, то несложно определить сколько моделей попало под ядро. Но если пушка стреляет под углом, то тут действуют другие правила. Пушечное ядро бьет только по одной модели в ряду. Это значит что когда, например, пушка стреляет по строю пехоты, который состоит из 4 рядов по 5 моделей в каждом, то если пушка стреляет из фронтальной или тыловой четверти, то ядро наносит 4 попадания по подразделению, по количеству рядов, а если с боковой четверти, то 5 попаданий, по количеству моделей в ряду.

Если пушечное ядро не пролетает подразделение насквозь, то определите через, сколько рядов или колон ядро пролетает и соответствующее количество попаданий.

Каждая модель которая получает попадание от пушки получает удар с силой 10. Ядро наносит не одну рану, а D3 или D6 ран, в зависимости от типа и размера пушки. Большинство существ имеет одну рану, так что это применимо только при попадании по подразделению существ с более чем одной раной, по монстрам или по другим боевым машинам. Спас-броски за доспехи не применимы против ран, нанесенных пушкой.

Пример. Пушка стреляет по подразделению гоблинов, прямо перед собой. Игрок декларирует дальность в 12 дюймов. Далее он кидает Артиллерийский кубик, на котором выпадает 4. Итого 16 дюймов. Это приводит ядро прямо перед подразделением гоблинов. Далее Артиллерийский кубик кидается еще раз, на отскок. На кубике выпадет 8 и ядро пролетает по прямой еще 8 дюймов и прошивает подразделение гоблинов насквозь, нанося количество попаданий равное количеству рядов в подразделении.

ШРАПНЕЛЬ

Вместо ядра пушка также может выпускать заряд шрапнели, что декларируется перед выстрелом. В этом случае, поверните пушку в нужном вам направлении и положите у ствола большой Дыхательный Шаблон. Любая модель, которая касается Шаблона, получает попадание с силой 4, и дополнительным модификатором к спас-броскам за доспехи в -1 (Обновленные правила на Шрапнель приведены в Warhammer Annual 2002-2004).

ОСЕЧКИ

Если при броске на долет у вас выпала «осечка», то киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей осечек пушки. Если же вы выкинули «осечку» при броске на отскок, то сама пушка не пострадала, просто ядро при ударе об землю зарылось и не отскакивает. Если при этом ядро после долета приземлилось прямо на какую либо модель, то она получает попадание из пушки, как обычно. Но только эта модель, и далее ядро не летит.



Война идет в Старом мире. Война между Законом и Хаосом. Между сталью и лесом. Между правдой и ложью. Между отцами и детьми. Между жизнью и смертью. Это мир в котором грохот битвы никогда не замолкает. Там на каждого павшего солдата, приходится десять юнцов, которые берут в руки оружие, и идут в бой. Это мрачный мир, который наполнен опасностями и смертью. Бери в руки оружие. Твое время пришло.

Таблица осечек пушки

D6 Результат

1 УНИЧТОЖЕНА!

Пушка не выдерживает давления газов и взрывается, убивая всю команду. Удалите пушку и ее команду.

2-3 ВРЕМЕННО ВЫВЕДЕНА ИЗ СТРОЯ

Временно не стреляет, так как заряд застрял в стволе и требуется большое время для его удаления. Пушка не стреляет в этот ход и не стреляет в последующий ход.

4-6 НЕ СТРЕЛЯЕТ

Небольшая проблема при выстреле. Пушка не стреляет в это ход, но может стрелять в следующий и далее.

ПРОФИЛИ

Пушки различаются по размеру и калибру. Они подразделяются на собственно пушки и большие пушки. Базовое отличие этих двух типов лежит в дальности и повреждениях, которые они наносят. Во всем остальном пушки следуют одинаковым правилам.

ДАЛЬНОСТЬ СИЛА ПОВРЕЖДЕНИЯ СПАС-БРОСКИ

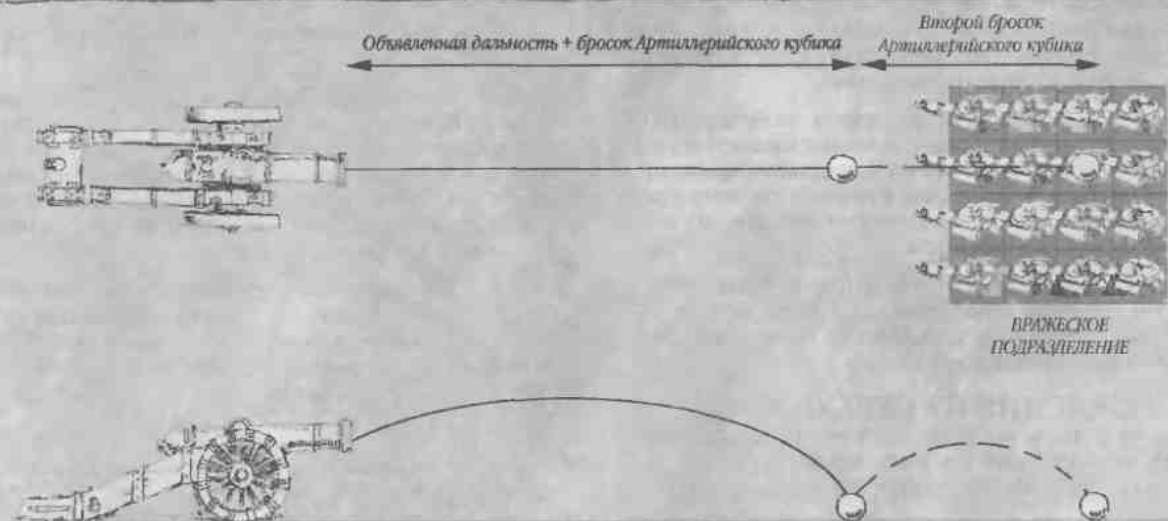
Пушка	48"	10	D3	нет
Большая пушка	60"	10	D6	нет

Будучи большой боевой машиной, пушка является весьма трудной целью для уничтожения. Тем не менее, прямое попадание пушечного ядра или камня из камнемета, не говоря уже об атаках большого дракона, вполне могут уничтожить пушку. Так что она имеет профиль, как и любое другое существо. Но будучи конструкцией из бронзы и железа пушка, соответственно, не может ходить сама или драться, так что в профиле пушки, как и в профиле любой другой боевой машины есть только два параметра, Стойкость и Раны. Типичный профиль пушки приведен ниже. Пушка движется со скоростью своей команды, но если некоторые члены команды погибли, то дальность движения пропорционально уменьшается.

ДВИЖЕНИЕ СТОЙКОСТЬ РАНЫ

Пушка	как команда	7	3
-------	-------------	---	---

Стрельба из пушки



Объявите дальность выстрела и прибавьте к ней значение Артиллерийского кубика. Это то место где ядро приземлится. Далее оно отскакивает от земли и летит дальше. Киньте Артиллерийский кубик еще раз, это дальность на которую ядро отскакивает. Все модели между точкой приземления и точкой отскока получают удар ядром, с Силой 10, наносящий D3 или D6 ран.

ПОТЕРЯ ЧЛЕНА КОМАНДЫ

Пушка требует полной команды для того, чтобы хорошо выполнять работу при стрельбе. При потере одного члена команды замедления стрельбы не заметно. При потере двух членов команды пушка может стрелять только раз в два хода, тратя целый ход на перезарядку после выстрела. Штраф при потере члена команды и эффекты от таблицы осечек складываются. Если вся команда убита, то пушка не может более стрелять.

ГЛОССАРИЙ ПУШКИ

- 1) Укажите цель и дальность выстрела.
- 2) Киньте Артиллерийский кубик на долет, сложите выпавшее значение с дальностью выстрела. Поместите маркер в месте падения ядра.
- 3) Если на Артиллерийском кубике выпала «осечка» киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей осечек.
- 4) Киньте Артиллерийский кубик на отскок.
- 5) Если на отскок выпала «осечка», то ядро не летит дальше и зарывается в землю.
- 6) Если на отскок выпало число, то ядро пролетает дальше на выпавшую дальность в двоймах, и все модели между точкой приземления и точкой отскока получают попадание из пушки.

СТРЕЛОМЕТЫ

Стрелометами называют большие арбалеты, которые способны выпускать стрелы размером с копье. Такие устройства часто ставят на поворотные треноги или на колеса, для удобства прицеливания. Команда из двух или более человек требуется для того, чтобы при помощи сложного механизма тиг и ручек натягивать огромную дугу стреломета. Такие боевые машины конечно менее мощные, чем камнеметы или пушки, но при этом проще в изготовлении и стрельбе.

Стреломет стреляет в фазу стрельбы и подчиняется всем правилам для любого другого стрелкового оружия, которые касаются выбора целей, принципа стрельбы и удаления убитых. То есть, при стрельбе по подразделению всегда удаляются сначала простые солдаты, нельзя стрелять по персонажам в 5" от дружественного подразделения и так далее. Смотрите секцию, посвященную фазе стрельбы для более подробного объяснения.

Стреломет стреляет так же, как и любой другой простой лук или арбалет, с использованием BS команды. Штрафы и бонусы на попадание, применимые к стрелковому оружию, в равной степени применимы к стрелометам. Поворот машины на месте не считается движением.

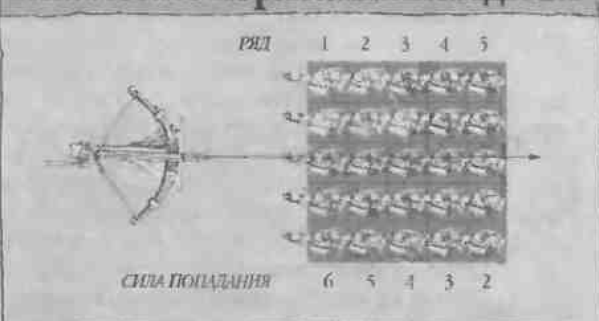
Если стрела попала по цели, то используйте процедуру, описанную ниже для нанесения повреждений. Если стрела не попала, то она просто не долетела или воткнулась в землю.

ПОВРЕЖДЕНИЯ ОТ СТРЕЛОМЕТА

Стреломет является массивным устройством и стрела, выпущенная из него, может пробить несколько воинов прежде чем потеряет энергию.

Стрела наносит одно попадание за каждый ряд который она прошивает. Например, если вы стреляете по строю пехоты, который состоит из 4 рядов по 5 моделей в каждом, то при стрельбе с фронтовой или тыловой четверти, стреломет потенциально

Количество пораженных моделей



наносит 4 попадания, а при стрельбе боковых четвертей – 5. Следует иметь в виду, что количество потенциальных попаданий считается по максимальному ряду. То есть, если вы стреляете с боку по подразделению, в котором в первом ряду 4 модели, а во втором две, то стреломет наносит 4 потенциальных попадания, а не два.

Также стрела стреломета не имеет такой пробивной силы как ядро пушки, и поэтому стрела может застрять в теле одного из солдат и не пробить строй. После того, как вы определили количество потенциальных попаданий, киньте на пробивание первый раз. Стреломет имеет базовую силу 6 и игнорирует спас-броски за доспехи. Если первая модель на пути стрелы убита, то есть бросок на пробивание был успешен, и модель не выкинула или не имела магических спас-бросков, то стрела летит дальше. Но при этом сила стрелы ослабевает, и вторая модель на пути получает попадание с силой на единицу меньше, то есть с силой 5. Если и вторая модель убита, то попадание получает третья модель, с силой на 1 меньше чем получала вторая, то есть с силой 4. И так далее, до тех пор, пока стрела не пролетит через весь строй, пока сила не упадет до 0 или до тех пор пока одна из моделей не переживет попадание стрелы. Все попадания из стреломета игнорируют спас-броски за доспехи. Если модель не ранена стрелой, то она далее не летит.

В дополнение попадание из стреломета наносит не одну рану, а D3 ран.

Следует иметь в виду, что модель на пути стрелы должна не просто получить рану, а быть полностью убита. То есть если вы стреляете по строю минотавров, которые имеют по 3 раны, и первому же минотавру нанесли только 2 раны, не убив его полностью, то стрела дальше не летит, несмотря на то, что раны нанесены успешно.

Если вы стреляете по одиночной модели, типа монстра, то он просто получает одно попадание с силой 6, которое наносит D3 ран и игнорирует спас-броски за доспехи. Магические спас-броски применимы как обычно.

ПРОФИЛИ

Стреломет выпускает копье, которое может нанести весьма большой вред противнику.

ДАЛЬНОСТЬ	СИЛА	ПОВРЕЖДЕНИЯ	СПАС-БРОСКИ
48"	6-1 на ряд	D3	нет

Будучи большой боевой машиной, стреломет является весьма трудной целью для уничтожения.

Тем не менее, прямое попадание пушечного ядра или камня из камнемета вполне могут уничтожить стреломет. Так что он имеет профиль, как и любое другое существо. Но будучи конструкцией из досок и веревок стреломет, соответственно не может ходить сам или драться, так что в профиле стреломета, как и в профиле любой другой боевой машины есть только два параметра, Стойкость и Раны. Типичный профиль стреломета приведен ниже.

ДВИЖЕНИЕ	СТОЙКОСТЬ	РАНЫ
как команда	7	3

ПОТЕРЯ ЧЛЕНА КОМАНДЫ

Если стреломет имеет двух членов команды, то потеря одного не замедляет темпа стрельбы, просто по окончании боя второй будет мучиться болями в руках и спине от перенапряжения. Если же стреломет изначально имеет более двух членов команды, то потеря двух из них сказывается на темпе стрельбы и после выстрела стреломету требуется целый ход на перезарядку, то есть он начинает стрелять только раз в два хода.

Если член команды стреломета убит, то это пропорционально замедляет скорость его перемещения.

ГЛОССАРИЙ СТРЕЛОМЕТА

- 1) Укажите цель стреломета и киньте на попадание используя В5 команды
- 2) Первая цель на пути стрелы получает попадание с силой 6 без спас-бросков за доспехи.

- 3) Если цель убита, то вторая цель на пути стрелы получает попадание с силой 5, также без спас-бросков за доспехи.
- 4) Продолжайте процесс до тех пор, пока очередная цель переживет попадание из стреломета или до тех пор пока сила не упадет до 0.
- 5) Уменьшайте Силу атаки за каждый пораженный ряд на -1.

ДРУГИЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Помимо описанных здесь видов боевых машин существует и много других, специфичных для отдельных рас. Примером могут служить огненные пушки гномов, или огнеметы скейвенов. Их правила и параметры описаны в соответствующих книгах армий.

Многие такие машины могут подчиняться правилам, совершенно отличным от стандартных, а многие только вносят модификации в правила описанные здесь. Так или иначе, все боевые машины подчиняются правилам, общим для всех боевых машин, если не указано обратного.

В большинстве случаев попадание по машинам распределяется также, как и по описанным здесь стрелометами или пушкам. Также ко всем машинам применимы все общие правила, описанные в начале этого раздела, касающиеся ближнего боя и прочих моментов.





КОЛЕСНИЦЫ

Колесницы способны врубиться в строй противника, поражая направо и налево косами на колесах. Большинство колесниц включают как минимум двух членов экипажа, и двух существ, которые тянут колесницу. Чаще всего это лошади, но встречаются и более экзотичные скакуны. Например гоблины используют для этих целей волков, орки ловят и дрессируют кабанов, а колесницы темных Эльфов тянут Холодные, огромные рептилии.

МОДЕЛЬ КОЛЕСНИЦЫ

Несмотря на то, что Колесница состоит из нескольких отдельных частей, она считается единой моделью, которая действует как подразделение из одной модели, подобно персонажу на монстре. Но, заклинания, которые двигают отдельные модели, не могут быть использованы для колесниц, они слишком велики для этого.

В профиле колесницы отдельно дается профиль самой колесницы, членов ее команды и профиль существ, которые колесницу тянут.

ПРИМЕРЫ КОЛЕСНИЦ

Волчья колесница гоблинов

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	5	4	3	-	-	-	-
Команда	-	2	3	3	-	-	2	1	6
Волки	9	3	-	3	-	-	3	1	-

Спас-броски за защиту: 5+

Тиранокская Колесница Высших эльфов

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Команда	-	5	4	3	-	-	5	1	8
Скакуны	9	3	-	3	-	-	4	1	-

Спас-броски за защиту: 5+

Колесница Зверолодей

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Команда	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Рогач	7	3	-	4	-	-	2	1	-

Спас-броски за защиту: 4+



ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КОЛЕСНИЦ

Некоторые армии могут включать подразделения колесниц. Такие подразделения подчиняются всем правилам, также как и отряды кавалерии, но они не могут иметь бонуса за ряды.

Если одна из колесниц в подразделении несет знамя, то все подразделение получает бонус в +1 к результату боя. Также если колесница несет магическое знамя, то все правила для магических знамен применимы в полном объеме.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОЛЕСНИЦ

Колесницы движутся со скоростью существ, которые ее тянут. Колесницы не могут маршировать, но удваивают дальность своего движения при нападении. При передвижении колесницы просто измерьте расстояние и передвиньте ее. Колесница не совершает поворотов, вернее не тратит Очки Движения на их совершение, и она может поворачиваться лицом в любом направлении без потери пунктов движения.

Каждую колесницу тащат два и более существ, которые дают колеснице свою скорость и сражаются в ближнем бою.

ПРЕПЯТСТВИЯ И ЛАНДШАФТ

Колесницы не могут по своему желанию преодолевать препятствия или заходить на трудный ландшафт. Колесницы могут преодолевать реки по мосту. Если колесница не по своей воле оказалась на ландшафте, по которому она нормально двигаться не может, например если колесница бежала из боя, то она получает D6 попаданий с силой 6. Все попадания приходится на саму колесницу.

WS КОЛЕСНИЦ

Колесницы не могут сражаться сами по себе, так что при нанесении атак в ближнем бою считается, что противники сражаются с членами команды, и при определении шанса на попадание использует WS команды. Если в колеснице присутствует несколько членов команды с разным WS, то используется максимальный.

СТРЕЛЬБА ПО КОЛЕСНИЦАМ

Если вы хотите выстрелить в колесницу, рассматривайте ее как любое другое подразделение.

Отряд или боевая машина может направить свою стрельбу против колесницы или против отряда колесниц. Кидайте на попадание и на ранение, как обычно, используя профиль самой колесницы, если на колеснице не едет персонаж. Некоторые колесницы являются Большими целями, и при стрельбе по ним стрелки получают бонус в +1 на попадание. Это указано в описании колесницы в книге армий.

УНИЧТОЖЕННЫЕ КОЛЕСНИЦЫ И ПОПАДАНИЯ С ВЫСОКОЙ СИЛОЙ

Как и все остальные существа, колесницы имеют определенное количество ран, которое отображает прочность самой колесницы, ее команду и скакунов, которые ее тянут. После того, как эти раны снимаются, колесница считается уничтоженной.

Если колесница получает рану от попадания с силой 7 и более, то она считается автоматически уничтоженной, вне зависимости от количества оставшихся ран. Это отображает то, что любая колесница уничтожается попаданиями с высокой силой, например пушечным ядром.

Если колесница уничтожена, то вся ее команда считается убитой. Любой персонаж, который был в уничтоженной колеснице, при ее уничтожении получает одно попадание с силой 5. Если персонаж переживает это, то он может продолжать сражаться в пешем порядке. Расположите пешую модель персонажа в 2 дюймах от того места, где была уничтожена колесница.

СПАС-БРОСКИ КОЛЕСНИЦ

Многие колесницы имеют спас-броски за доспехи, что отображает их конструкцию. Все правила для спас-бросков применимы и к спас-броскам колесниц, в полном объеме.

ПЕРСОНАЖИ НА КОЛЕСНИЦАХ

Персонаж может ехать на колеснице, как на большом монстре. При стрельбе по колеснице попадания распределяются между колесницей и персонажем. За каждое попадание киньте D6. На 6 попадание приходится по персонажу, на 1-5 по самой колеснице. Персонаж, который находится в колеснице, получает бонус в +2 к своим спас-броскам за доспехи.

В ближнем бою противники могут выбирать, атаковать персонаж или колесницу.

АТАКА КОЛЕСНИЦ

Колесницы являются тяжелыми боевыми машинами и своей массой и инерцией могут нанести немалый вред противнику. В дополнение к этому, команда и скакуны могут атаковать в ближнем бою, как и другие модели.

ТАРАННЫЙ УДАР

Если колесница нападет на подразделение противника, то она наносит D6 таранных попаданий по нему, со своей собственной силой. Количество попаданий увеличивается на 1, если колесница имеет косы на колесах. Эти атаки отыгрываются прежде всех остальных атак в ближнем бою и считаются к результату боя. Убитые в соответствии с правилами ближнего боя. Убитые таким образом модели не принимают участие в ближнем бою и нанесенные таким образом раны считаются к результату ближнего боя.

Основную силу атаки колесницам дает именно нападение, так что при применении колесниц следует следить за тем, чтобы их не превзошли в маневре и не напали на них. Если колесница сама подвергается нападению, то она не наносит таранных попаданий.

Все таранные попадания наносятся по простым моделям в подразделении, и не могут наноситься по персонажам в подразделении или по командиру подразделения. Если колесница атакует одинокого персонажа то все таранные попадания, конечно, приходится на него, но во всех остальных случаях считается, что персонаж избежал удара колесницей.

Если колесница нападет на персонажа на монстре или на другую колесницу, то все таранные попадания всегда наносятся либо по монстру, либо по атакуемой колеснице, без распределения на персонаж. Команда и скакуны могут атаковать персонаж как обычно и считаются находящимися с ним в базовом контакте, если в базовом контакте с ним находится сама колесница.

АТАКИ КОМАНДЫ

Команда колесницы может атаковать противников в ближнем бою, так же как и любые другие воины. Все члены команды могут атаковать, включая возничего, в любую сторону, вперед, вбок или назад. Они наносят удары в нормальном порядке Инициативы, и бьют первыми, если колесница нападает – смотрите раздел ближнего боя для подробностей

АТАКИ СКАКУНОВ

Скакуны также могут атаковать в ближнем бою. Из-за ограничений, связанных с упряжью, они могут атаковать только вперед. Они наносят удары в нормальном порядке Инициативы, и бьют первыми, если колесница нападает, смотрите раздел Ближнего Боя для подробностей.

АТАКИ ПО КОЛЕСНИЦЕ В БЛИЖНЕМ БОЮ

В ближнем бою вы можете выбрать атаковать, либо саму колесницу, либо персонажа в ней, если он присутствует. Персонаж может либо использовать свой спас-бросок за доспехи, с бонусом в +2 за колесницу, либо использовать спас-бросок самой колесницы. Во всем остальном ближний бой с колесницами и персонажами в ней отыгрывается как обычно. Помните, что нельзя атаковать отдельно скакунов или отдельно команду колесницы, все атаки направляются на саму колесницу, с использованием ее Стойкости и наибольшего WS среди моделей команды или скакунов.

ПОЕДИНКИ НА КОЛЕСНИЦАХ

Персонаж на колеснице может бросать вызовы на поединок, или принимать такие вызовы как обычно. При этом считается, что персонаж сходит с колесницы и свой поединок он ведет в пешем порядке. Таранные попадания, атаки команды и скакунов наносятся по подразделению противника, а не по персонажу противника, с которым персонаж на колеснице ведет поединок. Только если персонаж на колеснице ведет поединок с одиноким персонажем, то таранные удары и атаки команды и скакунов наносятся по самому персонажу противника.

БЕГСТВО И ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

На колесницы в полном объеме распространяются все правила, связанные с бегством и преследованием, как и на любое другое подразделение. Они могут бежать из ближнего боя, преследовать, и они уничтожаются если были настигнуты преследователями.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки за колесницу подсчитываются отдельно от персонажа в колеснице.

УЛУЧШЕНИЯ КОЛЕСНИЦ

Некоторые колесницы могут получать дополнительные модификации, что описано в соответствующих книгах армий.

Улучшения колесниц

УЛУЧШЕНИЕ	ЭФФЕКТ
Дополнительный член команды	+1 дополнительная атака от команды
Дополнительный скакун команды	+1 дополнительная атака от скакунов
Косы на колесах	+1 таранное попадание

СТРОЕНИЯ

Строения являются достаточно интересными элементами ландшафта на поле боя. Они не только украшают поле боя, но создают разнообразные интересные тактические возможности для игроков. Башни возвышаются над полем боя, являясь прекрасной позицией для лучников, магов или боевых машин. Подразделения, которые занимают позицию в здании, могут успешно противостоять численно превосходящего противнику. Тем не менее, иногда здания занимать не выгодно, и проще оставить деревню противнику, чем выкуривать его от туда всю игру. Игроки сами должны взвешивать свои тактические возможности, и правильно оценивать значения зданий на поле боя.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ЗДАНИЕ И ИЗ НЕГО

Для подразделения, которое построено в ряды и колонны, очень трудно занять позицию внутри здания или во внутреннем дворе. Поэтому подразделение, которое желает войти в здание, должно рассыпаться и принять построение скирмишеров. Правила для скирмишеров описаны в этой же книге. На поле боя лишь некоторые подразделения могут использовать рассыпной строй, но для того, чтобы войти в здание такое построение могут использовать любые подразделения.

ВХОД В ЗДАНИЕ

Модели в подразделении могут войти в не охраняемое здание в свою фазу движения. Одно подразделение может быть разделено между несколькими рядом стоящими зданиями, или между зданием и окружающим его двором. Модели могут покинуть здание, если этому ничто не мешает, но не могут выйти и войти в одно и то же здание в один и тот же ход.

ВНУТРИ ЗДАНИЯ

Количество моделей, которое может поместиться в здании, зависит от его размера. Если со здания снимается крыша, то вы можете определить емкость здания, просто попытавшись разместить в нем максимальное количество моделей. В том случае если такую операцию проделать нельзя, сле-

дует перед игрой решить, сколько моделей поместится в здании.

При этом следует учитывать размер здания и размер моделей, например дракон не поместится в коттедже, так же как и тридцать троллей.

Вы должны следить за тем, сколько моделей находится в здании. Лучше всего записывать количество моделей в здании и оставлять такую бумажку рядом со строением. Вы должны сообщить своему противнику, сколько и каких моделей находится в здании.

Если ваше здание имеет размеры менее 6 дюймов, то все модели в нем могут видеть вокруг себя и стрелять из всех окон в любом направлении. Если же ваше здание имеет больший размер, то вы должны разделить здание на несколько секторов. Ваше подразделение может занимать один такой сектор, и при этом иметь соответствующую линию видимости. В фазу движения ваши войска могут перемещаться из одного сектора здания в другой.





СТРЕЛЬБА

Модели в здании могут стрелять из окон, дверей и прочих удобных бойниц. До двух моделей могут вести огонь из одного окна или из одной двери. Модели на верандах, или плоских крышах так же могут вести огонь по противнику. Модели в здании не обязаны стрелять по одной цели, модели ведущие огонь из одной бойницы могут индивидуально выбирать цели при стрельбе.

Модели, которые ведут огонь из здания, в свою очередь могут быть обстреляны в ответ. Следует иметь в виду, что при стрельбе по моделям в здании применим штраф как за «твердое» укрытие (-2 на попадание) так и за скремшерное построение (-1 на попадание). Все остальные штрафы, если таковые есть, также применимы.

БЛИЖНИЙ БОЙ ВНУТРИ ЗДАНИЯ

Подразделение, которое желает атаковать занятое противником здание, должно принять скремшерное построение, что оно делает автоматически, если успешно производит нападение на здание. До двух моделей с каждой из сторон могут вести ближний бой через одно окно или дверь.

Войска, которые защищают здание, могут использовать правило защиты за препятствием, то есть по ним атакующие попадают только на 6, вне зависимости от взаимных WS. Это правило применимо только до тех пор, пока атакующие не выигрывают ход ближнего боя, после чего следует использовать нормальные правила.

Для того чтобы отыгрывать бои в зданиях, которые не имеют съемной крыши, вы можете нарисовать план, и перемещать свои модели по плану.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЗДАНИЯ

Здания весьма прочны, по сравнению с другими моделями, но это не значит, что их нельзя уничтожить огнем боевых машин или при помощи монстров.

Для того чтобы отобразить прочность зданий, далее приведена таблица параметров зданий, с стойкостью и ранами. В отношении зданий используется термин Очки Прочности, вместо ран, но следует иметь в виду, что это абсолютно одно и то же.

БОЛЬШИЕ ЗДАНИЯ

Большие здания отличаются большими размерами и прочностью. Большие здания вы можете разделить на несколько частей, и уничтожать эти части по отдельности. Например, особняк лорда может быть поделен на три отдельные части,

главное здание и два крыла. Каждая часть имеет свою стойкость и свое количество очков прочности.

ПРОЧНОСТЬ ЗДАНИЙ

Ниже дана таблица прочности зданий, со стойкостью и очками прочности. Перед игрой следует определить, к какому типу относиться каждое здание на столе.

Таблица зданий

Тип здания	Стойкость	Очки прочности
Земляная или глинобитная хижина, деревянный сарай	5	2
Бревенчатый или кирпичный дом	7	5
Каменный дом	9	5
Каменная башня или укрепление	10	10
Усиленная или обитая металлом дверь	6	1
Прочные крепостные ворота	8	2

Если зданию сняли все очки прочности, то оно рушится. Модели в здании получают рану автоматически, но могут использовать свои спас-броски за доспехи. Модели, которые спас-броски проваливают, умирают автоматически, вне зависимости от количества ран. На самом деле такая модель может не погибнуть, а просто быть засыпанной, и всю оставшуюся игру выбираться из-под груды обломков. Выжившие модели могут быть построены за пределами здания.

Вы также можете попытаться использовать в игре более сложные здания, в которых двери будут представлять собой отдельные элементы. Считается, что обычные двери не представляют никакой сложности для проникновения внутрь.

И НАКОНЕЦ...

Этот раздел правил включает больше рекомендаций и предложений, чем строгих правил. Это в основном потому, что нам трудно представить какой ландшафт вы будете использовать в ваших играх. Амбициозные игроки могут сконструировать целые города, со зданиями, башнями, крепостными стенами и так далее, в пределах которых можно развернуть уличный бой. Далее в книге вы так же найдете правила для Осады.

Если вы создаете свои собственные здания, то прежде чем начинать играть, следует обрисовать правила для них, например для лестниц или вообще, для боя в здании. Это раздел является наброском таких правил, которые вы сами можете конкретизировать или изменять по своему усмотрению. Помните о том, что для этого требуется согласие обоих игроков.





О войне славном узнали народы –
Сигмар могучий и молот разящий.

Зависть разбела души людские,
Непризнанным был он среди Тевтогенов:
Кто этот Сигмар?
Ужель мы слабее?

Вновь зазвенела сталь над землею,
Радость лишь оркам была от сражений –
Радость, что люди шли брат на брата.

Боги на небе главами качали,
Судьбы людские навеки решая –
Будет опять победителем Сигмар.
Тот, кто сумеет народами править.

Вождь Тевтогенов повержен в сраженьи,
Сигмар на троне сидит в его зале,
Сигмар, владыка народов без счета,
Вождь всех племен, что людьми называют.





МАГИЯ

Магия

Список заклинаний

Магические предметы

МАГИЯ

Эта секция книги посвящена таким вещам, как магические заклинания и волшебные предметы, а также самим могущественным магам. В мире Warhammer магия по-настоящему значимая Сила – сила страшная и уважаемая. Только существа, наделенные ужасающей ментальной и физической силой, могут надеяться подчинить себе энергию магии. Более слабые персоны мгновенно погибают – их мозг исторгается освобожденной энергией, и демоны уносят их душу в мрачные миры. Даже хорошо обученные маги постоянно ходят по узкому лезвию между исключительной мощью и бесконечным проклятием.

МАГИ

В игре модели, которые могут произносить заклинания, мы будем называть магами. Некоторые расы используют другие названия, например: Маг, Заклинатель, Шаман или Ясновидящий, но это по сути одно и то же. Их использование в игре описывается настоящими правилами.

ЗАКЛИНАНИЯ

На протяжении магической фазы игрока его Маги могут творить Заклинания. Это могут быть ужасные разрушения, или мощная защита, или предоставление дополнительных возможностей заклинателю или другим моделям. Полный список Заклинаний будет предоставлен позже.

Некоторые расы имеют свои собственные типы Заклинаний, которые могут использоваться вместо приведенных в этой книге. Они не описаны в данном руководстве, полное описание таких Заклинаний вы найдете в книгах армий.



Далеко на Севере за пределами цивилизованного мира и границами разума располагается разрушенный портал Древних. Из него вытекает мутагенная энергия магии, сама суть Хаоса. Это кровоточащая рана в ткани мироздания, врата в другое измерение. Разбитые врата выглядят как огромное каменное кольцо, окруженное машинами, по сравнению с которыми окружающие горы кажутся карликами. Кольцо покрыто магическими рунами огромной силы, и темные тени пляшут на них без отдыха и срока. Из темного нутра разбитого портала дуют ветры магии, и вместе с ними приходит извращающая все варп-пыль.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Магические предметы – это артефакты или устройства, наполненные магией. Такие предметы нечасто встречаются в мире Warhammer и их экстраординарная стоимость и мистическое происхождение скорее всего предполагают их хранение в сокровищницах благородных домов или могучих магических орденов. Короли и лорды Старого Света являются обладателями многих из таких предметов, но справедливо опасаются пользоваться ими, используя только в самых безвыходных ситуациях.

Мы приведем короткий список магических предметов, доступных всем расам для использования, однако многие расы имеют свои собственные, уникальные предметы, полное описание таких предметов вы найдете в книгах армий.

УРОВНИ МАГОВ

В мире Warhammer вы не найдете двух магов одинаковых по уровню мастерства или силы, однако в игре мы разделили всех Магов на четыре категории – назвав их Уровнями.

Уровень 1 (Level 1): Маг первого уровня – это новичок, хотя без сомнения он ежедневно и упорно тренируется в произнесении заклинаний.

Уровень 2 (Level 2): Маг второго уровня уже более опытен, и его сила значительно превосходит предыдущий Уровень.

Уровень 3 (Level 3): Маг третьего уровня – это великий знаток Магии, и его можно встретить на поле брани, только в исключительных случаях.

Уровень 4 (Level 4): Маги четвертого уровня наиболее могучие Маги, их можно сравнить с королями в королевстве Магии.

Маги высшего уровня сильны в своей способности вытягивать магическую энергию из кружащихся Ветров Магии, используя ее сами или передавая своим коллегам.

Каждый Маг начинает игру с одним предопределенным Заклинанием за каждый уровень мастерства. Далее мы подробно рассмотрим, по какому принципу Маги получают свои Заклинания. Для начала скажем, что Маг первого уровня имеет одно Заклинание, Маг второго уровня – два, и так далее.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Во время фазы Магии игрока, которая следует за фазой Движения, каждый Маг имеет возможность творить свои заклинания. Каждый маг может сотворить одно из своих заклинаний только раз за магическую фазу, то есть один маг не может творить в одну магическую фазу одно заклинание два раза, если не указано обратного, например, в специальных правилах Мага или предметов, которые он имеет. Бегущий или мертвый Маг не может творить Заклинания.

Маг не может творить Заклинание на отряды, находящиеся в рукопашном бою, если это не указано в описании заклинания.

КУБИКИ СИЛЫ

На начало своей магической фазы игрок берет два кубика, затем добавляет по одному за каждого Мага первого уровня, по два за каждого Мага второго уровня, три за третьего, и четыре за каждого Мага четвертого уровня. Т.е. по одному кубику за

каждый уровень каждого мага, который есть в армии игрока. Некоторые Магические Предметы также могут добавлять кубики. Все эти кубики мы будем называть Кубиками Силы. Эти кубики будут расходоваться на протяжении Магической фазы на сотворение Заклинаний. Вы можете положить эти кубики перед собой, поместить их в коробку или любое место, где они не будут смешиваться с другими кубами. Бегущий или мертвый Маг не генерирует Кубики Силы.

Таблица Кубиков Силы

УРОВЕНЬ	КОЛ-ВО КУБИКОВ
Базовое число кубиков	2
Каждый маг 1 уровня	+1
Каждый маг 2 уровня	+2
Каждый маг 3 уровня	+3
Каждый маг 4 уровня	+4



КУБИКИ РАЗРУШЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

В то же время когда игрок, чья Магическая фаза в данный момент отыгрывается, откладывает в кучку Кубики Силы, его оппонент также собирает кучку Кубиков Разрушения заклинаний. Он откладывает два кубика (четыре в случае армии Йенов) и добавляет по одному за каждого Мага первого или второго Уровней в его армии, и по два кубика за каждого Мага третьего или четвертого Уровней, присутствующих в его армии. Как и в случае с Кубиками Силы, Магические Предметы могут добавлять Кубики Разрушения заклинаний. Эти кубики будут использованы на протяжении Магической фазы противника, в попытке развеять Заклинания оппонента. Бегущий или мертвый Маг не генерирует Кубики Разрушения заклинаний.

Таблица Кубиков Разрушения заклинаний

УРОВЕНЬ	КОЛ-ВО КУБИКОВ
Базовое число кубиков	2
Каждый маг 1 уровня	+1
Каждый маг 2 уровня	+1
Каждый маг 3 уровня	+2
Каждый маг 4 уровня	+2

Когда игроки определились с количеством Кубиков Силы и Разрушения заклинаний игрок, владеющий ходом, начинает творить Заклинания.

КАК ТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЯ

Для произнесения Заклинания Маг выбирает и объявляет одно из его Заклинаний, затем указывает цель этого Заклинания. Каждое Заклинание ассоциировано со значением, которое может колебаться в пределах от 3 до 15. Когда Маг пытается произнести Заклинание, игрок может кинуть кубики из его запаса Кубиков Силы, но не больше чем доступно для мага его уровня. Так для примера, Маг Первого Уровня может кинуть не больше двух кубиков. Результатом является сумма значений выпавших на кубиках.

Например, если бросали один кубик, и выпало 4, то результатом является 4, если два кубика и выпало 4 и 6, то результатом будет 10, три кубика - 3, 5 и 6, результат 14.

Если результат равен или больше значения необходимого для произнесения Заклинания, то заклинание успешно сотворено, если меньше, то нет. В любом случае кубики, использованные для произнесения, считаются отработанными, и убираются из запаса.

Таблица сотворения Заклинаний

УРОВЕНЬ	МАКС. КОЛ-ВО КУБИКОВ
Маг 1-го уровня	2
Маг 2-го уровня	3
Маг 3-го уровня	4
Маг 4-го уровня	5

Если Заклинание успешно произнесено, то оппонент может попытаться разрушить его. Он кидает столько кубиков из его запаса Кубиков Разрушения заклинаний, сколько захочет, затем результат сравнивается с результатом, полученным при бросании Кубиков Силы. Если результат равен или больше значения произносимого, то Заклинание разрушено и не имеет эффекта. Кубики, использованные для Разрушения заклинаний, считаются отработанными и убираются из запаса, вне зависимости от результата попытки разрушить заклинание, уменьшая тем самым возможность последующих Разрушений заклинаний.

МИНИМАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ ЗАКЛИНАНИЯ

Не имеет значения, насколько силен Маг, он не может произнести Заклинание, если результат броска кубиков меньше 3. Результат 1 или 2 всегда рассматривается как неудача, независимо от различных модификаторов. Это справедливо вне зависимости от любых бонусов, будь то магический предмет или что-то еще. Когда вы кидаете на Сотворение Заклинания, результат 1 или 2 всегда считается провалом.

МАГИЧЕСКАЯ ОШИБКА И НЕПРЕОДОЛИМАЯ СИЛА

Итак, чтобы определить «прошло ли» Заклинание надо выкинуть на кубиках число равное или большее необходимого значения Заклинания. В дополнение надо рассказать о двух специальных правилах: Магическая Ошибка и Непреодолимая Сила.

Когда кидаются кубики, чтобы определить «прошло ли» Заклинание, может случиться так, что выпадут две или более единицы, такое Заклинание считается Магической Ошибкой. Заклинание автоматически проваливается, независимо от общего результата броска. Что-то пошло неправильно. Обратитесь к таблице Магических Ошибок, чтобы определить ужасную судьбу Мага.

Когда кидаются кубики чтобы определить «прошло ли» Заклинание, может случиться так, что выпадут две или более шестерки, это означает что Заклинание произнесено с Непреодолимой Силой. Заклинание «прошло» и оппонент не может пытаться рассеивать это заклинание, как описано ниже. Этому невозможно сопротивляться!

Как проникательный читатель, вы должны понимать что шансы «выкинуть» Магическую Ошибку или непреодолимую Силу растут с увеличением количества бросаемых кубиков. Это природа магических сил! Если одновременно случился Магическая Ошибка и Непреодолимая Сила (например, игрок на 4 кубиках «выбросил» две 1 и две 6), это все равно Магическая Ошибка. Магическая Ошибка имеет больший приоритет.

Магическая Ошибка и Непреодолимая Сила происходят в зависимости от выпавших значений на кубиках, без учета любых модификаторов, и они должны учитываться, независимо от бонусов и перед «пересбросами», дающимися Магическими Предметами. Повторный бросок кубиков («пересброс») не вызывает Непреодолимую Силу, и не избавляет от Магической Ошибки.

РАЗРУШЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Мир Warhammer от нашего мира отличается пребывающая там Магия. Каждый камень, дерево впитывают в себя эту субстанцию, даже воздух там напитан Магией. Живя под постоянным воздействием магических сил, существа, населяющие мир, постепенно выработали природную сопротивляемость волшебству, это свойство защищает их мозг и тело от воздействий магии. Это не позволило превратить жизнь в постоянно мутирующие формы.

Для того чтобы представить природную способность сопротивляться магии, мы ввели бросок Разрушения заклинаний. После того как игрок успешно сотворил Заклинание, его оппонент тут же может попытаться разрушить это Заклинание, используя кубики из своего запаса кубиков Разрушения заклинаний. Некоторые предметы могут предоставить вторую попытку, или «переброс», но в нормальных условиях существует только одна

попытка прервать Заклинание противника. Обратите внимание – не важно кто произнес или какое Заклинание было произнесено, оно может быть развеяно.

В дополнение, результат может быть увеличен при помощи Магических Предметов. Любое количество Магических Предметов может быть скомбинировано, для того чтобы увеличить результат, однако вы должны объявить об их использовании до броска кубиков. Применение Предмета после броска не допускается. Многие из таких Предметов могут использоваться только один или ограниченное количество раз, так что вы должны быть уверены в том, хотите вы его использовать или нет, перед броском кубиков.

Для того чтобы развеять Заклинание, игрок должен «выбросить» на кубиках значение равное или превосходящее результат броска «заклинателя». Например, если «Заклинатель» «выбросил» 20 на четырех кубиках, то его оппонент должен «выбросить» 20 или больше, для того чтобы развеять Заклинание.



Грохот гномых башмаков гулко отдавался среди скал, когда ряд за рядом Длиннобородых, Малотбойцев и Сталекрушителей шли по дну долины, под звуки барабанов и боевых горнов. На скалах, над долиной, черные фигуры перебегали от одной тени к другой. Разведчики темных эльфов пересвистывались друг с другом на манер птиц, следя за колонной гномьего короля. Они наконец увидели его, он сидел на троне, который несли четверо коренастых ветеранов. Когда колонна гномов достигла центра долины, резкий вой разнесся по ней, отражаясь от скал.

На вершине скалы, которая возвышалась над долиной, Моргир мрачно улыбнулся своему лейтенанту и заместителю, Кхериту.

«Мы дадим им еще пару минут, после чего я хочу чтобы за их спиной обрушились камни, и отрезали им путь к отступлению. Твои райдеры готовы?»

«Да, моя госпожа! Мы расположились в одном из восточных ответвлений ущелья, и атакуем как только земля начнет дрожать от падения камней».

«Король не должен скрыться. Он нужен мне. Его кровь понадобится мне, когда я захвачу власть у своего брата. Гномам кровь весьма ценна, и кровь их Высшего короля почти бесценна. Она понадобится мне как средство торговли с моим повелителем».

Рыцарь темных эльфов поморщился. Его госпожа была очень сильна, и он с трудом представлял себе ее еще более могучей. Крики из ее магической лаборатории разносились по всему замку каждую ночь, сам камень вибрировал от магических энергий, которые она призывала.

Моргир начала читать заклинание, сопровождая речитатив быстрыми жестами. Воздух неожиданно стал горячим и сухим, и Кхерит почувствовал как жидкость покидает его тело. Темная аура укутала тело волшебницы, и когда она двигала руками в воздухе оставался след из тысяч мелких теней. С жутким криком Моргир выхватила книжку и воткнула его в грудь одного из своих учеников. Смерть темного эльфа сфетила заклятие и с последними словами заклинания земля начала вибрировать.

Деревья начали рушиться вместе со скалами, и рыцари Кхерита ринулись в атаку. Огромная волна камней и щебня обрушилась на арьергард гномьей армии. Во все стороны полетели щепки и послышался скрежет металла, когда камни раздавили артиллерийский обоз гномов. Вой в триумфе Моргир обрушила на гномов волну темной магической энергии. Ее удар почти достиг цели, когда ее заклинание неожиданно распалось, и темная сила рассеялась в воздухе. Закрыв глаза, волшебница начала искать то, что она упустила с самого начала. Там! Другой Маг! Открыв глаза она пробежалась по рядам гном и увидела вспышку оранжевого цвета среди реки металла. Рядом с тронном короля стоял маг, Имперский Маг школы Огня. На ее глазах маг создал огромный огненный шар и тот врезался в ряды ее рыцарей, сбивая их с седел, и превращая поваленную кучу леса в огромный костер.

Призвав всю свою силу для следующего заклинания Моргир засмеялась в голос. У нее еще много магической энергии и кровь Короля будет принадлежать ей.

ДВОЙНАЯ 1 И ДВОЙНАЯ 6

Пытаясь контролировать магическую энергию, разрушая вражеское заклинание, встречаешься с огромными трудностями. Таким образом, также как и при сотворении заклинаний, две или больше единицы на кубиках Разрушения заклинаний означает автоматический провал попытки, независимо от результата броска и от того как много бонусов вы получаете от магических предметов, то есть две или более единицы – провал. Если игрок выкинет две или более шестерки, когда разрушает заклинание, то это автоматически разрушает заклинание противника, вне зависимости от результата. Примечание: автоматический провал имеет больший приоритет над автоматическим разрушением заклинания.

НЕПРЕОДОЛИМАЯ СИЛА

Как мы отмечали, если две или более шестерок выпали, когда произносилось заклинание, то заклинание считается произнесенным с неудержимой силой! Это означает, что вы не можете даже пытаться разрушить это заклинание и броски не делаются.

ГНОМЫ

Гномы имеют легендарную сопротивляемость магии и армия гномов всегда добавляет два дополнительных кубика разрушения заклинаний. Таким образом гномы имеют 4 базовых кубика Разрушения заклинаний и по одному дополнительно за каждого Кузнеца Рун и Рунного Лорда в армии.

МАГИЧЕСКАЯ ОШИБКА

Если игрок выбросил 2 или более единицы, когда кидал Кубики Силы для произнесения заклинания – это очень плохо. Надо кинуть 2D6 и свериться с таблицей Магических Ошибок, для того чтобы определить ужасную судьбу неудачника-мага. Примечание: Заклинание, во время которого произошла Магическая Ошибка, не срабатывает в любом случае, если только к его срабатыванию не приводит результат самой Магической Ошибки.



Данная ниже таблица магических ошибок применима ко всем магам, вне зависимости от их расы, если только в специальных правилах магии какой либо расы не указано, что маги этой расы имеют свою собственную таблицу магических ошибок. Например, свою таблицу имеют Орки и Демоны, орки из-за того, что вся их магия происходит от их богов, по крайней мере они в этом уверены, а демоны, потому что они демоны, и сами созданы из ткани магии. Во всех остальных случаях указанная ниже таблица применима ко всем магам.

Таблица Магических Ошибок

Киньте 2D6, пока ваш противник злорадно хихикает и потирает руки

2D6 РЕЗУЛЬТАТ

- 2 Магическая энергия выходит из под контроля и на месте мага возникает огромный огненный шар. Маг и все модели в базовом контакте с ним, дружественные и вражеские, получают автоматическое попадание с силой 10.
- 3 Маг теряет контроль над заклинанием и из его глаз вырывается поток света и серного дыма. Мага отбрасывает на D6 дюймов в случайном направлении (используйте Артиллерийский кубик для определения направления). Если маг на пути врежется в какую либо модель, то обе модели получают попадание с силой 10. Если маг врежется в стену или другой твердый объект, то объект не страдает, но маг получает попадание с силой 10. Далее каждую свою магическую фазу маг должен кидать D6: если выпадает 6, то в эту и в последующие фазы он может творить заклинания без ограничений; в противном случае маг не может творить заклинания.
- 4 Маг теряет контроль над своим заклинанием и противник может воспользоваться им. Противник может немедленно использовать одного из своих магов для того чтобы тот сотворил одно из известных ему заклинаний, со сложностью равной или меньшей, чем сложность того заклинания, на котором произошла Ошибка. Все правила для сотворения заклинания должны применяться в полном объеме. Игрок, чей ход сейчас идет, может разрушать сотворенное таким образом заклинание, используя свои Кубики Силы также, как и Кубики Разрушения Заклинаний.
- 5 Маг сбив с ног силой магической энергии и впадает в беспамятство. Он не может творить заклинания в этот ход и в свою следующую фазу магии. Все атаки в ближнем бою по магу считаются попадающими автоматически, но в остальном маг остается невредим.
- 6-7 Маг теряет контроль над энергиями магии и ему требуется целый ход на восстановление своих сил. Маг не может более творить заклинания в этот ход.
- 8-9 Мощный вихрь засасывает всю энергию магии на поле. Все оставшиеся у игрока кубики Силы считаются потерянными и магическая фаза заканчивается немедленно.
- 10 Маг получает 1 Рану от магической энергии, спас-броски любого вида не допустимы против этой раны.
- 11 Маг теряет один уровень магического мастерства. Потеря оказывает влияние на то, сколько кубиков Силы и Разрушения заклинаний он создаст соответственным образом. Он не может более пытаться сотворить заклинание, на котором у него произошла магическая ошибка. Если уровень мага упал до 0, то он более не может творить заклинания до конца игры, но считается магом первого уровня для определения количества кубиков на Разрушение Заклинаний.
- 12 Заклинание, на котором произошла магическая ошибка, считается сотворенным с Непреодолимой Силой, но сам маг теряет все свои магические способности, то есть не может более творить заклинания и не создает кубиков Силы и разрушения Заклинаний до конца игры.

ПЕРСОНАЖИ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КАК ЦЕЛИ ЗАКЛИНАНИЙ

Следует помнить о том, что персонажи, большие монстры, боевые машины и т.д. классифицируются как отряды, и заклинания, которые указывают целью отряд могут быть сотворены на них. Персонажи в отряде не могут быть выбраны целью отдельно, если не сказано противоположное. Отряд является целью для заклинания, если любая модель в отряде испытывает на себе действие заклинания.

ЕСТЕСТВЕННАЯ СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ МАГИИ И МАГИЧЕСКИЕ ЗАЩИТЫ

Некоторые отряды имеют естественную сопротивляемость магии или они защищены от нее магическими артефактами. Это часто добавляет дополнительные кубики разрушения заклинаний при попытке разрушить заклинание, целью которого является подразделение. Эти кубики могут быть использованы – например, отряд, несущий магическое знамя, добавляет 2 кубика разрушения магии против любого заклинания, направленного на отряд. Это может быть использовано собственным этим отрядом против Заклинания, нацеленного на него или в сочетании с Кубиками Разрушения от Мага или другого источника.

Следует помнить, что магическое сопротивление не может использоваться, если подразделение просто попадет в зону действия заклинания, но не является его целью.

ЗАКЛИНАНИЕ С ШАБЛОНАМИ

Некоторые заклинания используют один из Шаблонов, предназначенных для игры. Когда используется Шаблон, любая модель, чья база полностью накрыта Шаблоном считается подверженной заклинаниям. Модель, чья база не накрыта, безопасно избежала этого.

УБЕГАЮЩИЙ МАГ

Убегающий Маг не может сотворять или разрушать заклинания, не может генерировать Кубиков Силы или Разрушения заклинаний. Маг, который был установлен перед Магической фазой, может колдовать или разрушать заклинания, как обычно. Кубики Разрушения заклинаний могут быть использованы, даже если игрок не имеет Мага.

ЗАКЛИНАНИЯ «В ИГРЕ»

Многие заклинания сотворяются быстро и срываются мгновенно – заклинание не имеет дальнейшего эффекта в игре, и не может быть использовано еще раз в этой фазе этим магом. Некоторые же заклинания имеют эффект более долгий – на них указано «Остается в игре» или «Длится 1 ход». До тех пор, пока эти заклинания остаются в игре, сторона, сотворившая их, не может сотворять их вторично. Заклинания, оставшиеся в игре, прекращают свое действие, если маг убит или пытается сотворить новое заклинание. Также заклинание может прекратить свое действие в любой момент по желанию мага, его сотворившего.

РАЗРУШЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ «В ИГРЕ»

После того как игрок заканчивает творить заклинания, его противник может попытаться разрушить любые заклинания, оставшиеся в игре. Игрок не может второй раз за фазу пытаться разрушить заклинание. Чтобы разрушить заклинание «в игре», игроку требуется выкинуть на кубиках значение равное или большее сложности Заклинания, а не того, что выпало при его сотворении. Заклинания «в игре», сотворенные с Непреодолимой Силой, также могут быть разрушены в последующие фазы, как обыкновенные. Также заклинания «в игре» можно попытаться разрушить в свою фазу магии, используя свои Кубики Силы как Кубики Разрушения заклинаний, в соответствии с правилами, описанными выше.

Последовательность действий в фазу магии

1. СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Игрок выбирает Мага для сотворения Заклинания, указывает Заклинание и его уровень, указывает цель и количество кубиков Силы, которое он намерен использовать. Количество кубиков ограничено Уровнем Мага.

Киньте кубики и сложите выпавшие числа. Прибавьте все бонусы к сотворению Заклинания, то оно разрушено и не имеет эффекта. В ином случае Заклинание успешно сбрасывается. Если при броске на разрушение Заклинания выпадет две или более единицы, то попытка разрушения проваливается автоматически. Если при броске на разрушения выпадет две и более шестерки, то Заклинание разрушается автоматически.

Если на кубиках выпало две и более шестерки, то Заклинание сбрасывается автоматически, с Непреодолимой силой. Такое Заклинание не может быть разрушено. Если выпало две и более единицы, то произошла Магическая Ошибка – Заклинание не сбрасывается вне зависимости от общей суммы. Киньте 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей Магических Ошибок о печальной судьбе вашего Мага.

2. РАЗРУШЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Противник может попытаться разрушить ваше Заклинание. Он указывает, сколько Кубиков Разрушения заклинания использует. Он кидает кубики и складывает выпавшие числа, прибавив все бонусы к Разрушению Заклинаний. Если сумма равна или превышает значение, выпавшее при сотворении Заклинания, то оно разрушено и не имеет эффекта. В ином случае Заклинание успешно сбрасывается. Если при броске на разрушение Заклинания выпадет две или более единицы, то попытка разрушения проваливается автоматически. Если при броске на разрушения выпадет две и более шестерки, то Заклинание разрушается автоматически.

3. СРАБАТЫВАНИЕ ЭФФЕКТА ЗАКЛИНАНИЯ

Если заклинание успешно сотворено, примените эффекты Заклинания.

4. НОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Если игрок имеет еще заклинания и кубики силы, он может сотворить новые Заклинания, до тех пор пока не кончатся Заклинания или Кубики Силы. Игрок может прекратить свою Магическую фазу после любого заклинания.

5. РАЗРУШЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ «В ИГРЕ»

После того, как игрок заканчивает свою магическую фазу, его противник может попытаться разрушить заклинания оставшиеся «в игре» с прошлых фаз магии, если у него есть лишние кубики Разрушения заклинаний. После этого, тот игрок, чей сейчас ход, может так же попробовать разрушить заклинания, оставшиеся в игре, используя оставшиеся у него Кубики Силы в качестве Кубиков Разрушения заклинаний.

Битва в Кровавом Ущелье

Кровавое Ущелье было моей первой битвой и, черт побери, чуть не стало последней. Видишь этот шрам, мой пустой рукав и повязку на том месте, где должен быть мой глаз? Все это я получил в тот черный день.

Орки бесновали нас всю весну, и в конце-концов скатились с гор, как весенний разлив, отбросив спешно собранные отряды ополчения, грабя и сжигая все, до чего могли дотянуться. К тому времени, когда мы собрали свои рассеянные силы, они уже отступали обратно к горам, нагруженные награбленным. В Кровавом Ущелье мы настигли их — орды орков и бесчисленное количество гоблинов, готовых к битве. Я был тогда молод, как ты сейчас, и был горд тем, что вел в бой благородных, но, увы, уже обреченных Алебардистов Бульфенберга.

Мы сражались, как Умберогены во времена Сигмара, убивая орков десятками, но на их месте всегда вставали новые. В той битве я получил не только шрамы. Нет, есть кое-что еще, что напоминает мне о том дне. Видишь этот орочий щит? Я взял его из рук той твари, которая убила на моих глазах Бекмана. Хитрая тварь поймала лезвие его оружия в щит, и обезоружила его. Когда я понял, что произошло, спасти Бекмана было уже поздно, но я отплатил его убийце сполна. Этим мечом я убил его. С ним я закончил ту битву. Я взял его из руки мертвеца, когда мой клинок сломался. Всегда имей при себе два оружия, сынок — это один из уроков, которые я усвоил в тот день. Смотришь на золоченое навершие меча? Забуду о нем, смотри на клинок. Лучшая Эсталийская сталь — вот что важно. Это то, что поможет тебе вернуться домой. Этим же мечом я убил одного из сумасшедших зеленых шаманов, когда мой малют разбился о его голову. Посох с черепом птицы принадлежал ему. Книга? Я не могу ее прочесть. Магическая, наверное. Я тоже отнял ее у шамана, но думаю, что она была украдена им. Не орочь это вещичка. Всякий раз, когда я пытаюсь разглядывать текст, мои глаза начинают показывать мне странные вещи, и я более этого не делаю. Тоже голова болит? Ну, а я что говорил...

А это моя гордость. Шлем, который принадлежал самому большому орку. Тому, кто убил множество моих храбрых парней. Нет, нет, я в порядке, просто что-то в глаз попало... Ладно, теперь беги, играй...





СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Данная книга описывает восемь магических школ, по шесть заклинаний в каждой, итого 48 заклинаний. Это школы магии, практикуемые в имперских колледжах магов, и основанные на традиции магии высших эльфов, которые и научили людей использовать магию, как науку.

Магические силы многих других рас также основаны на таком делении на школы, но часто включают и уникальные наборы заклинаний. Такие наборы описаны в соответствующих книгах армий. Существует еще две школы заклинаний, которые упоминаются в этой книге, но не описаны в ней полностью, это Высшая Магия и Темная Магия. Высшая магия описана в книге Высших Эльфов, Темная Магия описана в книге Темных Эльфов.

ВОСЕМЬ ШКОЛ МАГИИ

Восемь школ магии описаны в этой книге. Они имеют свои названия, и упоминание школы магии подразумевает упоминание всех заклинаний этой магии.

Восемь школ магии в мире Warhammer имеют следующие имена: школа Огня, школа Металла, школа Теней, школа Зверя, школа Небес, школа Света, школа Жизни и школа Смерти.

ВЫБОР ЗАКЛИНАНИЙ

Если раса не имеет своего специфического способа выбора Заклинаний, то этот способ также применим к ней.

Все Маги в армии могут следовать любым Школам магии, из доступных для них. Все Маги в вашей армии могут следовать одной школе магии, или разным, в любой комбинации, это полностью зависит от игрока. Но следует иметь в виду, что один маг может выбирать Заклинания только из одной школы, если его правила не допускают обратного, как например у Слаанов из расы лизардменов.

Маги имеют по одному заклинанию за каждый свой уровень, то есть Маг первого уровня имеет одно Заклинание, а Маг четвертого – 4. Количество Заклинаний может быть изменено магическими предметами.

Заклинания определяются перед тем, как противники начинают расставлять свои войска.

Заклинания определяются открыто обоими игроками. Если маг имеет возможность выбрать заклинания, то игрок должен сказать, какие заклинания он имеет.

Игрок кидает D6 столько раз, сколько заклинаний он может иметь у каждого Мага. Выпавшее число и есть номер доступного Заклинания в списке выбранной школы. Например, если магу на кубике выпало 4, то вам выпало четвертое Заклинание в списке школы. Кубики кидаются последовательно, не все вместе. После каждого броска игрок имеет право заменить выпавшее Заклинание на первое в списке, если у этого мага его еще нет. Это можно сделать сразу после броска и перед тем как будет кинут следующий кубик. Если выпадет Заклинание, уже известное Магу, то игрок должен перекинуть кубик.

Если обе стороны имеют Магов, то вы можете кинуть кубик для определения, какая сторона первой кидает на заклинания, если это важно.

Разные маги в армии и маги в противостоящих армиях могут иметь одинаковые Заклинания.

МАГИЧЕСКИЕ ЗАРЯДЫ

Некоторые заклинания отнесены к типу Магических Зарядов. Это заклинания, которые имеют эффект сравнимый с простой стрельбой, когда маг посылает разряд магической энергии в противника.

При использовании Магических зарядов налагаются те же ограничения, что и при простой стрельбе, то есть маг должен видеть цель, и он может выбирать отдельные модели в подразделении только в тех же случаях, что и простые стрелки. Те же правила применимы при использовании магических стрел против отдельных моделей.

Магические Заряды попадают автоматически.

Маги не могут использовать Магические заряды, если находятся в ближнем бою.

ОТМЕНА ЗАКЛИНАНИЙ

Может произойти так, что эффект одного Заклинания вступает в конфликт с эффектом другого. В таком случае более раннее Заклинание считается автоматически отмененным, при вступлении в силу более позднего Заклинания.

Источником всей магии является изменяющая все субстанция, известная мудрецам как Хаос. Вся жизнь пребывает в балансе между неизменным порядком и вечным изменением. Порядок и Хаос находятся в вечном противостоянии друг другу, и в вечном балансе. Немногие понимают это, и души большинства заражены амбициями, гордостью и пустыми стремлениями. И многие из этих глупцов направляют свой путь по пути магов. Они отрицают опасность, принимая мудрость старых за страх, а ум и знание — за ужас труса. Это предупреждение всем тем, кто будет читать эти строки. Читатель! Запомни мои слова и пусть моя судьба станет уроком для всех, кто осмеливается играть с силами Искажения.

Звезда Хаоса имеет восемь концов и восемь ветров магии дуют с северного полюса планеты по всему миру, и через умы всех людей. На каждом ветре демоны летают по миру. Их шепот слышен в шорохе листвы, которую колышет ветерок, и их смех стучит в каждую дверь. Вот имена всех ветров Хаоса: Акши, ветер Огня; Чамон, Ветер Изменений; Гхур, Дикий Ветер; Хуш, Ветер Змеи, Азур или Божественный Ветер; Углу, Ветер Теней; Гиран, Ветер Жизни и Шуиш, Ветер Смерти.

Из этих ветров маги всего мира выжимают свои заклинания, призывая демонов, чтобы они были их титами в ветрах магии. За многие века появились восемь канонических школ магии, которые могут служить как свету, так и тьме. Вот их имена.

Из ветра Акши происходит магия Огня или Пиромания.

Из ветра Чамон происходит магия Металла или Алхимия.

Из ветра Гхур происходит магия Зверя.

Из ветра Хуш происходит магия Света.

Из ветра Азур происходит магия Небес или Астромантия.

Из ветра Углу происходит магия Тени.

Из ветра Гиран происходит магия Жизни.

Из ветра Шуиш происходит магия Смерти или Аметиста.

ШКОЛА ОГНЯ

Огненная магия весьма распространена в Империи, а также практикуется многими расами мира. В Империи Пиромантию практикуют маги Яркого Пламени, и их увенчанные огромными факелами башни поднимаются над Альдорфом.

Все заклинания из этой школы, наносящие повреждения, считаются огненными атаками, и наносят удвоенные повреждения по Горючим целям. Правда, защита от Огня, также защищает и от заклинаний школы магии и от повреждений от таких заклинаний.

D6	Заклинание	Сложность
1	Огненный Шар	5+
2	Пылающий Меч Руина	6+
3	Феерический Удар	8+
4	Огненная Голова	9+
5	Призыв Рока	11+
6	Огненная Стена	12+

ОГНЕННЫЙ ШАР

5+

Это заклинание является магическим зарядом с дальностью 24 дюйма, оно наносит D6 попаданий с силой 4.

ПЫЛАЮЩИЙ МЕЧ РУИНА

Остается в игре

6+

Это заклинание волшебник накладывает на себя. Оно может использоваться, если волшебник находится в ближнем бою. Заклинание остается в игре.

Магический клинок появляется в руках Мага. Все его атаки в ближнем бою считаются магическими и огненными. Волшебник получает бонусы в +1 к Атакам и +3 к Силе, и все его атаки попадают на 2+. Находясь под действием этого заклинания, Маг не может использовать другое оружие, включая магическое.

ФЕЕРИЧЕСКИЙ УДАР

8+

Это заклинание является магическим зарядом с дальностью 24 дюйма, оно наносит 2D6 попаданий с силой 4.

ОГНЕННАЯ ГОЛОВА

9+

Призрачная огненная голова вылетает из руки Мага и летит вперед, оглашая округу диким хохотом и выжигая все на своем пути. Огненная голова пролетает 18 дюймов по прямой в направлении от мага и все модели, лежащие на ее пути, получают попадание с силой 4.

ПРИЗЫВ РОКА

11+

Это заклинание может быть направлено на любое подразделение противника на столе. Цель немедленно получает D6 попаданий с силой 4. В дополнение оба игрока кидают кубик. Если игрок, творящий это заклинание, выкинул больше, чем игрок, контролирующий цель, то выпавшее на кубике мага число прибавляется к количеству попаданий от заклинания. Повторяйте эту процедуру до тех пор пока игрок, контролирующий цель, не кинет на кубике больше чем маг.

ОГНЕННАЯ СТЕНА

Остается в игре

12+

Это заклинание может быть направлено на любое подразделение противника в 24 дюймах от мага, видимое для него, и не имеющего моделей, дружественных или вражеских, в 1 дюйме от своего переднего ряда.

Перед подразделением вырастает стена Огня. Подразделение получает попадание с силой 4 за каждую модель в переднем ряду, включая персонажей. Стена имеет длину равную ширине подразделения и толщину в 1 дюйм. Разместите стену прямо перед подразделением.

Заклинание и стена вместе с ним, остаются в игре.

Любое подразделение, которое пытается пересечь Стену, получает попадание с силой 4, за каждую модель, которая ее пересекает.

Стена не блокирует линию взгляда и не замедляет движения.

ШКОЛА МЕТАЛЛА

В землях людей магия Металла более известна как Алхимия. Многие расы практикуют ее, но не многие делают это с таким упорством и страстью, как люди. Говорят, что немало богатств было добыто алхимическим колдовством. Алхимики Золотого Ордена имперских магов имеют вес во многих вопросах Империи, — по крайней мере, так гласят слухи.

D6	Заклинание	Сложность
1	Правило Горящего Железа.....	3+
2	Приказ Латунии.....	6+
3	Изменение Свинца.....	8+
4	Дистилляция Серебра.....	8+
5	Закон Золота.....	9+
6	Проклятие Стали.....	11+

ПРАВИЛО ГОРЯЩЕГО ЖЕЛЕЗА

3+

Это заклинание является магическим зарядом с дальностью 24 дюйма. Оно наносит одно попадание по одной любой модели, выбранной магом. Если цель имеет спас-бросок за доспехи на 6+ или не имеет его совсем, то сила попадания равна 3. Если цель имеет спас-бросок за доспехи на 5+, то сила попадания равна 4. Если цель имеет спас-бросок за доспехи на 4+ и лучше, то сила попадания равна 5. Попадание считается огненной атакой.

ПРИКАЗ ЛАТУНИ

Действует 1 ход

6+

Это заклинание может быть направлено против вражеской боевой машины или колесницы в 24 дюймах от мага и в пределах его сектора видимости, и которая не участвует в ближнем бою. Если заклинание успешно сотворено, то цель не может двигаться и стрелять до конца своего последующего хода. Если цель вынуждена бежать, то заклинание прекратило свое действие и цель может бежать.

ИЗМЕНЕНИЕ СВИНЦА

8+

Это заклинание может быть направлено на подразделение противника в 24 дюймах от мага, которое участвует в ближнем бою. На последующую фазу ближнего боя все модели в подразделении получают штраф в -1 на попадание и ухудшает на 1 спас-броски за доспехи.

ДИСТИЛЛЯЦИЯ СЕРЕБРА

8+

Это заклинание является магическим зарядом с дальностью 24 дюйма, который наносит 2D6 попаданий с силой 4. Попадания от этого заклинания считаются огненными атаками.

ЗАКОН ЗОЛОТА

9+

Это заклинание может быть направлено на подразделение противника в 24 дюймах от мага. Противник должен указать один магический предмет, который есть у любой из моделей в подразделении. Игрок, чья фаза Магии идет, кидает D6: на 1-4 предмет не может использоваться до конца следующего хода противника, на 5-6 предмет не может использоваться в течение всей остальной битвы.

Если в подразделении нет магических предметов, заклинание не имеет эффекта.

ПРОКЛЯТИЕ СТАЛИ

11+

Это заклинание может быть направлено на подразделение противника в 12 дюймах от Мага, которое он видит. Если заклинание успешно сотворено, то оружие всех моделей в подразделении начинает распадаться в ржавую труху. Все модели в подразделении теряют все свои виды оружия, кроме ручного оружия. То есть если до действия заклинания модели имели двуручное оружие, то они более не получают бонусы в +2 к силе удара, но и не бьют последними в ближнем бою. Стрелки более не могут стрелять или использовать свое стрелковое оружие в ближнем бою, такого например, как пистолеты. Магические предметы и боевые машины не подвержены действию этого заклинания.

ШКОЛА ТЕНИ

Маги школы Тени в Империи называют себя Серыми Магами, как бы для того чтобы дистанцировать себя от нехорошей репутации магии, которую они практикуют. Магия Тени это магия тьмы и иллюзий, обмана и теней.

D6	Заклинание	Сложность
1	Скакун Теней	4+
2	Ползучая Смерть	6+
3	Покров Полуночи	7+
4	Тени Смерти	8+
5	Невидимая Угроза	10+
6	Яма Теней	11+

СКАКУН ТЕНЕЙ

4+

Это заклинание маг может наложить на себя или на дружественного независимого персонажа в 12 дюймах от себя. Это заклинание действует только на пешие модели, и не может быть использовано на модели на скакунах, монстрах или в колесницах.

Цель может немедленно совершить полет на 20 дюймов. Это движение можно использовать для нападения. Все правила для полетов и для нападений применимы в полном объеме. Модель может улететь из ближнего боя, если желает, но не может при вылете из ближнего боя совершать нападение этим же движением. Если модель совершает нападение, она должна видеть цель перед заклинанием.

ПОЛЗУЧАЯ СМЕРТЬ

6+

Это заклинание является магическим зарядом с дальностью 24 дюйма, оно наносит D6 попаданий с силой 3, которые игнорируют спасброски за доспехи.

ПОКРОВ ПОЛУНОЧИ

Остается в игре

7+

Это заклинание может быть наложено на дружественное подразделение в 24 дюймах от мага. Если заклинание успешно наложено, то вражеским стрелками требуется выкинуть 6 для того, чтобы попасть по подразделению из стрелкового оружия.

Оружие, которое использует Скатер Кубик всегда смещается, даже если на кубике выпадете «попадание», в таком случае используйте маленькую стрелку на знаке «попадания» для определения направления смещения.

ТЕНИ СМЕРТИ

Остается в игре

8+

Это заклинание может быть наложено на дружественное подразделение в 6 дюймах от мага. Если заклинание успешно наложено, то подразделение начинает излучать страх.

НЕВИДИМАЯ УГРОЗА

10+

Это заклинание может быть наложено на дружественное подразделение в 24 дюймах от мага, которое не участвует в ближнем бою. Если заклинание успешно наложено, то подразделение немедленно может пройти на расстояние до 8 дюймов, в полном соответствии с правилами движения, и может нападать, если ему хватает дальности и оно видит противника.

Подразделение противника, которое подверглось нападению таким образом, может выбрать только реакцию «держат позицию», все происходит слишком быстро, даже для бегства.

ЯМА ТЕНЕЙ

11+

Это заклинанием может быть наложено на любое подразделение противника на столе. Земля проваливается под ними, и солдаты падают во тьму.

Положите на подразделение 3-ех дюймовый Шаблон. Все модели, полностью накрытые Шаблоном, автоматически получают попадание с силой 3. Модели, задетые Шаблоном получают попадание с силой 3 на 4+. В дополнение игрок, чье подразделение подверглось заклинанию, кидает кубик, на 1-3 подразделение попало в ловушку и может двигаться только с половинной скоростью в следующую фазу движения, при этом оно в любом случае считается двигавшимся в отношении стрельбы. На 4-6 подразделение движется и стреляет без дальнейших ограничений.

ШКОЛА ЗВЕРЯ

Школа Зверя является Шаманской магией и магией духов животных. Это волшебство диких и примитивных народов, живущих вдали от городов людей и самих людей, которые отвернулись от гибельного, по их мнению, пути других собратьев магов.

D6	Заклинание	Сложность
1	Стойка Быка.....	5+
2	Крик Орла.....	6+
3	Ярость Медведя.....	6+
4	Воронья Трапеза.....	7+
5	Страх Зверя.....	8+
6	Волчья Охота.....	9+

СТОЙКА БЫКА

5+

Это заклинание может быть наложено на любое дружественное подразделение на поле, которое убегает. Подразделение восстанавливает порядок немедленно.

КРИК ОРЛА

6+

Это заклинание может быть наложено на подразделение противника, в 24 дюймах от Мага, которое не находится в ближнем бою. Целью может быть любое кавалерийское подразделение противника, колесницу, стаю (swarm) или на монстра, с наездником или без.

Подразделение должно пройти немедленный тест на Лидерство. Если тест пройден, то подразделение получает штраф в -1 к движению (-2 при нападении или марше). Летящие существа могут летать только на 12 дюймов. Если тест провален, то подразделение немедленно совершает обязательное перемещение на 2D6 дюймов к своему краю стола. Подразделение останавливается, если вступает в контакт с дружественным подразделением, непроходимой местностью, или оказывается в 1 дюйме от противника. Если подразделение убегает за край стола, то оно считается убежавшим с поля боя.

ЯРОСТЬ МЕДВЕДЯ

Остается в игре

6+

Это заклинание Маг может наложить на себя, если он находится в ближнем бою. Он получает +3 Атаки, +2 к Силе и +1 к Стойкости. Он не может использовать оружие под действием этого заклинания.

ВОРОНЬЯ ТРАПЕЗА

7+

Это заклинание является магическим зарядом с дальностью 24 дюйма, оно наносит 2D6 попаданий с силой 3.

СТРАХ ЗВЕРЯ

8+

Это заклинание может быть наложено на любое кавалерийское подразделение противника, колесницу, стаю (swarm) или на монстра, с наездником или без. Цель должна быть на столе и участвовать в ближнем бою.

В последующий ход ближнего боя цели требуется выкинуть 6 на попадание, для того чтобы успешно попадать. Если 6 требуется и без действия этого заклинания, то цель не может атаковать совсем.

ВОЛЧЬЯ ОХОТА

9+

Это заклинание может быть наложено на любое дружественное подразделение кавалерии, колесницу, стаю (swarm) или на монстра, с наездником или без. Цель должна быть в 24 дюймах от Мага и не должна участвовать в ближнем бою.

Подразделение немедленно совершает движение на 2D6 дюймов к ближайшему видимому подразделению противника. Если видимого противника нет, цель не двигается. Если дистанция движения хватает для вступления в базовый контакт с противником, то движение считается нападением.

Подразделение противника, которое подверглось нападению таким образом, может выбрать только реакцию «держат позицию», все происходит слишком быстро, даже для бегства.

ШКОЛА НЕБЕС

В землях людей магию Небес называют Астромантией. Это магия неба, звезд и движения небесных тел, предсказаний и предзнаменований.

D6	Заклинание	Сложность
1	Второй Знак Амула	5+
2	Признаки Грядущего	6+
3	Раздвоенная Молния	7+
4	Гром Урана	9+
5	Буря Крона	9+
6	Комета Кассандры	10+

ВТОРОЙ ЗНАК АМУЛА

5+

Это заклинание может быть сотворено Магом и благодаря ему игрок получает возможность перекинуть некоторое количество кубиков в течение хода.

Если заклинание успешно сотворено, игрок получает D3 возможности перебросить один шестигранный кубик. Это может быть частью комплексного броска, например 2D6 или 3D6, и так далее. Также следует помнить о том, что один кубик можно перекидывать только один раз, вне зависимости от имеющихся возможностей. Все возможности перекидывать кубик пропадают, если они не использованы до конца хода игрока.

ПРИЗНАКИ ГРЯДУЩЕГО

6+

Это заклинание может быть наложено на дружественное подразделение в 24 дюймах от Мага, которое участвует в ближнем бою. В эту фазу ближнего боя игрок может перекидывать все броски на пробивание и на попадание в ближнем бою совершенные этим подразделением, на которых выпала 1. Помните, что кубик можно перебрасывать только один раз, вне зависимости от имеющихся возможностей.

РАЗДВОЕННАЯ МОЛНИЯ

7+

Это заклинание может иметь целью любое подразделение противника на столе. Подразделение получает D6 попаданий с 4 Силой.

ГРОМ УРАНА

9+

Это заклинание может иметь целью любое подразделение противника на столе. Подразделение получает D6 попаданий с 4 Силой, которые игнорируют спас-броски за доспехи.

БУРЯ КРОНОСА

9+

Если это заклинание успешно сотворено, то все подразделения противника в 12 дюймах от мага и в пределах его зоны видимости получают D6 попаданий с 4 Силой.

КОМЕТА КАССАНДРЫ

Остается в игре

10+

Целью этого заклинания может быть любая точка на столе. Если заклинание успешно сотворено, то положите на указанную точку маркер, кубик или монетку.

В начале каждого хода, своего и противника, игрок кидает D6. На 1-3 ничего не происходит, но вы должны положить еще один маркер на указанное место. На 4-6 комета падает. Киньте D6 и умножьте полученное число на количество маркеров, это радиус действия заклинания в дюймах. Все подразделения в радиусе действия заклинания, свои и чужие, получают 2D6 попаданий с Силой 5.

Заклинание остается в игре. Если оно было разрушено до того, как комета упала, заклинание не имеет эффекта и все маркеры удаляются.

ШКОЛА СВЕТА

Магия школы Света это магия яркого сияния, солнечного ветра, и управления жизненными силами. В Империи маги которые практикуют магию Света зовутся Белыми Магами или Хiero-фантами. Это магия солнечных ритуалов, которая тщательно охраняется.

D6	Заклинание	Сложность
1	Просвещение Фа.....	5+
2	Горящий Взгляд.....	5+
3	Слепящее Сияние.....	6+
4	Лечащая Рука.....	7+
5	Свет-Хранитель.....	8+
6	Ослепляющий Свет.....	9+

ПРОСВЕЩЕНИЕ ФА

Остается в игре

5+

Это заклинание Маг может наложить на себя, если он находится в ближнем бою. Вне зависимости от его настоящих характеристик маг считается имеющим 3 атаки и силу 5. Он не может использовать другое оружие, находясь под действием этого заклинания. Магическое оружие не может использоваться против Мага.

Это заклинание остается в игре, но прекращает свое действие, если Маг более не находится в ближнем бою.

ГОРЯЩИЙ ВЗГЛЯД

5+

Это заклинание является магическим зарядом с дальностью 24 дюйма, оно наносит D6 попаданий с силой 4. Попадания от этого заклинания считаются огненными атаками.

СЛЕПЯЩЕЕ СИЯНИЕ

6+

Это заклинание может быть наложено на вражеское подразделение в 18 дюймах от Мага, которое участвует в ближнем бою. На эту фазу ближнего боя WS всех моделей в этом подразделении считается равным 1.

ЛЕЧАЩАЯ РУКА

7+

Это заклинание может быть наложено на Мага или на любую дружественную модель на столе, которая получила хотя бы одну рану в течение боя.

Модель немедленно восстанавливает все нанесенные ей раны. Если заклинание накладывается на монстра с седоком, вы должны выбрать, кто восстанавливает раны – седок или монстр.

Это заклинание не может быть наложено на Нежить, Демонов боевые машины и другие виды «неживых» моделей.

СВЕТ-ХРАНИТЕЛЬ

Остается в игре

8+

Если это заклинание успешно сотворено, то все дружественные подразделения в 12 дюймах становятся иммунными к психологии. Все бегущие дружественные подразделения немедленно восстанавливают порядок.

ОСЛЕПЛЯЮЩИЙ СВЕТ

Длится 1 ход

9+

Целью этого заклинания может быть вражеское подразделение в 24 дюймах от Мага, которое он видит. Подразделение уменьшает в два раза свое Движение, с округлением вниз, а его WS и BS становятся равными 1. Действия заклинания длится до конца следующего хода того подразделения, которое подверглось этому заклинанию.

ШКОЛА ЖИЗНИ

Школа жизни связана с ростом всего живого и сезонами года. Немногие существа в мире понимают живую природу, так как ее понимают маги Жизни. Она неразрывно связана с текущей водой, растениями и сильнее всего работает в местах густых лесов.

D6	Заклинание	Сложность
1	Госпожа Болот.....	6+
2	Отец Шипов.....	7+
3	Воющий Ветер.....	7+
4	Хозяин Лесов.....	7+
5	Господин Камней.....	8+
6	Лорд Дождей.....	9+

ГОСПОЖА БОЛОТ

6+

Это заклинание может быть наложено на любое вражеское подразделение противника в 12" от водного элемента ландшафта, такого как река, болото или озеро. Перед игрой следует договориться о том, какие части ландшафта будут водными, во избежание споров. Если таких элементов на поле нет, то заклинание может быть наложено на подразделение противника в 6" от Мага. Заклинание не может накладываться на подразделение в ближнем бою.

Подразделение под действием этого заклинания двигается с половинной скоростью. Если подразделение вынуждено бежать или догонять, то оно перемещается на половину выпавшей на кубиках дистанции. Заклинание не имеет действия на Летящих и Призрачных существ.

Заклинание длится до конца Магической фазы того игрока, подразделение которого подверглось заклинанию.

ОТЕЦ ШИПОВ

7+

Это заклинание может накладываться на подразделение противника в 24" от Мага, которое находится в его зоне видимости и которое не участвует в ближнем бою.

Подразделение получает 2D6 попаданий с Силой 3.

ВОЮЩИЙ ВЕТЕР

Остается в игре

7+

Заклинание накладывается Магом на самого себя. Если заклинание успешно сотворено стрельба с силой 4 и менее, не может производиться по подразделениям в 12" от Мага. Это действует, даже если меньшинство моделей подразделения находится в зоне эффекта. Заклинание не препятствует стрельбе из этой зоны или через нее. В дополнение к этому вся зона эффекта считается как трудная местность для вражеских подразделений.

ХОЗЯИН ЛЕСОВ

7+

Это заклинание может быть наложено на любое вражеское подразделение противника в 12" от лесного элемента ландшафта, такого как лес, роща или живая изгородь. Перед игрой

следует договориться о том, какие части ландшафта будут лесными, во избежание споров. Если таких элементов на поле нет, то заклинание может быть наложено на подразделение противника в 6" от Мага. Заклинание не может накладываться на подразделение в ближнем бою.

Подразделение получает D6 попаданий с Силой 4 и дополнительные D6, если частично или полностью находится внутри леса. Заклинание не имеет эффекта на Трименов и Дриад.

ГОСПОДИН КАМНЕЙ

8+

Это заклинание может быть наложено на любое вражеское подразделение противника в 12" от каменного элемента ландшафта, такого как каменная россыпь, скала или руины. Перед игрой следует договориться о том, какие части ландшафта будут каменными, во избежание споров. Если таких элементов на поле нет, то заклинание может быть наложено на подразделение противника в 6" от Мага. Заклинание не может накладываться на подразделение в ближнем бою.

Подразделение получает D6 попаданий с Силой 5 и дополнительные D6, если частично или полностью находится внутри каменного элемента ландшафта.

ЛОРД ДОЖДЕЙ

9+

Это заклинание может быть наложено на любое подразделение противника в 24" от Мага и в его зоне видимости. Враг попадает под проливной дождь.

Если подразделение пытается стрелять из стрелкового оружия, то оно должно сначала выкинуть 4 и более на D6. Если выпало 1-3 то подразделение не может стрелять. Если подразделение использует пороховое оружие, включая пушки всех видов, то подразделение может стрелять только на 6. Это также относится к гномьим огненным пушкам и ко всем машинам приводимым в действие паром, или порохом.

Этот эффект остается на всю игру, и не является магическим, вы просто промокли насквозь. Подразделение может быть намочено только раз.

ШКОЛА СМЕРТИ

Магия смерти или Аметистовая магия самая устрашающая магия, но не все из тех, кто ее практикует, являются врагами человечества. Это магия времени и она глубоко черпает силы из мира смерти.

D6	Заклинание	Сложность
1	Темная Рука Смерти.....	5+
2	Торговец Смертью.....	5+
3	Кража Души.....	8+
4	Ветер Смерти.....	8+
5	Вытягивание Жизни.....	10+
6	Проклятие И Тьма!.....	12+

ТЕМНАЯ РУКА СМЕРТИ

5+

Это заклинание является магическим зарядом с дальностью 24 дюйма, оно наносит D6 попаданий с силой 4.

ТОРГОВЕЦ СМЕРТЬЮ

5+

Это заклинание может быть наложено на друженное подразделение в 24 дюймах от Мага, которое видно для него и которое участвует в ближнем бою. Убитые этого подразделения наносят ответные удары по врагу из последних сил.

Это заклинание действует в течении последующей фазы ближнего боя. Бой ведется как обычно, за исключением того, что модели, которые были убиты в подразделении, под действием заклинания, могут нанести еще одну атаку по противнику в конце боя со своей базовой силой, вне зависимости от того сражались они или нет. Если подразделение является кавалерийским или подразделением седоков на монстрах, только седоки могут наносить этот последний удар.

КРАЖА ДУШИ

8+

Целью этого заклинания может быть любая вражеская модель в 12 дюймах от Мага.

Модель теряет одну рану, спас-броски за доспехи не допустимы. Маг получает одну дополнительную рану и это может повысить количество ран Мага выше его стартового значения. Это заклинание можно использовать несколько раз, повышая количество ран Мага без ограничения. Но по окончании битвы Маг теряет столько ран, сколько он украл этим заклинанием, и если количество ран падает до 0 Маг считается убитым. Это заклинание не может быть наложено на модели Нежитей, Демонов и подобные им модели, не имеющие души.

ВЕТЕР СМЕРТИ

8+

Это заклинание является магическим зарядом с дальностью 24 дюйма, оно наносит 2D6 попаданий с силой 4.

ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ

10+

Если это заклинание успешно сотворено, то все подразделения противника в 12 дюймах от Мага и в пределах его зоны видимости

получают D6 попаданий с 4 Силой, которые инициируют спас-броски за доспехи.

Это заклинание не имеет эффекта против Нежитей, Демонов и подобных подразделений, а также боевых машины и зданий.

ПРОКЛЯТИЕ И ТЬМА!

Длится 1 ход +

12+

Это заклинание может быть наложено на любое подразделение противника в 24 дюймах от Мага и которое находится в его зоне видимости.

Подразделение получает штраф в -3 ко всем тестам на Лидерство, включая Психологию и Тесты на Разгром. В начале каждого хода подразделение должно пройти тест на Лидерство, с указанным штрафом. Если тест пройден, то заклинание автоматически спадает, в противном случае заклинание действует далее.

Заклинание не может быть наложено на подразделения нежитей, Демонов Хаоса, на Непокоримые и иммунные к Психологии подразделения.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Магические предметы являются важной частью мира Warhammer. Полные списки магических предметов, доступных для разных рас, описаны в соответствующих книгах армий, здесь же описаны правила применимые ко всем видам магических предметов, и описания распространенных магических предметов, доступных для всех рас мира Warhammer.

КТО МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Магические предметы могут использоваться персонажами, знаменосцами и иногда командирами подразделений. Какие модели могут иметь магические предметы, описано в книгах армий рас. Каждая модель может иметь только один магический предмет одного типа, то есть одно магическое оружие, один магический доспех и так далее, если не указано обратного.

Каждый вид магического предмета может присутствовать в вашей армии только в единственном числе. Т.е. вы не можете иметь два Меча Силы в одной армии, даже у разных персонажей. Исключением из этого правила являются только Свитки, которых

может быть любое количество в армии и любое количество у одного персонажа, до тех пор, пока персонажу хватает лимита на стоимость магических предметов и очков в вашей армии.

ТИПЫ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ

Магические предметы поделены на следующие большие группы:

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Обычно это мечи различных форм, но встречаются также топоры, булавы и так далее.

Персонаж, несущий магическое оружие, не может иметь дополнительного ручного оружия. Он может использовать щит в комплекте с магическим оружием, но при этом не получает бонуса к спасброскам в ближнем бою. Любое магическое оружие считается ручным, с некоторыми дополнительными свойствами, если в описании предмета прямо не указано, какого оно типа.

МАГИЧЕСКИЕ ДОСПЕХИ

Персонажи, которые не могут носить обычные доспехи, также не могут носить и магические доспехи. Это значит что Маги не могут носить магические доспехи, вне зависимости от их типа, если не указано обратного.



Персонаж в магическом доспехе не может носить также и простой доспех, если в описании предмета не указано, что это допустимо. Магические щиты считаются магическими доспехами, но могут быть скомбинированы с другими доспехами. Помните, что вы можете иметь только один предмет одного вида на одном персонаже, т.е. вы не можете иметь магический доспех и магический щит у одного персонажа, если не указано обратного.

Персонаж может носить три типа доспехов, собственно доспех, щит и шлем. Простых племов не бывает, так что если ваш персонаж одет в магический шлем он может нести и простой доспех и простой щит. Если на вашего персонажа одет магический доспех, он может иметь простой щит, и наоборот, если у него есть магический щит, он может одевать простой доспех.

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Под этим термином подразумевается магические предметы, предназначенные для магов и связанные с их магическими способностями. Только Маги могут носить Волшебные Предметы.

Свитками называют особый вид Волшебных Предметов. Это записанные на бумаге заклинания, которые волшебники могут использовать в течении битвы. Каждый маг может иметь любое количество свитков, до тех пор пока ему это позволяет ограничение по стоимости магических предметов, и вместе со свитками может нести другой предмет, который является Волшебным Предметом.

ТАЛИСМАНЫ

Талисманами называют различные виды магических или просто счастливых вещей, от могучих талисманов Души до счастливых кроличьих, или гоблинских, лапок. Персонаж может нести только один талисман.

ЗНАМЕНА

Знамена могут нести только знаменосцы, знаменосцы армии или отдельных подразделений. Знаменосец может нести только одно знамя. Магическое знамя считается также и обычным знаменем, то есть приносит все те бонусы которые приносят обычные знамена, в частности +1 к результату боя. Эффект магического знамени складывается с эффектом знамени как такового.

ЗАКОЛДОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

К таким предметам относят различные кольца, книги и прочие вещицы с магическими свойствами. Кольцо Власти – это типичный пример заколдованного предмета. Персонаж может нести только один заколдованный предмет.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ И СВЯЗАННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Некоторые магические предметы несут внутри себя связанные заклинания, которые могут быть выпущены в бой. Обладание предметом со связанным заклинанием не делает персонажа Магом.

Такие заклинания могут быть использованы в полном соответствии с правилами других заклинаний. Связанные заклинания сотворятся автоматически и не требуют кубиков силы для сотворения.

Каждое связанное заклинание имеет Силу. Такие заклинания могут быть разрушены в полном соответствии с правилами разрушения заклинаний, и противнику требуется выкинуть на кубиках разрушения заклинаний число равное или большее, чем Сила связанного заклинания.



Это было почти нечестно, думал Эланион, разрубая пятнадцатого или шестнадцатого гоблина на две части. Как эти мерзкие твари могут надеяться одолеть в битве такого мастера клинка как он, особенно со славным Мечом Сулланара в руках? Он легко уклонился от удара, который пытался нанести знаменосец подразделения гоблинов, и одним движением сломал ржавый клинок своего врага пополам. Гоблин секунду смотрел на свой сломанный клинок, – ровно до тех пор, пока Меч Сулланара не опустился на его череп. Знамя зашаталось, но гоблины не давали ему упасть, пока Эланион не убил еще пару и не срубил знамя с дерева. Видя падающее знамя, гоблины отступили, оставив Эланиона наедине с одним-единственным противником – самым большим гоблином, которого он когда-либо видел. Злобные красные глаза тускло светились под капюшоном и гоблин зашепел от нежности к эльфу. «Ты», – прошепел он указывая пальцем на Эланиона. Эльф сделал своим соратникам знак не вмешиваться. Он нашел достойного противника, и судьба этого сражения решится в личном поединке.

Два воина начали медленно кружиться друг вокруг друга, оценивая. Эланион был выше, подвижнее и, несомненно, лучше вооружен, но гоблин был мускулист и жилист. Эланион ринулся вперед, нанес гоблину удар, на который тот даже не успел среагировать. Клинок легко пронзил робу гоблина, но со звоном отскочил от чего-то, скрытого под ней. С усмешкой гоблин распахнул свой плащ и оказалось, что под ним он носит плотную камчатку, мерцающую слабым голубоватым светом. Эланион сжал глаза. Магия, да? Но прежде чем он успел произнести какую-нибудь героическую фразу, гоблин нанес свой удар. Его зазубренный скамитар почти пронзил Эланиона, но магический доспех эльфа отразил удар. «Этот весьма скор!» – мельком подумал эльф, попутно вознеся благодарность своим предкам за сильную магическую защиту. Противники стояли друг друга.

Гоблин снова нанес удар, но на этот раз он был отражен клинком эльфа. Ответный удар, парирующее, еще один удар. Бой ускорился, и бойцы вокруг них остановились, чтобы понаблюдать за битвой своих лидеров. Искры летели с клинков, и магические доспехи отражали удар за ударом, но никто не мог нанести смертельного ранения врагу. «Ты хорошо сражаешься... для эльфа», – прошепел гоблин.

«Ты тоже, – для кривоногого уродца», – ответил Эланион.

Гоблин усмехнулся в ответ на оскорбления, спокойно направив на эльфа костлявый палец. На пальце сверкнуло магическое кольцо, и Эланион мгновенно исчез в огненном шторе, выжить после которого не смог бы никто.

«Следующий!»

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Предметы, описанные ниже, могут использоваться всеми армиями Warhammer. Все правила, применимые к магическим предметам, применимы к этим предметам в полном объеме.

МЕЧ АТАК

30 очков

Магическое оружие, +1 к нападению

Этот меч обладает собственной волей и может направлять руки носителя в бой. Меч дает бонус +1 на попадание в ближнем бою. Это значит, что если персонажу требуется 3+ для того, чтобы попасть по противнику, с этим мечом ему будет требоваться 2+. Помните что единица на попадание это всегда промах.

МЕЧ БИТВЫ

25 очков

Магическое оружие, +1 к Атаке

Легкий и прекрасно сбалансированный, этот меч можно использовать в бою с невероятной легкостью. Персонаж получает бонус +1 к своему параметру Атаки.

МЕЧ СИЛЫ

20 очков

Магическое оружие, +1 к Силе

Этот меч несет в себе заклинания силы, увеличивая разрушительную мощь удара. Персонаж получает бонус +1 к своему параметру Сила.

ЖАЛЯЩИЙ МЕЧ

10 очков

Магическое оружие,

-1 к спас-броскам за доспех противника

Такой клинок покрыт рунами, приносящими проклятие доспехам. Атаки такого клинка имеют дополнительный модификатор на спас-бросок противника, то есть если персонаж наносит удар с силой 5, что дает ему модификатор в -2 к доспехам противника, с таким мечом модификатор будет -3.

МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ

10 очков

Магический доспех,

5+ спас-бросок за доспех

Такой щит несет на себе могучие укрепляющие чары. Щит дает бонус к доспехам не +1, как все нормальные щиты, а +2. То есть персонаж только с этим щитом имеет спас-бросок за доспехи на 5+. Персонаж на коне с броней, в тяжелом доспехе и таким щитом имеет спас-бросок на 1+.

ЗАЩИТНЫЙ ТАЛИСМАН

15 очков

Талисман, 6+ магический спас-бросок

Такой простой талисман дает магический спас-бросок на 6+.

ПОСОХ ВОЛШЕБСТВА

50 очков

Волшебный предмет,

+1 к разрушению заклинаний

Маг с таким посохом может прибавлять 1 ко всем значениям, которые он выкидывает при попытке разрушить заклинания.

СВИТОК РАЗРУШЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ

25 очков

Магический предмет, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый. Такой свиток несет на себе могучее противозаклинание. Вы можете использовать этот свиток вместо того, чтобы предпринимать обычную попытку разрушить заклинание противника кубиками разрушения. Нельзя пытаться разрушать заклинание кубиками, а затем использовать Свиток на том же заклинании. Заклинание противника автоматически разрушается, после чего свиток распадается и более не может использоваться в битве. То есть он может быть использован для того чтобы разрушить одно заклинание противника.

Свиток разрушения заклинаний может использоваться для того, чтобы разрушать Связанные Заклинания, но не может разрушать заклинания сотворенные с Непреодолимой Силой.

Любой маг может нести любое количество таких свитков, до тех пор пока ему позволяет это лимит стоимости магических предметов, которые он может нести.

КАМЕНЬ СИЛЫ

25 очков

Магический предмет, +2 кубика при сотворении заклинания, одноразовый

После того, как маг указал заклинание, указал его цель, и назвал количество кубиков на которых он будет творить заклинание, маг может использовать Камень Силы. Он может прибавить к выбранному им кубикам еще два. Это может увеличить количество его кубиков на сотворение заклинания выше предела допустимого для его уровня. Например, маг первого уровня может, используя Камень Силы, творить заклинание на 4 кубиках, 2 базовых и 2 из Камня.

После одного использования Камень распадается и более не может использоваться в течении битвы.

При сотворении заклинаний с использованием Камней Силы не может быть Непреодолимой Силы, но может быть Магическая Ошибка.

Любой маг может нести любое количество Камней Силы, до тех пор пока ему позволяет это лимит стоимости магических предметов, которые он может нести

БОЕВОЕ ЗНАМЯ

25 очков

Это знамя украшено заклинанием, которое призывает солдат к актам героизма и стойкости. Знамя прибавляет дополнительный бонус в +1 к результату боя, который складывается со всеми остальными бонусами к результату боя без ограничений



Сигмар великий встречался с вождями:
К битве готовится племя людское,
Орков сламать решено было всеми.

С dwarфов оружием, народ за народом
Двинулось войско к могучему Стиру.
Там на равнине в битве смертельной
Люди столкнулись с ордой разъяренной.

Гоблинов было — счесть невозможно,
Орков же — словно на дереве листьев,
Троллей же — словно камней на вершине.
Люди же — горсткой казались пред ними.

Боги победу даруют сильнейшим —
К мира границе трусливо бежали
Гоблины те, кто в сражении спасся.
Но на траве их без счета осталось.

Дварфы явились с вестью тревожной:
Курган-король осажден в своем замке.
Гоблинов орды,
Хобгоблинов толпы,
Черные орки
С жаждою крови —
Гости явились с гор своих черных.

Аларик-рунсмит с боем пробился,
Храбрую речь он от Сигмара слышит:
Гоблинам встать не удастся меж нами,
Скоро приду я к другу на помощь,
Молота силу
Враг испытает!

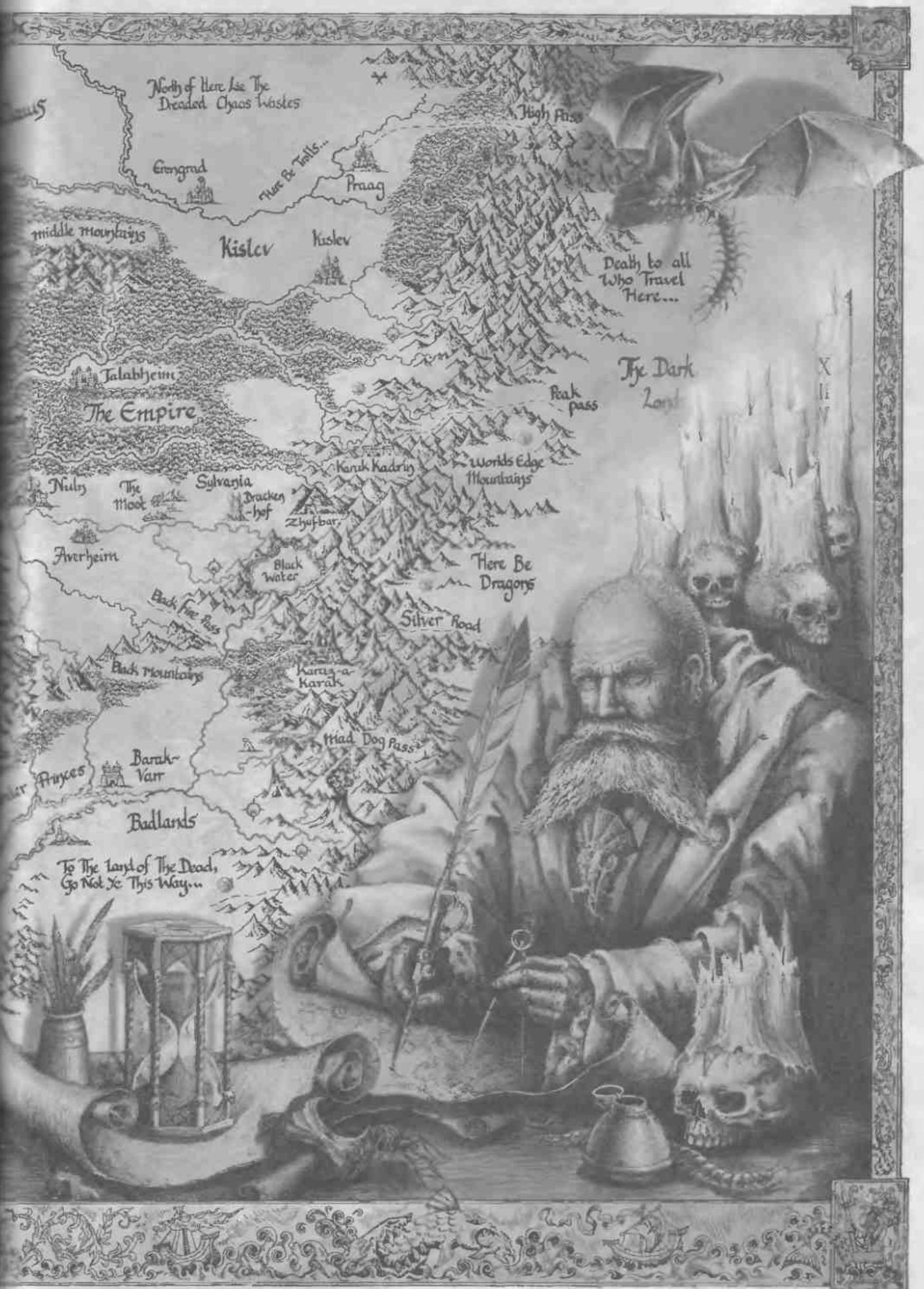
С древним врагом люди сразились,
Путь пробивая сталью горячей.

В битве кровавой они побратимы —
Люди и dwarфы,
Курган и Сигмар.
Врагу нет спасенья,
Раз он меж молотом
И наковальней.



MIP WARHAMMER







ИСТОРИЯ СТАРОГО СВЕТА

рассказанная почтенным Иеронимусом из Нульна

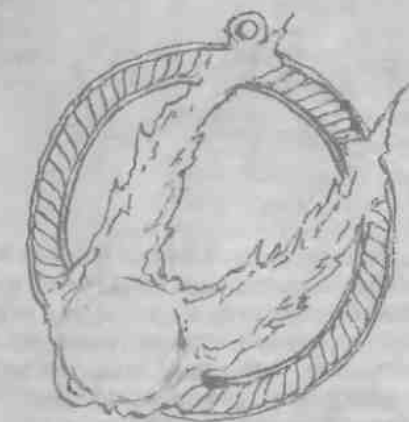
«Темен и опасен этот мир. Полон он конфликтов и войны».

Его Императорскому Величеству, Принцу Рейкланда, правителю священной Империи, властелину всех высот и глубин, Карлу-Францу I из Альдорфа.

По вашему высочайшему приказу я составил это описание Старого Света и его чудесных обитателей. Сигмар свидетель, я честно описал наш Старый Свет, южный континент и Новый Свет. Я также написал о таинственных землях за Горами Края Света: великих степях и королевстве Китая.

Этот манускрипт был написан под двумя лунами, Моррслейб и Маннслеб. Я написал здесь о днях, которые давно прошли, о тех, что были совсем недавно, и о тех, что шествуют сейчас, днях Людей. Мы унаследуем все те чудеса и богатства, которые несет в себе этот мир, если сможет одолеть силы зла, которые нас осаждают со всех сторон.

Двуххвостая комета является символом нашей Империи. Ее появления на небосклоне предсказывало появления многих великих героев в нашей истории.



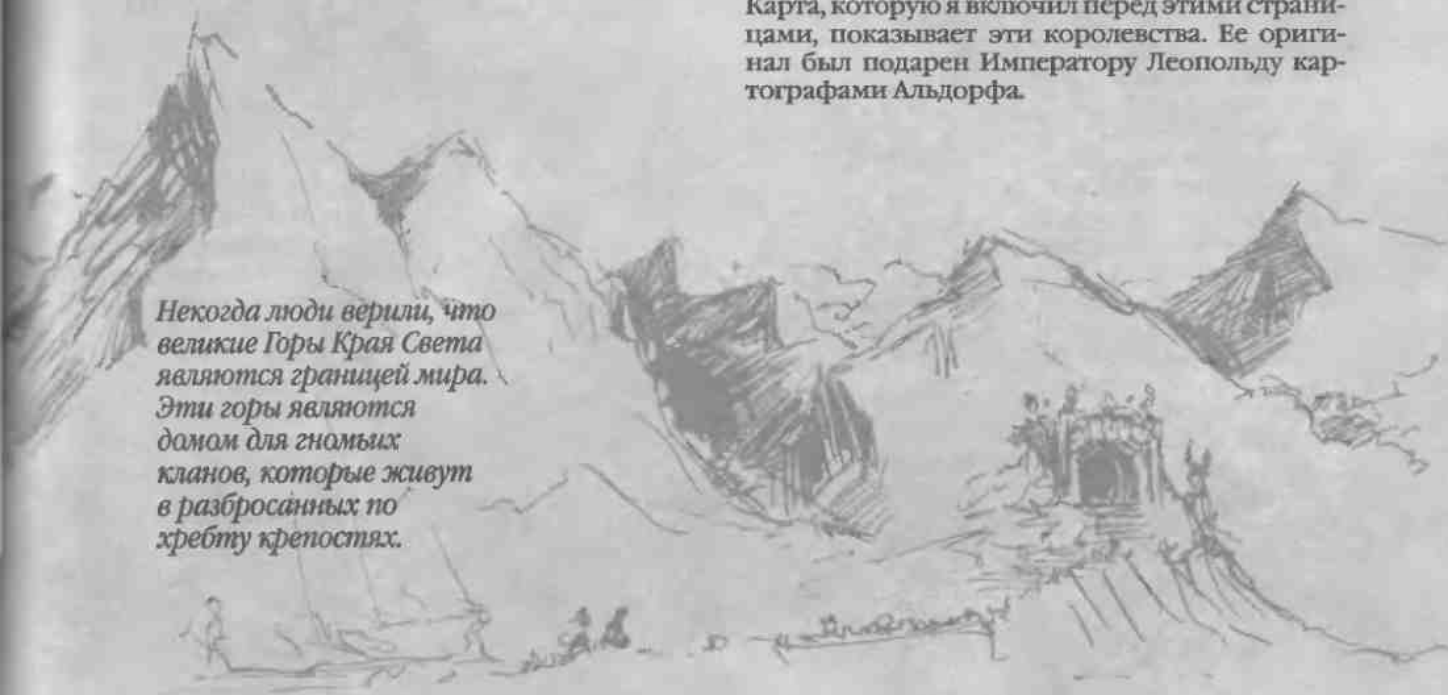
О Старом Мире

Старый Свет ограничен Горами Края Света на востоке, водами Великого Океана на западе и мрачной Страной Троллей на севере. На юге лежит залив Великого Океана и за ним земли Арабии.

В давние времена Гномы и Эльфы вели войны за обладание Старым Миром и после многих веком жестокого конфликта, эти народы вернулись в свои земли. Позднее племена людей поселились на этих землях и начали очищать ее от скверны, сражаясь с орками и гоблинами. Позднее были основаны королевства людей, Империя, Бретония, Эсталия, Талия и Кислев.

Карта, которую я включил перед этими страницами, показывает эти королевства. Ее оригинал был подарен Императору Леопольду картографами Альдорфа.

Некогда люди верили, что великие Горы Края Света являются границей мира. Эти горы являются домом для гномьих кланов, которые живут в разбросанных по хребту крепостях.



ЛЕГЕНДА О СИГМАРЕ МОЛОТОДЕРЖЦЕ



В далекие времена, на заре Железного Века, когда люди только узнавали о гномов секреты изготовления железа, они жили в постоянном страхе перед орками и гоблинами. В те времена орки безнаказанно грабили на просторах Старого Мира. С далекого востока они приходили на земли людей и поработали безнаказанно всех кого могли встретить. Великий плач стоял на землях Человечества «Кто спасет нас?»



Наследник родился у вождя племен Умберогенов, и его появления на свет были предвещено двухвостой кометой, и громами и молниями в ночи. Он вырос и стал великим воином, который в одиночку мог одолеть тысячу орков. Орки прятались при его приближении, и даже гномы воспевали его в своих сагах.

Это был божественный Сигмар, о нем слагались легенды. Он был тем, кто сокрушил армии зеленокожих в битве у перевала Черного Огня. Легенды говорят, что более половины всех воинов орков в Горах Края Света были убиты в той битве. На поле брани основал Сигмар Империю, и назначил своих верных соратников Графами Выборщиками. Он спас не только свой народ, сам король гномов был обязан ему своей жизнью. Ныне знак Молота Сигмара страшен для всего злого, и простое произнесение его имени изгоняет тьму.

Я включил в этот том запись Легенды о Сигмаре, самый древний эпос об основателе Империи.

Много легенд написано о Сигмаре, включая ту, в которой он побеждает армию в тысячу орков вооруженный только костью быка.

Еще дважды двухвостая комета появлялась над землями Империи. В первый раз она упала на город Мордхейм, и второй была предвестником рождения Магнуса Благочестивого, который спас нашу Империю от нашествия орд Хаоса. И каждый раз ее появление предвещало великие потрясения и великую славу для нашего государства.



Молот Сигмара — это символ суверенитета Империи.



НАША БЛАГОРОДНАЯ СТРАНА — ИМПЕРИЯ

Наша прекрасная Империя является самым могучим и сильным государством во всем Старом Свете. Мы, сыны Сигмара, имеем право быть гордыми своей страной. Уже более двух тысячелетий Знамя Грифона реет над замком Рейкшлюсс, восславляя славу и гордость Империи. Альдорф — это столица нашей Империи и тронный город наших императоров. Здесь искусство и наука процветают под патронажем Императорского двора. Здесь стоит Великая базилика Сигмара, Инженерный Колледж и над городом возвышаются шпили башен Школ Магии. Здесь находится центр Имперской торговли, баржи полные товаров пристают к пристаням города, и мы ведем торговлю с многочисленными купцами, из всех стран света.

Несмотря на то, что Альдорфу нет равных по славе и богатству, наша Империя полна других чудес. Богатые поля простираются вдоль берега Рейка, богатые замки и особняки раскинулись на зеленых полях, которые простираются на многие мили, прежде чем уступить густым лесам Империи.

Жемчужиной имперской короны является город Нулн, который расположен выше по

*Мидденхейм
стоит на
скале, по
преданию
раскалотой
топором
Ульрика, бога
зимы и волков.*

течению реки Рейк. Это один из самых старых городов Империи, и некогда он был тронным городом Императоров. Множество гномьих мастеров расположили свои мастерские на реке в окрестностях города, и по Рейку днем и ночью ходят баржи с рудой и углем. Большой мост, который соединяет берега Рейка в Нульне, является одним из чудес света. В Нульне находится Императорская Артиллерийская школа, и множество университетов и школ. Правительницей города в данный момент является графиня Эмануэлла фон Лейбовиц, которая известна своей красотой, а также Балами в Масках.

Блеск и роскошь ее двора способны сравниться только с самим Императорским двором в Альдорфе.

Мидденхейм, Город Белого Волка, возвышается на огромной скале, которая расположена по среди огромного леса.

Город представляет собой неприступную крепость, к которой ведут только четыре дороги. Ульрик является богом покровителем города, и высшие жрецы города правят наравне с Курфюрстом. Здесь расположен капитул ордена рыцарей Белого Волка, который известен своей яростью в битве и боевыми мотами.

*Грифон является
символом династии
Магнуса
Благочестивого, и его
можно часто видеть
как часть архитек-
турного ансамбля,
для защиты от злых
духов.*



Останки святых людей Сигмара, а также темпларов, которые пали в битве во имя Его, часто хранятся с почетом в церквах Империи.



Мариенбург, город расположенный в устье Рейка, более не является частью нашей возлюбленной Империи. Сюда пребывают корабли со всего света, и город является торговым центром этой части света. Мариенбург во многом ближе Талии, чем Империи.



Остланд, заснеженная и часто скованная льдом провинция, которая граничит с Кислевом, является бастионом Империи против Орков и Хаоса в равной степени. Воины Остланда сильны и неприхотливы, и не ищут комфорта в стенах своих бревенчатых фортов.

Мут это богатая страна, с плодородными землями, и многие ее дары украшают столы благородных семей Империи. Она населена Халфлингами - полуросликами, который известны своей жадностью и стремлением к обжорству, а не своей храбростью.

Солланд более не стоит в числе провинций нашей Империи. Во время войны с орочьим Лордом Горбагом Железным Когтем Солланд был полностью razoren и ныне покинут. Граф выборщик Солланда пал в битве и его Рунный Клык потерян. После войны жители Солланда расселились по окрестным провинциям.



Талабхейм лежит в самом сердце лесов в центре Империи. В нем живет жесткий и простой народ лесников и охотников, топоры которых никогда не тупятся и тетивы луков никогда не ослабевают. Сам город расположен в большой впадине, стены которой возвышаются над окружающим ландшафтом, создавая естественные укрепления. В этой впадине и стоит город.

Мордхейм некогда был великим городом, но его более нет. Об этом месте мудрые люди говорят мало. Столь велики были грехи этого города, что метеорит упал с небес и обратил его в мрачные руины. Некоторые говорят, что это был Молот Правосудия, который в своих руках держал сам Сигмар.

И, наконец, Сильвания, проклятая провинция, о которой идет дурная, и заслуженная слава. Именно в ее землях возвысились ужасающие Графы Вампиры. Эта аристократия ночи некогда razорила почти все земли от Океана до Гор Края Света. Только после нескольких веков войны сила Вампиров была сломлена в битве при Хелл Фенне - Адской Топи.

Многие деревни Сильвании являются обиталищами кланов Гулей, и страннику не следует приближаться к руинам древних замков страны после наступления темноты. Путешественникам следует обходить проклятые земли Сильвании окольной дорогой, и чем меньше будет написано об этой стране на этих страницах, тем лучше. Манфред фон Корштайн мертв. Да упокоится его нечистая душа в аду.



Karl * Franz

О БРЕТОНИИ

За Серыми горами лежит государство Бретония, которое было основано людьми племени Бретон. Это великое королевство, которое может сравниться только с нашей Империей в мощи и силе. На самом деле Бретония это наш главный конкурент в области торговли и политики.

Короли Бретонии живут в невероятной роскоши. Их конюшни полны прекрасных боевых коней, их золото украшено драгоценными камнями, и их знамена блестят золотом. И тем не менее, следует поостеречься, и не надсмехаться над дворянами Бретонии, в лицо по крайней мере, ибо за золотыми занавесями роскоши, они воины, рожденные и вышестованные для битвы. С ранних лет дворяне Бретонии становятся рыцарями, учась искусству войны на традиционном бретонский манер, и готовясь стойко переносить тяготы войны. Нет лучших воинов среди людей чем они (так по крайней мере они говорят).

Бретония была основана королем Жилсм дю Бретонем, которого бретонцы почитают так же, как мы почитаем Сигмара. Он был первым королем этого королевства и заложил основы их военных традиций.

Королевство разделено на четырнадцать великих герцогств, от благородной провинции Курон на



севере, до неприветливой земли Каркасон на самом юге. Армия рыцарей Бретонии поддерживается отрядами оруженосцев, которые набираются из числа простолюдинов. Несмотря на то, что такой метод ведения войны более архаичен, по сравнению с нашим, прогрессивным, он раз за разом доказывает свою жизнеспособность, когда Бретония отражает многочисленные вторжения.

Каждый рыцарь Бретонии имеет свой собственный герб, который он несет на щите и на своей одежде. Флер де Лиз, Цветок Лилии, является одним из самых распространенных символов среди гербов, он отражает приверженность рыцаря делу Поиска Святого Грааля.



Идеалы рыцарства подвигают воинов Бретонии на подвиги. Поклонение Леди Озера, бретонской богине-покровительнице, широко распространено. Каждый дворянин Бретонии следует строгому кодексу чести и чистоты, который ведет его через времена мира в войны.

Несмотря на то, что большая часть бретонцев ведет деревенский образ жизни, в королевстве есть также много городов, которые окружены крепостными стенами: Куронн с его мраморными храмами, Паравон, город который расположен на Перевале Удара Топором, Гисорэ, который защищает истоки реки Грисмерие, Куинелес, известный своим святилищами, и наконец ужасный Маулсион, город призраков, который служит логовом бесчисленному количеству злобных тварей. Борделюкс, Л'Ангуин и Брион это прибрежные города Бретонии, которые являются центрами морского флота королевства и торговыми портами.



О КИСЛЕВЕ

К северу от нашей Империи, леса уступают место травянистым равнинам и густым березовым рощам. Там лежит земля Кислева. Многие сотни лет жители этого королевства противостоят рейдам дикарей Норсии и жутким силам Хаоса.

Во время долгих зимних ночей, люди Кислева, известные как Господари, собираются вокруг очагов в своих острогах, и вспоминают славу Царей древности и силу Ледяных Королей прошедших дней. Они поют песни о войнах древности и ушедшем золотом веке своей страны, ибо их нынешняя жизнь полна сражений и невзгод. С каждым годом северные границы все труднее защищать. С каждым годом все больше молодцов слагают свои головы на войне. Но кислевиты не ропщут. Север их дом, и если они не смогут здесь жить, то они здесь умрут.

Кислевиты прекрасные воины и великолепные наездники. Они неустанно патрулируют границу между Кислемом и Троллиной Страной, пытаясь сдерживать банды Хаоса.

Городами Кислева правят Цари, и их Бояре, которые в свою очередь приносят клятву вечной верности правительнице королевства. Нынешней королевой является Катарина Великая, могучая волшебница, повелительница льда и снега, владычица холода. Они известны своей красотой и холодностью, за что ее называют Снежная Королева. Про нее говорят, что ее магия заморозила ее сердце и разум, что ее плоть холодна как лед, и что она правит своей страной с холодной эффективностью.

Еренград является одним из главных торговых городов Старого мира. В него стекаются товары Севера, и за ними приплывают купцы со всего света, из Талии, Эсталии, Брегонии и конечно из нашей Империи.

Город Прааг имеет мрачную репутацию, из-за того, что в Великой Войне против Хаоса 200 лет назад он пал под натиском Разрушительных Сил и был изменен до неузнаваемости. После того, как войска Богов Хаоса были разбиты Магнусом Благочестивым, город был разрушен до основания и отстроен заново.

Путешественники рассказывают о криках, которые слышны в голосе ледяного ветра, и пастях жутких тварей, которые появляются из стены, чтобы сожрать неосторожного путника в ночи. Жители Прааг вынуждены сжигать свои дома и отстраивать их заново, чтобы сохранить остатки своего разума.



Флаги принцев острова Сартоза несут на себе символ черепа и скрещенных костей.



О ТАЛИИ И ЭСТАЛИИ

На юге Империи располагается страны Эсталии и Талии. Жители Талии являются головорезами и наемниками до единого человека. Когда в их собственной стране не идет война, что большая редкость, они нанимаются на службу к другим королевствам. Каждый город Талии представляет собой отдельное государство, которое находится в состоянии постоянной войны с соседями. Каждый торговый принц заботится только о своей выгоде, и готов при первой же возможности воткнуть кинжал в спину соперника, или подсыпать ему яд в бокал с вином. В некоторых городах жители устали от власти жадных олигархов и скинули их с тронов, создав республику. Но даже в таких городах правил кинжал и меч в руке наемного убийцы. Но, несмотря на это Талинцы весьма культурные люди и в городах процветает искусство и наука. Также они прекрасные моряки, которые открыли много земель и стран.

Следует упомянуть о Сартозе, острове недалеко от побережья Талии, который населен исключительно пиратами. Несмотря на то, что они являются настоящей чумой морей и мореходства, они часто сражаются с пиратами Арабии, и в этом отношении они друг друга стоят.

Талийские вина имеют большую ценность по всему миру, и торговые караваны Талии бороздят моря и океаны, торгуя со всеми от Арабии до Кислева. Искусство, наука и музыка имеют широкую поддержку со стороны принцев в Талии.

Об Эсталии мало что можно сказать. Эта страна очень гориста и почти все население живет в окруженных стенами городах. Жителей Эсталии можно узнать по характерному певучему выговору, а так же по тому что они терпеть не могут когда их принимают за Талинцев. Известно что эсталинец может убить того, кто примет его за Талинца и даже того, кто по ошибке поприветствует его на диалекте Талии.

О ЗЕМЛЯХ АРАБИИ

На юге Талии, за беспокойным Черным Заливом располагается страна Арабия. Там Султаны и Калифы в роскоши правят городами из белого камня. Арабия это страна пустынь и оазисов, которые сверкают в пеках как драгоценные камни, и неприступных гор, населенных мрачными кочевниками. Несколько крупнейших городов образуют аморфную и непрочную коалицию, но каждый город является государством в себе, со своими традициями, законами и историей.

Шейхи, Эмиры и Султаны городов Кофер, Лашик и Мартек живут в невероятной роскоши. Сотни рабов готовы позаботиться о каждом их желании, их гаремы полны восхитительных женщин со всего мира, и их сокровищницы содержат все богатства, которые может дать им их земля. Некоторые из этих правителей являются кровавыми тиранами, которые карают отрубанием головы или увечьем самые мелкие преступления, а некоторые наоборот являются покровителями искусств и наук, а также мудрыми правителями. Есть и такие, которые соединяют в себе обе эти ипостаси.

В отличие от своих правителей подданные пустынного королевства не строят постоянных поселений. Они предпочитают путешествовать по пустыне. По большей части они передвигаются на лошадях, но некоторые ездят на странных и необычных тварях, которые по слухам не испытывают жажды и способны переносить отсутствие воды месяцами.

В Арабии много магов, которые практикуют странную магию. Про них рассказывают, что они могут призывать могучих духов и заключать их в стеклянные бутылки. Они называют таких духов джиннами. Когда кто-то открывает такую бутылку, джинн служит открывшему. Также рассказывают о магах, которые способны летать по небесам на коврах. Верьте в эти истории, если хотите.

В Старом Свете арабы известны как хитрые торговцы. Шутят, что житель Арабии может обмануть даже Талианца.

Самыми известными представителями Арабии в Старом мире являются пираты города Кофер. Многие неприятности морей могут сравниться по

опасности с пирами этого города. Порты Кофера принимают множество длинных и узких кораблей, этих акул океана.

О ЮЖНЫХ ЗЕМЛЯХ

О жарких джунглях южного материка я могу сказать немного, ибо немного тех, кто осмеливается по штормовым морям путешествовать до южного континента, и еще меньше тех, кто оттуда вернулся. Южные Земли состоят из девственных джунглей и горных пиков, покрытых снегами. На западном побережье располагается небольшое количество мелких поселений арабских торговцев, которые служат гаванями для кораблей.

Сами джунгли, по слухам, непроходимы и полны всевозможными опасными тварями и растениями. Все попытки исследовать их потерпели неудачу. Те немногие, кто проник сколько нибудь далеко, рассказывают о древних и ныне заброшенных гномьих крепостях, окруженных ордами диких орков и гоблинов. Другие рассказывают о великой эльфийской крепости, которая располагается на южной оконечности континента и сторожит морской путь в Катай и Инд. Но кто бы не властвовал на Южном Континенте, пусть так и остается. Храни свои темные тайны и проклятые сокровища!

О ДАЛЕКИХ КОРОЛЕВСТВАХ КАТАЯ

Далеко на восток за горы Края Света, за Великой Страной Черепов, по ту сторону гор Скорби и за великими степями, начинается неисследованная земля. Единственный путь ведет в те края и называется он Шелковый Путь. Он ведет через дикие степи в далекое королевство Катай. Этот путь является торговой дорогой, которая привлекает торговые дома Талии, Бургомистров Империи и торговцев Арабии. Но дорога далека от того, чтобы быть безопасной. Степные бандиты, кочевники, мародеры Хаоса и орды Великой Хоб-Гоблы являются постоянной угрозой для торговых караванов. Только один караван из десяти проходит путь до конца.

Путешественники, которые возвращаются из Катая, рассказывают о громадных золоченых пагодах и бесчисленных армиях восточных деспоты. Они привозят с собой экзотические специи, прекрасные шелка, золотые изделия, роскошные фарфоровые вазы и прочие товары, которые позволяют нам оценить славу и богатство далекого востока.

Они так же привозят с собой рассказы о великих нефритовых дворцах, мистиках, которые следят за движением небесных тел и о писарях, которые записывают для истории все слова, которые когда либо произносил Божественный Император. Много странных тварей обитает в Катае, от змеобразных драконов до каменных собак, которые стерегут храмы многочисленных богов Катая.

Хроники повествуют о тысячах тысяч солдат Императора, братствах монахов-воинов, которые способны убить человека прикосновением руки, и воинах-обезьянах, которые живут в Горах, Подпирающих Небосвод.

Многие из этих историй выглядят пьяным бредом невежественных моряков, но если хотя бы десятая часть сказанного правда, то Империя Божественного Дракона является богатой и экзотичной страной. К сожалению, до тех пор, пока великий торговый путь до нее является столь опасным, она так и останется страной легенд.

Оружие и доспехи, которые привозятся из Далекого Королевства Катай, на взгляд цивилизованного человека являются странным и непривычным.

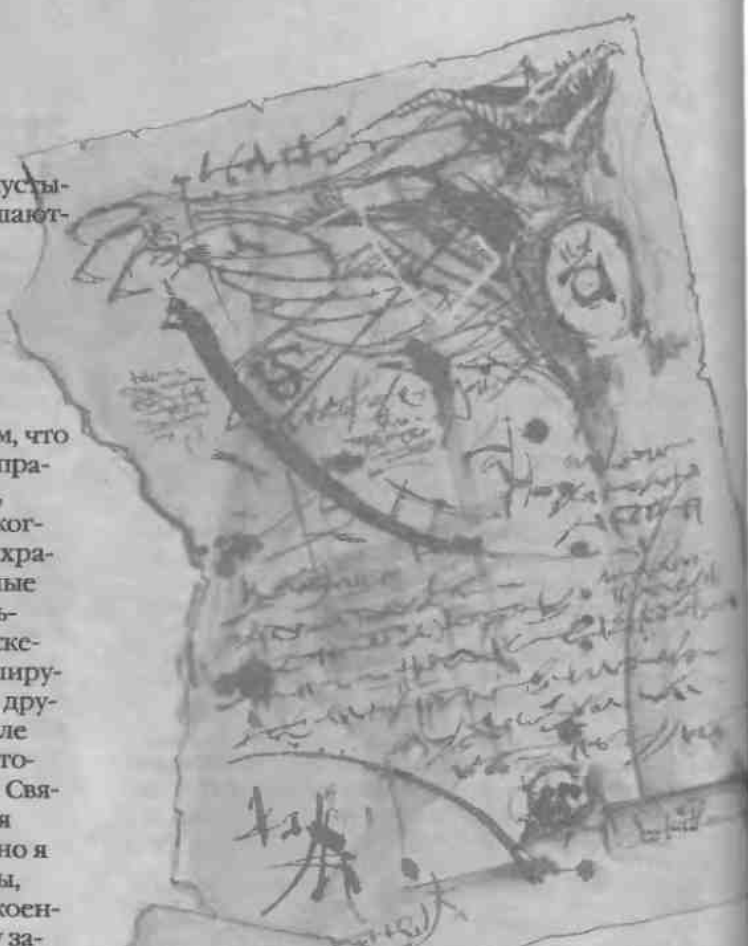




ЗЕМЛИ МЕРТВЫХ

На востоке Арабии начинается мертвая пустыня, посреди которой, как говорят, возвышаются только некрополисы давно погибшего королевства. В мертвых песках, под бледным ликом луны, только мертвецы ходят по земле. Они бродят по дюнам и заброшенным храмам, в тихой безветренной ночи.

Самые древние хроники повествуют о том, что сам Великий Некромант, Нагаш Черный, правил этой страной многие века тому назад, и земля до сих пор хранит шрамы от его когтей. Говорят, что храмы Страны Мертвых хранят несказанные богатства, но только самые отважные или глупые, отваживаются похититься на эти сокровища. Целые армии скелетов под командой Царей Гробниц маршируют на войну против живых и друг против друга. Источником моего знания об этой земле является проклятая и запретная книга, которая лежит у меня на столе, Либер Мортис. Священный молитвами Великого Теогониста я знаю, что она не сможет совратить меня, но я все равно страпсусь заглянуть в ее станицы, с которых на меня будут смотреть не упокоенные мертвецы древности. Я с трудом могу заставить себя прикоснуться к этой книге, переплетенной человеческой кожей, на страницах которой описаны ритуалы Некромантии и Кровавой магии, написанные рукой самого Великого Некроманта. Этот экземпляр попал в имперскую библиотеку из Сильвании. Он принадлежал самому первому и самому великому из Вампиров Сильвании, Владу фон Корштайну, который был убит Великим Теогонистом Вильгельмом во время осады Альдорфа.



Со страниц мерзкой
Мортис происходят
заклятия Некроманта
которые позво
поднимать орды неж

О ГНОМАХ

Гномы это древняя раса, которая широка в плечах, сильна в руках и упорна в умах, на грани упрямства. Если гном не погибает в битве, то он может прожить весьма долгую жизнь, не менее 400 лет, хотя гномы утверждают, что некоторые из их кователей рун живут гораздо дольше. Я с трудом в это верю, хотя гномам лгать не свойственно.

Горы Края Света являются домом гномов с незапамятных времен. В далекие времена крепости гномов неразрывной цепочкой шли вдоль всего хребта. Великими и прекрасными были каменные залы их подземных городов и громок был звук молотов гномьих мастеров. Но теперь многие из этих городов пусты и заброшены, если не считать ватаги гоблинов, которые там ютятся.

Гномы являются лучшими кузнецами и мастерами по металлу во всем мире. Даже эльфы не могут сравниться с ними в точности и последовательности в мастерстве. Именно гномы выковали легендарные Рунные Клыки для Сигмара, в благодарность за помощь в войне с орками. Ныне Рунные Клыки являются символами титула Курфюрстов.

Гномы сильны и нестигаемы, как камни, и мрачны как горы, в недрах которых они живут. Из Караз-А-Карака, самой древней из крепостей гномов в этом мире, Высший Король гномов ведет непрерывную войну с орками, гоблинами и другим злобными тварями. С каждым годом число гномов уменьшается. С каждым годом число врагов растет. И с каждым годом война становится все отчаяннее. Я думаю, что продолжение такой войны не слишком мудро, хотя героизм и силу гномов нельзя отрицать. Но до тех пор пока гномы способны поднять свои топоры и до тех пор пока они дышат, они не бросят свою войну, и не забудут свои обиды.

В молодости я был в Караз-А-Караке, тронном городе Высшего Короля Гномов, чтобы изучить этот народ. Семь лет я простоял перед дверью в зал Воспоминаний, что бы доказать свою решимость в желании изучить историю гномов. Двери для меня в конце концов открылись, но Хранители Знания гномов открыли мне лишь малую часть своих библиотек, и то только из-за древнего пакта дружбы, который связывал Империю и Гномов. Я изучал великую книгу Обид и Книгу Памяти, в которой записана история гномьего народа, и которая пополняется каждодневно усилиями десятков гномьих писарей.

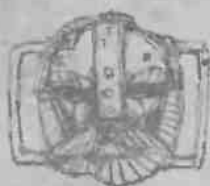
Книга памяти рассказывает о том, что в древние времена великая Империя Гномов простиралась во всю длину Гор Края Света, от Норсии на севере до Южного континента, и включала десятки крепостей. Но те дни славы давно ушли, и хранятся только в песнях и сагах, которые все еще звучат в залах выживших крепостей. Задолго до рождения Сигмара, мир раздирала великая война.

Гномы сражались с эльфами и Эльфы бились с гномами. Судя по всему война продолжалась целый век, и великие битвы нанесли смертельную рану обоим расам. Война закончилась, когда Высший Король гномов победил в личном поединке Короля Феникса эльфов, и Высшие Эльфы покинули Старый Мир.

Сильные землетрясения и извержения вулканов потрясли Горы Края Света и разрушили многие из гномьих крепостей, навсегда похоронив славу гномьей империи. Злобные твари пришли из глубин земли и вступили в войну с гномами за обладание подземными залами. Эта война продолжается до сих пор.



Великая книга Обид хранится в Караз-А-Караке, и она содержит многочисленные обиды, которые были нанесены гномьему народу. Слова в этом томе написаны кровью коралей, столь серьезно воспринимают свои обиды гномы, и никогда их не прощают.



ОБ ЭЛЬФАХ

Эльфы — это древняя, магическая и ныне очень редкая раса. Некоторые ученые верят в то, что эльфы бессмертны, но мне кажется, что смерть это жестокая судьба всех существ, и эльфы не исключение. Но эльфы могут жить долго. Некоторые из лордов эльфийского народа живут уже более двух тысячелетий, хотя жизнь эльфийского воина на поле боя гораздо короче. Следует ли удивляться тому, что эльфы такой печальный народ и так часто говорят о судьбе и роке?

Эльфы стройны, высоки и имеют элегантные атлетические фигуры. Их волосы могут сравниться с самым лучшим китайским шелком. Их движения полны грации и их скорость недоступна человеку. Для любого человека эльфы прекрасны, но пусть внешний вид не вводит вас в заблуждение, ибо эльфы скоры на гнев и скупы на прощение. Человек, который хотя бы раз в своей жизни, бросил взгляд на Эльфику, более не сможет выбросить ее бессмертную красоту из своего головы. Но те, кто мудры, сторонятся эльфов, ибо за богоподобной внешностью скрывается странная и загадочная душа.

Разум эльфов столь же быстр как и их тела, но в то же время полностью чужд человеку. Эльфы могут концентрироваться на одном деле с ужасающей целеустремленностью. Эльфы очень быстро могут превзойти простого человека в любом ремесле, будь то мастерство войны или мастерство пения и рисования. Эльфы называют себя Первыми Заговорившими, и эльфийское искусство во много раз превосходит самые талантливые образцы искусства людей.

Но такие способности имеют цену. Сконцентрировавшись на чем либо эльф может потерять чувство времени и забыть обо всем, что его окружает. Эльф может забыть о еде и сне, наслаждаясь какой либо скульптурой или рисунком. Эльфы так же горды, высокомерны и мало интересуются делами «низших рас». Для них люди принципиально ни чем не отличаются от орков, и конфликты между людьми и эльфами на этой почве нередки.

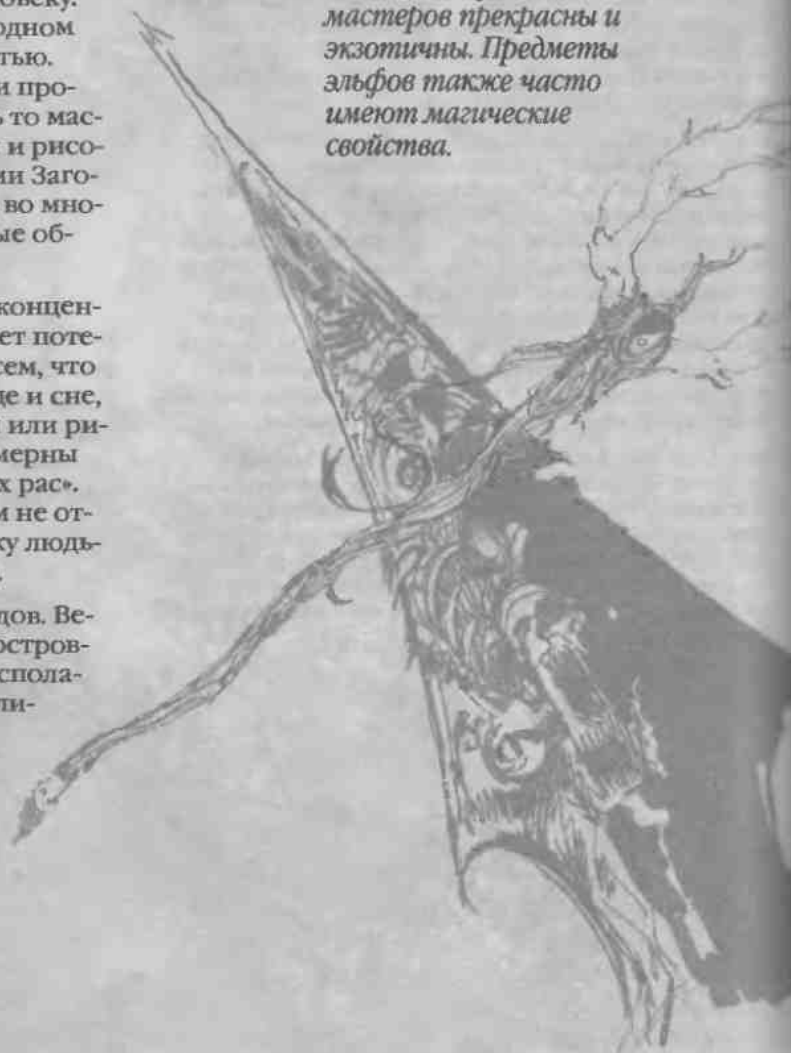
Эльфы разделены на несколько народов. Великие, или Высшие Эльфы живут на острове континенте Ультуан, который располагается посреди Великого океана. Столицей Ультуана является город Лотерн, который так же является самым большим морским портом эльфов, центром их торговли, и военной базой для великого эльфийского морского флота.

Фунибар Морепоплаватель является нынешним правителем Ультуана, и он самым космополитичный из всех Королей Фениксов. Он отменил древний запрет, о том что никакие корабли, кроме эльфийских, не могут приближаться к берегам Ультуана ближе чем на триста миль. Он также разрешил торговцам со всего мира ступать на пристани Лотерна для торговли. Ныне люди могут вкушать прелести самого чудесного из городов мира (после нашего Альдорфа, конечно) и заключать торговые сделки на рынках эльфийской столицы. Но доступная для людей территория ограничена Изумрудными Вратами, и пытаться пройти через них, значит навлечь на себя неминуемую смерть. Ворота день и ночь стерегут стражи, в числе десяти тысяч. На самой южной оконечности Ультуана стоит Крепость Сияющей Башни, которая увенчана маяком, указывающим путь.

За пределами своего острова эльфы почти не встречаются. Только в Бретонии, в рощах Леса Лорен сохранилось последнее королевство эльфов в Старом Мире, Королевство Лесных Эльфов.

Лесные Эльфы мастера стрельбы из лука, и го-

Изделия эльфийских мастеров прекрасны и экзотичны. Предметы эльфов также часто имеют магические свойства.



ворят что эльф Лорена способен попасть гоблину в глаз в полной темноте. Много странных легенд рассказывается в Бретонии о магических повелителях Лорена и живущих в нем эльфов. Трубадуры поют песни о культе Боевых танцоров, которые в бою сочетают смертельное мастерство с невероятной акробатикой, и о жутких Повелителях Зверей, живущих в глубинах леса в компании с тварями, имена которых назвать ни у кого не поворачивается язык. Легенды также гласят об эльфах, которые своими песнями способны вырастить дерево, которое потом принимает форму дома, или создать в лесу ложный путь, на котором заблудятся агрессоры. Самые фантастические рассказы можно услышать о деревьях, которые ходят как люди, но мне думается что это байки. Немногие люди отваживаются прийти в лес Лорен, и еще меньше людей возвращается обратно. Тела многих неосторожных странников и искателей приключений, были найдены на границах леса, с предупреждениями написанными кровью на листьях. Люди Бретонии научились бояться Лесных Эльфов и не беспокоят без надобности их королевство.

Так что Лорен живет своей жизнью, закрытый туманами и магией. Будь осторожен путник, и не зайди случайно под тень Лорена. Даже если ты не лишишься жизни на острие эльфийской стрелы, ты можешь бродить по лесу долго и кругами, только для того чтобы прийти обратно к своему дому, и обнаружить что в мире прошло столько лет, сколько для тебя прошло дней.

Лесные Эльфы редки в других местах. Говорят, что небольшие поселения эльфов есть в Дарквалте и Лесе Теней. Путники должны быть осторожны в тех местах, ибо многие погибли от невидимых стрел эльфов, только потому что по незнанию пересекли невидимую границу их владений.



По легендам Бретонии, многие бретонские города построены на руинах эльфийских поселений.

Существует также и третий народ эльфов, еще более злобный, чем первые два. Из-за океана приходят черные корабли эльфийских пиратов, которые приносят смерть и страдание огнем и мечом. Никто из тех ученых, с которыми я говорил, не знает их истинного происхождения. Возможно они живут в морях, или приходят с далеких земель на западе, из-за острова Ультуан. Лорды Ультуана мало что говорят об этих райдерах, но готовы убивать их без пощады. Они называют их темными Эльфами, и судя по всему в далекие времена эльфийский народ пережил нечто вроде гражданской войны. Хроники гласят что Темные Эльфы более тысячи лет назад, полностью разрушил город Ремас в Талии, и увел десятки тысяч людей в рабство. Это прямое доказательство того, что раса эльфов способна на жуткие акты жесткости, несмотря на свое благородство и цивилизованность.

Для меня раса эльфов остается загадкой. Но я думаю, что их время проходит, ибо будущее принадлежит человечеству. Их солнце заходит – славное, кровавое и умирающее.



О ЗЕМЛЯХ ЗА МОРЕМ

За Великим Западным Океаном, к югу от холодных и мрачных земель располагается жаркая и практически не исследованная страна, которую имперские ученые называют Люстрия. Несмотря на то, что многие искатели приключений пытались найти свое счастье в Люстрии, немногие из них вернулись. Но те кто вернулись принесли с собой рассказы о жарких и влажных джунглях, полных смертельных опасностей, о женщинах-воинах и лизардменах которые обитают в древних храмах.

Я присутствовал при вскрытии тела одного из лизардменов. Они похожи на ящериц, но ходят как люди, возвышаясь над ними на полметра. Они имеют железные мускулы, их тела покрыты естественной чешуйчатой броней, и говорят, что их кровь холодна и ядовита.

Говорят что храмы Люстрии хранят несметные сокровища. Империя несколько раз посылала в далекие джунгли экспедиции, задачей которых было доставить эти лежащие без дела богатства к нам, и использовать их на благо Императора Карла Франца. Судьбы всех отправленных экспедиций неизвестны до сих пор.

Разнообразные монстры обитают в густых и непроходимых джунглях Люстрии. Огромные богатства хранятся в храмах Лизардменов, для которых золото является примерным эквивалентом железа.



Храмы Люстрии являются местом кровавых жертвоприношений. Череп жертв этих чудовищ украшают стены храмов.



Монстроидальны обитают Люстри используют оружие из костей и брони.



ОБ УЖАСАЮЩЕМ ХАОСЕ И ВРАГЕ ВНУТРИ

Даже в своем защищенном молитвами Великого Теогониста покое, я трепещу от страха, начиная писать о Звере, богомерзкой твари, силе которую люди называют Хаос.

Как утверждают еретические демонологи, наш мир не одинок, а существует множество других, параллельных миров. И каждый такой мир плавает в огромном море духовой и магической энергии, которое известно под многими именами: Этхер, Иматериум, Варп и прочее. Тогда как наши тела живут в материальном мире, наши души обитают в этом мире психической энергии. В варпе время не имеет значение и смысла, и там события прошлого смешиваются с событиями будущего. Многие утверждают что в параллельных мирах, которые простираются в бесконечность, можно встретить любые вариации на тему человеческой истории, самые странные и чудовищные. На севере, севернее Кислева, за Страной Троллей лежат Пустоши Хаоса, и Королевство Хаоса, из которого в наш мир приходят демоны, существа состоящие из одних мыслей, и эти мысли чудовищны.

Королевство Хаоса является обиталищем для множества богоподобных сил. Я долго не отваживался на этих страницах написать их имена, ибо говорят, что боги Хаоса обращают свой взор на любого, кто осмеливается произнести их имена вслух. И все же я должен.

Существует четыре жутких и мерзких бога Хаоса - четыре брата Разрушительных Сил. Первым из них является Кхорн, бог войны, Повелитель Черепов. Он имеет множество ликом: окровавленный пес, звероподобный воин, руки которого по локоть измазаны кровью, мрачный король, который сидит на троне черепов. В его руках лежит меч, на нем одет бронзовый доспех, и он восседает на вершине горы черепов, которая простирается в бесконечность. Его рев гнева и ярости раздастся во всех мирах через пространство и время, и он тот, кто приносит горе войны на землю.

Далее стоит Тзингч, великий конспиратор, повелитель изменений и времени. Он Маг Хаоса и его сфера влияния это изменение. Он Вечно Меняющийся, повелитель магии, изменяющий Человечество. Его последователи проникают в общество людей, интригуют и ждут момента, чтобы восстать и захватить власть.

Нургл - это тошнотворный бог Чумы. Его описывают как огромную гору гниющей и мерзкой плоти, которая поражена всеми известными миру болезнями. В своей материальной форме Нургл представляет собой гору нечистот и мерзости. Но не это самое страшное в нем. Он повелитель чумы, и именно он посылает на мир болезни, которые собирают столь высокий урожай среди обитателей Старого Света.

И последним в ряду стоит Слаанеш, хранитель скрытых страстей и запретных удовольствий, бог Боли и Наслаждения. Про него говорят, что он не мужчина и не женщина, а то и другое вместе, и что его красота столь совершенна, что тот, кто бросит на него взгляд, обречен на вечную и непрекращаемую любовь к нему. Его последователи ищут боль и наслаждение, подгоняемые неведомыми удовольствиями и непередаваемой агонией.

Так же существует множество других, мелких, богов, полубогов, демонов и прочих существ, но только имена этих четырех известны по всему миру. Их почитают по всему миру под разными именами и ликами, но везде они остаются одинаковыми, так же как и их цели.

Многие смертные служат демоническим повелителям Хаоса. С Севера приходят закованные в черные доспехи Воины Хаоса, вместе с племенами диких варваров, которые поклоняются Богам Хаоса. Они есть враг извне, который собирается на наших границах.

Более опасны враги изнутри. По всему Старому Свету есть люди, которые в тайне поклоняются Богам Хаоса. Несмотря на усилия Охотников за Ведьмами, их сила растет день ото дня. Кульги еретиков растут в тайне, и многие богатые и влиятельные люди обращаются к ним, в надежде получить еще большие богатства и бессмертие. В глубоких подземельях и в темных капищах они поклоняются своим повелителям и приносят им кровавые жертвы. С каждым годом их становится больше, и они становятся сильнее.

Многие верят в то, что мы живем на закате эпохи людей. И я боюсь, что это правда, и да простит Сигмар мне эти еретические мысли, но тень севера растет день ото дня, и я не вижу надежды на наше выживание. И да спасет нас Сигмар, но мир становится все темнее и опаснее. Наверное, я обрек себя на казнь, написав эти слова, но как ученый я поклялся писать только правду, и в моих глазах это правда.



О СИЛАХ МАГИИ

Давным-давно изучение магических искусств было запрещено в Старом Свете, и любой мужчина или женщина, которые имели видения или могли совершать чудеса, с большой вероятностью были бы сожжены на костре. Но во время Великой Войны с Хаосом, Магнус Благочестивый отменил этот архаичный запрет и основал Колледжи магии. С того дня в Империи существует большое количество Боевых магов.

Аэтир, Ветер магии, состоит из восьми граней магического искусства: Огня или Пиромании, Золота или Искусства Алхимии, Янтаря или Ветра Зверя, Света или Небесной магии Астромантии, Ветра Теней, Неофритового Ветра Жизни и Пурпурного Ветра Смерти. Эти магические дисциплины ныне изучаются в Колледжах магии Империи.

Но немногие знают о том, что любая магия происходит из Королевства хаоса. На северном полюсе стоят полуразрушенные ворота, которые ведут в Имматиум, обиталище демонов и других ужасных существ. Из Врат дуют магические ветры и прилетает мутирующая варп пыль. Эта сила вьется вокруг планеты как гигантская змея, и из этих ветров черпают свою магию все волшебники.

Те, кто имеет дар, или проклятие, как посмотреть, второго зрения, видят ветры, которые дуют из Северных пустошей. Большинство людей чувствуют потоки одного ветра лучше, чем потоки остальных, и специализируются на магии, которая дается этим ветром. Магии каждого из ветров посвящен один из восьми колледжей магии Империи.

Маги школы золота создают множество могущественных магических артефактов, таких например как свитки с заклинаниями, или магические зелья, которые способны вылечить любую болезнь.



Злобные Виверны, по слухам, являются родственниками Драконов. Они имеют змееобразное тело, огромный размах крыльев и гибкий хвост, который заканчивается ядовитым шипом.



О МОНСТРАХ

Многие книги содержат описания и рисунки ужасных монстров. Можно встретить истории о гигантских спрутах, которые могут щупальцами опутать и утопить целый корабль: Кракенах, которые поднимаются из глубин океана, чтобы поглотить целые корабли: о существе по имени Джабервок, которое питается прекрасными девушками: о крылатых людях с далеких островов и змеевидных драконах востока. Конечно, не один серьезный ученый не будет верить в такие истории.

Но многие другие твари существуют, и я видел их своими глазами. Зоопарк в Альдорфе имеет в своей коллекции множество таких тварей: грифонов, существ с телами львов и головами и крыльями орлов: Пегасов, крылатых лошадей, и гигантских змей, которые были привезены из Арабии: Гиппогрифов, гнезда которых располагаются на Массиве Оркал, в Бретонии. огромных тварей, известных как элфранты, и многих других.

Драконы являются самыми древними из подобных существ. Ходят легенды о том, что множество драконов спит под корнями Гор Края Мира, ожидая своего часа. Когда придет Конец Света они восстанут, и ведомые прародителем всех драконитов, Калгаланосом Черным, они снова поднимутся в небеса Старого Света.

ОБ ОРКАХ И ГОБЛИНАХ

Орки и гоблины это настоящее проклятие для всех цивилизованных рас. Эти существа отличаются зеленой кожей и ужасным внешним видом. Их глаза светятся в темноте, и из их ртов торчат клыки. Из-за них орки не могут произносить ничего, кроме грубых гортанных звуков, которые и служат им речью. Они общаются друг с другом в равной степени как при помощи тычков и затрещин, так и при помощи речи, и удивительно, что они вообще что-то могут делать. Их артефакты и оружие примитивны до невероятности, но вполне пригодны для того, чтобы разрушать и убивать.

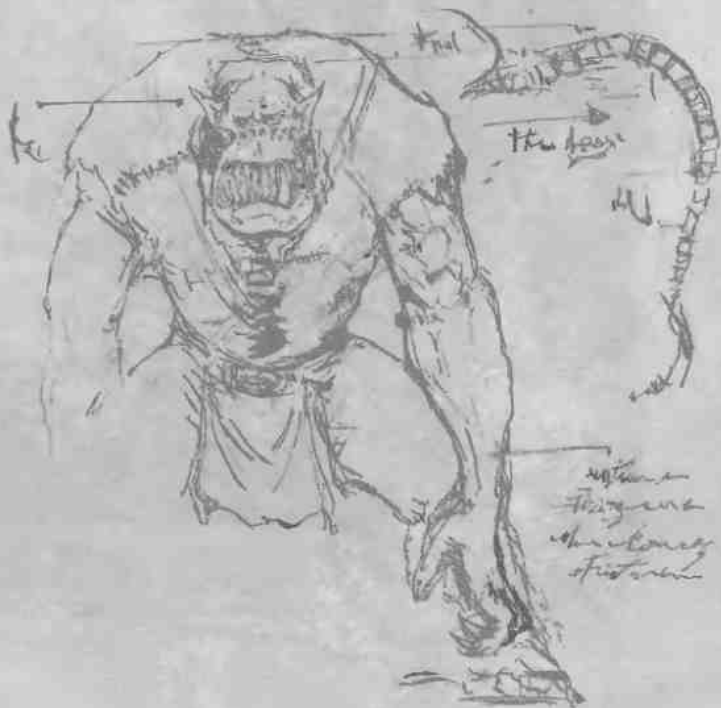
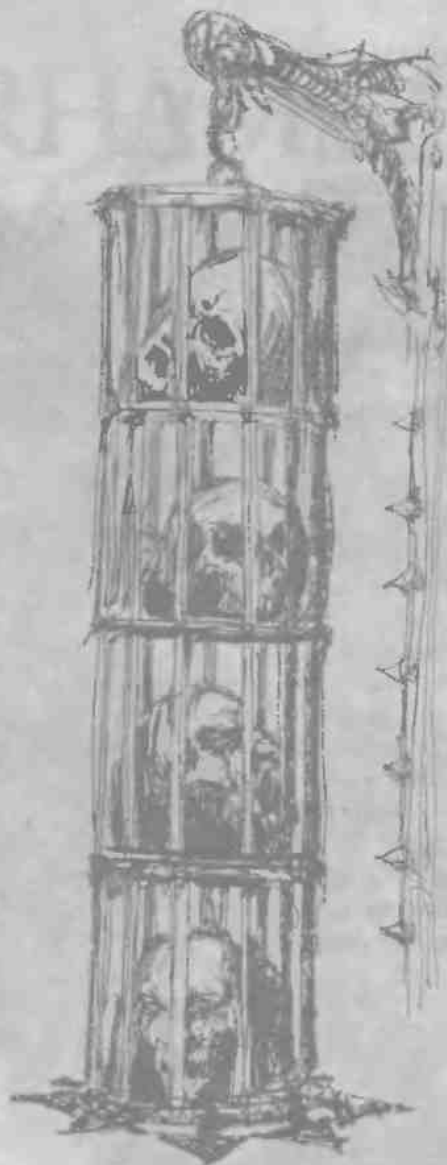
Их места обитания временны и непостоянны, и нередко племена Орков собираются в большие орды и кочуют по землям, ведя войну со всеми их обитателями. На самом деле, многие предполагают, что орки живут ради войны. Гоблины являются младшими братьями орков и всегда следуют за ними в бой. Широко известны наименования самых крупных племен: Железные Когти, Красные Глаза, Сломанный Зуб и прочие. Во всех племенах можно встретить большое количество шаманов, которые владеют странной, но очень сильной магией. Именно шаманы являются движущей силой Орков, они возвышают Варлордов и приводят племена в движение, ведя их на войну.

Орки непрерывно сражаются друг с другом, ибо в их рядах правит сильнейший. Племена орков представляют собой огромную пирамиду племен и лидеров, каждый из которых стремится отобрать власть у вышестоящего и не допустить возвышения нижестоящих. Эти постоянные сражения отнимают у орков множество сил и времени. Говорят, что в орочьем языке нет слова «равные».

Никто никогда не считал количество орков в пустынных регионах мира, и сколько бы орков не погибло, их количество не убывает. Многие другие отвратительные твари также присоединяются к орочьим армиям, например тролли или гиганты.

Тем не менее, не следует недооценивать силу орков. Иногда среди орков появляется лидер, который способен собрать неуправляемую орду во много сотен тысяч орков, и такие орды способны принести множество горя и разрушения королевствам людей, гномов и даже Эльфов. Многие города были обращены в пыль ордами орков.

Орки имеют зеленую кожу, отличаются силой и выносливостью. Они выше и крупнее человека, но ходят согбенные, как обезьяны южных земель. Орки имеют глубоко посаженные глаза, клыки, выступающие из-под их челюстей. Орки плохо говорят и в основном используют в качестве слов грубые, рыкающие звуки. Орки не отличаются умом, хотя им нельзя отказать в животной хитрости.



Множество черепов странной формы, которые обнаруживают в глубоких пещерах, пытаются связать с Скейвенами. Мое мнение таково, что это черепа многочисленных мутантов, которые скрываются в диких местах.

Показанный ниже свиток, по мнению переводчика, содержит план нападения на город Нульн. Писарь, который осуществил перевод, был передан на попечение храма Милосердия Шалии, в Психиатрической Больнице Альдорфа.



О КРЫСОЛЮДЯХ ИЗ-ПОД ЗЕМЛИ

Одним из самых стойких мифов среди необразованных крестьян и горожан Империи, является миф о гигантских крысах, которые ходят на двух ногах как люди. Легенды гласят, что империя этих крыс простирается под землей под всем Старым Светом. Что они разделены на несколько кланов, и правят ими могучие Лорды Распада. Большую часть времени они проводят сражаясь между собой, но иногда собирают большие армии и ведут войны против жителей поверхности. Когда крысиная нация собирается на войну, она собирает бесчисленную орду воинов из низших воинских кланов.

В Психиатрической Больнице Альдорфа можно встретить лунатиков, которые рассказывают о том, что бежали из рабства крыслолюдей. Они так же рассказывают о том, что крысы готовятся к большой войне против людей и собирают огромную армию.

Я никогда не видел этих тварей, и все так называемые доказательства их существования, не более чем подделка и фикция. Мне в руки попался свиток, который, как утверждает, был написан одним из этих крыслолюдей, известных как Скейвены. Я представляю его вниманию вашего Императорского Величества, но только для проформы, ибо считаю его не более чем умелой подделкой. Эти так называемые Скейвены не более чем плод болезненного воображения, и в нашем мире достаточно других, более реальных, опасностей.

Если верить весьма сомнительным источникам, каждый из великих кланов Скейвенов имеет свои собственные методы ведения войны. Клан, известный как Молдер использует варп пыль и магию для того, чтобы выращивать могучих боевых тварей. Клан Эшин известен своими ассасинами. Говорят что один из них даже убил Императора Мандредра. Клан Скрайр, члены которого известны как Варлоки-Инженеры, использует в войне жуткую смесь магии и науки. Члены клана Пестилеис известны как Чумные Монахи, и специализацией этого клана является болезни и заражение. По воле своего бога Чумные Монахи призваны распространять болезни и чумы в городах людей.

В землях Талии многие люди могут рассказать истории о великом городе скейвенов в глубине Болотных Пустошей. Этот город называется в легендах Скейвенблайт (Талийцы никогда не отличались оригинальностью). Там расположен главный храм Рогатой Красы, мерзкого бога Хаоса, покровителя Скейвенов, и там многие миллионы крыслолюдей живут, множатся, интригуют и воюют друг с другом, готовясь к войне с человечеством. Никто из людей никогда не видел этого города, и я думаю, что его на самом деле и нет. Миф о нем следует списать на ядовитые испарения топей Болотных Пустошей.

АРМИИ WARHAMMER



На следующих страницах вы увидите представителей рас и существ, которые обитают в мире Warhammer. Миниатюры, которые покрашены членами нашей студии, дадут вам представление об истории и представителях каждой расы. Мы надеемся на то, что эти страницы подвигнут вас на покраску своей собственной армии, которая добавит еще одну грань в мир Warhammer.



ИМПЕРИЯ

Армии Империи отличаются дисциплиной и порядком. Они состоят из профессиональных солдат и их ведут в бой самые лучшие генералы мира. Перед лицом вторжений со всех сторон, солдаты Империи – это последняя надежда человечества против многочисленных агрессоров. Типичная имперская армия базируется на подразделениях Рыцарей, таких как Рыцари Белого Волка или Рейксгвардия. Рыцарей поддерживают отряды дисциплинированной пехоты.



Закаленные в битвах и хорошо вооруженные, рыцари – кавалерийская элита Империи, и они формируют становой хребет ее армии.



Полк конейников из провинции Талабхейм. Конейники набраны из жителей провинции и одеты в цвета своего Курфюрста. Их щиты несут символы льва, традиционного герба Талабхейма.



Вольные Роты имперского ополчения являются прекрасными универсальными бойцами. Такие роты собираются во времена опасности и прекрасно дополняют имперские армии.



Имперская Артиллерийская школа в Нувье учит своих студентов использованию порохового оружия. Опытные пушкари Империи используют свои боевые машины, такие как Большие Имперские Пушки или Мортиры, для того, чтобы поддерживать на поле боя имперские войска.



Имперские подразделения одеты в цвета, которые отображают провинцию, из которой подразделение происходит. Разные подразделения одной провинции могут иметь знаки отличия, которые выделяют их на поле боя, а знаменитые подразделения одеты в свои собственные цвета.

Таллахеймский мечник



Имперские Боевые маги опираются на свое искусство в Колледжах магии Империи. Они способны использовать в бою смертельные заклинания.



Имперские Мечники являются прекрасными фехтовальщиками и мастерами боя один на один. Это подразделение принадлежит Мидденхему, второму по величине городу Империи.



Мушкетеры — профессиональные солдаты, и являются частью постоянно действующей армии провинции. Это подразделение таллахеймских мушкетеров неустанно тренируется для того, чтобы эффективно использовать свои мушкеты на поле боя.



Инженер является мастером в использовании порохового оружия.



Копейщики являются важной частью имперской армии.



Пистолеры набираются из молодых дворян, которые жаждут сражаться за Императора, но слишком молоды для того, чтобы вступать в ряды рыцарей. Они известны своей бесшабашностью и страстью к победе.

Основой Имперской Армии являются отважные подразделения пехотинцев. Копейщики, меченосцы и алебардчики строятся в плотные ряды, используя свою организованность как главное оружие. Мушкетеры и лучники поддерживают другие подразделения на поле боя своим огнем. За рядами имперских войск располагается артиллерия, которая способна сильно потрепать врага, прежде чем он приблизится к рядам Империи.

ОРКИ И ГОБЛИНЫ

Орки и гоблины имеют самый большой выбор войск, наверное, больше, чем все другие расы. Орки предпочитают сражаться в ближнем бою и считаются наиболее сильными бойцами в Старом Свете. Орки на кабанах известны своей маневренностью и сокрушительной атакой. Черные орки отличаются жесткостью и силой даже среди остальных орков, и всегда находятся на острие любой атаки. При поддержке различных странных существ, таких например как Тролли или Пиганты, орочья орда является могучей силой на поле боя.



Перепитавшись крестного грибного тива, Номные гоблиньские Фанатики представляют опасность для любого страда на поле боя, даже для своего собственного.



В бою орки используют оружие ближнего боя известное как Чопы или Рубило. Их огромные тесаки или топоры гораздо больше и гораздо опаснее оружия людей и других рас. Знамя этого подразделения украшено геральдикой племени и трофеями из предыдущих битв.



Орки на кабанах являются самыми опасными единицами в армии орков. Если противник и сможет уклониться от их зазубренных копыт, он будет растоптан копытами злобных кабанов.



Подземные племена Ночных Гоблинов выбиваются из своих туннелей для битвы, и собираются в огромные толпы. Их главной силой является их численность, а также Фанатика, скрытые в их рядах.



Вида гиганта, возвышающегося над полем боя, достаточно для того, чтобы вселить ужас в сердца врагов.



Орки лучники могут выпускать настоящий град стрел по приближающимся врагам.



Гоблинские Шаманы владеют непредсказуемой, но весьма разрушительной магией орков.



Орочьи боссы и Лорды часто едут в битву на кабаньих колесницах, которые способны смести с дороги любого, кто попадет на пути. Вместе с разрушительными боевыми машинами, такими как Камнеметы или монстры, как туготумы Тролли, орочья армия способна нанести поражение любому врагу, если конечно не переделается сама с собой.

ГНОМЫ

Гномы это древняя, мрачная и гордая раса. Их тяжеловооруженные воины заслужили уважение всех, кто когда-либо им противостоял. Воины Гномов вошли в легенды благодаря своему упорству при защите своих подземных крепостей, и своей ярости при нападении на своих врагов. Гномья артиллерия является одной из самых разрушительных и эффективных на поле боя Старого Света. Легендарные гномы инженеры разработали массу ужасных боевых машин, таких, например, как Гирокопер или Огнеметная Пушка. Гномы не владеют магией, и в их армиях нет магов. Вместо этого гномы выковывают магические руны, которые делают их оружие одним из самых эффективных.



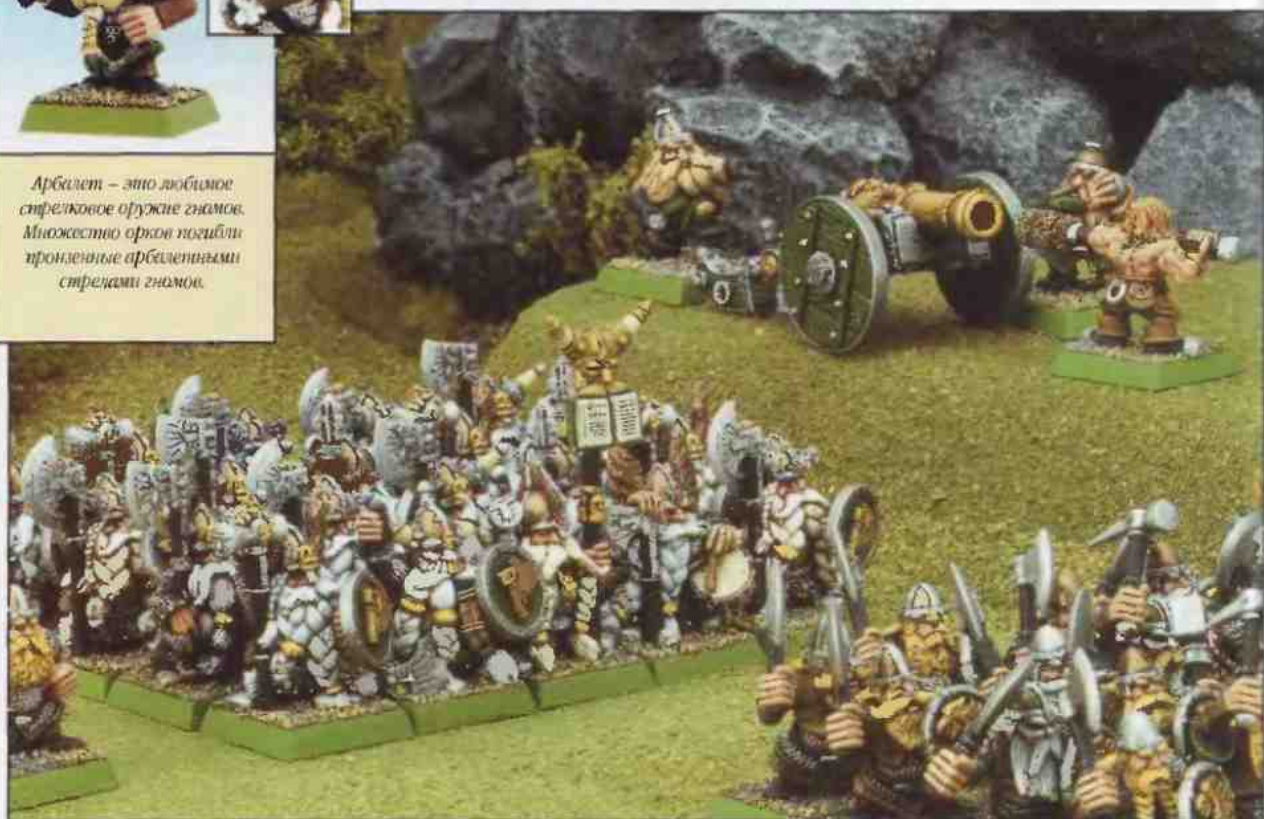
Гномы Рейнджеры охраняют горные тропы и торговые пути от бандитов и налетчиков. Во время войны они сражаются бок о бок с воинами крепостей. Рейнджеры являются специалистами по установке ловушек и болтовых ям, которые могут задержать врага, давая возможность армии гномов подготовиться к вторжению.



Гномы Воины вошли в легенду из-за своего упорства и благородства. Одетые в доспехи, которые произведены лучшими мастерами подгорного царства, они практически неуязвимы в ближнем бою. Любимым оружием гномов является топор. Многие воины несут в бой древние топоры, которые переходили из поколения в поколение в гномьих семьях.



Арбалет – это любимое стрелковое оружие гномов. Множество врагов погибли пронзенные арбалетными стрелами гномов.



Длиннобородые – это наиболее уважаемые воины в гномьей армии. Они известны своим мастерством, силой и долгой памятью, которая хранит все обиды, причиненные врагами гномов. Полки Карак Варна известны тем, что ни когда не отступают с поля боя.

СКЕЙВЕНЫ



Чумные Кадильяки разносят болезни по рядам врагов.



Глобидьеры несут стеклянные сосуды со смертельными газами, которые они метают в ряды врага.



Команда Джезайчи готовится к выстрелу. Эти дальнобойные винтовки выпускают пули из варп-камня и используются Скейвенами с большой эффективностью.



Кланкрысы составляют основную массу армий Скейвенов на войне. По отдельности скейвены злобны, но трусливы. Но, собранные в большую толпу, они способны одолеть любого врага, задавив его числам.



Штурмвермины — это злитые воины Скейвенов. Они имеют лучшее оружие и одеты в лучшие доспехи. Большинство штурмверминов имеют черный мех — знак злобного убийцы.



Рат Огры — это чудовищные мультироковые монстры, которые созданы безумными гениями Клана Молдер. Они достаточно сильны для того, чтобы разорвать полдюжину рыцарей в полную доспехе, а их скорость и злоба вошли в легенды. При поддержке магического оружия скейвенов, — такого, например, как Варп-огнемет, армия скейвенов способна смести любого врага.

ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ

Армия Высших эльфов – это великодушное зрелище. Лучники и Копейщики выстраиваются в организованные ряды, их мифриловые доспехи сияют на солнце. Могучая кавалерия Эльфов, Серебряные Шлемы и Драконы Принцы, готовятся к атаке, поднимая сияющие копья к небу. Сила их боевых машин, таких как Многозарядный Стреломет, такова, что многие армии даже не дошли до строя Высших Эльфов и бежали от смертоносного града стрел.



Серебряные шлемы готовы к атаке.



Элдрианские Рейверы происходят из внешних королевств Эльфийского Острова, и их мастерство всадников вошло в легенду.

Командиры высших эльфов – одни из самых лучших воинов в игре.



Владея всеми школами магии, Эльфийские волшебники очень сильны



Копейщики Высших Эльфов формируют плотный и дисциплинированный строй. Они способны выдержать даже разрушительную атаку тяжелой кавалерии.

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

В глубине магического леса Лорен лежит королевство Лесных Эльфов. Несмотря на то, что армии Лесных Эльфов включают и копейщиков и кавалерию, их сила лежит в мастерстве владения луком. На защиту своих лесов они так же могут призывать диких лесных духов: Трименов и Дриад.

Лесные Эльфы часто используют боевых ястребов для того, чтобы беспокоить фланги своих врагов.



Боевые Танцоры Лесных Эльфов часто раскрашивают свои тела магической защитной краской. Они движутся настолько быстро, что враги не успевают попасть по ним.



Маги Лесных Эльфов используют свои связи с природой для того, чтобы защитить свои дома.



Лесные Стражи бродят по лесам, защищая их, и собираются вместе только в минуты большой опасности. Их искусство владения копьем вошло в легенду. Множество врагов пало перед ними, сожалея о том дне, когда они решили нарушить границы лесного королевства.



Разведчики лесных эльфов патрулируют границы леса, предупреждая о вторжениях.

Лесные Эльфы могут собрать большие армии, поддерживаемые Дриадами и Трименами. Вместе они охраняют леса от всех агрессоров.

ВОИНЫ ХАОСА

Воины Хаоса идут на войну для того, чтобы разрушить и убивать имя темных Богов.

Темные Воины Хаоса выходят из северных пустошей, уничтожая и разрушая все на своем пути. Воины Хаоса одеты в тяжелые доспехи и несут жуткое оружие, которое оставляет страшные раны. Мало есть воинов в Старом Свете, которые могли бы противостоять этим существам. Впереди орды Воинов обычно едут Рыцари Хаоса, одетые в тяжелые доспехи, на спинах огромных жеребцов. Одной атакой они способны опрокинуть любую оборону. К армиям Хаоса часто присоединяются Мародеры, дикари с далеского севера, а также всевозможные твари Пустошей Хаоса, мутировавшие под действием варп-пыли и ветров магии.



Маги Хаоса призывают свою темную магию, чтобы обрушить ее на головы своих врагов.



Доспехи Воинов Хаоса украшены магическими рунами, которые дают дополнительную защиту их носителю.



Могучий Лорд Хаоса, который едет в бой на Скакуне Хаоса – это жуткое зрелище!



Рыцари Хаоса едут в бой на скакунах, доспехи которых украшены лезвиями и напаями. Мало кто способен противостоять их атаке. Огры хаоса легко могут разорвать человека на части голыми руками. Чемпионы Хаоса уверены в том, что ни один смертный не в силах противостоять им, и вызывают любого воина на поединок один на один.

ДЕМОНЫ

Рожденные темной магией северных земель, демоны вселяют ужас в сердца смертных. Ведомые своими Темными лордами и Демонами Принцами, демоны желают поработить человечество и править Старыми миром. Кровопускатели Кхорна способны своими топорами разорвать человека на части, и Демонетты Слаанеша «соблазнить» любого смертного до смерти. Сила Тзингча лежит в области магии и темных изменений, а последователи Нургла несут в мир болезни и чуму. Только самые отважные генералы могут вести свои армии против Демонов, ибо они обладают невероятной магической силой.



Кровожадный, Высший демон Кхорна, желает только одного – увеличить гору черепов подножья трона своего бога.



Носитель Чумы Нургла распространяет всевозможные болезни по землям своего мира.



Рожденные извращенной магией Тзингча, Розовые Ужасы способны обратить человека в массу меняющейся плоти.



Высший Демон Слаанеша, Хранитель Секретов, ведет в бой орду Демонетт и Отродий Слаанеша. Демоны Бога Бели и Удовольствий способны соблазнить смертного вечностью адских мук.



Бистлорды это могучие и злобные воины, которые наслаждаются только резней.



Шаман Зверолодей

ЗВЕРОЛЮДИ

Порожденные мутирующей силой Хаоса, Зверолоды не ищут ничего, кроме крови и уничтожения врагов своих богов. Они выходят из темных лесов Старого Света, чтобы омыть свои шкуры кровью людей. Могучие Лорды Минотавры несут в бой гигантские топоры, которыми они собирают обильную кровавую жатву. Украшенные косами и крючьями колесницы, которые тащат в бой огромные рога, способны любого врага обратить в бегство.



Боевое Знамя Зверолодей украшено символом Рогатого Череп, весьма распространенного символа среди бистменов.



Самые сильные и злобные среди зверолодей известны как Горы. Они известны свое невероятно силой и стойкостью, и ненавидят все человечество. Они собираются в огромные стада, и рыскают по лесам, убивая всех подряд.



Боевое Стадо Зверолодей из леса Дарквилд. Гиганты Хаоса способны собрать плоть с костей даже самых могучих монстров, а минотавры является одними из самых сильных воинов в Старом Свете. Отряд минотавров с легкостью может уничтожить подразделение людей или даже орков.



Волшебницы Бретонии используют свою магию для защиты своей страны и помощи благородным рыцарям.

БРЕТОННИЯ

Бретония – страна благородства и чести. Бретония – одна из самых могучих держав Старого Света и сила ее армий базируется на одном типе воинов: рыцарях. Начиная от молодых Рыцарей Поиска, до благословенных Леди Озера Рыцарей Грааля, все они не имеют себе равных в мастерстве и отваге. С породистыми боевыми скакунами и разноцветными пононами, армия Бретонии это великолепное зрелище на поле боя!



Несмотря на то, что Рыцари составляют основу армий Бретонии, она так же включает и другие войска. Из простодлиннов набираются подразделения лучников, копейщиков и алебардистов, а оруженосцы рыцарей сражаются с луками на конях.



Благородные Рыцари Грааля прошли свой путь рыцаря до конца, и получили Благословение Леди Озера. Они едут в бой без страха и за их плечами многие годы боевого опыта.



Отважные Рыцари Королевства бросаются в атаку на врага. Атаки рыцарей Бретонии достаточно для того, чтобы обратить в бегство почти любого противника. Противник не в силах будет противостоять острым коням рыцарей, которыми они владеют с безупречным мастерством. Для Рыцарей война – это ежедневный ритуал, и несмотря на то, что рыцари малы в числе, они сильны в своих сердцах.

ЛЮДИ-ЯЩЕРЫ

Люди-ящеры, или лизардмены, обитают в обширных джунглях далекого континента Люстрия. В этом королевстве древние Слааны скрываются в храмовых городах, чтобы изучать древние тексты своих предшественников. Их армии включают когорты массивных Заурусов и орды юрких скинков. Отравленные стрелы встречают любого, кто отважится побеспокоить покой храмовых городов. Лизардмены так же часто отправляются на другие континенты, чтобы вернуть себе сокровища, которые принадлежали их предкам.



Маг-Жрец Слаан из города Часун использует свои многовековые знания древних текстов, чтобы творить могучие и разрушительные заклинания.



Подобный подвижной крепости, Стегадон способен затоптать целые подразделения пехоты. С гигантским луком на спине, этот монстр весьма опасен на поле боя.



Воины Скинки сражаются большими подразделениями. Это подразделение несет тотем Сотека, змеяного бога скинков. Разные выводки скинков и Заурусов имеют разную окраску шкур и гребней.



Храмовец Спражи несет почетную службу по охране храмов и Слаанов.



Массивные Краксигоры, самые большие воины в армиях Людей-ящеров. Их остроконечные щиты способны разбить пополам любого меньшего по размерам противника.



Подразделение Заурусов марширует через густые экваториальные джунгли Люстрии. Их чешуйчатые шкуры подобны натуральной броне, и их оружие, несмотря на примитивность, внушает справедливый страх всем врагам.

ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ

Темные Эльфы обитают в Наггароте, Стране Холода, на самом севере Нового Света. Из своих укрепленных городов они рыскают по всему миру, поработав свободных существ. Основная масса воинов темных эльфов это Копейщики и Воины, которые набираются из числа граждан городов. Кровавые жертвы приносятся богу темных эльфов Кханну, и тела жертв покрывают поля сражения, как отвратительный ковер. Никто не избежит гнева Темных Эльфов, и такое слово, как «жалость» им не известно.



Ведьмы-Эльфы используют жуткие зачаренные лезвия в бою. Они купаются в крови своих жертв, чтобы получить вечную молодость.



Корсары – смертоносные воины. Они одеты в плащи из шкуры морских драконов, и на равных могут противостоять любому.



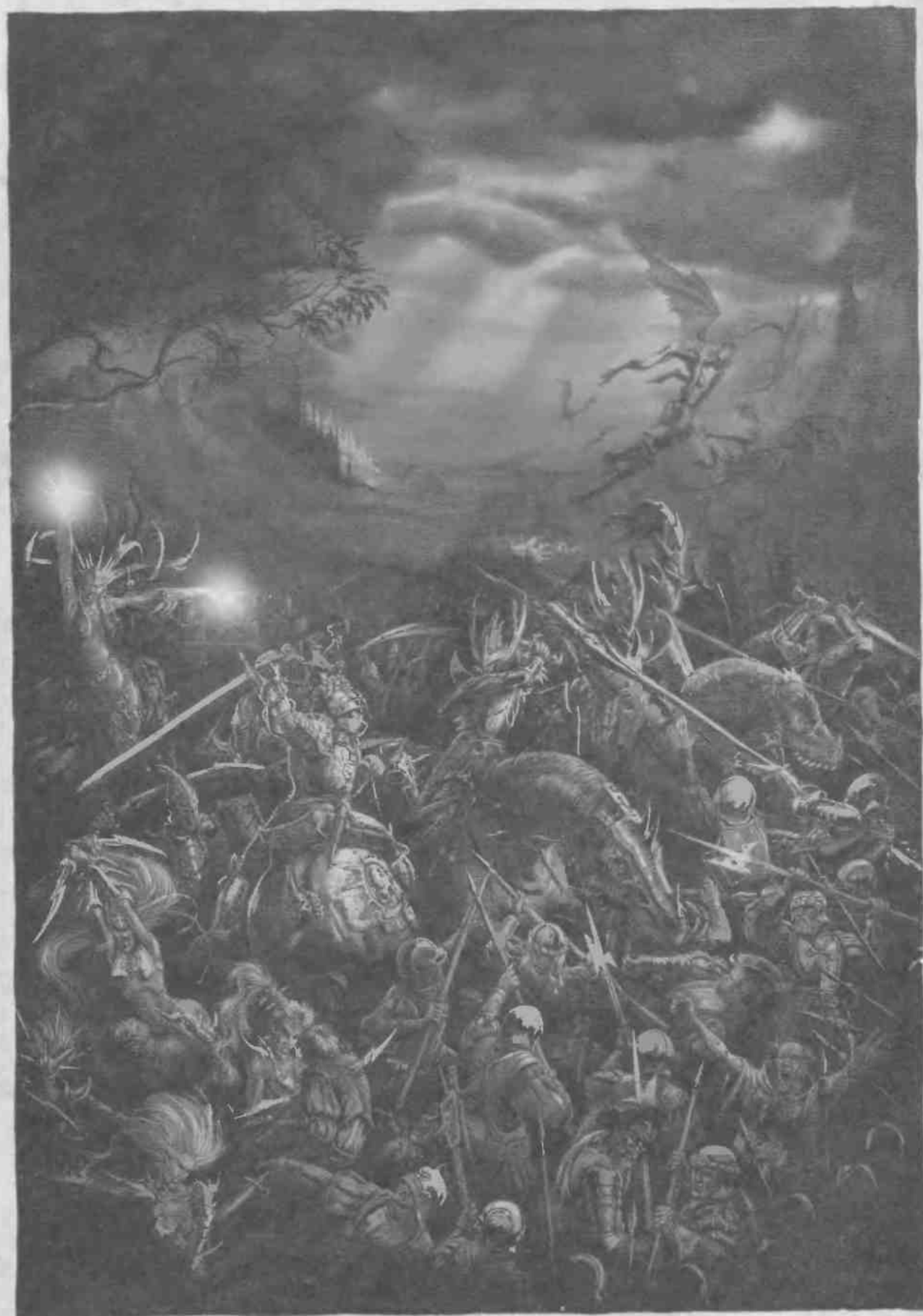
Используя кровавые жертвы, Волшебницы Темных Эльфов способны применить заклинания невероятной разрушительной силы.



Копейщики Темных Эльфов составляют основу армии Друахи. Высаживаясь из черных кораблей, они грабят и убивают без пощады, и уведут многих людей в рабство в Наггарот.



Воины Темных Эльфов сильны и смертоносны. Их воины прекрасно вооружены и одеты в прочные доспехи, их армия быстра и мобильна. Любимым оружием воинов Темных Эльфов является многозарядный арбалет, способный закрыть небо стрелами. Ведьмы-эльфы, таяные от крови, способны уничтожить любой отряд людей, гарпии спускаются с небес, чтобы разорвать бежущих своими когтями, а Темные Всадники уничтожат все, что встанет на их пути.

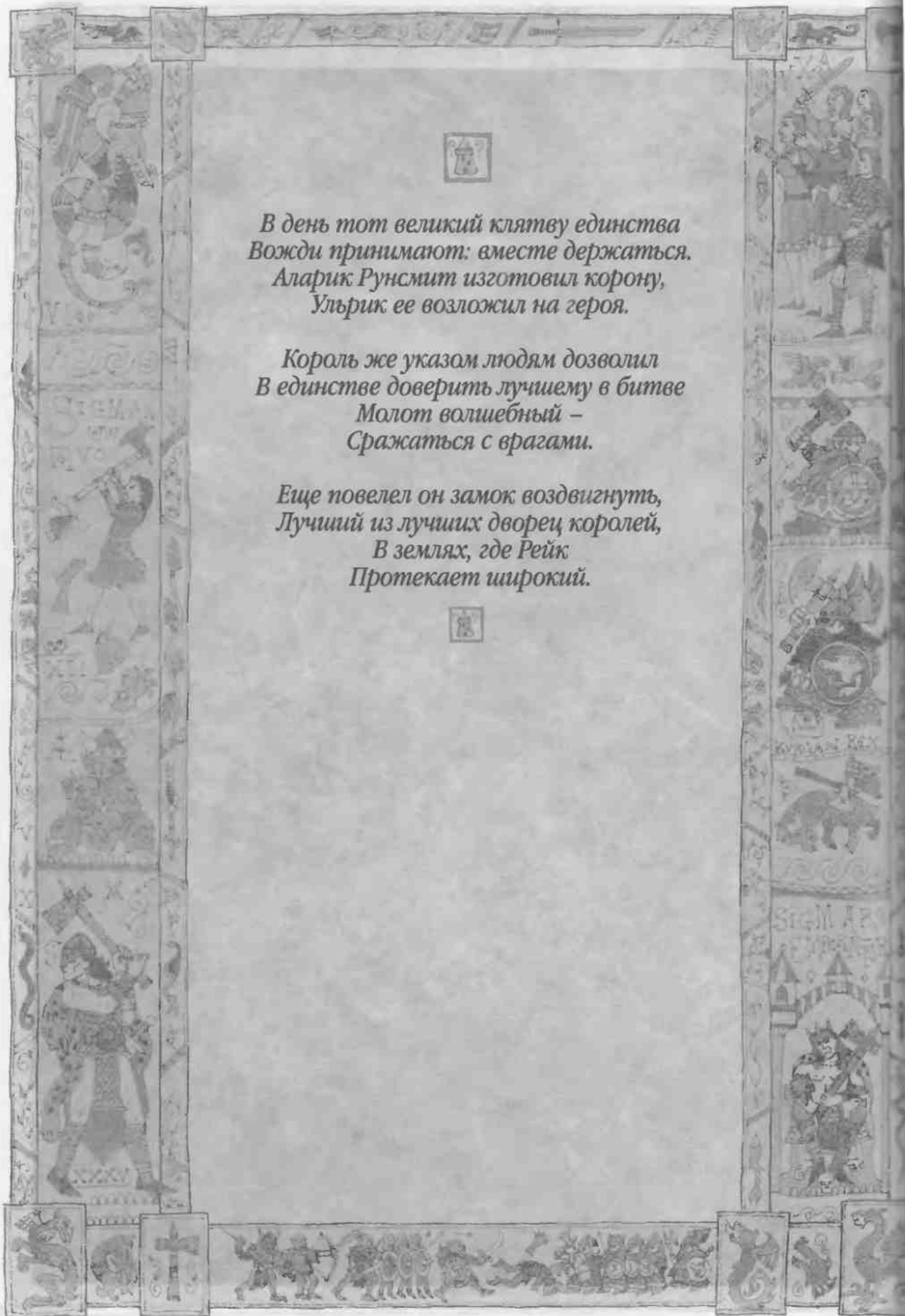




*В день тот великий клятву единства
Вожди принимают: вместе держаться.
Аларик Рунсмит изготовил корону,
Ульрик ее возложил на героя.*

*Король же указом людям дозволил
В единстве доверить лучшему в битве
Молот волшебный –
Сражаться с врагами.*

*Еще повелел он замок воздвигнуть,
Лучший из лучших дворец королей,
В землях, где Рейк
Протекает широкий.*





СЦЕНАРИИ

Сценарии

Поле боя



СЦЕНАРИИ

В эту часть книги мы включаем различные типы битв, которые вы можете разыграть, используя данные правила.

ЧТО ТАКОЕ СЦЕНАРИЙ?

Представьте, что вы наблюдаете сражение двух игроков в Warhammer. Две армии противостоят друг другу на игровом столе. Они начинают игру и продолжают ее ход за ходом, до тех пор пока одна или обе армии большей частью не уничтожаются. Игрок, у которого осталось большее количество войск, становится победителем. Это то, что называется «генеральное сражение». Две армии просто приближаются к полю боя с разных сторон, останавливаются на отдых на ночь, и с утра пораньше начинают битву. Последний оставшийся в живых завоевывает главный приз. Это один из самых распространенных, но не единственный вид сценария.

Во время войны, в течении длительных военных компаний, генералы противных сторон могут попытаться превзойти противника в стратегическом плане, попытаться занять более выгодную позицию или зама-

нить противника в ловушку. Это приводит к различным видам битв, фланговым атакам, засадам, окружениям и даже осадам. Также в войне очень редко две армии равны друг другу по силе, что тоже оказывает влияние на исход битв.

В этом разделе различные битвы и сражения описаны для того чтобы игроки могли повторить их на своих настольных полях сражений. Каждая битва предваряется историческим экскурсом, который описываются обстоятельства того, как произошла эта битва в истории мира Warhammer. Описываются маневры генералов перед сражением, которые привели их к такому расположению на поле боя. И каждая битва являет собой мучительный вопрос для каждой из сторон: сможем ли мы пробить себе путь к победе, поможет ли нам наше численное превосходство или тактическое преимущество, сможем ли вы вырвать победу из члестей поражения, и в конце концов - сможем ли мы умереть как герои и завоевать себе место в легендах? Все это сценарии.

Каждый сценарий заставляет вас пересматривать организацию своей армии, подстраивая ее под необычную тактическую ситуацию. Возможно, что ваша армия, которая прекрасно зарекомендовала себя в Генеральном Сражении, будет обречена на поражение еще до начала битвы в сценарии Последняя Оборона. Такие различия позволяют вам более полно протестировать ваши возможности, как генерала.

ВЫБОР СЦЕНАРИЯ

В этом разделе полностью описаны 9 сценариев, начиная с самого простого, Генеральное Сражение. Именно его мы рекомендуем для начинающих игроков, то есть простое сражение, которое позволит вам лучше освоить правила Warhammer прежде чем добавлять в игру еще и правила сценариев.

После того, как правила будут вами усвоены, следует переходить далее по сценариям, играя сценарии два и три, постепенно усложняя правила боя.

Сценарии с первого по пятый используют одинаковые размеры армий, так что если вы с противником договорились о размере битвы вы можете не решать какой сценарий вы будете играть. Сценарий можно определить случайным образом, кинув кубик и проконсультировавшись с таблицей далее по тексту. Это заставит обоих игроков создавать сбалансированную армию, которая хорошо будет работать во всех сценариях, что является большим вызовом мастерству игрока.



Таблица сценариев

D6	СЦЕНАРИЙ
1-2	Генеральное Сражение
3	Прорыв
4	Встречная Битва
5	Фланговая Атака
6	Захват

Остальные сценарии используют неравный размер армий и вносят дополнительные ограничения в правила. Такие сценарии требуют предварительного соглашения между игроками перед игрой.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ СЦЕНАРИЕВ

Создание сценариев не такое сложное дело, как может показаться в начале. Для основы сценария можно использовать практически все что угодно: фильмы, комиксы, книги или историю. Просто напишите параметры сценариев, используя представленный нами список параметров, описанный ниже.

ИСТОРИЯ

В этом разделе описывается история битвы и события, приведшие к ней.

ОБЗОР

В этой секции описывается цель битвы, и цели, которые ставят перед собой обе армии.

АРМИИ

В этой секции описываются принципы комплектования армии для этого сценария, а также дополнительные ограничения для армий, если таковые имеются.

ПОЛЕ БОЯ

Карта описывает местность, на которой происходила битва, или указывает принципы создания этой местности.

РАЗМЕЩЕНИЕ

В этой секции описываются детали размещения армий перед битвой.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ

В этом разделе указывается, какой игрок имеет право на первый ход или как оно разыгрывается.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этом разделе указывается длительность игры, постоянная или переменная.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Здесь описываются специальные правила, которым подчиняются армии на поле боя, которые дополняют основные правила Warhammer.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В этом разделе описываются действия, которые должен совершить игрок, или цели которые он должен достигнуть, для того чтобы стать победителем.

ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА

В этом разделе даются заметки о том, как отобразить историческую битву, которая стала основой для сценария.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки являются мерилем того, насколько успешно игроки провели битву. Они начисляются обоим игрокам за нанесенный врагу ущерб, а также за дополнительные действия во время боевых действия, которые влияют на успех сражения – например, убийство генерала или захват стратегически важного объекта.

Подсчитайте победные очки обоих игроков, определите разницу между ними и проконсультируйтесь с таблицей ниже, для определения степени победы.

НАЧИСЛЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Игроки получают победные очки за каждое подразделение противника, которое было уничтожено, бежало с поля боя, или бежало на момент окончания битвы. Количество начисляемых победных очков равно стоимости подразделения. То есть уничтожив подразделение стоимостью 200 очков, вы получаете 200 победных очков. Независимые персонажи в этом отношении считаются как отдельные подразделения, и за них начисляются отдельные очки. За персонажа на монстре отдельно начисляются очки за монстра,

отдельно за персонажа. То есть если под героем убили дракона, а сам герой остался жив, победные очки начисляются только за дракона, но не за героя.

За каждое подразделение противника, число моделей в котором было уменьшено более чем на половину, но которое не было уничтожено полностью, игрок получает победные очки равные половине стоимости подразделения (округляя вверх). То есть если в подразделении из 20 моделей стоимостью 200 очков убили 11 моделей, то вы получаете за это 100 победных очков, несмотря на то, что убили моделей на 110.

Разделите стол на четыре четверти, по углам. За каждую четверть, в которой есть ваше подразделение с силой 5 и более, которое не бежит на момент окончания битвы, вы получаете 100 победных очков, но только в том случае, когда в этой же четверти не присутствует подразделение противника, с силой подразделения 5 и более, которое не бежит на момент окончания битвы.

Вы получаете 100 победных очков в случае, если вы убили генерала вражеской армии или если он убежал с поля боя или бежит к концу последнего хода.

Вы получаете 100 победных очков за каждое захваченное, и сохраненное до конца битвы знамя противника, знамя подразделения или Знамя Армии.



Таблица Победных очков

РАЗМЕР БИТВЫ (ОЧКИ)

	1-1,999	2,000-2,999	3,000-3,999	4,000-4,999	5,000-5,999	6,000+
0-149	D	D	D	D	D	D
150-299	MV	D	D	D	D	D
300-449	SV	MV	D	D	D	D
450-599	SV	MV	MV	D	D	D
600-749	M	SV	MV	MV	D	D
750-899	M	SV	MV	MV	MV	D
900-1,199	M	SV	SV	MV	MV	D
1,200-1,499	M	M	SV	MV	MV	MV
1,500-1,799	M	M	SV	SV	MV	MV
1,800-2,099	M	M	M	SV	SV	MV
2,100-2,499	M	M	M	M	SV	SV
2,500+	M	M	M	M	M	M

D (Draw) – Ничья. Ни одна сторона не одержала верх.

MV (Minor Victory) – Малая победа. Вы выиграли битву, но на грани поражения.

SV (Solid Victory) – Полная победа. Вы решительно поразили врага, история запомнит ваши старания.

M (Massacre) – Резня. Вы безжалостно сокрушили противника. Вы – герой своего народа!

СЦЕНАРИЙ 1 — ГЕНЕРАЛЬНОЕ СРАЖЕНИЕ БИТВА ЗА НЕБЕЛХЕЙМ

Эта битва часто приводится учеными Империи, как пример генерального сражения. Произошла она между войсками Конрада, Курфюрста Остланды и орочьей ордой Варлорда Горкфанга. Зная, что орки будут рваться вперед, не считаясь с потерями, Курфюрст построил простой, но умный и эффективный план. Выбрав для сражения ровную и открытую местность, он разместил свою армию на пути орды, расположив в центре стрелковые войска с небольшим прикрытием, а по бокам расставил большие полки пехоты.

Орки приблизились и увидели слабый центр, который они тут же ринулись прорывать всей массой своей армии. Подвергнувшись обстрелу со стороны стрелков, орки почти смогли прорвать центр строя, но в этот момент на них с флангов обрушились основные силы Курфюрста. Сдав

атакующую толпу орков с двух сторон, ряды алебардчиков вырезали всех, и сам Варлорд Горкфанг пал в той битве. Это была славная победа.

Обзор: Обе армии готовы встретиться лицом к лицу и попытаться вырезать противника под корень.

Армии: Обе армии выбираются в соответствии с Книгами Армий Warhammer на заранее согласованное и равное количество очков.

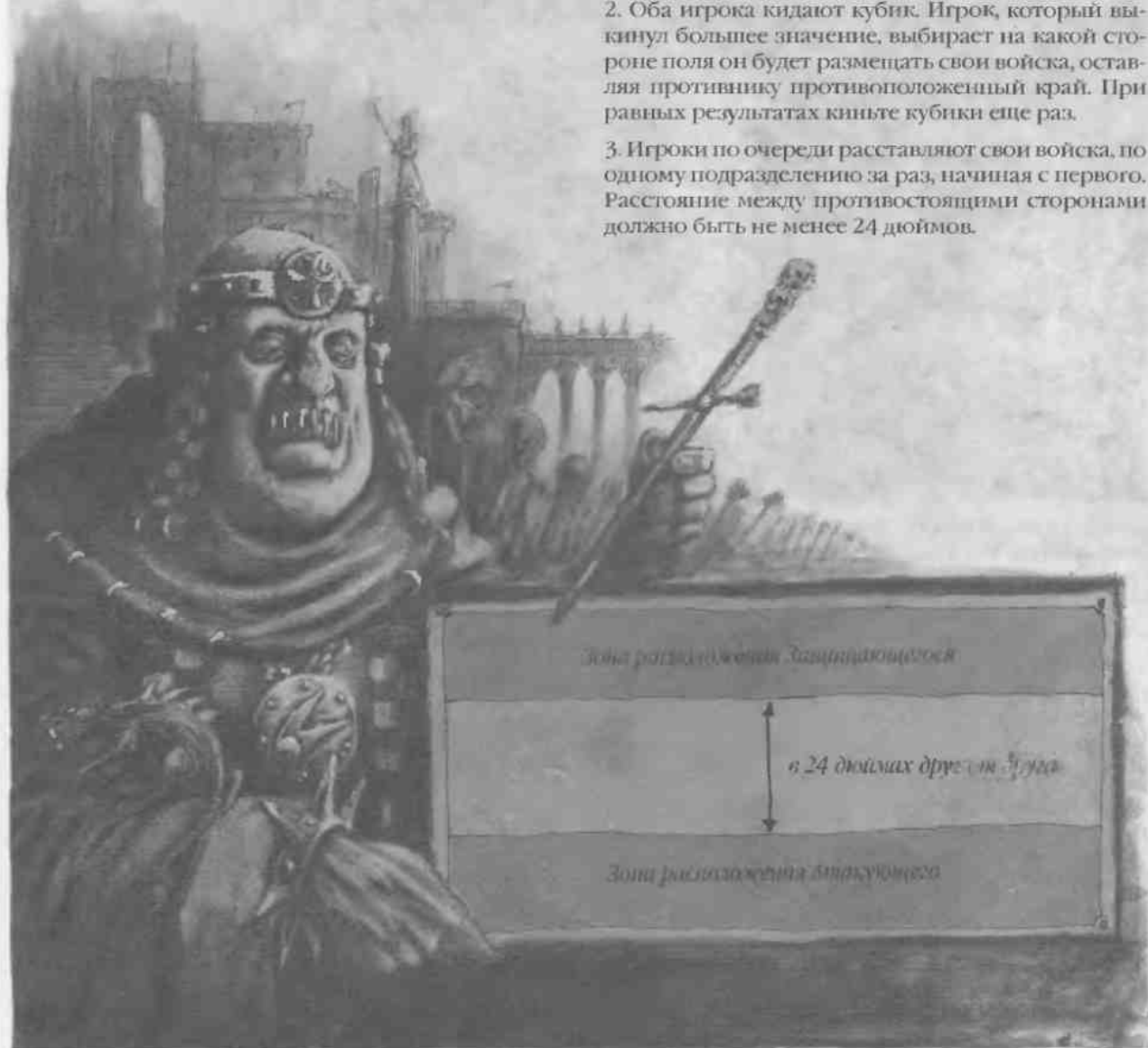
Поле боя: Поле боя и ландшафт выбираются по взаимному согласию игроков.

РАЗМЕЩЕНИЕ

1. Оба игрока кидают кубик. Игрок, который выкинул большее значение, выбирает, какая сторона ставится первой, его или противника. При равных результатах киньте кубики еще раз.

2. Оба игрока кидают кубик. Игрок, который выкинул большее значение, выбирает на какой стороне поля он будет размещать свои войска, оставляя противнику противоположенный край. При равных результатах киньте кубики еще раз.

3. Игроки по очереди расставляют свои войска, по одному подразделению за раз, начиная с первого. Расстояние между противостоящими сторонами должно быть не менее 24 дюймов.





4. Все боевые машины расставляются на поле одновременно, как одно подразделение, но тем не менее, они могут располагаться в разных местах поля.

5. Командиры расставляются вместе со своими подразделениями, тогда как независимые персонажи должны размещаться после того, как все подразделения будут расставлены, но также одновременно.

6. Подразделения, которые являются разведчиками, не выставляются на поле вместе с остальными подразделениями, а выставляются после того, как все подразделения были размещены обоими игроками, в соответствии с правилами Разведчиков.

Кто ходит первым? Игроки кидают кубик. Игрок, который выкидывает большее число, может выбирать какая сторона ходит первой. Игрок, который первым закончил расставлять свои подразделе-

ления, не считая разведчиков, получает +1 к этому броску.

Длительность игры: Игра продолжается 6 ходов, или до тех пор, пока один из игроков не признает свое поражение.

Специальные правила: В этом сценарии нет специальных правил.

Условия победы: Победа определяется по победным очкам.

ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА

Для того чтобы повторить битву при Небелхейме просто используйте правила Генерального Сражения. Сражение происходило между Орками и Империей. Конечно, генерал Империи не может рассчитывать на беспешанность генерала орков, который может повторить глупость Горкфанта, но, тем не менее, он может быть таким же умным.

СЦЕНАРИЙ 2 — ПРОРЫВ БИТВА ЗА НЕКРОПОЛИС, 2480 год*

Граф Шувальц, один из правителей Приграничных княжеств, слышал сказ о Стране Мертвых, лежащей на юге за морем. Но особенно интересен был слух о сокровищах в древних усыпальницах, только и ждущих, чтобы их взяли. Графу требовались деньги на укрепление замка и увеличение армии, и он решил послать экспедицию на юг, чтобы извлечь сокровища из гробниц города Зандри, обнаруженного одним из его капитанов во время плаванья вдоль пустынного берега.

Назад вернулся единственный выживший. Он рассказал, что гробница, полная золота, была найдена, но ее осквернение привело к пробуждению древних обитателей Зандри. Орды скелетов, ведомые мумией их царя, атаковали и буквально растерзали экспедицию.

Обзор: В этом сценарии одна сторона должна прорваться через ряды другой и вырваться из окружения.

Армии: Обе армии выбираются в соответствии с Книгами Армий Warhammer на заранее согласованное и равное количество очков. Игроки должны решить, кто из них будет атакующим, а кто обороняющимся.

Поле боя: Поле боя усеяно отрезками полуразрушенных стен и руинами (препятствия), а также небольшими холмами и дюнами (трудный ландшафт).

РАЗМЕЩЕНИЕ

1. Оба игрока кидают кубик. Игрок, выкинувший большее значение, выбирает сторону поля, оставляя противнику противоположный край. При равных результатах киньте кубики еще раз.

2. Оба игрока кидают кубик. Игрок, выкинувший больше, выбирает, кто выставляется первым. При равных результатах киньте кубики еще раз.

* — по Имперскому летоисчислению





Виктор взглянул на равнину, и его сердце ёкнуло. Бесчисленные ряды воинов выстраивались в полки, подтягивали странные боевые машины, и выстраивали колесницы на флангах. Они двигались подчиняясь единой воле, в полной гармонии и полной тишине, только посхрипывание старых доспехов и старых костей нарушало ее.

Ибо это была армия мертвых.

Гастон тронул его за рукав и указал на далекий храм. Что-то двигалось к ним, что-то большое, но пока нечеткое в мареве жары и пыли. Что-то огромное плыло над выжженной землей, и Виктор знал, что он не обрадуется, разглядев это. Можно ли поверить в то, что не далее как час назад они перебирали золотые монеты руками, и думали что они богаты? Нигде во всей пустыни не было ни следа жизни. Он горько улыбнулся. По всей пустыне до сих пор не было не единого следа жизни, только орда воинов-скелетов между его маленькой армией и безопасностью их кораблей.

Они должны были действовать, и действовать быстро. Выкрикивая приказы капитанам полков, он проехал на коне вдоль быстро формирующейся боевой линии. По крайней мере, они быстрее, чем эта ужасная орда, которая выстраивалась перед ними. При небольшой удаче он смогут пробить брешь в рядах врага и прорваться через их линию к своим кораблям. Это был не самый лучший план в его жизни, но выбора у него не было.

Хорошо. Все готовы. Все знают свое место и то, что от их скорости зависит их жизнь. Теперь осталось отдать только один приказ: В Атаку!

С вершины пирамиды одинокий житель пустыни с восхищением смотрел на то, как наемники приводили в исполнение свой хитрый план. Центр построения двигался быстрее остальной боевой линии, и фланги начали смещаться к центру, формируя ударный клин, который пробил линию нежитей. На мгновение показалось, что наемники прорвались, но ситуация изменилась еще раз. Из-под песка вырвалась еще орда скелетов, которые образовали на пути наемников еще одну линию, задержав их. Окруженные наемники сражались до последнего, но у них не было ни шанса. Это была резня.

3. Поочередно игроки расставляют войска, по одному подразделению за раз, начиная с первого. Расстояние между противостоящими сторонами – не менее 24", подразделения размещаются не ближе чем в 12" от боковых краев стола.

4. Все боевые машины расставляются одновременно, как одно подразделение, однако могут располагаться в разных местах поля.

5. Командиры расставляются вместе со своими подразделениями. Независимые персонажи размещаются после подразделений, одновременно.

6. Подразделения, являющиеся разведчиками, выставляются не вместе с остальными подразделениями, а после того, как все подразделения были размещены обоими игроками, в соответствии с правилами Разведчиков.

Кто ходит первым? Игроки кидают кубик. Игрок, который выкинул большее число, может выбирать, какая сторона ходит первой. Игрок, который первым закончил расставлять свои подразделения, не считая разведчиков, получает +1 к этому броску.

Длительность игры: Игра продолжается 6 ходов, или пока один из игроков не признает поражение.

Специальные правила: В этом сценарии нет специальных правил.

Условия победы: Победные очки начисляются атакующему за каждое подразделение, в конце битвы находящееся в зоне размещения защитника, – количество начисляемых очков равно стоимости подразделений, с учетом потерь в битве. Сбежавшие подразделения, персонажи и монстры не приносят победных очков. Атакующий победил, если количество его победных очков равно 1/3 начальной стоимости его армии. Т.е. имея армию в 1500 очков, атакующий для победы должен получить 500 победных очков.

ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА

Исторически битва за Некрополис состоялась между атакующими войсками Империи и защищающимися войсками Королей Гробниц Кхерми, в пустынях Страны Смерти.

Боевые машины с трудом перемещаются по зыбучему песку, и поэтому если боевая машина желает двигаться в этот ход, игрок ее контролирующей должен сначала выкинуть на кубике 5 и более. Если выпало 1-4 машина не может двигаться в этот ход. Все подразделения в тяжелых доспехах, включая кавалерию, пробегают на 1D6 дюймов меньше чем им положено, что отображает непригодность солдат Империи к условиям пустыни и их усталость под палящим солнцем.

СЦЕНАРИЙ 3 — ВСТРЕЧНАЯ БИТВА

СРАЖЕНИЕ ПРИ ШВАРЦХАФЕНЕ, 2050 год

Это сражение состоялось во времена Трех императоров. В то время провинция Сильвания находилась под властью Графа Вампира Влада фон Конштайна, решившего вмешаться в гражданскую войну внутри Империи и предъявить права на трон. Собрав огромную армию нежитей, он готовился вторгнуться в пределы соседней провинции.

Тогда же Курфюрст Мидденхейма решил атаковать Сильванию, чтобы ослабить потенциального противника, пока тот еще не был готов.

Армии столкнулись недалеко от границы Сильвании, к немалому удивлению обоих генералов. Несмотря на невыгодную для людей местность, Курфюрст быстрее Графа справился с удивлением и склонил чашу весов битвы в свою сторону. Сам Влад был повержен отрядом Рыцарей Белого Волка, и пропал на многие годы, позднее восстав во главе новой армии нежитей.

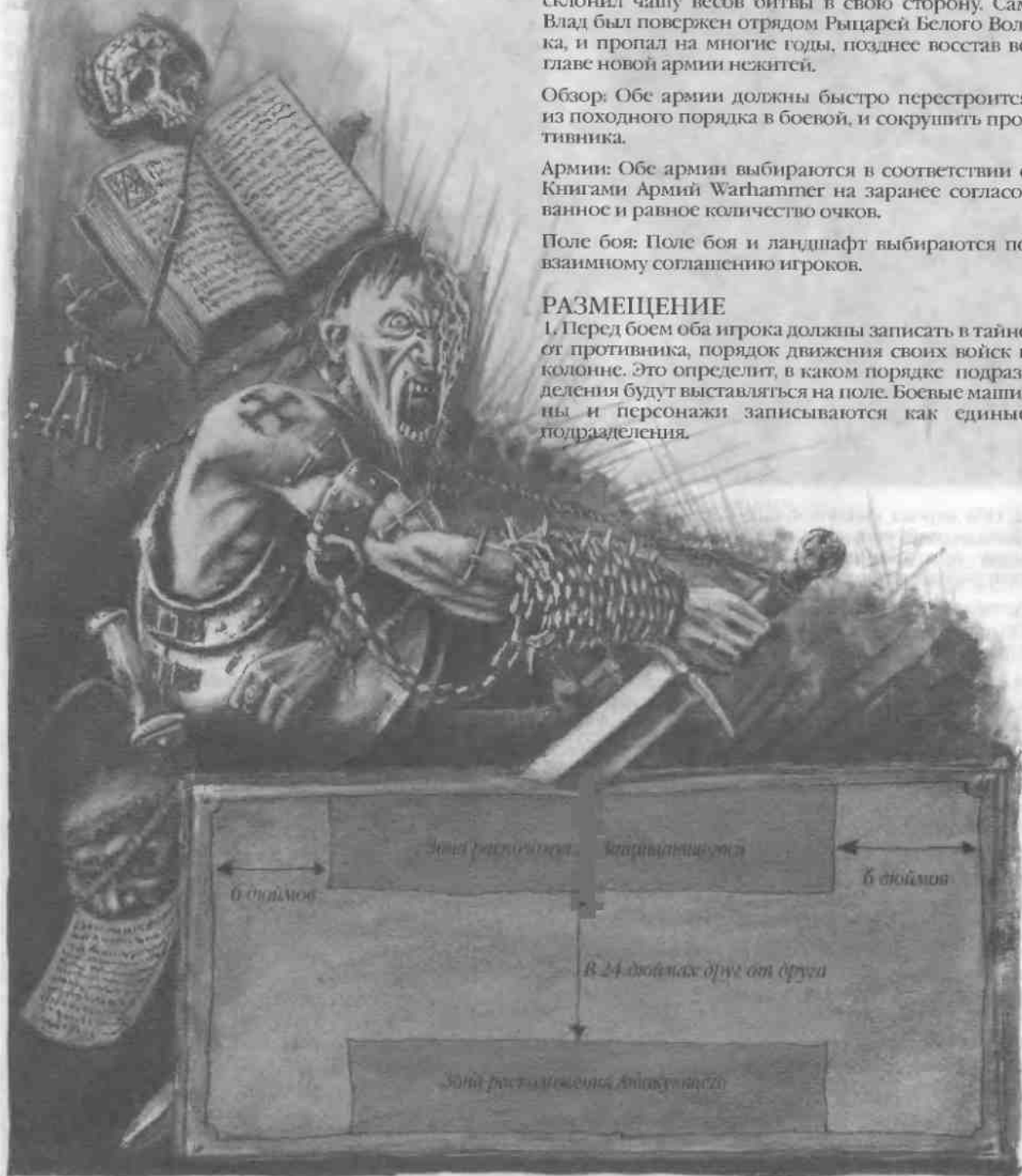
Обзор: Обе армии должны быстро перестроиться из походного порядка в боевой, и сокрушить противника.

Армии: Обе армии выбираются в соответствии с Книгами Армий Warhammer на заранее согласованное и равное количество очков.

Поле боя: Поле боя и ландшафт выбираются по взаимному соглашению игроков.

РАЗМЕЩЕНИЕ

1. Перед боем оба игрока должны записать в тайне от противника, порядок движения своих войск в колонне. Это определит, в каком порядке подразделения будут выставляться на поле. Босвые машины и персонажи записываются как единые подразделения.





2. Оба игрока кидают кубик. Игрок, выкинувший больше, выбирает сторону поля, оставляя противнику противоположенный край. При равных результатах киньте кубик еще раз.

3. Оба игрока кидают кубик. Игрок, выкинувший больше, выбирает, какая сторона ставится первой. При равных результатах киньте кубик еще раз.

4. По очереди, в порядке, записанном ранее, игроки расставляют войска, по одному подразделению за раз, начиная с первого. Расстояние между противостоящими сторонами должно быть не менее 24". Подразделения размещаются не ближе чем в 6" от боковых краев стола. Вторые и все последующие подразделения должны размещаться ближе к боковому краю стола чем те, что уже находятся на поле, что отображает порядок перемещения.

5. Все боевые машины расставляются на поле одновременно, как одно подразделение, однако могут располагаться в разных местах поля.

6. Командиры расставляются вместе со своими подразделениями. Независимые персонажи размещаются после того, как все подразделения будут расставлены, одновременно.

7. Подразделения размещаются в 6" от боковых краев стола и как минимум в 36" от вражеского края стола.

8. Подразделения, являющиеся разведчиками, выставляются не вместе с остальными подразделениями, а после того, как все подразделения были

размещены обоими игроками, в соответствии с правилами Разведчиков. Они не могут располагаться ближе, чем в 18" от подразделений противника.

Кто ходит первым? Игроки кидают кубик. Игрок, выкинувший больше, выбирает, какая сторона ходит первой. Игрок, который первым закончил расставлять свои подразделения, не считая разведчиков, получает бонус в +1 к этому броску.

Длительность игры: Игра продолжается 6 ходов, или пока один из игроков не признает свое поражение.

Специальные правила: В этом сценарии не специальных правил.

Условия победы: Победа определяется по победным очкам.

ИСТОРИЧЕСКАЯ ИГРА

Сражение при Шварцхафене состоялось между войсками Империи и Вампиров Силвании. Войско империи должно включать как минимум одно подразделение Рыцарей Белого Волка, а войска вампиров должны быть ведомы Владом фон Корштейном. Если Влад погибает, то игрок Империи получает победу в конце хода. В дополнение, Рыцари Белого Волка иммунны к Страху, что отображает их героические деяния в тот день.

СЦЕНАРИЙ 4 — ФЛАНГОВАЯ АТАКА

БИТВА ЗА ГОРЯЩЕЕ ЗНАМЯ, 1214 год

Крепость Высших Эльфов Тол Иста, порт на западном побережье Эсталии, находилась под осадой большой банды Орков и Гоблинов, остатков племен выгнанных из Бретонии, под предводительством Брузы Большого. Во время отчаянной попытки Эльфов отплыть, они подверглись нападению отрядов Орков и бежали обратно за стены города, тогда как орки сумели захватить их боевое знамя. В этот тяжелый момент было получено сообщение с почтовым соколом, гласившее, что на помощь крепости идет войско под предводительством принца Элвара, которое прибудет в течении одного дня. В ответ осажденные сообщили, что продержатся день, но если подкрепление не прибудет, они отплывут на кораблях и оставят крепость.

Элварт гнал своих солдат, стремясь на помощь осажденным, и старался не допустить оставления крепости на милость оркам. Бруза же тем временем предпринимал попытки взять крепость штурмом. Он расположился на холмах рядом с Тол Иста, и на самом высоком из них поставил захваченное эльфийское знамя, как оскорбление гордости своих противников. Это сражение стало известно, как Битва за Горящее Знамя.

В жестоком сражении, орки, несмотря на атаки с фронта и фланга, нанесли эльфам большие потери, заставив их бежать с поля боя. Когда солнце зашло за горизонт, остатки армии Элварта и гарнизон Тол Иста погрузились на корабли и отплыли, оставив укрепления, разграбленные орками на следующий день.

Обзор: В этой миссии задача атакующего состоит в проведении скоординированной атаки двух частей своей армии, фронтовой и фланговой. Если это удастся, то защищающиеся будут опрокинуты, если нет, то части армии будут уничтожены по отдельности.

Армии: Обе армии выбираются в соответствии с Книгами Армий Warhammer на заранее согласованное и равное количество очков. Игроки должны решить кто из них будет атакующим, а кто обороняющимся.

Поле боя: Поле боя и ландшафт выбираются по взаимному соглашению игроков. Но при этом для защитника будет лучше, если в его зоне расположения окажется хорошо укрепленная позиция.





РАЗМЕЩЕНИЕ

1. Перед боем атакующий игрок должен разделить свою армию на две части. Две трети армии, в очках, составляют фронтовые силы, которые будут выставлены на поле сразу, одна треть составляет фланговые силы, которые нанесут удар с фланга. Подразделения нельзя делить между фланговыми и фронтовыми силами. Также атакующий должен записать, с какого фланга пребывают его фланговые силы.

2. Оба игрока кидают кубик. Игрок, который выкинул большее значение, выбирает, на какой стороне поля он будет размещать свои войска, оставляя противнику противоположенный край. При равных результатах киньте кубики еще раз.

3. Оба игрока кидают кубик. Игрок, который выкинул большее значение, выбирает, какая сторона ставится первой, его или противника. При равных результатах киньте кубики еще раз.

4. По очереди, игроки расставляют свои войска, по одному подразделению за раз. Расстояние между противостоящими сторонами должно быть не менее 24 дюймов, и подразделения размещаются не ближе чем в 12 дюймах от боковых краев стола.

5. Все боевые машины расставляются на поле одновременно, как одно подразделение, тем не менее они могут располагаться в разных местах поля.

6. Командиры расставляются вместе со своими подразделениями. Независимые персонажи расставляются после того, как расставлены все подразделения, причем выставляются одновременно.

7. Подразделения, которые являются разведчиками, не выставляются на поле вместе с остальными подразделениями, а выставляются после того, как все подразделения были размещены обоими игроками, в соответствии с правилами Разведчиков.

Кто ходит первым? Игроки кидают кубик. Игрок, который выкидывает большее число, может выбирать, какая сторона ходит первой. Игрок, который первым закончил расставлять свои подразделения, не считая разведчиков, получает +1 к этому броску.

Длительность игры: Игра продолжается 6 ходов, или до тех пор, пока один из игроков не признает свое поражение.

Специальные правила: В начале каждого своего хода, начиная с третьего, атакующий кидает кубик на определение, пришли ли фланговые силы.

Фланговые силы пребывают на 4+ в третий ход, на 3+ в четвертый ход и так далее до шестого хода, в который войска пребывают автоматически.

Фланговые силы появляются с фланга, записанного перед битвой. Они не могут декларировать нападения в тот же ход, когда появились, но во всем остальном могут действовать без ограничений. Вы не обязаны двигать все подразделения сразу после того, как они появились.

Условия победы: Победа определяется по победным очкам.

ИСТОРИЧЕСКАЯ БИТВА

Битва за Горящее Знамя произошла между силами Высших Эльфов и ордой Орков. Горящее Знамя ставится в середине зоны размещения защитника, на холме. Все подразделения атакующего в 12 дюймах от знамени ненавидят противника. Минимум половина сил Высших Эльфов должны быть кавалерией и генерал должен находиться с основными силами.



СЦЕНАРИЙ 5 — ЗАХВАТ

БИТВА ПРИ БОГВУРСТЕ, 1485 год

Барон Рикхард, из Бретонии, успешно сумел установить свою власть над Топями Курона. Но ненадолго. Сразу после этого Имперские войска под командованием Графа Генри атаковали Топи, стремясь вытеснить барона воинскими силами там, где Генри потерпел поражение на политическом фронте. Граф Генри тайне заключил пакт с одним из вассалов барона, шевалье Лестан. Он надеялся на то, что Лестан либо поможет ему войсками, либо откажется помогать своему лорду: оба варианта Генри устраивали.

Когда две противостоящие армии сошлись на поле битвы, силы Лестана вышли на фланг двум армиям, и остановились, не показывая своей приверженности не одной из сторон. Возможно, он планировал оказать поддержку тому, кто будет выигрывать в этой битве, а может у него на уме был другой коварный план.

Битва началась с первыми лучами солнца и продолжалась весь день. К концу дня боевая fortuna начала клониться в сторону Генри и его имперских сил, и барон Лестан наконец принял решение, и присоединился к Генри. Соединенными усилиями они добились войска Рикхарда, а его самого загнали в ловушку и убили.

Граф Генри вознаграждал Лестана, но никогда более не доверял ему.

Обзор: Две армии должны приложить максимум усилий для того, чтобы захватить стратегически важную точку на поле боя. Ни один из них не знает, как быстро закончится битва и должны предпринимать атаки с самого начала боя.

Армии: Обе армии выбираются в соответствии с Книгами Армий Warhammer на заранее согласованное и равное количество очков.

Поле боя: По середине поля боя располагается цель сражения. Это может быть дом, обелиск или другой элемент ландшафта, не очень большой и с четкими границами.

РАЗМЕЩЕНИЕ

1. Оба игрока кидают кубик. Игрок, который выкинул большее значение выбирает на какой стороне поля он будет размещать свои войска, оставляя противнику противоположенный край. При равных результатах киньте кубики еще раз.

2. Оба игрока кидают кубик. Игрок, который выкинул большее значение, выбирает, какая сторона ставится первой, его или противника. При равных результатах киньте кубики еще раз.



3. По очереди, игроки расставляют свои войска, по одному подразделению за раз. Расстояние между противостоящими сторонами должно быть не менее 18 дюймов.

4. Все боевые машины расставляются на поле одновременно, как одно подразделение, тем не менее они могут располагаться в разных местах поля.

5. Командиры расставляются вместе со своими подразделениями, тогда как независимые персонажи должны размещаться после того, как все подразделения будут расставлены, одновременно.

6. Подразделения, которые являются разведчиками, не выставляются на поле вместе с остальными подразделениями, а выставляются после того, как все подразделения были размещены обрими игроками, в соответствии с правилами Разведчиков.

Кто ходит первым? Игроки кидают кубик. Игрок, который выкидывает большее число, может выбирать, какая сторона ходит первой. Игрок,



«Я приказываю казнить пленников без всякой жалости. Это справедливое наказание для этих варваров».

Граф Генри, приказывая казнить бретонских пленников во время Битвы за Богвурст.

который первым закончил расставлять свои подразделения, не считая разведчиков, получает +1 к этому броску.

Длительность игры: Игра продолжается случайное количество ходов. Игроки играют четыре хода. После этого киньте кубик. Игра продолжается пятый ход на 2+. Киньте кубик еще раз. Игра будет продолжаться шестой ход на 3+. И так далее.

Специальные правила: В этом сценарии нет специальных правил.

Условия победы: Победителем считается тот игрок, чье подразделение будет ближе всего к цели

битвы в конце сражения. Если подразделения обоих игроков находятся на равном расстоянии до цели, победителем считается тот игрок, чей ближайший отряд имеет Силу Подразделения в двое превышающую Силу подразделения ближайшего отряда противника. Если этого нет, то игра заканчивается вничью.

ИСТОРИЧЕСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Это сражение произошло между Имперской Армией и силами Бретонии. Также в бою принимали участие силы бретонского барона Лестана. Стоимость его армии равна 1/3 стоимости армий противников, одной из них – не обоих сразу.

Играйте сценарий до тех пор, пока игра не закончится. После этого на поле боя появляются силы Лестана. Он прибывает со случайного бокового края стола и присоединяется к победителю. В случае ничьей киньте кубик, выкинувший больше получает контроль над силами Лестана. После этого игроки играют еще три хода, и после этого победитель определяется по победным очкам.



СЦЕНАРИЙ 6 — ЗАСАДА

СРАЖЕНИЕ ПРИ ПАЙН КРЕЙГС, 1350 год

Гругни Искатель Золота вел свою экспедицию Гномых искателей сокровищ со склонов Серых Гор в лес Лорен. Он ориентировался по старым гномьим легендам, должен был привести его прямо к древним захоронениям, времен еще до Войны за Бороды. Путь вел его через древний лес Лорен, королевство Лесных Эльфов. Гругни не знал об этом, или его самоуверенность превышала все мыслимые пределы.

Гномы валили деревья и разводили костры, чем привлекли внимание эльфийских часовых. Как только гномы приблизились к священным для Лесных Эльфов рощам, эльфы оказали им весьма недружественный прием. У места, известного среди эльфов как Пайн Крейг, экспедиция гномов попала в засаду, ведомую лордом Финдолом.

Часть эльфийского войска атаковала гномов с флангов, поливая их ливнем стрел из-за деревьев и выманивая вперед, тогда как другая часть атаковала их с тыла. И несмотря на то, что гномы построились в непробиваемую черепаху из щитов, они все были уничтожены безо всякой жалости.

Обзор: В этом сценарии небольшой отряд использует эффект неожиданности и более выгодную позицию для засады на более крупные силы противника.

Армии: Обе армии выбираются в соответствии с Книгами Армий Warhammer. Игроки должны решить, кто из них будет атакующим, а кто обороняющимся. При этом защищающийся может выбрать войск на сумму очков, в полтора раза превышающую сумму очков нападающего.

Поле боя: Поле боя и ландшафт выбираются по взаимному согласию игроков.

РАЗМЕЩЕНИЕ

1. Защищающийся должен расставить все свои силы в зоне размещения, указанной на карте. Все подразделения должны смотреть в направлении одного края стола. Защищающийся может не выставлять Разведчиков вместе с остальной частью армии.

2. Атакующий располагает свои войска в обеих своих зонах размещения. Минимум одна треть войск, не считая разведчиков, персонажей и монстров, должна располагаться в каждой из зон.

3. Защищающийся выставляет своих разведчиков, после чего своих разведчиков выставляет атакующий.

Кто ходит первым? Атакующий ходит первым.

Длительность игры: Игра продолжается 5 ходов, или до тех пор пока один из игроков не признает свое поражение.

Специальные правила: В этом сценарии нет специальных правил.

Условия победы: Победа определяется по победным очкам.

ИСТОРИЧЕСКАЯ БИТВА

Эта битва произошла между нападающими Лесными Эльфами и защищающимися гномами. Сражение происходит в лесной долине, с массивами леса в зоне расположения нападающего. Во всем остальном обычные правила этого сценария применимы в полном объеме.





СЦЕНАРИЙ 7 — ПОСЛЕДНИЙ БОЙ ПОСЛЕДНИЙ БОЙ ЭЛДРЕТА, 1575 год

Весьма не обычно для гномов иметь возможность окружить противника. Чаще всего в окружении пребывают они сами. Тем более странно слышать об окружении гномами отряда эльфов, что имело место во время последних дней Войны за Бороду. Наверное, это объясняется тем, что эльфы оказались в незнакомой гористой местности, которую гномы прекрасно знали. О самих эльфах известно только то, что их вел весьма храбрый, но довольно беспечный командир по имени Элдрет. Так или иначе, попав в окружение эльфы не оставалось другого выбора, как сражаться насмерть, так как война за Бороду проложила много темных дорожек между народами и пощады не просила и не давала ни одна из сторон. Легенды гласят о том, что эльфы отчаянно сражались до самого падения сумерек и с наступлением ночи сумели бежать из окружения, забрав с собой свое знамя и тело своего павшего лидера.

Обзор: Окруженные превосходящими силами противника защищающиеся должны вырваться из кольца, или продать свои жизни как можно дороже.

Армии: Обе армии выбираются в соответствии с Книгами Армий Warhammer. Игроки должны решить, кто из них будет атакующим, а кто обороняющимся. При этом защищающийся может выбрать войск на сумму очков, в два раза меньшую, чем сумма очков нападающего.

Поле боя: Поле боя и ландшафт выбираются по взаимному согласению игроков.

РАЗМЕЩЕНИЕ

1. Защищающийся расставляет все свои силы в зоне размещения, указанной на карте. Защищающийся выставляет Разведчиков вместе с остальной частью армии.

2. Атакующий располагает свои войска где угодно на поле боя, но не ближе чем в 24" от подразделения противника. Разведчики могут располагаться в 18" от противника.

Кто ходит первым? Защищающийся ходит первым.

Длительность игры: Игра продолжается, пока все подразделения защищающегося игрока не будут уничтожены или не будут бежать.

Специальные правила: Все подразделения защищающегося игрока иммунны к панике.

Условия победы: Подсчитайте победные очки защищающегося. Не учитывайте очки за захваченные знамена, четверти и убитого генерала. Если защищающийся набрал большее количество победных очков, чем стоимость его армии, то он считается победителем. Если защищающийся набрал победных очков меньше, чем половина стоимости своей армии, то он считается проигравшим. Все остальные результаты являются ничьей.

ИСТОРИЧЕСКАЯ БИТВА

Это сражение произошло между армиями высших эльфов и гномов. Гномы не могут иметь пороховых или паровых боевых машин, а также не могут иметь Громовержцев. Эльфы не могут иметь колесниц и конных войск.



СЦЕНАРИЙ 8 - АРЬЕРГАРДНЫЕ БОИ ПАДЕНИЕ ЧАКУА, 001 год

Чума, созданная скейвенами из клана Пестиленс, распространялась по джунглям Люстрии. Города лизардменов опустели и скейвены, идя вслед за чумой, занимали руины. После того, как чума пришла в город Чакуа, на небе появилось божественное предзнаменование в виде раздвоенного языка (двухвостая комета), обещающее пришествие змеинного бога Сотека, который низвергнет крысиные войска. Вскоре Маги-Жрецы Чакуа погибли от чумы, и были приготовлены к запечатыванию в гробницах верными Храмовыми Стражами. Тем временем Скинки, забрав с собой золотую табличку с предсказанием пришествия Сотека, пошли по Люстрии, неся пророчество как знамя и принося надежду всем лизардменам.

Заурусы, и в их числе Храмовые Стражи, остались в городе, готовые до конца охранять останки Магов-Жрецов и прикрывать Скинков, работавших над мумифицированием и захоронением.

Скейвены нанесли удар скоро и большим числом. Заурусы заняли оборонительную позицию по периметру храма, на балконах, и блокировали главную лестницу. В бою, длившемся несколько дней и ночей, все заурусы погибли, как один. Но к моменту, когда скейвены уничтожили последних защитников Чакуа, скинки уже закончили свою священную работу и скрылись в джунглях, пройдя под городом подземными путями за линию осады скейвенов, неся благоую весть о пришествии Сотека. Говорят, как только последний скинк покинул город, из джунглей вышли орды лесных змей и поглотили город вместе со всеми скейвенами.

Обзор: Перед лицом численно превосходящего противника арьергард отступающей армии должен задержать врага и дать своим товарищам возможность отступить.

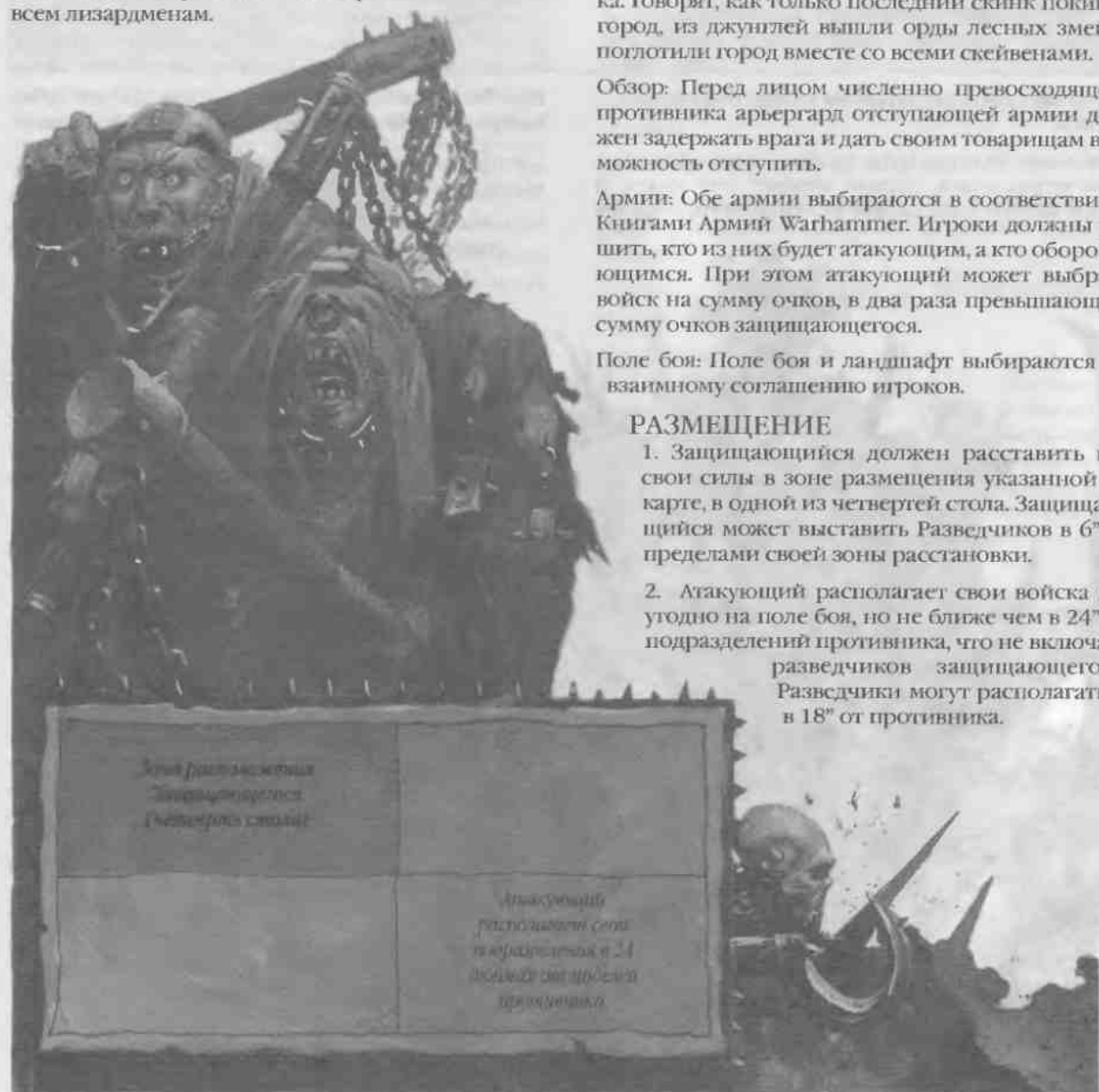
Армии: Обе армии выбираются в соответствии с Книгами Армий Warhammer. Игроки должны решить, кто из них будет атакующим, а кто обороняющимся. При этом атакующий может выбрать войск на сумму очков, в два раза превышающую сумму очков защищающегося.

Поле боя: Поле боя и ландшафт выбираются по взаимному соглашению игроков.

РАЗМЕЩЕНИЕ

1. Защищающийся должен расставить все свои силы в зоне размещения указанной на карте, в одной из четвертей стола. Защищающийся может выставить Разведчиков в 6" за пределами своей зоны расстановки.

2. Атакующий располагает свои войска где угодно на поле боя, но не ближе чем в 24" от подразделений противника, что не включает разведчиков защищающегося. Разведчики могут располагаться в 18" от противника.





Орки и их родственники, гоблины, наши враги, ибо они оскверняют наши рощи и убивают наших братьев. Бистмены, дети Хаоса и Долгой Ночи наши враги. Они сражаются с нами для того, чтобы изгнать нас из наших лесов и рощ. Скейвены из Подземного Мира наши враги, ибо они фрызут корни земли и приносят болезни в наши леса. Гномы наши враги, ибо они валят деревья для того, чтобы накормить свои горны и свои адские машины, и многие годы они сражались с нашими братьями. Мон-кейз, мохнатые варвары, наши враги, ибо они жадны и глупы, и изгнали бы нас из наших домов, если бы могли. Множество из них обратились к поклонению Темным Силам. Полурослики наши враги, ибо они валят деревья для свои полей, на которых они выращивают мерзкую кукурузу, чтобы пожрать ее в своем неутолимом голоде. Они бы сожрали бы весь мир, если бы могли. Эльфы Наггарота и Ультуана наши враги, ибо они отвернулись от Иши и Курниоса, предав истинное наследие Эльфов.

Таковы наши враги, дитя. Знай их всех и держи свой лук со стрелами наготове.

Наставления матери Лесных Эльфов своим отпрыскам

Кто ходит первым? Первым ходит Защищающийся.

Длительность игры: Игра продолжается случайное количество ходов. Игроки играют пять ходов. В конце пятого хода киньте D6. Игра продолжается

при 2+. По окончании шестого хода киньте кубик еще раз. Седьмой ход произойдет на 3+. И так далее.

Специальные правила: Все подразделения защищающегося игрока иммунны к панике.

Условия победы: За каждый ход после четвертого, атакующий должен вывести с поля боя через края стола, примыкающие к зоне расстановки защищающегося, минимум 1 подразделение. Это не включает персонажей и монстров. Т.е. если игра длилась 7 ходов, то минимум 3 подразделения атакующего должны пройти через зону расстановки защищающегося и покинуть поле боя через его край стола, чтобы преследовать отступающую армию. Если это условие выполнено, то атакующий победил, если нет, то победу получает защищающийся.

ИСТОРИЧЕСКАЯ БИТВА

Эта битва произошла между Лизардменами и Скейвенами. Армия лизардменов должна потратить минимум 1/3 своих очков на подразделения и персонажей заурусов. Армия скейвенов должна потратить минимум половину своих очков на войска клана Пестилена. Из-за действия чумы войска Лизардменов теряют 2D6 очков солдат в начале каждого хода скейвенов. Игрок лизардменов может выбрать, какие модели убрать. Убирать должны целые модели и на сумму не меньшую, чем выпало на 2D6.



СЦЕНАРИЙ 9 — ИСТИННЫЙ ГЕРОИЗМ СЕМЬ РЫЦАРЕЙ, 1123 год

Бретонские трубадуры поют песни о том, как семь галантных рыцарей сражались с бесчисленными ордами Гоблинов. Гоблины, под командой Железного Зуба, сумели нанести поражение армии Барона де Фетэ, заманив ее в засаду. Только семь рыцарей пережили ту битву и, усталые и окровавленные, они спешили к своему замку, надеясь на защиту стен. Их имена были: Доуэн де Ледарр, Гай де Галлант, Юлиус де Торф, Гастон де Рекласс, Бертран Лестронг, Гуи де Ламберт и Эвхард де Маллай. Когда они проезжали через деревню, лежащую рядом с мостом, жители умоляли их не оставлять их на милость гоблинов. Они указали им на известную церковь Граалая, которая могла попасть в руки врагов. Честь была превыше всего для рыцарей и они решили, что это хорошее место для того чтобы сразиться и победить или умереть. Рыцари вооружили себя священными реликвиями из церкви и приготовились к битве, заняв позицию на мосту. Гоблины появились вскоре и пытались захватить мост, но чистый героизм рыцарей оказался сильнее. В конце битвы все семь рыцарей лежали мертвыми или умирающими, но не один гоблин не пересек реки.

Обзор: В этом сценарии несколько наделенных на победу персонажей сражаются с целой армией. Именно так рождаются легенды.

Армии: Обе армии выбираются в соответствии с Книгами Армий Warhammer. Игроки должны решить кто из них будет атакующим, а кто обороняющимся. Атакующий выбирает армию как обычно, защищающийся набирает в армию только персонажей, и может взять в армию Лордов не более чем в два раза больше, чем допустимо для его размера армии.

Поле боя: Поле боя и ландшафт выбираются по взаимному соглашению игроков.

РАЗМЕЩЕНИЕ

1. Оба игрока кидают кубик. Игрок, который выкинул большее значение выбирает на какой стороне поля он будет размещать свои войска, оставляя противнику противоположенный край. При равных результатах киньте кубики еще раз.

2. Атакующий выставляет свои подразделения первым, в своей зоне расстановки, как указано на карте. Разведчики могут быть выставлены после того, как своих персонажей выставит защищающийся.

3. Защищающийся выставляет свои подразделения первым, в своей зоне расстановки, как указано на карте.

Кто ходит первым? Защищающийся ходит первым.

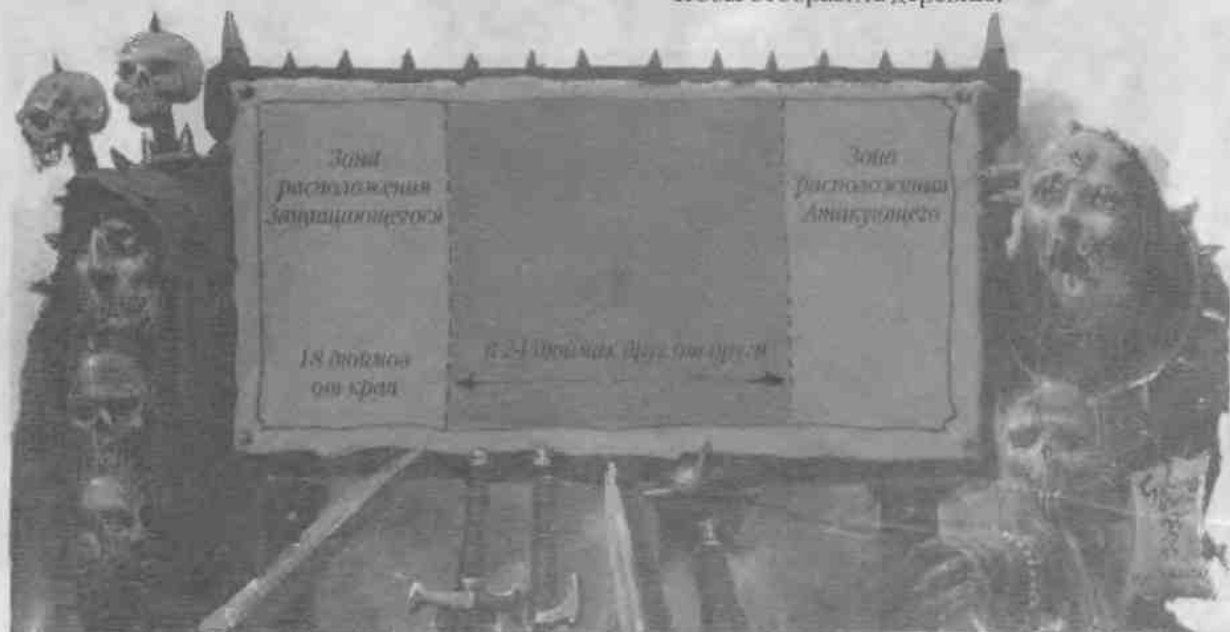
Длительность игры: Игра продолжается 6 ходов.

Специальные правила: Все персонажи защищающегося иммунны к страху, ужасу и панике.

Условия победы: Победа определяется по победным очкам.

ИСТОРИЧЕСКАЯ БИТВА

Эта битва произошла между семью бретонскими рыцарями и силами гоблинов на 1500 очков (Орки и Редкие подразделения не могут быть выбраны). На столе между двумя армиями располагается река с одним мостом. Расположите несколько строений в зоне размещения бретонцев, для того, чтобы отобразить деревню.



БИТВА ПРИ МАУСТАДЕ

А теперь, господа, мы подходим к наиболее любопытному экспонату нашей выставки. Здесь вы видите собрание весьма интересных предметов. Древний текст, обнаруженный в нашей библиотеке указывает на то что эти предметы были принесены в музей выжившими после битвы при Маустаде. В соответствии с этим текстом, в той битве войска Империи отражали нападение так называемых Скейвенов, крысолодей, живущих в под землей, по всему старому Свету.

У самой стены вы видите знамя этих крысолодей, украшенное зловонными рунами. Также вы можете видеть газовую маску, которая принадлежит, если верить тексту, так называемым Ядовитым Ветроудам. Маска еще хранит едкий запах отравляющего газа, который скейвены, как говорят, используют в подземных битвах с гномами, гоблинами и другими расами.

Рядом с маской лежит меч, несомненно имперский по происхождению. Считается, что на клинок наложено заклинание, которое призвано нести смерть зловонным подземным крысолодам. Этим мечом, как указывает текст, великий имперский герой, имя которого потерялось в веках, убил Серого Волшебника, который вел скейвенские орды в битве. К сожалению, сам герой также смертельно раненный последним заклинанием волшебника.

Это приводит нас к центральному экспонату этой коллекции, магически запечатанному сосуду, внутри которого вы можете видеть глаз того самого Серого Волшебника. Он до сих пор испускает слабое зеленое свечение, в память о могучих магических способностях своего владельца.

Огромное количество ресурсов, судя по всему, было затрачено на изготовление этих предметов, которые являются прекрасным образчиком ложной исторической науки, и смешения истории с легендами, что свойственно некоторым представителям нашего Университета. С высоты нашего нынешнего образования, мы безо всяких сомнений можем отбросить эти легенды как ложные и недостоверные. Дальнейшие исследования не обнаружили более никаких упоминаний о Битве при Маустаде и о Скейвенах. Пройдемте далее в другой зал...







ПОЛЕ БОЯ

Для того, чтобы играть в Warhammer, вам потребуется плоский стол. Наиболее подходящим размером будет 4 на 6 футов, то есть 120 на 180 см. Это средний размер стола, но вы можете использовать стол меньшего или большего размера. Такой размер стола является оптимальным для игры на 2000-3000 очков, то есть две армии по 100-300 моделей каждая. Столы большего размера позволят вам проводить битвы большего масштаба, а меньшего размера, соответственно, меньшего.

Самый простой способ превратить стол в поле боя – это накрыть его плотным зеленого цвета. Для пустыни вы можете использовать ткань желтого цвета. В магазинах фирмы Games Workshop вы можете приобрести специальные покрытия для стола, зеленого или желтого цвета, которые покрыты текстурой травы. Вы также можете использовать съемную столешницу, которую можно водрузить на любую поверхность, например на кровать, и затем накрыть зеленой тканью или покрытием. Неплохим вариантом будет использовать три панели размером 120 на 60 см, которые удобнее хранить, чем одну большую столешницу.

Если же у вас совсем нет поверхности то вы можете сделать временный стол. Возьмите два квадратных в сечении бруса, длиной 180 см и стороной в 40-50 см. Положите их параллельно друг другу на что либо, например, на стулья или табуретки, на расстоянии в 120 см. На эти бруски вы теперь можете по-

ложить столешницу, и временный стол готов.

Вы также можете сделать стол со съемными или складными ножками – такие обычно используют в клубах.

Можно не покрывать столешницу тканью, а просто покрасить ее в зеленый или желтый цвет. Для покраски можно использовать текстурную краску, которая создаст легкий рельеф. Вы также можете приклеить специально покрытие, просто нанести на весь стол флок или модельный песок, и множество других вариантов.

На этом этапе вы плавно переходите к изготовлению модельного ландшафта. Вы можете прямо на столе вделать холм или реку и все это покрасить и оформить. Конечно, вы должны понимать, что такой ландшафт неподвижен и привязан к столу.

ЛАНДШАФТ

Если ваше поле боя – просто открытая местность, без единой возвышенности или впадины, то на поле происходят две вещи. Во-первых, все стрелки и боевые машины могут стрелять куда хотят, так как им ничего не мешает. Во-вторых, кавалерия носится по по-

Справа: Собирая плиты ландшафта слоями, вы можете создать на столе как провалы, так и горы.



Сверху: Эта большая плита ландшафта смоделирована так, как будто река прорезала себе путь через холм.



Слева: Эти две плиты созданы таким образом, чтобы вместе образовывать один элемент, со сквозной рекой. Вы также можете загнуть реку к краю стола, если не хотите продолжать ее дальше.

лю как хочет, без ограничений и преград.

Такой бой не оставляет простора для тактики и использования ландшафта в свою пользу. Если вы хотите разнообразить происходящее на столе, то вам следует запастись ландшафтом. Под ландшафтом понимаются холмы, реки, леса и поля, которые оказывают различно воздействие на подразделения, которые располагаются на этих элементах ландшафта. Это вносит интерес и игру.

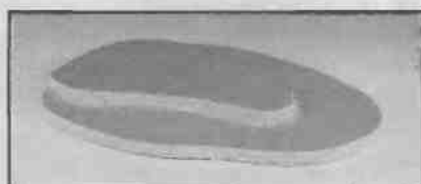
Есть два пути собрать коллекцию ландшафта. Вы можете приобрести готовый в магазинах фирмы Games Workshop или изготовить ландшафт самостоятельно. Большинство игроков сочетают оба этих пути.

Существует множество методов и технологий, как быстро и качественно изготовить хороший ландшафт. В магазинах фирмы Games Workshop вы можете найти книги, которые подробно рассказывают об этом.

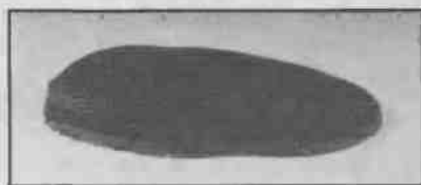
Самыми полезными элементами ландшафта являются холмы, леса, стены и строения. Основой коллекции ландшафта должны стать: пара холмов, два-три леса, три секции стены по 6 дюймов каждая, два-три домика, разрушенное здание, область разбросанных камней и пара секций реки. Этого хватит для того, чтобы организовать на поле боя множество вариаций.

Элементы ландшафта могут располагаться на столе с применением разных методов. Некоторые из них вы можете найти на следующей странице.

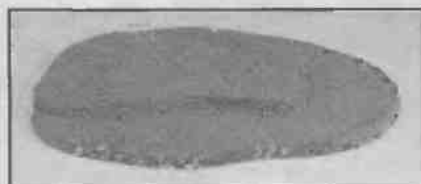
ИЗГОТОВЛЕНИЕ СТУПЕНЧАТОГО ХОЛМА



1 Основу холма составляют его ступени. Они вырезаются из толстого картона или из пенопласта.

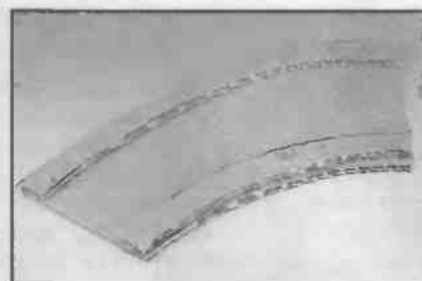


2 Холм покрашен в зеленый цвет и готов к нанесению на него флока.



3 На холм нанесен слой базового клея ПВА и на него приклеен модельный флок, создающий эффект травы.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ РЕКИ



1 Склейте вместе несколько полосок картона, как показано на рисунке, чтобы создать основу реки.



2 Смешайте клей и песок, с добавлением воды, чтобы создать структуру берегов.



3 Нанесите смесь на берега реки.

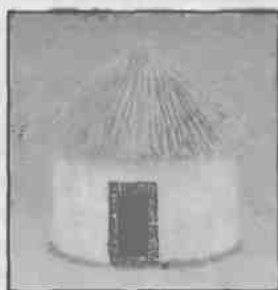


4 Берега готовы, и когда все это высохнет, вы можете красить реку.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ХИЖИНЫ



1 Основа для хижин готова, а детали можно добавить позднее.



2 Завершенная хижина. Перед покраской на стенах была создана текстура при помощи шпательки.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЛЕСА



Вырежьте основу леса из картона и вклейте нее несколько деревьев. Вы можете добавить больше деталей, если хотите, например россыпь камней, кусты и прочее. Основу следует покрасить и покрыть флоком.



Лучшим методом будет переставлять ландшафт каждый раз при каждой новой игре. Вы так же можете создавать ландшафт большими платами, размером примерно 60 на 60 см, и затем составлять из них как из мозаики ландшафт поля боя.

Метод применения больших и сложных элементов ландшафт называется модульный ландшафт. Этот метод может комбинироваться с мелкими отдельными элементами для создания наибольшего разнообразия на поле битвы. Помните о том, что такие большие части ландшафта требуют прочного стола для размещения, так как они обычно достаточно тяжелы.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЛАНДШАФТА

Элементы ландшафта играют немаловажную роль в процессе боя. Некоторые дают более выгодную позицию для стрельбы, а некоторые дают укрытие. Реки и подобные им препятствия могут задержать подразделения противника, мешая стратегическим планам игроков и подставляя войска под стрельбу. Здания могут стать не только препятствиями на поле боя, но и опорными пунктами обороны, дающими большое преимущество. Таким образом, ландшафт

имеет большое значение и его расположение на поле может дать преимущество одному игроку и создать множество проблем для другого.

Существует два способа расположения ландшафта на поле. Первый используется при отыгрышах специфических исторических битв или сценариев. В таких случаях ландшафт преднамеренно может давать преимущество одной из сторон, что является частью сценария.

В других случаях, когда битва ведется просто так, так сказать, «с нуля», ландшафт выставляется случайным образом, давая примерно одинаковые возможности обоим сторонам. В таких случаях используется один из описанных ниже методов.

МЕТОД 1

Первый метод состоит в том, что один игрок выставляет ландшафт, а второй выбирает край стола, на котором он будет занимать позицию.

Это дает определенное равенство возможностей, а также дает возможность игрокам использовать те элементы ландшафта, которыми они располагают. Сам факт того, что второй игрок может выбрать любой край стола для своих позиций гарантирует,

что первый игрок не будет использовать ландшафт для получения преимущества.

МЕТОД 2

При втором методе стол делится на две половины, и оба игрока расставляют детали ландшафта по своему вкусу. После этого кидается кубик и выкинувший больший результат выбирает себе половину для расстановки.

Этот метод подходит для игроков, которые играют в игровом клубе.

Это также позволяет использовать доступные элементы ландшафта, а также в какой-то мере уравнивает шансы противников, ведь никто не уверен в том, что он будет играть на своей половине стола.

МЕТОД 3

При этом методе игроки в первую очередь выбирают край стола, на котором они будут располагаться, перед тем как будут расставлены первые элементы ландшафта.

После этого игроки кидают кубики. Владелец большего результата получает право случайным образом выбрать по таблицам далее по книге один из элементов ланд-

шафта. Игрок кидает 2D6 и смотрит по таблице соответствующей местности какой элемент ему выпал. Он располагает его на своем краю стола.

Затем второй игрок, также случайным образом, генерирует элемент ландшафта и ставит его на своем краю стола. Это продолжается до тех пор, пока один из игроков не решит, что ландшафта уже достаточно и процесс следует прекратить. Этот игрок отказывается от постановки элемента ландшафта, но второй игрок имеет право поле этого создать и выставить еще один элемент ландшафта.

После этого игроки могут начинать играть.

Этот метод более близок к стратегическому мышлению настоящего полководца, он дает возможность игроками располагать ландшафт самым выгодным для себя образом, несмотря на то, что ни один игрок не знает, что ему выпадет по таблице.

МЕТОД 4

Этот метод заключается в том, что вы делите игровой стол на несколько частей, 4 или 6 в зависимости от размер а стола, и для каждой части стола случайным образом,





по таблицам, определяете какой элемент ландшафта будет там располагаться. При желании ландшафт можно случайным образом подвигать по столу, используя Ска-тер Кубик.

После этого игроки кидает кубик, обладатель наибольшего результата получает право выбрать себе край стола.

РАЗМЕРЫ ЭЛЕМЕНТОВ ЛАНДШАФТА

Существует два типа элементов ландшафта, линейные элементы и площадные. Площадные элементы – это элементы, которые представляют собой нечто вроде пятен, часто неправильной формы, например леса, поля, холмы и т.д. Линейные элементы – это элементы, которые имеют фиксированную ширину, но переменную длину, например стена или живая изгородь. К линейным элементам также следует отнести



Все люди мечтают, но не все мечтают одинаково. Те кто видит свои мечты во снах просыпаясь, снова оказываются в реальном мире, где мечтам нет места. Но бывают люди, которые мечтают наяву. Они наиболее опасны, ибо из их числа произрастают проклятые последователи Хаоса.

*Из Поучений
Великого Теогониста Волжмара*

такие элементы, как дома или деревни.

Подразумевается, что все элементы, описанные в таблицах, имеют размер в своем самом большом измерении не более 12 дюймов. То есть холм может быть размером 12 X 6 дюймов, но не может быть размером 14 X 4 дюйма. Все элементы ландшафта, которые больше этого ограничения, считаются как два элемента с точки зрения количества частей ландшафта.

Линейные секции не могут превышать размерами 12 X 6 дюймов. Все элементы большего размера считаются двумя элементами того же типа.

Например, если выпадает элемент реки, то она ставится таким образом, что один конец ее «вытекает» из края стола, а второй конец «впадает» в другой край стола. Кусок реки не может просто так лежать посередине поля.

Такие правила дают большую гибкость в использовании ландшафта. Например, если у вас по таблице два раза выпал один и тот же элемент, то вы имеете выбор, либо расположить на столе две части этого элемента, либо соединить их в один большой элемент.

Эти правила также служат начальными требованиями для создания самих элементов ландшафта, которые указывают максимальные размеры элементов.





КОРОЛЕВСТВА ЛЮДЕЙ

БРЕТОНИЯ, ИМПЕРИЯ И ТАЛИЯ

Эта таблица отображает ландшафт человеческих стран, таких как Бретония или Империя. Большие площади представляют собой зеленые равнины, и еще большие заняты лесами и болотами. Большие куски местности заселены и окультурены, по ним проложены дороги, а реки пересечены мостами. Битвы часто происходят на главных торговых путях государств, рядом с поселениями или крупными реками, которые сами по себе являются весьма часто используемыми торговыми путями.

Для того, чтобы выбрать элемент ландшафта, киньте 2D6. Вы можете перекидывать одинаковые результаты или использовать два одинаковых элемента для составления одного, большего размера. Помните, что одинарный элемент не может иметь размер больше 12 дюймов.

2D6 Результат

- 2 Река или озеро
Выберете либо отрезок реки, либо озеро. Река должна располагаться таким образом, чтобы вытекать из-за края стола и впадать за край стола, а не просто лежать посредине поля. Река может иметь длину до половины стола, либо более, по согласию противника. Река может быть пересечена только по мостам, как минимум один мост или брод должен быть на реке. Если река простирается более чем на половину стола, то мостов должно быть минимум два. Озеро пересекать нельзя.
- 3 Ручей
Поток может быть пересечен и является трудным ландшафтом. Ручей должен располагаться таким образом, чтобы вытекать из-за края стола и впадать за край стола. Ручей может иметь один мост на своем протяжении, по вашему желанию.
- 4 Болото
Считается водной частью ландшафта и трудным ландшафтом.
- 5 Полевые изгороди
До трех отрезков изгородей можно взять за каждый такой элемент ландшафта. Они должны располагаться либо в линию, либо по сторонам прямоугольника. Изгороди считаются препятствием и дают «слабое» укрытие.
- 6 Лес
Считается трудным ландшафтом и дает «слабое» укрытие.

2D6 Результат

- 7 Низкий холм или лес
По вашему выбору: холм или лес.
- 8 Холм
Округлый холм с пологими склонами, считается имеющим плоскую вершину.
- 9 Фермерский домик
Представляет собой участок поля, огороженный изгородями, с как минимум одним проходом. В центре располагается домик. Весь участок считается трудным ландшафтом, изгороди считаются препятствием.
- 10 Деревня
Два или три домика формируют деревню. Между домами или вокруг всей деревни могут располагаться изгороди. Через деревню должна проходить дорога, которая считается открытой местностью. Вся остальная часть деревни считается трудным ландшафтом, изгороди считаются препятствием.
- 11 Руины
Разрушенное здание, древнее кладбище или круг камней. Считается трудным ландшафтом.
- 12 Большое здание
Большое здание, типа замка, наблюдательной башни или мельницы. Может быть окружено забором. Заборы считаются препятствием, но открытые пространства внутри огороженной территории считаются открытой местностью.



ДИКИЕ ЗЕМЛИ, ТЕМНЫЕ ЗЕМЛИ, ПОГРАНИЧНЫЕ КНЯЖЕСТВА И ДРУГИЕ ПОДОБНЫЕ РЕГИОНЫ

Эта таблица отображает местность в неприветливых регионах Старого Света, каких как Дикие Земли или Пограничные Княжества. Такие местности часто служат прибежищем для орков и гоблинов, а также для других монстров, типа троллей. Такие местности мало заселены, или не заселены совсем. Доминирующий цвет в таких землях пыльно-коричневый, изредка нарушаемый полосами зеленого там и тут. Битвы ведутся рядом с торговыми дорогами, переправами через реки или рядом с местами обитания орков или гоблинов. Такая местность дает преимущество быстрым конным ордам, а отряды медленно двигающейся пехоты нередко бывают окружены и уничтожены. Для того, чтобы выбрать элемент ландшафта, киньте 2D6. Вы можете перекидывать одинаковые результаты или использовать два одинаковых элемента для составления одного, большего размера. Помните, что одинарный элемент не может иметь размер больше 12 дюймов.

2D6 Результат

- 2 Скала
Кругая скала, с острыми вершинами. Только летающие твари, типа гарпий или орлов могут располагаться на этой части ландшафта.
- 3 Быстрая река
Река должна располагаться таким образом, чтобы вытекать из-за края стола и впадать за край стола, а не просто лежать посередине поля. Река может иметь длину до половины стола, либо более, но по согласию противника. Река может быть пересечена только по бродам, как минимум один брод должен быть на реке. Если река постирается более чем на половину стола, то бродов должно быть минимум два, один из которых может быть расположен вашим противником, по его выбору.
- 4 Топь
Считается водной частью ландшафта и трудным ландшафтом.
- 5 Груда камней
Обломки древних зданий или могила известного орочьего воина. Считается непроходимым элементом ландшафта.
- 6 Заросли
Считается трудным ландшафтом и дают «слабое» укрытие.
- 7 Холм или Заросли
По вашему выбору: холм или заросли.

2D6 Результат

- 8 Холм
Округлый холм с пологими склонами, считается имеющим плоскую вершину. Часто бывает так, что россыпи камней и обломки скал делают один склон непроходимым или трудным для движения. Одна сторона холма может быть трудным ландшафтом или непроходимой, определите случайно, и с использованием Скатер Кубика.
- 9 Валуны
Куча валунов. Считается трудным ландшафтом и дает «твердое» укрытие.
- 10 Руины
Разрушенное здание, древнее кладбище или круг камней. Считается трудным ландшафтом.
- 11 Овраг
Отрезок оврага или расщелины. Склоны оврага являются весьма каменистыми, так что весь овраг считается трудным ландшафтом.
- 12 Каменистый холм
Высокий и изрезанный участок местности, покрытый россыпями камней. Участок весьма пересечен, так что считается очень трудным ландшафтом.



ПУСТОШИ ХАОСА

Эта таблица представляет Пустоши Хаоса, на крайнем севере Старого Света. Эта местность пустынна, смертоносна и исключительно ядовита. Только племена идолопоклонников хаоса могут жить на этих землях. Даже орки и гоблины обходят такие места стороной, хотя Тролли часто встречаются там. Битвы в Пустошах происходят вокруг крепостей, могил или идолов различных повелителей Хаоса, которые смогли выжить тут. Исключительно пересеченная местность дает преимущество небольшим, но хорошо подготовленным отрядам воинов.

Для того, чтобы выбрать элемент ландшафта, киньте 2D6. Вы можете перекидывать одинаковые результаты или использовать два одинаковых элемента для составления одного, большего размера. Помните, что одинарный элемент не может иметь размер больше 12 дюймов.

2D6 Результат

- 2 Зловонное озеро
Озеро стоячей воды, заросшее водорослями и несомненно населенно водными монстрами, мутировавшими под действием ядовитой воды. Считается непроходимым.
- 3 Поток Лавы
Секция потока лавы. Поток представляет собой нечто вроде реки расплавленного камня, текущего по каменистой почве. Считается непроходимым.
- 4 Куча костей
Огромная куча костей на месте битвы или скелет огромного монстра. Считается как трудный ландшафт.
- 5 Каменистый холм
Высокий и изрезанный участок местности, покрытый россыпями камней. На вершине есть пещеры, в которых могут жить тролли. Участок весьма пересечен, так что считается очень трудным ландшафтом.
- 6 Засохший лес
Засохший лес представляет собой лес древесных скелетов, лишенных листьев. Считается трудным ландшафтом и дает «слабое» укрытие. Прекрасное место для Гарпий.

2D6 Результат

- 7 Засохший лес или плато
Засохший лес или плато по вашему выбору.
- 8 Плато
Округлый холм с пологими склонами, считается имеющим плоскую вершину. Часто бывает так, что россыпи камней и обломки скал делают один склон непроходимым или трудным для движения. Одна сторона холма может быть трудным ландшафтом или непроходимой.
- 9 Мрачное болото
Болото, покрытое колючими камышами и кустарниками, зловонное и опасное своими обитателями. Считается очень трудным ландшафтом.
- 10 Монолит
Огромная каменная стелла, окруженная россыпями камней.
- 11 Овраг
Отрезок оврага или расщелины. Склоны оврага являются весьма каменистыми, так что весь овраг считается трудным ландшафтом.
- 12 Башня волшебника
Каменная башня одиноко стоящая посреди пустоши. Может иметь или не иметь входа.



УЛЬТУАН И НАГГАРОТ

Эта таблица представляет собой описание местностей Страны Высших Эльфов Ультуана и земель их темных собратьев из Наггарота. Странно, что земли двух непримиримых врагов стоят в одном ряду, но между местностями Ультуана и Наггарота есть большая разница. Тогда, как леса Ультуана представляют собой светлые рощи, чаща Наггарота являются обиталищем теней и различных ужасов. Горы Ультуана светятся белым светом, а горы Наггарота имеют пурпурный цвет, от отложений метеоритного железа и других минералов. Битвы происходят либо на побережье этих стран, либо вблизи городов.

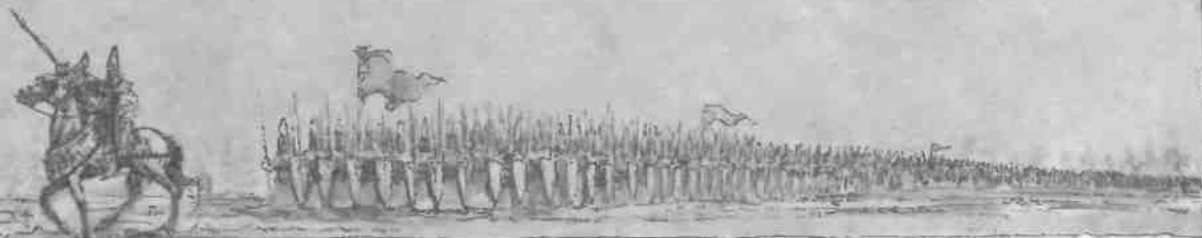
Для того, чтобы выбрать элемент ландшафта, киньте 2D6. Вы можете перекидывать одинаковые результаты или использовать два одинаковых элемента для составления одного, большего размера. Помните, что одинарный элемент не может иметь размер больше 12 дюймов.

2D6 Результат

- 2 **Берег моря**
Длинный берег моря, который занимает всю сторону стола. Вся протяженность берега считается водным элементом ландшафта, и считается как очень трудная местность.
- 3 **Расселина**
Расселина — это глубокий и непроходимый провал в скальном основании. Он должен начинаться от одного из краев стола и не может иметь длину более половины длины стола, если ваш противник с этим не согласен. Если расселина простирается на длину более половины стола, то она должна иметь мост, который располагается противником. Расселина непроходима по всей длине.
- 4 **Каменистый пик**
Высокий холм, с крутыми склонами. Все стороны пика считаются очень трудным ландшафтом, одна сторона считается непроходимой. Прекрасное место для драконов или орлов.
- 5 **Древняя стена**
Стена, действующая или полуразрушенная, которая может окружать замок эльфийского лорда. Стена является препятствием и дает «слабое» укрытие.
- 6 **Густой лес**
В Ультуане леса состоят из прямых высоких деревьев, светло-зеленого и золотистого тона. В Наггароте это густые темные заросли, полумертвые и поросшие колючками. Ультуанский лес является трудным ландшафтом, Наггаротский лес является очень трудным ландшафтом.

2D6 Результат

- 7 **Низкий холм или густой лес**
По вашему выбору: холм или лес.
- 8 **Холм**
Округлый холм с пологими склонами, считается имеющим плоскую вершину. Холмы Наггарота являются трудным ландшафтом.
- 9 **Монолит**
Один большой монолит или несколько монолитов меньшего размера. В Ультуане такие монолиты направляют магическую энергию, поддерживая великий вихрь. В Наггароте же они служат другим, более темным целям.
- 10 **Наблюдательная башня**
Одинокая наблюдательная или сторожевая башня. Такие башни часто являются высокими и ажурными конструкциями, а их крыши имеют парапеты и черепичные покрытия.
- 11 **Уединенное святилище**
И в Наггароте и в Ультуане такие храмы служат прибежищами эльфийских богов. В Ультуане храмы строят из светлого и лучистого камня, тогда как в Наггароте предпочитают пурпурные или темные виды камня.
- 12 **Эльфийский Особняк**
Большое здание, типа замка. Может быть окружено оградой. Ограды считаются препятствиями, но открытые пространства внутри огороженной территории считаются открытой местностью.



КОРОЛЕВСТВА ГНОМОВ

ГОРЫ КРАЯ МИРА, СЕРЫЕ ГОРЫ И ДРУГИЕ ГОРНЫЕ РЕГИОНЫ

Эта таблица отображает ландшафт горных районов Старого Света и в особенности гномьи королевства. Такие земли весьма редко населены, и в основном на этих землях живут гномы, гоблины и тролли, а также глубоко под землей могут встречаться скейвены. Основное население гномов сконцентрировано в их твердых, но часто также встречаются и изолированные горнорудные фактории, сторожевые посты и другие одиночные поселения. Часто также встречаются руины прошлых времен. И большая часть этих земель представляет собой горные пики, трудно проходимые горные леса, которые зимой становятся вообще непреодолимыми. Сражения в основном происходят вокруг основных горных торговых путей, которые проходят через немногие проходимые для кавалерии и телег пути в горах. Укрепления гномов расположены рядом с такими дорогами, а также укрытия орков и гоблинов. Сама природа этой земли благоволит засадам и неожиданным нападениям.

Для того, чтобы выбрать элемент ландшафта, киньте 2D6. Вы можете перекидывать одинаковые результаты или использовать два одинаковых элемента для составления одного, большего размера. Помните, что одинарный элемент не может иметь размер больше 12 дюймов.

2D6 Результат

2 Расселина

Расселина это глубокий и непроходимый провал в скальном основании. Он должен начинаться от одного из краев стола, и не может иметь длину более половины его длины, если ваш противник с этим не согласен. Если расселина простирается на длину более половины стола, то она должна иметь мост, который располагается противником. Расселина непроходима по всей длине.

3 Быстрая река

Река должна располагаться таким образом, чтобы вытекать из-за края стола и впадать за край стола, а не просто лежать посредине поля. Река может иметь длину до половины стола, либо более, но по согласию противника. Река может быть пересечена только по бродам, как минимум один брод должен быть на реке. Если река постирается более чем на половину стола, то бродов должно быть минимум два, один из которых должен быть расположен вашим противником.

4 Валуны

Куча валунов. Считается трудным ландшафтом и дает «твердое» укрытие

5 Скалистый пик

Очень крутой и высокий холм, почти гора, со скалой на вершине. Может иметь несколько проходимых участков на склоне. Проходимые участки считаются очень трудным ландшафтом, сам пик непроходим.

2D6 Результат

6 Сосновый лес

Считается трудным ландшафтом и дает «слабое» укрытие.

7 Пик или лес

Пик или лес по вашему выбору

8 Каменистый холм

Каменистый холм покрытый россыпями камней. Считается трудным ландшафтом.

9 Каменистая осыпь

Местность с кучами разбросанных камней, считается трудным ландшафтом.

10 Наблюдательная башня.

Одинокая каменная башня, может быть разрушенной или целой.

11 Гномьи шахты

Небольшое здание, окруженное каменной стеной, которая дает укрытие. Стены должны иметь, как минимум одни ворота. Шахты могут состоять из нескольких зданий. В ином случае шахты могут быть серией пещер в каменной стене.

12 Гора

Небольшая, но довольно высокая и крутая гора. Непроходима.



ПУСТЫНИ КХЕРМИ И АРАБИИ

Эта таблица представляет собой описание ландшафтов, которые могут встречаться в пустынях Кхерми или Арабии, а также других подобных местностях. Пустыни не заселены, за исключением нескольких племен кочевников и Нежитей. Некогда благодатная и густо населенная страна Кхерми теперь пустынный край, а некогда великие города занесены песком. В огромных Некрополисах обитают нежити и армин Царей Гробниц. Сама земля пустынная и неприветливая, выжжена дотла немилосердным солнцем. Сражения чаще всего происходят на караванных путях или рядом с некрополисами, не только потому что некрополисы привлекают к себе грабителей могил и путешественников, но и потому что Цари Гробниц нередко просыпаются и сражаются друг с другом. Сама натура ландшафта более всего подходит для генеральных сражений между огромными армиями.

Для того, чтобы выбрать элемент ландшафта, киньте 2D6. Вы можете перекидывать одинаковые результаты или использовать два одинаковых элемента для составления одного, большего размера. Помните, что одинарный элемент не может иметь размер больше 12 дюймов.

2D6 Результат

- 2 Глубокий овраг
Овраг — это глубокий и непроходимый провал в скальном основании пустыни. Он должен начинаться от одного из краев стола, и не может иметь длину более половины его длины, если ваш противник с этим не согласен. Если овраг простирается на длину более половины стола, то он должен иметь мост, который располагается противником. Овраг непроходим по всей длине.
- 3 Высохшее русло
Такие призраки рек встречаются в пустыне, высохшие русла, наполненные песком. Оно должно начинаться от одного из краев стола, и впадать в другой. Русло является трудным ландшафтом по всей длине.
- 4 Валуны
Куча валунов. Считается трудным ландшафтом и дает «твердое» укрытие.
- 5 Бархан
Песчаный холм пустыни. Может иметь обрыв с одной стороны, который является непроходимым. Вершина бархана может быть почти плоской. Является трудным ландшафтом по всей площади.
- 6 Песчаная дюна
Песчаный холм пустыни, сглаженный ветрами и песком. Является трудным ландшафтом по всей площади.

2D6 Результат

- 7 Бархан или песчаная дюна
Бархан или песчаная дюна по вашему выбору.
- 8 Пальмовая роща или заросли калочек
Редкий образец леса пустыни. Считается трудным ландшафтом и дает укрытие.
- 9 Руины
Разрушенное здание или храм, наполовину погребенные под песком. Может иметь стену, которая должна иметь как минимум один проход.
- 10 Группа зданий
Это может быть несколько глиняных хижин или небольшой некрополис, состоящий из нескольких гробниц или пирамид. Также может иметь несколько отрезков стен.
- 11 Оазис
Озеро, окруженное небольшой полоской леса. Озеро непроходимо. Если вы еще раз выкинули этот результат, то можете увеличить ширину полоски леса вокруг озера.
- 12 Зыбучие пески
Подразделение, которое оказалось на этой территории, теряет 2D6 моделей в каждую фазу движения, которую оно там находится. Модели считаются утопившимися в песке.



ЛЮСТРИЯ И ЮЖНЫЕ ЗЕМЛИ

Эта таблица отображает местность, которую можно встретить в Люстрии и Южных Землях. Все эти земли – домен Лизардменов. Их поселения и храмы скрыты в глубинах джунглей и очень трудны для нахождения. За исключением небольших участков покрытых кактусами или озера, вся земля там поросла густой растительностью. Единственный путь по этим джунглям – прорубить себе путь или путешествовать по одной из рек. Прорубленные пути лизардменов простираются на очень небольшие расстояния от их городов. Сражения чаще всего происходят на побережье, где агрессоры встречают в первый раз лизардменов, или друг друга, а также в непосредственной близости от городов.

Для того, чтобы выбрать элемент ландшафта, киньте 2D6. Вы можете перекидывать одинаковые результаты или использовать два одинаковых элемента для составления одного, большего размера. Помните, что одинарный элемент не может иметь размеров больше 12 дюймов.

2D6 Результат

- 2 Утес
Каменистый утес является трудным ландшафтом и может иметь непроходимый скат с одной стороны. Также он может иметь растительность на одной из сторон, а его вершина является плоским плато.
- 3 Мелкая река
Такая река может быть пересечена в любом месте и считается трудным ландшафтом. Она должна начинаться от одного из краев стола, и впадать в другой. Берега реки покрыты густыми зарослями и дают «слабое» укрытие.
- 4 Валуны
Куча валунов. Считается трудным ландшафтом и дает «твердое» укрытие.
- 5 Колочие заросли
Область покрытая зарослями бамбука или кактусов. Считается трудным ландшафтом.
- 6 Болото
Область застойной воды, заросшая водяной растительностью. Считается очень трудным ландшафтом и непроходима для босвых машин.

2D6 Результат

- 7 Густые джунгли
Густые заросли тропической растительности, которые непроходимы для всех, кроме пеших скримишперов. Считаются как очень трудный ландшафт и дают укрытие.
- 8 Высокие дождевые леса
Область огромных дождевых деревьев, которые поднимаются выше любых холмов. Блокируют линию взгляда для любого уровня, включая наблюдателей на холме.
- 9 Холм
Покрытый растительностью холм считается трудным ландшафтом и дает укрытие.
- 10 Заросший храм
Небольшой храм, покинутый обитателями и заросший тропической растительностью. Может иметь плоскую крышу, давая тактическое преимущество, как холм.
- 11 Группа хижин
Небольшая группа из 2-5 хижин, которые могут быть обнесены забором. Забор должен иметь проход.
- 12 Лагуна
Область стоячей воды, заросшая растительностью и густо населенная аллигаторами и прочими водяными хищниками. Каждое подразделение, которое находится в пределах этого элемента ландшафта получает в каждую свою фазу движения 2D6 попаданий с силой 3, от тех, кто там обитает.



Во времена давно минувшие возникла древняя цивилизация людей, в стране Нехекхара. Такое имя ранее носила земля, ныне известна как Страна Мертвых. Никто не знает ныне, что означало это название, ибо язык этой первой из человеческих цивилизаций был забыт. Это имя до сих пор можно встретить в речи арабских кочевников, правда оно звучит как Нехекхарайа. Нет никакого сомнения в том, что предки арабов были многократно завоеваны и поработены жителями Нехекхары, так что это древнее имя впечаталось в легенды Арабии.

В древние времена Нехекхара была равнинной и плодородной страной, расположенной в долине реки Мортис, которая тогда была известна как Мортиш. Река брала свое начало в горах, которые севернее превращаются в Горы Края мира, и несла свои воды к морю, широко разливаясь по равнине. Здесь первые люди создали свою первую цивилизацию, развивая искусство земледелия, ирригации, изобретая письменность и строя первые человеческие города из необожженного кирпича. Только Слааны в далекой Люстрии, возможно, имеют представление о том, что произошло с этой цивилизацией позднее. В те века два могущественных города доминировали над равнинами Нехекхары. Оба города были богатыми и многолюдными, вели полномасштабную торговлю и поддерживали большие армии. Этими городами-царствами были Зандри, расположенный в дельте реки, и Нумас, расположенный почти у истока Мортиса, вблизи гор.

В каждом городе правил Царь, окруженный жрецами и благородными номами. Каждый город имел большую армию. В древние времена цари городов были не более чем боевыми вождями племен, которые города построили. Царям было не с кем сражаться, кроме мелких кочевых племен из глубокой пустыни или друг с другом. Друг с другом они сражались с большим энтузиазмом.

Сеттра стал первым Царем, который объединил города Зандри и Нумас под единой властью. Он начал свою карьеру как принц и командир армии одного из городов. Сам он пришел из какого-то более мелкого поселения в дельте. Если верить его собственным более поздним утверждениям боги явились ему во все и предсказали ему его возвышение. Как бы то не было, он был великим воином и великим завоевателем, славу которого затмевал только Алкадиззар, его далекий потомок.

Сеттра завоевал Зандри и Нумас, и всю дельту реки Мортис, соединил ее в единое королевство. После завоевания он решил построить новую столицу, достойную его королевства, в середине дельты реки, на границе древних владений двух городов. Тем самым он демонстрировал единство королевства и равенство двух городов под властью нового царя. Его город стал его столицей и позднее местом расположения его гробницы, когда он умер. Город стал могучей крепостью, в которой могли собраться бесчисленные воины, готовые подавить мятежи и отразить вторжения извне. Город получил имя Кхемри. Никто не знает, что означает это слово, но, думается, что это имя деревни, в которой родился Сеттра и на месте которой он приказал построить свою новую столицу. Город быстро стал величайшим в Нехекхаре, и в конце долгого правления Сеттры вся страна была переименована в Кхемри для удовлетворения королевского тщеславия.



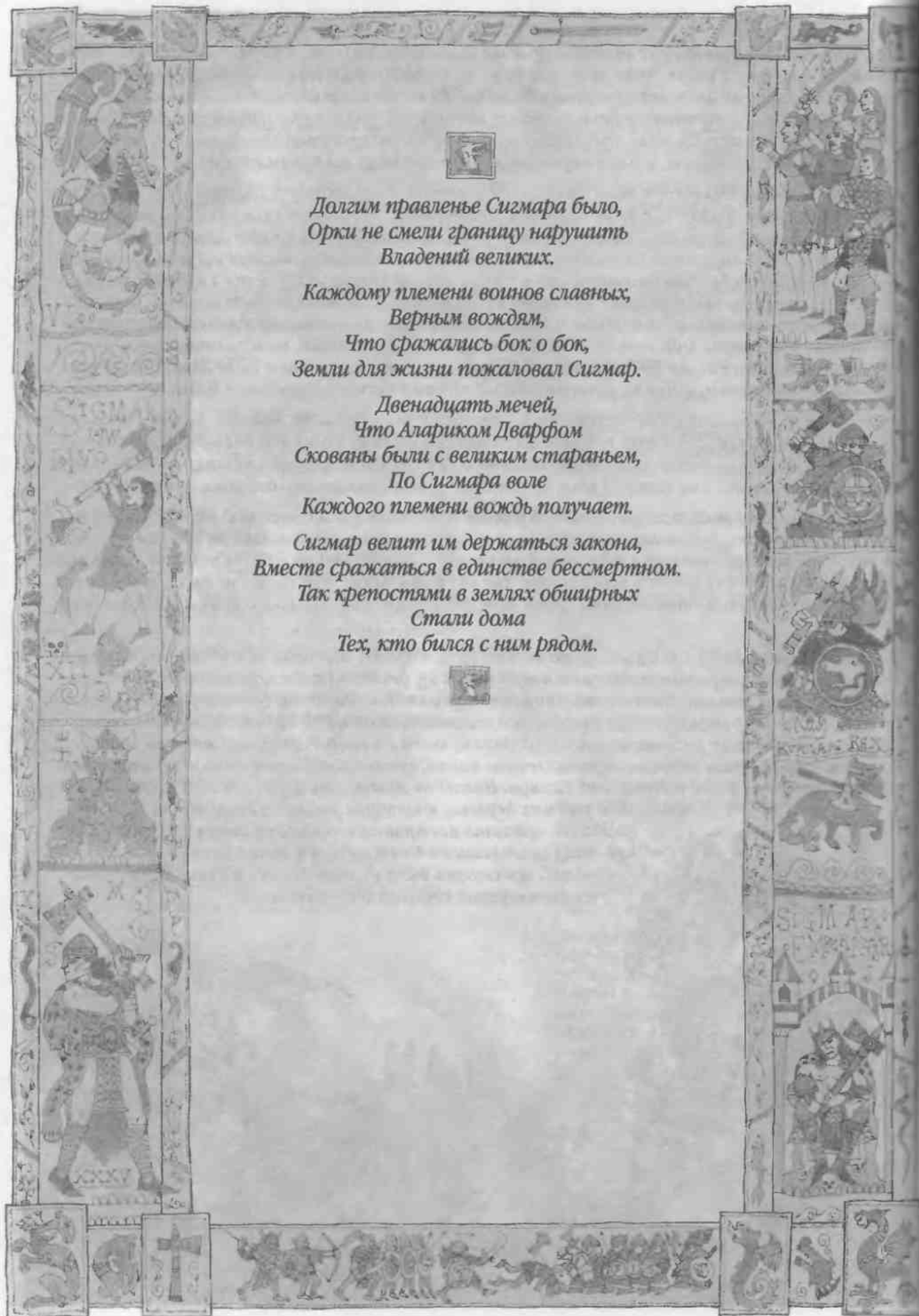


Долгим правленье Сигмара было,
Орки не смели границу нарушить
Владений великих.

Каждому племени воинов славных,
Верным вождям,
Что сражались бок о бок,
Земли для жизни пожаловал Сигмар.

Двенадцать мечей,
Что Алафриком Дварфом
Скованы были с великим стараньем,
По Сигмара воле
Каждого племени вождь получает.

Сигмар велит им держаться закона,
Вместе сражаться в единстве бессмертном.
Так крепостями в землях обширных
Стали дома
Тех, кто бился с ним рядом.





ПРИЛОЖЕНИЯ

Кампании

Подготовка к битве

Скирмиш

Правила для осады

Подготовка к осаде

Комментарии к правилам

Специальные правила

Размеры и измерения

ПРИЛОЖЕНИЕ ПЕРВОЕ — КАМПАНИИ

Проводить одиночные битвы весьма интересно, но со временем серьезные игроки и Warhammer начинают думать о кампаниях. Кампания — это несколько последовательных битв, связанных историей и войсками, которые сражаются. Битвы не проходят в полной изоляции и предыдущие ваши успехи или неудачи могут облегчить вам победу в будущем, или усложнить ее. Это требует от игрока не только тактического, но и стратегического мастерства. Играть кампании это весьма интересный опыт, но ее организация не лишена некоторых трудностей, и на этих страницах мы готовы поделиться с вами своим опытом. Описанные ниже правила не являются обязательными или идеальными, но они помогут вам не изобретать велосипед по второму разу, используя наш опыт.

НАЧАЛО КАМПАНИИ

Большинство опытных игроков в Warhammer собираются в некоторые группы, например вокруг какого-либо игрового клуба. Такая групповая организация имеет свои преимущества. Например, вы можете сложить свои ресурсы для того, чтобы приобретать столы или ландшафт. Игроки могут давать взаимно друг другу свои миниатюры, а новички могут в клубе постигать основы мастерства в управлении армиями, в покраске или в создании ландшафта.

Так же группа игроков в одном клубе может проводить кампании или так называемую лигу. Существует множество систем проведения кампаний, от простой последовательности битв, до сложной кампании на карте. Далее вы сможете найти некоторые примеры правил проведения таких кампаний. В отличие от других правил в этой книге, правила на проведение кампании не являются обязательными, они имеют рекомендательный характер, и вы можете изменять или улучшать их по своему желанию. Вы можете разработать правила, которые наилучшим образом подходят к вашему стилю игры и к расписанию работы клуба.

ЛИГА

Самым простым видом кампании является лига. Такие простые

кампании подходят как для больших клубов, так и для небольших игровых сообществ. В лиге игры проводятся нормально, но каждая игра приносит игроку некоторое количество очков, в зависимости от результата игры. Например победа может приносить три очка. Ничья два, а поражение одно. Количество очков, набранное игроками можно подсчитывать и размещать на доске объявлений, что должен делать организатор лиги или как его еще называют модератор. Вы так же можете подсчитывать количество сыгранных игроками игр, средний результат и прочее. Так же вы можете расширить и углубить систему очков, например, присуждая за Разию 3 очка, а за малую победу 1 очко.

Так же вы можете ввести систему бонусов за победу в играх, которые оказывают влияние на ход последующих битв. Например, вы можете ввести правило о том, что генерал, который одержал победу в прошлой битве, в следующей битве получает бонус в +1 к своему лидерству. Или подразделение, которое в прошлой битве захватило знамя, может получить право в этой битве перебросить один проваленный бросок на лидерство. Но следует иметь в виду, что если вы хотите ввести много таких правил, то вам следует вместо этого подумать о том, чтобы ввести другой тип кампании, так как главным достоинством лиги является ее простота.

СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

Сюжетная кампания это последовательность битв, связанных историей. История, которая лежит в основе кампании, часто пишется независимым судьей, которые также придумывает неожиданные повороты сюжета, специальные правила и прочее, то, что придает кампании сюжетность. Такая кампания может продолжаться практически бесконечно, то есть до тех пор, пока сюжет себя не исчерпает.

Например: кампания основанная на вторжении орков в Империю. Первая битва приводится на

границе империи, когда имперская армия пытается остановить орков на границе, не давая им проникнуть дальше.

Империю терпит поражение, и судья решает, что следующая битва будет проводиться в глубине Империи. Например, небольшая имперская армия пытается задержать орков в узком месте, например на переезде или у моста. Это хороший пример игры, когда одна сторона имеет большое преимущество над другой, так как армия Империи сильно потрепана, и не может победить. В таком случае следует ввести условия победы, которые отображали бы такой перекос, например армия Империи должна задержать орков на некоторое время.

Такие игры гораздо интереснее простых битв, ведь результат этой битвы скажется на условиях последующих. Например, если войска Империи смогут задержать орков на достаточное время, то к следующему эпизоду кампании Империя соберет новую армию и сможет противостоять оркам на равных.

В некоторых случаях исход битвы может привести к тому, что игроки получат выбор, какую игру играть следующий. Например, победитель может выбрать, какую из нескольких доступных целей атаковать, или проиграв-

Битва за Врата Тора

(неделя 4 — финальная битва)

1 место: Олег (Тномы) — 12 очков

2 место: Владимир (Империю) — 10 очков

3 место: Константин (Бистмены) — 9 очков

4 место: Сергей (Темные Эльфы) — 7 очков

5 место: Илья (Орки и Гоблины) — 5 очков

6 место: Георгий (Тномы хаоса) — 4 очка

Битвы этой недели:
Олег против Владимира
Константин против Георгия
Илья против Сергея

Специальное дополнение этой недели
К вам на помощь приходит герой. Книжка D6, на 4+ воинов к вам присоединяется.

Пример таблицы результатов лиги

пий может провести контратаку или подождать подкреплений. Такой выбор могут делать игроки, из вариантов, предложенных судьей. Каждый из вариантов должен иметь как свои достоинства, так и недостатки, так что победа в кампании будет результатом не только тактики на поле боя, но и стратегии во время кампании.

Конечно, судья не обязателен во время сюжетной кампании, игроки могут сами все решить между собой, либо до начала кампании или во время нее. Как альтернатива, игроки могут по очереди придумывать ход сюжета кампании, разрабатывая сценарии. Следует помнить о том, что сюжетная кампания — это не только последовательность игр, но и история, которую вы пишете исходя из результатов ваших сражений.

СТУПЕНЧАТАЯ КАМПАНИЯ

Ступенчатая кампания это разновидность сюжетной кампании, в которой история уже написана и влияние результатов каждой битвы на условия последующих сражений уже известны. Если в сюжетной кампании вы придумываете сюжет по ходу кампании, то в ступенчатой кампании это не надо, все уже написано и определено. В ступенчатой кампании судья не обязателен.

Хорошим примером ступенчатой кампании является кампания «Обида Дронга» которая была опубликована фирмой Games Workshop несколько лет назад. Кампания включает три предварительных битвы, которые ведут к последней и самой грандиозной финальной битве. Первые три битвы сравнительно невелики, по 1500 очков на сторону. Последняя битва происходит с участием больших армий, в 3000 очков с каждой стороны. Тем не менее, результаты предварительных битв ограничивают вас в том, что вы можете взять в финальной битве. Например если гномы одержат победу в первой битве, Битве за Мост Возмездия, то они смогут захватить копи, и в финальной битве иметь столько боевых машин, сколько пожелают. Если же они потерпят поражение, то они смогут иметь только одну боевую машину в армии.

РАЗВЕТВЛЕННАЯ КАМПАНИЯ

Более продвинутая форма ступенчатой кампании, называется разветвленная кампания. Такая кампания включает набор зара-

нее описанных миссий, и диораму, которая определяет, какие сценарии играют в зависимости от исходов битв. Чем дольше длится кампания, тем большего размера диаграмма вам нужна. Пример диаграммы разветвленной кампании показан справа. В этой кампании играется только две последовательные битвы, по сценариям описанным в этой книге правил. В зависимости от исходов двух битв решается, размер и важность вашей победы.

В более изощренной кампании вы можете использовать возвраты к предыдущим битвам, или переходы с одной ветви на другую. Так же вы можете определить, какое воздействие оказывает поражение или победа на сами армии игроков, а не только на то, какие сценарии они играют. Например, победитель в каком либо особо трудном сценарии может использовать магический предмет, который вы создали специально для этой кампании, во всех последующих играх. Все зависит от размера вашей кампании и от вашего воображения.

КАМПАНИИ НА КАРТАХ

Кампания на карте — это кампания, которая использует карту. На карте вы можете отображать успехи игроков в и расширение их империй. Карта так же может использоваться для отображения перемещений армий игроков, и для размещения на ней героев и войск.

В более простом варианте карта используется только для того чтобы следить за тем, какова империя каждого игрока, и какие территории он контролирует. Далее даны более подробные правила для такой простой кампании.

В более сложном варианте все подразделения и герои каждого игрока отображаются на карте и перемещаются по ней. Такая кампания может продолжаться несколько недель, или даже месяцев, так что карту можно повесить на стене клуба и отображать положение армий игроков флажками на булавках. В промежутках между сражениями игроки пере-

Разветвленная кампания



мещают свои армии по карте. Когда две армии сталкиваются друг с другом на карте, происходит битва.

Кампании на картах часто включают разнообразные специальные правила, например правила снабжения войск, рекрутирование новых отрядов, разведку, убийства и прочее. Часто такие маневры на карте становятся более важным, чем сами настольные сражения, и часто исход битвы на столе уже предопределен умелыми действиями игрока и карте.

К сожалению, кампании на карте слишком сложны и комплексны, и по опыту работают только с небольшой группой игроков. Это из-за того, что маневрирование на карте это одно, а бой на столе это другое, и часто получается так, что одни игроки ждут других, которые отыгрывают свои сражения на столе.

Другая проблема в том, что опытный генерал может настолько умело сыграть на карте мира, что в битве на столе у него будут на руках все преимущества перед другим игроком. Такие несбалансированные игры не очень интересны, и если игрок потерпел поражение, то обстоятельства обращаются против него, и ему все труднее выигрывать в дальнейшем. Поэтому не следует раскручивать такие кампании до всемирного масштаба. Следует ограничить уровень роста игроков, чтобы даже самые слабые в стратегическом отношении игроки имели возможность победить на столе даже лидирующего по всем позициям игрока.



ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИИ

Вам не обязательно иметь судью во время проведения кампании, но очень желательно чтобы у вас был человек, который будет за всем следить и решать споры.

Судья может создавать новые правила, проводить специальные события, информировать игроков о грядущих битвах и так далее. Судья может быть один из игроков, или кто-то кто посвящает все свое время ведению кампании. Можно также передавать обязанности судьи от одного игрока к другому, чтобы все разделили ответственность.

Самым полезным делом, которое должен делать судья, является выпуск на постоянной основе новостей о кампании, где можно увидеть результаты игроков, поддеть проигравших и сообщить планы на будущее. Лидирующие игроки могут размещать в новостях комментарии к своей победе, а проигравшие объяснения своих неудач.

Возможность проиграть в бою это соблазн не меньший, чем играть кампанию, и судья с хорошим воображением может внести много нового в ход кампании. Судья может предпринимать меры против тех игроков, которые избегают нежелательных противников или пропускают ходы в игре.

В задачу судьи входит своевременно прекратить кампанию, когда она теряет свою интересность или когда превосходство одного из игроков не вызывает сомнения. Все кампании так или иначе подходят к концу так или иначе и судья должен позаботиться о том, чтобы кампания закончилась хорошо, а не плохо. Лучше начать новую кампанию, чем раз за разом поднимать из мертвых старую.

Так же следует помнить, что в кампании игры не всегда бывают на равных условиях и не всегда честными. Этого и не предполагается — в конце концов, одно поражение можно исправить, а победа, несмотря ни на какие трудности приносит больше славы!

В любом случае, хороший судья не должен проявить личную заинтересованность в судействе, иначе он может запросто на своем опыте узнать, что такое суд Линча.

ПОГРАНИЧНЫЕ КНЯЖЕСТВА

Эти правила позволяют группе игроков сыграть простую кампанию на карте Пограничных Княжеств. Пограничные Княжества — это пограничная территория на юге Империи. Там нет единого правителя, вместо этого вся область поделена между множеством феодальных правителей. Хотя в большинстве случаев слово «правитель» слишком сильное слово, так как большая часть территории контролируется бандитскими шайками, которые грабят путников и своих соседей. Правление в Пограничных Княжествах всегда весьма коротко, но никогда нет недостатка в искателях удачи, которые хотели бы построить свое маленькое королевство на клинках головорезов. Пограничные Княжества являются прекрасной территорией для проведения кампании, так как там может быть практически любая армия.

Как указано выше, это кампания на карте. Карта в основном используется для отображения территорий, которые контролируют игроки, и не используется для регуляции перемещения армий игроков. Вместо этого все игроки имеют возможность организовывать битвы между собой почти также, как и простые сражения.

Различие заключается в том, что игроки могут быть ограничены в размере или составе армии территориями, которые они контролируют, а исход битвы может привести к переходу какой либо территории из одних рук в другие.

Такая система позволяет игрокам играть друг с другом без больших ограничений.

Такой формат кампании также позволяет игрокам иногда пропускать игры, без большого вреда для себя

НАЧАЛО

Для того, чтобы начать игру, вам потребуется минимум 4 игрока, но чем больше игроков будет, тем лучше.

Следующее что вы должны сделать, это создать карту. Вы так же можете использовать карту, показанную на следующей странице. Вы так же можете использовать

какую-либо историческую карту, на которой есть деление на регионы, например, политическую карту Московской Области.

Карту следует разделить на сектора, как показано на примере. Как вы видите, каждый из четырех игроков имеет свое княжество и три региона, к нему прилегающих. На карте нарисовано также много других элементов ландшафта, но они не имеют прямого влияния на игру.

Размер территорий также не имеет большого значения, так как особенности территории фиксированы, и не зависят от размера. Это более подробно рассмотрено ниже.

Когда вы составили карту княжества и прилегающих территорий для всех игроков, время определить, какие территории контролирует каждый игрок.

Территории — это элементы ландшафта, города, реки или другие места на карте, из которых состоит империя игрока. Территории определяются случайным образом, по таблице, которую вы найдете на странице 237.

Также каждый игрок имеет столицу, которая на практике является четвертой территорией. Чем больше территорий контролирует игрок, тем больше и лучше его армия, и тем больше типов войск он может контролировать.

Каждый игрок может выбрать из таблицы одну территорию, и затем случайным образом определить две остальные.

Пометьте на карте типы территорий. Вы можете просто написать на карте тип местности, а можете, например привлечь какого либо игрока, для того чтобы он нарисовал вам значки для каждой территории.

Карта, которая приведена в качестве примера, была сначала нарисована, а затем на ней были добавлены элементы из таблицы, такие как деревья или горы. Как вы можете заметить, некоторые элементы выходят за пределы территорий, но это не оказывает влияния на игру. В конце концов, было бы странно если бы дорога или река располагались только на одной территории и нигде не вела. Мы также придумали имена собственные для важных частей карты.

АРМИИ В КАМПАНИИ

Перед началом кампании все ее участники должны договориться о размерах армий в очках. Это начальный или стартовый размер армий, и игроки в ходе кампании могут выводить в поле большие или меньшие армии.

Оптимальным размером будет армия в 1500 очков, но вы можете также играть и на 1000, если участники не имеют больше армий, или на 2000 если в кампании принимают участие опытные ветераны. Перед каждой битвой игроки выбирают свои армии. Перед каждой битвой армии набираются по новой и состав может меняться, но игроки должны придерживаться одной расы. Следует иметь в виду, что состав армий может изменяться в зависимости от контролируемых игроком территорий. Ограничения по составу армии описаны ниже, и игроки могут устанавливать свои, дополнительные ограничения.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА АРМИИ

Ниже описаны ограничения на армию, которую вы можете использовать в кампании. Вы можете включать в вашу армию дополнительные подразделения, магические предметы и героев, если

контролируете соответствующие типы территорий. Следует иметь в виду, что эти правила могут отменить то, что дозволяется вам брать вашим воинским листом.

Персонажи: Каждая армия может включать одного персонажа, который отображает самого игрока, и который должен быть генералом армии. Персонаж может быть любого типа, из доступных вашей армии. Армии не могут иметь больше персонажей, если игрок не контролирует соответствующих территорий.

Специальные подразделения: Ваша армия может включать до двух подразделений из раздела специальных. Вы можете включать дополнительные специальные подразделения, только если контролируете соответствующие территории.

Редкие подразделения: Ваша армия может включать одно редкое подразделение. Вы можете включать дополнительные редкие подразделения, только если контролируете соответствующие территории.

Скирмишеры: Ваша армия не может включать скирмишеров, если вы не контролируете лесов или гор, жители которых составляют

основу скирмишерных подразделений.

Боевые машины: Ваша армия может включать одну боевую машину. Вы можете включать дополнительные боевые машины, только если контролируете соответствующие территории.

Монстры: Ваша армия может включать одного монстра. Вы можете включать дополнительных монстров, только если контролируете соответствующие территории.

Магические предметы: Вся ваша армия может иметь магических предметов на сумму не более 100 очков. Вы можете включать дополнительные магические предметы, только если контролируете соответствующие территории.

СТОЛИЦА

Княжество каждого игрока включает столицу. Столица позволяет игроку иметь боевые машины, монстров, специальные и редкие подразделения, и магические предметы, как описано выше. Это значит, что если вы потеряете столицу, то не сможете использовать то, что описано выше, если у вас нет других территорий, которые позволяли бы вам брать это.





К ОРУЖИЮ, К ОРУЖИЮ!

Игроки могут сражаться друг с другом без всяких ограничений. Это отображает стычки на общей границе, встречи в диких местах Княжеств, вторжения на территорию соседей и прочее. Такие столкновения не ведут к потере территорий, но могут привести к другим последствиям.

Перед битвой киньте кубик на сценарий, как описано на странице 197. Мы настоятельно рекомендуем вам именно бросать кубик на сценарий, потому что такая война, это далеко не всегда лобовое столкновение, а маневры и стычки.

Все игроки могут использовать полный размер своей армии, несмотря на то, что это может привести к перекосам в очках в пользу одного из игроков, из-за того что игроки могут контролировать разные территории. Ландшафт располагается игроками по взаимному согласию. Проведите бой в соответствии с правилами

сценариев. Игрок, который одерживает победу, может использовать преимущества одной территории проигравшего в следующей битве, а проигравший игрок не может использовать преимущества этой территории в своей следующей битве. Победитель не может использовать преимущества столицы проигравшего, если это не единственная оставшаяся у того территория.

Например, Владимир выиграл бой с Павлом и решил воспользоваться его конями. Это значит, что во время следующего сражения Владимир считается имеющим коней, а Павел — нет. Эффект такого захвата длится только на одну битву. Территории не меняют владельцев навсегда, кроме случаев, описанных ниже.

ЗАВОЕВАТЕЛЬНАЯ ВОЙНА

Каждый раз когда вы сражаетесь с одним из игроков, вы получаете Очки Враждебности против него. Это отображает враждебность между князьями, и если враждебность вырастет до определенного предела, то может вылиться в

полномасштабную войну. Игрок, который одержал победу получает одно очко враждебности по отношению к проигравшему, проигравший получает два очка враждебности по отношению к победителю. При ничьей оба игрока получают по два очка враждебности по отношению друг к другу.

В любой битве вы можете попытаться объявить полномасштабную войну своему противнику. Киньте D6, если вы выкинули число равное или меньшее, чем количества ваших очков враждебности по отношению к этому игроку, то вы объявляет завоевательную войну. Миссия играется в соответствии с общими правилами. При любой, даже неудачной попытке объявить войну, ваши очки враждебности по отношению к этому игроку обнуляются. Если война объявлена, то игрок пытается завоевать провинцию проигравшего. Если игрок, объявивший войну, выигрывает бой, то он может навсегда отобрать у проигравшего одну из его территорий. Пометьте территорию на карте соответствующим маркером. Столица игрока может быть захвачена, только если она остается последней территорией.

Возможно, что оба игрока объявят войну друг другу в одной битве. В таком случае победитель отнимает у побежденного одну территорию.

ПОБЕДА В КАМПАНИИ

Игроки могут сами решать, до какого момента играть кампанию. В принципе, кампания может продолжаться довольно долго, но ее можно остановить, если один из игроков занимает несомненно доминирующее положение. В таком случае кампанию следует остановить, объявить победителя, и начать новую кампанию. Например, можно договориться, что победителем является игрок, который первым завоюет три территории.

После того как вы попробуете играть некоторое время, вы можете начинать сами усовершенствовать правила кампании, добавлять правила на переговоры, покушения на убийства и прочее. Возможности бесконечны!





Таблица территорий (D66)

Каждый игрок может выбрать одну территорию из таблицы ниже и сгенерировать еще две. Для того, чтобы определить часть территории, киньте отдельно два D6: первый из них это «десятки», а второй – «единицы». Проконсультируйтесь с таблицей ниже.

- | | |
|-------|---|
| D66 | Результат |
| 11-12 | Башня мага
За каждую Башню Мага, которую вы контролируете, вы можете включить в вашу армию одного Героя Мага. Вы можете включать любого мага из доступных вам, кроме Лорда. |
| 13-14 | Священная Роща
За каждую Священную Рощу, которую вы контролируете, вы можете включить в вашу армию одно дополнительное Редкое подразделение. |
| 15 | Святилище
За каждое Святилище, которое вы контролируете, вы можете включить в вашу армию Знаменосца Армии. Ваша армия не может иметь более одного Знаменосца Армии, вне зависимости от того, сколько Святилищ вы контролируете. |
| 16 | Храм
За каждый Храм, который вы контролируете, вы можете включить в вашу армию одного Лорда Мага. |
| 21-32 | Деревня
За каждую Деревню, которую вы контролируете, вы можете включить в вашу армию одно дополнительное Специальное подразделение. |
| 33-34 | Город
За каждый Город, который вы контролируете, вы можете включить в вашу армию одного Героя. Вы можете включать любого Героя из доступных вам, кроме Лорда. |
| 35-43 | Дорога
За каждую Дорогу, которую вы контролируете, размер вашей армии увеличивается на 25 очков. |
| 44-46 | Река
За каждую Реку, которую вы контролируете, размер вашей армии увеличивается на 25 очков. |
| 51-52 | Мост
За каждый Мост, который вы контролируете, размер вашей армии увеличивается на 50 очков. |
| 53 | Серебряная шахта
За каждую Серебряную Шахту, которую вы контролируете, вы можете включить в вашу армию один магический предмет стоимостью до 50 очков. |
| 54 | Золотая шахта
За каждую Золотую Шахту, которую вы контролируете, вы можете включить в вашу армию один магический предмет стоимостью до 100 очков. |
| 55 | Горный проход
За каждый Горный Проход, который вы контролируете, размер вашей армии увеличивается на 75 очков. |
| 56 | Горы
За каждые Горы, которые вы контролируете, вы можете включить в вашу армию двух дополнительных Монстров. |
| 61-65 | Лес
За каждый Лес, который вы контролируете, вы можете включить в вашу армию две дополнительные Боевые Машины. |
| 66 | Руины
Вы можете бесплатно получить магический предмет 3D6 X 10 очков. Этот предмет может быть дан персонажу в начале любой битвы. Если в этой битве персонаж погибает, то предмет считается захваченным, и ваш противник может использовать его в дальнейшем, так как будто он обнаружил руины. |

ПРИЛОЖЕНИЕ ВТОРОЕ — ПОДГОТОВКА К БИТВЕ

При желании вы вполне можете играть в Warhammer с использованием всех моделей, которые у вас есть! Но как сразу понятно, такая игра может быть весьма несбалансированной, и не очень интересной для того, у кого армия меньше чем у противника. Далее мы изложим вам правила, которые позволяют вам сражаться с армией противника, во всех отношениях равной вашей по силе.

Для того, чтобы сбалансировать игру, каждой миниатюре в игре присвоена стоимость в очках, которая со всей возможной точностью отображает ее ценность на поле боя. Эта стоимость отображает абсолютную ценность фигуры на поле боя, с учетом всех возможных ситуаций, в которых она может быть использована.

Следует иметь в виду, что некоторые виды войск в некоторых ситуациях более эффективны, в других менее. Если орда гоблинов противостоит дракону, то следует понимать, что в этой ситуации гоблины не стоят практически ничего. Так что стоимость отражает усредненную ценность войск на поле боя, и все зависит от того, насколько эффективно вы можете использовать сильные и слабые стороны своих моделей.

СТОИМОСТЬ АРМИИ

Когда игроки в Warhammer договариваются об игре, они договариваются о стоимости армий. Например, игра ведется на 2000 очков или на 3000, что уже является довольно большой игрой. Конечно, никто вас не ограничивает, вы можете вести бои на 500 очков, 1000, десять тысяч или десять миллионов. Самым распространенным форматом игр является игра на 2000, которую можно отыграть за пару часов. Чем больше игра, тем большего размера стола она требует, например игру в 2000 очков можно играть на стандартном столе, а для игр в 3000 и больше уже требуется стол размером 120 на 180 или на 240 см. Большие игры требуют больших столов.

Список всех подразделений, со стоимостями всех моделей, монстров, боевых машин и героев даны в Книге Армий. Каждая книга описывает одну расу, рассказывая об организации ее армии, специальных правилах и стоимостях моделей. Продаются книги Высших Эльфов, Орков и Гоблинов, Скейвенов и так далее.

СТОИМОСТЬ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Подразделения чаще всего состоят из моделей одного типа, например если в подразделение 10 моделей, каждая по 9 очков, то все подразделение стоит 90 очков. Так что вы легко поймете, что имеется в виду, когда говорят о «подразделении орков на 140 очков» или о «подразделении Лучников Высших Эльфов на 150 очков». На практике среднее подразделение стоит от 100 до 300 очков, это значит, что армия на 2000 включает до 10 подразделений.

Хотя чаще всего это не так. Средняя армия на 2000 включает пять или шесть подразделений, пару персонажей и пару боевых машин, которые стоят гораздо больше, чем отдельные рядовые модели.

В общем вы поняли идею, что подразумевается под армией на 2000 очков.

ОРОЧЬЯ АРМИЯ

Орки это одна из самых опасных рас, которая населяет мир Warhammer. Орки также одна из самых популярных армий среди игроков. Мы привели эту армию в качестве примера потому, что в армии «Орков и Гоблинов» много разных тварей, и орки лишь одни из многих.

Если вы хотите собрать армию орков, вам потребуется в первую очередь «Книга Армия Орков и Гоблинов». Книга содержит дополнительные правила для Орков, магические предметы орков, а также советы по коллекционированию и раскрашиванию армии. Воинский Лист позволяет вам собирать армию. Есте-

ственно, вам потребуется коллекция миниатюр, из которой вы можете собрать свою армию. Многие игроки предпочитают собирать миниатюры из расчета на 2000 или 3000 очков, но будет неплохо если вы будете иметь пару дополнительных подразделений, которые вы можете использовать против отдельных врагов, меняя состав своей армии.

Прежде чем углубляться в детали составления армии, мы должны предупредить всех начинающих игроков. Многие игроки покупают миниатюры просто потому, что они им нравятся. Но не следует увлекаться. Купите пару коробок и блистров и попробуйте сыграть. Набравшись небольшого опыта, вы уже будете знать, что вам надо и что вам покупать. Хотя это не мешает вам собирать большую армию в шкафу, а в поле выводить ее небольшие части, в зависимости от настроения или от того, против кого вы играете.

ВОИНСКИЙ ЛИСТ

Помимо стоимостей Воинский Лист содержит также разделение армии на типы подразделений. Например, армия Орков включает собственно Орков Воинов, Гоблинов, Наездников на кабанах, снотлингов... и прочих. Для каждого типа подразделения описано, какое оружие это подразделение может нести, его специальные правила, размер и стоимость одной модели.

В воинском листе также введены ограничения по тому, какие подразделения вы можете иметь в вашей армии. Например, было бы глупо иметь армию, состоящую из одних драконов, гигантов или пушек. Ограничения в воинском листе позволяют собрать вам сбалансированную армию.

ОРГАНИЗАЦИЯ ЛИСТА

Воинский лист разделен на четыре секции. Следует иметь в виду, что организация воинского листа этой редакции игры сильно отличается от организации листов в предыдущих редакциях, так что мы дадим полные объяс-

нения того как устроен лист, для новичков и опытных игроков в равной степени.

Персонажи. В этом разделе описаны генералы и маги вашей армии, отдельные модели исключительно важные для вас.

Основные подразделения. В этом разделе представлены самые распространенные подразделения, многочисленные и простые. Ни одна армия не может без них обойтись. Их количество не ограничено.

Специальные подразделения. Менее распространенные, но более мощные подразделения представлены в этом разделе. Их количество ограничено.

Редкие подразделения. Редкие подразделения потому так и называются, что они редки. Это высоко элитные подразделения, монстры и боевые машины

Как вы поняли из листа более всего вам требуются Основные подразделения, поэтому большая часть моделей, которые составляют основные подразделения, выпущены в качестве пластиковых моделей, в коробках по 8-20 штук. Это позволит вам быстро и недорого собрать массу основных подразделений. Специальные подразделения выпущены в основном в качестве металлических миниатюр, что отражает их большую ценность на поле боя. С другой стороны, вам нужно гораздо меньше моделей из специальных подразделений, чем из основных.

Редкие модели еще более дороги, но следует иметь в виду, что в разделе редких часто фигурируют различные монстры, которых вам в армию надо один, от силы два.

ВЫБОР ВАШЕЙ АРМИИ

Перед выбором своей армии игроки соглашаются на определенное количество очков, на которое они будут играть. Обычная игра ведется на 2000 очков и занимает по времени пару часов. Чем на большее количество очков вы играете, тем больше времени вы затратите на это.

Следует иметь в виду, что точно подогнать армию под договорен-

ную стоимость нельзя, но можно к этому приблизиться. Обычно допускает недобор на несколько очков. То есть вы можете собрать армию на 1998 очков, и она все равно будет считаться в отношении выбора войск как армия на 2000. По общему соглашению перебор недопустим.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи делятся на два типа: Лорды, наиболее могучие персонажи и Герои, то есть все остальные. Количество Лордов и героев, которое вы можете вывести в поле в зависимости от стоимости армии, приведены ниже. Следует иметь в виду, что это стандартная таблица персонажей, но некоторые армии могут иметь свою таблицу, или иметь возможность брать большее количество персонажей в армию.

Стоимость армии	Максимальное кол-во персонажей		
	Лордов	Героев	
менее 2000	3	1	3
2000 и более	4	1	4
3000 и более	6	2	6
4000 и более	8	3	8
каждые +1000	+2	+1	+2

Ваша армия всегда может включать персонажей меньше чем максимально доступно, но один персонаж должен быть всегда, это генерал. Вы не обязаны включать Лордов, все ваша персонажи могут быть Героями. Например на 3500 очков вы можете взять до 6 героев, двое из которых могут быть Лордами. Вы обязаны сообщить вашему противнику, кто из ваших героев Генерал.

ВЫБОР ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Подразделения делятся на Основные, Специальные и редкие. Количество подразделений обязательное или доступное в армии в зависимости от ее стоимости приведено ниже.

Стоимость армии	Максимальное кол-во		
	основных (мин.)	спец-ных (макс.)	редких (макс.)
менее 2000	2+	0-3	0-1
2000 и более	3+	0-4	0-2
3000 и более	4+	0-5	0-3
4000 и более	5+	0-6	0-4
каждые +1000	+1	+0-1	+0

Следует иметь в виду, что в разделе основные подразделения ука-

зано минимальное количество основных подразделений, которые вы должны иметь в вашей армии на данное количество очков. То есть на 2000 вы должны иметь 3 основных подразделения и одного персонажа, который будет вашим генералом.

Также в Воинском листе указаны дополнительные ограничения по количеству.

ОПИСАНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Каждое подразделение описано в Воинском Листе. Дается описание параметров подразделения и его имя.

ПРОФИЛЬ

Профиль описывает основные параметры подразделения, а также, если необходимо, те модели, которые в него входят, например, в подразделении Рыцарей в дополнения к самим рыцарям даются профили их скакунов и командира.

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

В этом разделе дается минимальное и максимальное количество моделей в подразделении. Максимальное количество может быть бесконечным.

ВООРУЖЕНИЕ И ДОСПЕХИ

Описываются вооружение и доспехи, которые модели имеют по определению.

ДОПОЛНЕНИЯ

В этом разделе даются описания и стоимости дополнений к подразделению, например дополнительное вооружение и доспехи. Предметы, указанные в этом разделе являются необязательными. Также в этом разделе указываются такие дополнения как Командир, музыкант и Знаменосец.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Довольно неудобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже описаны ранее в книге. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению. Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описаниям моделей в самой книге или в основной книге правил Warhammer.



ДВЕ ПРИМЕРНЫЕ АРМИИ

ОРОЧЬЯ АРМИЯ

ПЕРСОНАЖ (ГЕРОЙ)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
1 Орочий Большой Босс	4	5	3	4	5	2	3	3	8	89 очков

Спас-бросок: легкий доспех 6+, Защитный Талисман 6+ магический спас-бросок

Заметка: дополнительное Рубило +1 атака

БАЗОВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
16 орков с луками	4	3	3	3	4	1	2	1	7	128 очков

Спас-бросок: легкий доспех 6+

Заметка: вооружены рубилами и луками

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
16 Воинов орков	4	3	3	3	4	1	2	1	7	127 очков

Спас-бросок: легкий доспех 6+

Заметка: дополнительное Рубило, Знаменосец +1 к результату боя, музыкант +1 к тестам на восстановление порядка

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
1 Колесница	—	—	—	5	5	4	—	—	—	80 очков
2 Орка	—	3	3	3	—	—	2	1	7	
Кабаны	7	3	—	3	—	—	3	1	—	

Заметка: Орки вооружены Рубилами и луками

Всего: 424 очка



АРМИЯ ИМПЕРИИ

ПЕРСОНАЖ (ГЕРОЙ)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Капитан	4	5	5	4	4	2	5	3	8	72 очка
Босвая Лошадь	3	3	0	3	3	1	3	1	5	

Спас-бросок: Бронированная лошадь, тяжелый доспех, щит и скакун вместе дают спас бросок на 2+

Заметка: Кавалерийское копьё, +2 к Сила при нападении

БАЗОВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
8 Мушкетеров	4	3	3	3	3	1	3	1	7	64 очка

Заметка: ручное оружие, мушкеты

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
8 Мушкетеров	4	3	3	3	3	1	3	1	7	64 очка

Заметка: ручное оружие, мушкеты

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
16 Копейщиков	4	3	3	3	3	1	3	1	7	111 очков

Спас-бросок: легкий доспех 6+

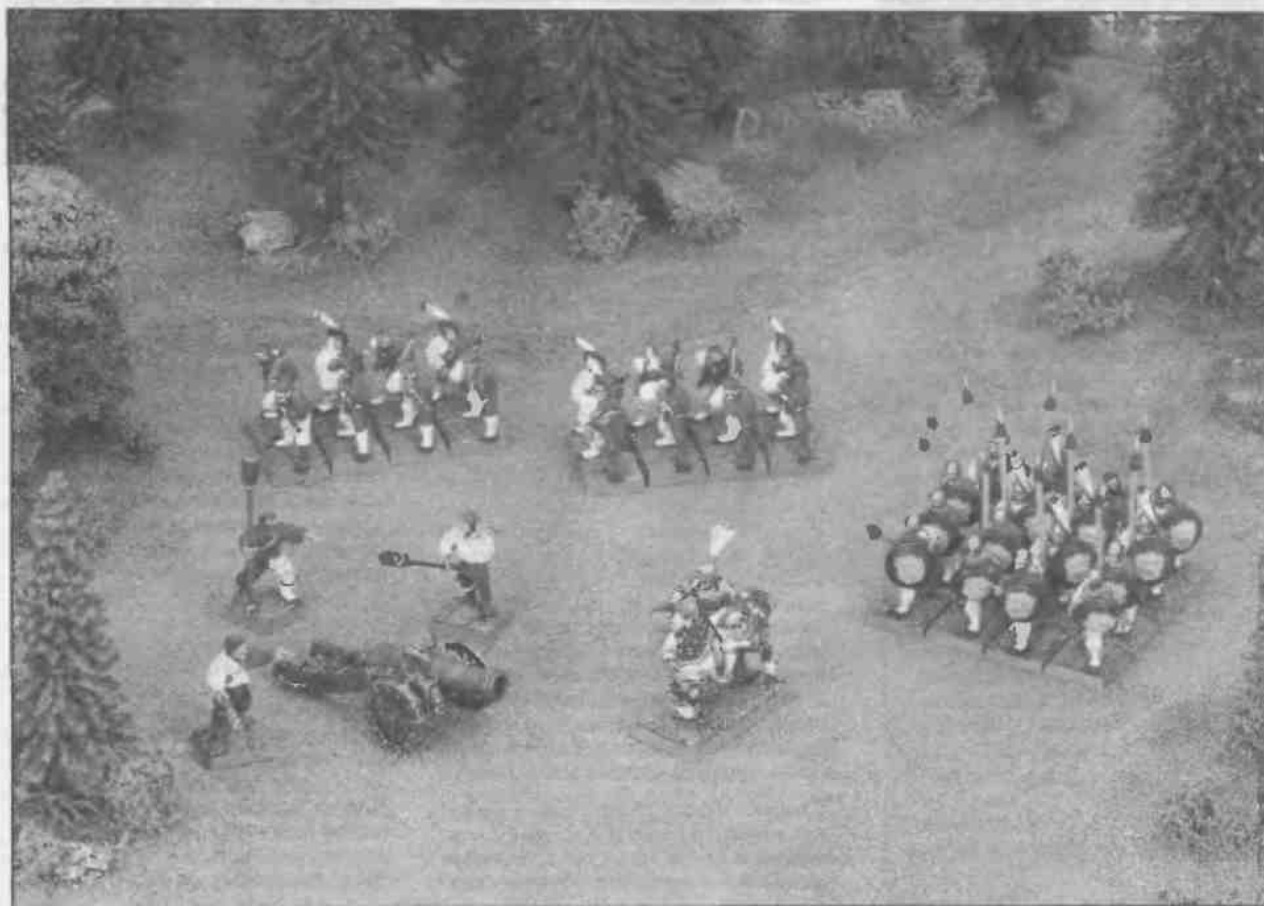
Заметка: ручное оружие, копьё (бьют в два ряда)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
1 Пушка	-	-	-	-	7	3	-	-	-	100 очков
3 Пушкаря	4	3	3	3	3	1	3	1	7	

Заметка: ручное оружие

Всего: 411 очков



ПРИЛОЖЕНИЕ ТРЕТЬЕ — СКИРМИШ

Иногда вы не имеете достаточно времени, чтобы сыграть полномасштабную битву, или для полномасштабной битвы у вас не хватает миниатюр. Именно для такого случая мы и разработали правила скирмиша — стычек с участием небольших отрядов воинов.

Правила скирмиша позволяют вам играть бои с участием пары десятков миниатюр с каждой из сторон.

Перед началом игры вы должны договориться о том, кто имеет первый ход и расставить ландшафт.

Все правила Warhammer Fantasy Battles применимы и к играм в скирмиш, с исключениями, описанными ниже.

Полномасштабная игра в скирмиш в мире Warhammer называется Мордхейм: Город Проклятых, и ее вы можете приобрести в магазинах фирмы Аллегрис.

Ваша банда

В скирмиш лучше всего играть войсками на 100–300 очков. Такие силы должны включать очень небольшое количество магических предметов, или не включать их совсем, а уровень магов следует ограничить первым.

Вы должны выбрать одного персонажа из вашего воинского листа, который будет выступать как лидер. Герой подходит на эту роль самым лучшим образом. Остальные свои силы вы можете набирать, как хотите, из вашего воинского листа, игнорируя правила на основные, специальные и редкие подразделения.

Главным отличием скирмиша от правил Warhammer является то, что в скирмише каждая модель образует самостоятельное подразделение из одной модели.



«Боги благоволят армиям с самой дисциплинированной пехотой, самой быстрой кавалерией, самыми точными лучниками и под командой самых лучших генералов».

*Притисывается
Аннуриэну из Котикье*

Сценарии для скирмиша

Битва в скирмиш будет намного более интересной, если вы будете играть по сценарию, который придаст цель вашей схватке. Это может быть просто стычка двух разведывательных отрядов, защита местного ополчения против сил налетчиков, или ограбления могил Царя Гробниц, которому пытаются помешать стражи нежить. Такие сценарии вы можете придумать сами.

ФАЗЫ

Для того чтобы следить за тем, кто что и куда делает, ход делится на четыре фазы. Это называется Последовательность Действий в Ход.

1. Восстановление

Во время фазы восстановления вы можете пытаться восстановить порядок среди тех моделей, которые бежали от врага в прошлый ход, или попытаться восстановить модели, которые были Сбиты с Ног или Оглушены.

2. Движение

Во время этой фазы модели двигаются, как описано в основной книге правил Warhammer.

3. Магия

В эту фазу ваши маги могут использовать свои заклинания.

4. Стрельба

В эту фазу ваши модели могут стрелять, как описано в основной книге правил Warhammer.

5. Ближний бой

В эту фазу модели ведут ближний бой. Следует иметь в виду, что в ближнем бою сражаются все модели, вне зависимости от того, чей сейчас ход.

ФАЗА ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Во время этой фазы вы в первую очередь можете попытаться восстановить порядок среди тех моделей, которые бегут на данный момент. За каждую такую модель киньте 2D6. Если вы выкинули число меньше или равное лидерству модели, то модель прекращает бегать. Вы можете повернуть модель лицом в любую сторону, но она ничего не может более делать в этот ход, кроме как использовать магию, если может.

Следует иметь в виду, что модель не может пытаться восстановить порядок, если ближайшей к ней моделью является вражеская

модель. При этом не учитываются вражеские модели, которые Оглушены, сбиты с Ног, бегут или прячутся.

Во время фазы восстановления вы также можете попытаться восстановить модели, которые были Сбиты с Ног или Оглушены.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Во время фазы движения модели могут двигаться в следующем порядке.

1. Нападение!

Если вы хотите начать ближний бой с моделью противника, вы должны совершить на нее нападение своей моделью. Для совершения нападения объявите цель нападения и свою модель, которая нападет, а затем следует придвинуть нападающую модель к цели.

2. Обязательные перемещения

В некоторых случаях модель обязана двигаться под действием каких-либо правил, например бежать. Так называется обязательные перемещения. Вы должны завершить все обязательные перемещения в эту фазу, до всех остальных движений.

3. Остальные перемещения

После того как вы подвинули всех нападающих и совершили обязательные перемещения, вы можете двигать своих остальных воинов.

Движение

Во время фазы движения модели могут двигаться в любом направлении. Они также могут двигаться по лестницам, или преодолевать небольшие препятствия, такие как заросли кустов.

В нормальных условиях модель не обязана двигаться на максимально доступную для нее дистанцию, она всегда может пройти меньше. Исключения из этого правила описаны далее, и относятся к бегущим моделям либо к нападениям.

Бег

Обычный показатель Передвижения предоставляет воину возможность двигаться достаточно быстро, а также время прицельно и выстрелить и оценить окружающую обстановку. Если вы хотите, модель может передвигаться намного быстрее — она может бежать! При беге воин может передвигаться в два раза быстрее (например, на 8 дюймов

вместо 4). Заметьте, что бег – не то же самое, что атака, так как не позволяет атаковать противника в рукопашном бою.

Модель может бежать только, если на расстоянии 8" от стартовой позиции нет противников (убегаящие, оглушенные, сбитые с ног и прячущиеся модели не считаются). Проверьте это расстояние после всех объявленных атак. Если на расстоянии 8" от стартовой позиции находится враг, модель готовится к бою, вместо того, чтобы бежать. Бегущая модель может приблизиться к противнику на расстояние меньшее, чем 8 дюймов во время хода.

Любая модель, которая бежит, теряет свой шанс выстрелить во время этого хода. Она концентрируется на беге и не готова сражаться, убрав оружие в кобуру или повесив на плечо. Вы должны объявить, что модель бежит, чтобы оба игрока знали, что она не может стрелять в этот ход. Бегущая модель может использовать магию, как обычно.

В Атаку!

Если вы ходите вызвать противника на ближний бой, вы должны сделать специальное передвижение, называемое нападением. Не измеряя расстояние, объявите, что ваша модель атакует, и укажите, какая вражеская модель будет атакована. Вы можете атаковать любую модель, которую вы можете достать. Если ваш воин хочет атаковать противника в пределах 4 дюймов, которого он не может видеть (например, за углом), и она не объявлена прячущейся, он должен пройти тест на Инициативу. Если вы не пройдете этот тест, вы не можете атаковать в этот ход, но можете ходить на нормальное расстояние, стрелять и произносить заклинания.

Атака похожа на бег, когда делается передвижение на двойное расстояние, но происходит по наиболее короткому направлению, чтобы перейти в ближний бой с моделью противника. Как только их подставки соприкоснулись, они вступают в рукопашный бой. Даже если модели разделены невысокими стенами или препятствиями и не могут соприкоснуться из-за этого, они все равно рассматриваются как участники ближнего боя.

Модель может атаковать любую модель в пределах ее атакующей дистанции, кроме того случая, когда существует другая незанятая (т.е. не участвует в ближнем бою) вражеская модель в пределах 2 дюймов от линии атаки

(см. диаграмму). Атака, без сомнения, будет остановлена, если модель попытается пройти мимо противника!

В таком случае вы должны выдвинуть перехватывающую модель на путь атакующей модели, и атакующий вступает в ближний бой с перехватывающей моделью, а не со своей изначальной целью.

Иногда атакующий воин может не достать врага, из-за того, что вы ошиблись в определении расстояния. Если это произошло, передвиньте вану модель на расстояние нормального Передвижения по направлению к противнику. Такое положение называется неудавшейся атакой. Модель не может стрелять в этот ход, но может использовать магию как обычно.

Модель не может вступить в рукопашную, другим путем, кроме как атакующей: любое передвижение, которое приводит к рукопашной, – атака по определению.

Нападение более чем на одного противника. Если вы можете во время атаки передвинуть вашего воина, так что он будет касаться подставкой более чем одного противника, он может атаковать их двоих. Это может быть опасно – биться с двумя противниками одновременно!

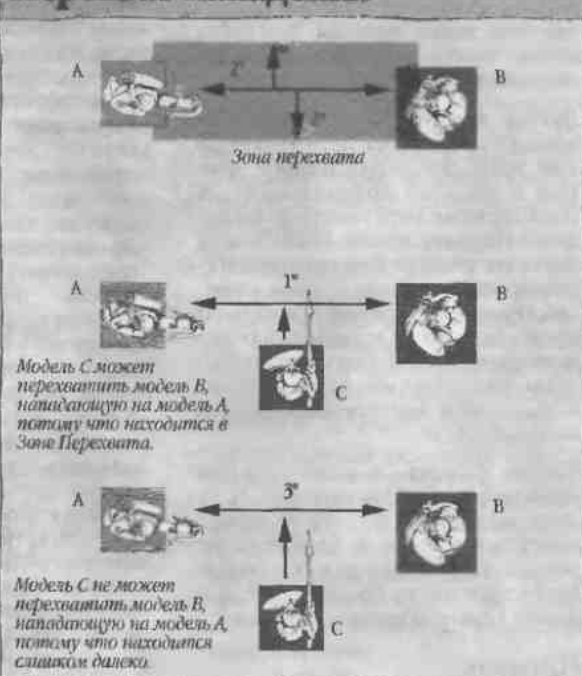
Прячущиеся модели

Правило прятанья отображает ситуацию, когда воин хочет укрыться, а динамичные позы наших моделей этого не позволяют. Спрятанный воин просто, насколько возможно, выплывает из-за угла.

Модель может быть спрятана, если ее передвижение заканчивается за невысокой стеной, колонной или в аналогичном положении, где можно укрыться. Игрок должен объявить, что воин спрятан, и положить маркер «Спрятан» рядом с моделью, чтобы она считалась спрятанной.

Модель, которая бежит, отступает, оглушена или атакует, не

Перехват нападения



может прятаться в этот ход. Ее состояние не делает это возможным.

Модель может оставаться спрятанной несколько ходов, столько, сколько она остается за стеной или чем-то похожим. Она также может двигаться столь долго, сколько она остается спрятанной во время движения.

Если противник передвинется так, что он может видеть прячущегося воина, модель более не считается спрятанной и маркер убирается. Пока модель спрятана, она не может быть обнаружена, обстреляна или атакована.

Пока модель спрятана, она не может стрелять или читать заклинание, не потеряв своей позиции. Если спрятанная модель стреляет или передвигается так, что ее можно заметить, она более не считается спрятанной и может быть подстрелена как обычно.

Модель не может быть спрятана, если она слишком близка к противнику – она будет увидана или услышана, независимо от того, как хорошо она прячется. Вражеские воины всегда будут видеть, слышать или иным образом определять скрытых противников в пределах расстояния равного их показателю Инициативы в дюймах. Таким образом, если Инициатива воина 3 он автоматически находит всех спрятанных воинов в радиусе 3".

Лазание

Часто, разрушенные дома не имеют ступеней или лестниц, так что ваши воинам придется лезть, чтобы достигнуть верхних этажей здания.

Любые воины (за исключением животных!) могут лазить вверх или вниз по заграждениям, стенам и т.п. Они должны касаться того, по чему хотят лезть в начале фазы Передвижения. Воин может лезть на расстояние полного Передвижения за одну фазу передвижения (но не может бежать во время лазания). Оставшееся передвижение может быть использовано как обычно. Если высота больше, чем нормальный ход, он не может лезть.

Чтобы залезть, модель должна пройти тест на Инициативу. Если воин не прошел его, он не может двигаться в это ход. Если тест не пройден при лазании вниз, он падает с того места, где начинал движение (смотри раздел Падение).

Прыжок

Ваш воин может прыгать с высоких мест (максимум до 6"), таких как переходы и балконы, в любой момент во время своей фазы передвижения. Пройдите тест на Инициативу за каждые полные 2", которые он прыгает. Если он провалит любой из тестов, модель падает с того места, откуда прыгала, получает повреждения (см. Падение) и не может больше двигаться. Если тест пройден, модель может продолжать свое движение как обычно (прыжок вниз не отнимает значения от Передвижения модели).

Атака сверху

Вы можете атаковать любого врага, который находится под балконом, выступом и т.п., на котором находится ваша модель. Если модель противника находится в радиусе 2" от места, где приземлился ваш воин, он может осуществить атаку сверху против нее. Протестируйте на Инициативу каждые полные 2" высоты, с которой вы прыгаете, максимум до 6", как во время обычного прыжка. Если хотя бы один провален, ваша модель падает и получает повреждения, не может двигаться и атаковать противника в этот ход. Если тест пройден успешно, модель получает бонус в +1 к силе и к попаданию, но только на время рукопашного боя в этом ходе.

Прыжок через провалы

Модели могут прыгать через ямы (максимум до 3") и через улицы (например, с одной крыши на другую). Вычтите расстояние,

на которое прыгает ваша модель из ее Передвижения, но помните, что вы не можете измерить расстояние перед прыжком. Если ваша модель не имеет достаточного передвижения, чтобы перепрыгнуть расстояние, она автоматически падает. Если ваша модель способна преодолеть расстояние, она должна пройти тест на Инициативу, либо упасть. Модель может прыгать через яму или неподвижные стрелковые орудия, если она не бежит. В остальных случаях она может совершать прыжок, как часть атаки или бега.

Сбитые с ног или Оглушенные воины

Если воин сбит с ног или оглушен (подробнее смотри раздел Ранений) на расстоянии 1" от конца крыши или здания, существует вероятность, что он ошибется и упадет. Протестируйте его на Инициативу. Если тест не пройден, модель падает с края на землю и получает повреждения как описано ниже.

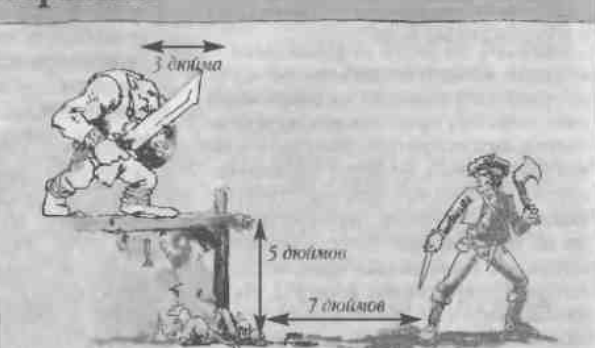
Падение

Модель, которая падает, получает D3 ударов с Силой, равной высоте в дюймах, с которой она упала (например, если модель упала с 4", она получила D3 попаданий с Силой 4). Никакая защита доспехами неприемлема. Упавший не получает критических ударов (см. раздел Рукопашного боя для правил критического попадания). Упавшая модель не может больше двигаться или прятаться в это ход, даже если не получила повреждений.

ФАЗА МАГИИ

Во время этой фазы маги могут использовать свои заклинания. Модели, которые находятся в 2 дюймах друг от друга считаются единым подразделением, и на них на всех действуют заклинания, которые действуют на подразделение.

Прыжки



Орк упадет с выступа и на пути к своей цели совершает прыжок. Он проходит 3 дюйма и прыгает вниз. При прыжке он должен пройти два теста на Инициативу, или получить D3 попаданий с силой 5. Если он проваливает хотя бы один тест, он получает попадания и остается стоять внизу стены, если конечно он не Вне Игры. Если он прошел оба теста, то он может продолжить нападения на свою цель.

ФАЗА СТРЕЛБЫ

За исключениями, описанными ниже, все правила для стрельбы, описанные в основной книге правил Warhammer, применимы и при стрельбе в играх Скиммиша.

Во время фазы Стрельбы каждый из ваших воинов может выстрелить один раз из любого своего оружия. Это означает, что он может стрелять из лука, арбалета или бросить метательный нож.

Стреляйте по очереди одной фигуркой за один раз. Выберите фигуру, которой собираетесь стрелять, укажите цель, определите, попал ли стрелок по цели, и если да, то определите причиненные раны и повреждения. Потом продолжайте со следующим стрелком.

Вы можете стрелять в любой последовательности, какой пожелаете. Обязательно запоминайте или записывайте, какая модель уже стреляла.

Кто может стрелять?

Каждая модель может стрелять один раз в фазе Стрельбы, если она может видеть цель и владеет подходящим оружием.

Она не может стрелять в следующих обстоятельствах: если модель занята в ближнем бою, бежит или неудачно атаковала в фазу передвижения, собиралась с силами или является сбитой с ног или оглушенной.

Чтобы стрелять в цель, модель должна ее видеть, и единственный способ проверить это —

посмотреть на поверхность стола глазами модели. Модель может видеть все вокруг себя (т.е. 360°) и свободно поворачиваться в любом направлении перед стрельбой. Заметьте, что поворот вокруг оси не считается за движение.

Ближайшая цель

Вы должны стрелять в ближайшую цель, так как она представляет самую непосредственную угрозу и, таким образом, является наиболее очевидной целью. Тем не менее, вы можете стрелять в дальнюю цель, если в нее проще попасть, или если ближайшая цель оглушена или сбита. Например, в ближайшую цель трудно попасть, так как она находится за углом, в то время как более удаленная цель находится на открытом пространстве и, таким образом, в нее проще попасть.

Вы можете стрелять в модели, которые убегают, упали или оглушены, хотя вы можете и игнорировать их, так как они не представляют непосредственной угрозы. Лучше выстрелить в ближайшую стоящую вражескую модель.

Заметьте, что вы не можете стрелять в модели, которые заняты в рукопашной битве, так как риск подстрелить вашего товарища достаточно велик.

Стрельба с

возвышенной позиции

Модель, расположенная на позиции сверху (т.е. на всем что выше 2" поверхности стола, как этаж здания, например), могут свободно выбирать цель, которую видят и стрелять в нее. Исключение составляют противники, которые находятся на том же уровне, что и стрелок. В этом случае он должен стрелять в них, так как они представляют непосредственную угрозу.

БЛИЖНИЙ БОЙ

За исключениями, описанными ниже, все правила для Ближнего Боя, описанные в основной книге правил Warhammer, применимы и при ближнем бое в играх Скирмиша.

Кто может сражаться?

Модели, чьи базы касаются, вовлечены в рукопашную схватку. Это может произойти, как только воин атаковал своего противника, так как иначе моделям не позволено касаться друг друга базами.

Ближний бой работает во время фазы рукопашного боя. Несмотря на то, чей ход, все модели должны участвовать в рукопашной схватке. Воин может атаковать против-

ника сбоку, сзади или спереди. Фактически они постоянно двигаются, уклоняются и выпадают, так как стараются убить противника с другой стороны.

Модели, дерущиеся в рукопашную, не стреляют во время фазы стрельбы. Они слишком заняты борьбой за свою жизнь. Любой ближний выстрел, который можно сделать из пистолетов, трактуется, как атака в ближнем бою (смотри раздел Оружие и Доспехи).

Какие модели сражаются
Модель может драться, если ее

основание касается вражеской модели. Даже когда модели атакуют сбоку или сзади, они могут сражаться.

Если воин касается более чем одного врага, он может выбирать, кого атаковать. Если он имеет более чем 1 Атаку, он может распределять их по своему усмотрению, до тех пор, пока не исчерпает их. Это делается перед броском на попадание.

Попадание по противнику

Чтобы определить, попали ли вы по противнику, бросьте D6 для каждой дерущейся модели. Если модель имеет более, чем 1 Атаку, бросайте D6 для каждой атаки.

Необходимый результат броска зависит от WS атакующего и его противника. Сравните WS атакующего с WS его противника, и обратитесь к Таблице Попаданий которую вы можете найти на странице 69, чтобы узнать необходимый для попадания минимальный результат.

Критические попадания

Если вы выбросили 6 во время определения ранений (только в ближнем бою и во время стрельбы), вы наносите критический удар. Такое попадание считается двумя попаданиями, и от таких попаданий не помогают спасброски за доспехи.

Кроме того, если атакующему нужно выкинуть 6, чтобы ранить цель, он не может сделать критическое попадание. Его противник просто слишком силен, чтобы получить серьезные повреждения от такого слабого существа!

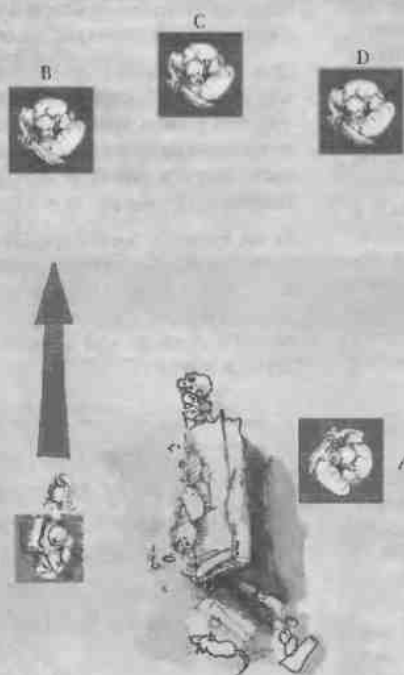
Каждый воин может сделать только одно критическое попадание в каждой рукопашной (смотри раздел Ближний бой), так что если он имеет несколько атак, первая 6, которую вы выбросите, причиняет критическое попадание.

Ранения

Показатель Раны большинства воинов — 1, однако некоторые могут иметь значение 2 или больше. Если цель имеет более 1 раны, отнимайте 1 каждый раз, когда он получает ранение. Сделайте пометку на графике. Пока модель имеет хотя бы одну оставшуюся рану, она может продолжать битву.

Как только Раны бойца стала равны нулю, определите его повреждения. Игрок, чья модель получила рану, бросает D6. Если модель получила несколько ран за один ход, бросьте за каждую и примените наибольший результат.

Многочисленные цели



В этом случае модель А является ближайшей целью, но она находится за укрытием, и поэтому по ней тяжелее попасть, чем по целям В, С и D. Поэтому стрелок может стрелять по модели В, несмотря на то, что она дальше чем модель А.

Таблица ранений

- | | |
|-----|--|
| 06 | Результат |
| 1-2 | Падение (сбитые с ног)
Сила удара повергает воина на землю. Положите модель лицом вверх, чтобы показать, что она сбита с ног. |
| 3-4 | Оглушение
Цель падает на землю, лежит в сознании, но не может пошевелиться. Положите модель лицом вниз, чтобы показать, что она оглушена. |
| 5-6 | Вне игры
Цель испытывает сильную боль и падает на землю без сознания. Она не может дальше участвовать в игре и немедленно убирается с поля битвы. |

Модели, сбитые с ног

Сбитый с ног боец, падает либо в результате сильного удара, который он пропустил, либо потому что он упал сам, чтобы избежать серьезных повреждений. Положите модель лицом вверх, чтобы показать, что она сбита с ног. Сбитая модель может отползти на 2" во время фазы передвижения, но не может участвовать в рукопашной, стрелять или использовать магию. Если ее основание касается врага, сбитая модель может отползти на 2" лишь в том случае, если противник участвует в рукопашной с другой моделью, в противном случае она должна оставаться на месте. Во время боя она не может нанести ответный удар, и у врага есть хороший шанс вывести из игры эту модель (смотри раздел Сбитые с ног воины в правилах для Ближнего боя).

Сбитый с ног воин может подняться в начале следующего хода. В этот ход он может двигаться только на половину своего хода, стрелять и читать заклинания, но не может атаковать или бежать. Если он задействован в ближнем бою, он не может убежать и автоматически бьет последним, не смотря на оружие или Инициативу. После этого хода, боец передвигается и бьет как обычно, не смотря на то, что у него осталось 0 Ран. Если модель получает в дальнейшем ранения, кубики еще раз бросаются на повреждение, точно так же, как если бы модель получила последнее ранение.

Оглушенные модели

Когда воин оглушен, он или сильно ранен или временно не может встать. Положите модель лицом

вниз, что бы показать, что она оглушена. Оглушенный боец ничего не может делать. Игрок может перевернуть модель лицом вверх в следующую фазу восстановления, и воин после этого считается сбитым с ног.

Вне игры

Модель, которая вне игры, убирается со стола. Пока невозможно сказать, мертв воин или жив, но на этом этапе игры это не имеет значения.

Бегство из ближнего боя

Запаниковавший во время рукопашной воин теряет присутствие духа и убегает, как описано в разделе Лидерство и Психология.

Когда воин запаниковал, он просто поворачивается и бежит. Его противник автоматически поражает этого воина, так как он сломлен, автоматически нанося одно попадание, которое отрабатывается немедленно.

Заметьте, что воины не могут покинуть ближний бой по собственному желанию.

Совсем один

Ситуация, когда воин один и окружен противниками – очень нервная для любого воина.

Если ваш воин бьется один против двоих или более противников, и в районе 6" нет дружественных фигур (сбитые с ног, оглушенные или убегающие друзья не считаются), он должен пройти тест в конце своей Рукопашной фазы. Тест производится по Лидерству модели на 2D6. Если результат равен или меньше его Лидерства, его нервы выдержали. Если результат больше его Лидерства, воин перестает сражаться и убегает. Каждый из его противников автоматически делает одно попадание по нему, когда он поворачивается, чтобы убежать. Если модель выжила, она бежит на расстояние 2D6" от своих врагов.

Перед началом каждого своего хода, воин должен пройти еще один тест на Лидерство. Если он прошел его, он останавливается, но ничего не может делать, во время своего хода, кроме как использовать магию. Если он провалил тест или атакован, он бежит на расстояние 2D6" по направлению к ближайшему краю стола. Если он достигает края стола до того, как он смог успокоить свои нервы, он убирается из сражения.

Если во время бегства воин атакован, атакующая фигура передвигается до касания баз как обычно, однако убегающий воин бежит дальше на расстояние 2D6" по направлению к краю стола, до нанесения атак в ближнем бою.

Лидеры

Воин, находящийся в районе 6" от лидера, может использовать его Лидерство, во время прохождения теста на Лидерство. Присутствие Лидера воодушевляет воинов и подвигает их на героические действия.

Лидер не может использовать этот бонус, если он упал, оглушен или сам убегает. Вид вашего убегающего лидера очевидно далек от воодушевления!

Тест на бегство

Игрок должен делать тест на бегство в начале своего хода, если четверть (25%) или больше его отряда вне игры. Например, в отряде, насчитывающем 12 воинов, тест необходим, если трое или более из них вне игры. Даже отряды, обычно имеющие иммунитет к психологии (например, нежити) должны делать тест на бегство.

Если вы не прошли тест на бегство, отряд автоматически проигрывает бой. Игра заканчивается немедленно, и выжившие воины убираются со стола. Неудачный тест на бегство – самый распространенный конец сражений.

Для того чтобы осуществить тест на бегство, бросьте 2D6. Если результат равен или меньше Лидерства лидера отряда, игрок проходит тест и может продолжать битву.

Если главарь вне игры или оглушен, игрок не может использовать его Лидерство, вместо этого используется наибольший показатель Лидерства среди оставшихся воинов.



«Помните, воины, вы сражаетесь за честь Леди, и это больше того, что она сама когда-либо делала!»

*Неизвестный
бретонский рыцарь.*

ПРИЛОЖЕНИЕ ЧЕТВЕРТОЕ — ПРАВИЛА ОСАДЫ

В этой секции описываются правила необходимые для отыгрыша битвы за замки и вокруг них. Это правила требуют хорошего знания основных правил Warhammer. Так что прежде чем начинать сражаться в Осадах, следует получить определенный опыт в обычных сражениях

Устройство замка

В мире Молота войны короли графы, бароны и вожди тратят немалые ресурсы на возведение огромных замков. Вариации замков, которые можно встретить у разных рас бывают практически всех возможных видов, но каждый замок имеет одинаковое устройство и разделен на следующие части: стены, башни и ворота.

Стены

Толстые каменные стены составляют основу каждого замка. Каждая стена должна иметь парапет шириной не менее 50мм. Такая ширина позволяет построить в ряд две модели, а большие модели, такие как тролли, будут занимать стену целиком.

Стена между двумя башнями называется секцией стены. Каждая секция является самостоятельным объектом для правил. Следует иметь в виду, что очень длинные стены могут состоять из нескольких секций.

Средним размером стены считается 12 дюймов или 30 сантиметров. Замки производства фирмы Games Workshop имеют вполне стандартный размер.

Все войска, которые находятся на парапете стены, считаются находящимися в твердом укрытии и соответственно стрелки при стрельбе по ним получают штраф в -2.

Войска на стене должны ставиться в один ряд. Это очень важное правило, так как на стене должны помещаться и защищающие ее войска и нападающие на стену. Защитники выставляются у дальнего края парапета, таким образом чтобы перед ними могли также в одну линию выстроиться нападающие, лицом к защитникам.

Башни

Башни являются доминирующими вершинами замка. Даже если стены будут разрушены, башни достаточно легко можно защищать дальше. А благодаря их возвышенной позиции башни являются прекрасным местом для размещения боевых машин.

Вы можете поместить на вершину башни столько моделей, сколько на ней поместится по размеру.

Модели также могут располагаться внутри башни. Будет весьма непрактично засовывать ваши модели в саму башню, так что просто поставьте их рядом и пометьте что они расположены в башне. Внутри башни может поместиться столько же моделей, что и на ее вершину.

Одна боевая машина с командой занимает всю вершину башни, вне зависимости от того, сколько таких боевых машин физически можно поместить на вершину. Боевые машины на вершине башни не могут двигаться, только поворачиваться на месте для

стрельбы. Войска, занимающие башню, ее вершину и саму башню, могут стрелять в любом направлении над стенами и другими подразделениями.

Подразделения, расположенные на вершине башни, считаются находящимися в «твердом» укрытии и соответственно стрелки при стрельбе по ним получают штраф в -2. Модели расположенные внутри башни не могут быть обстреляны, но могут погибнуть при крушении самой башни

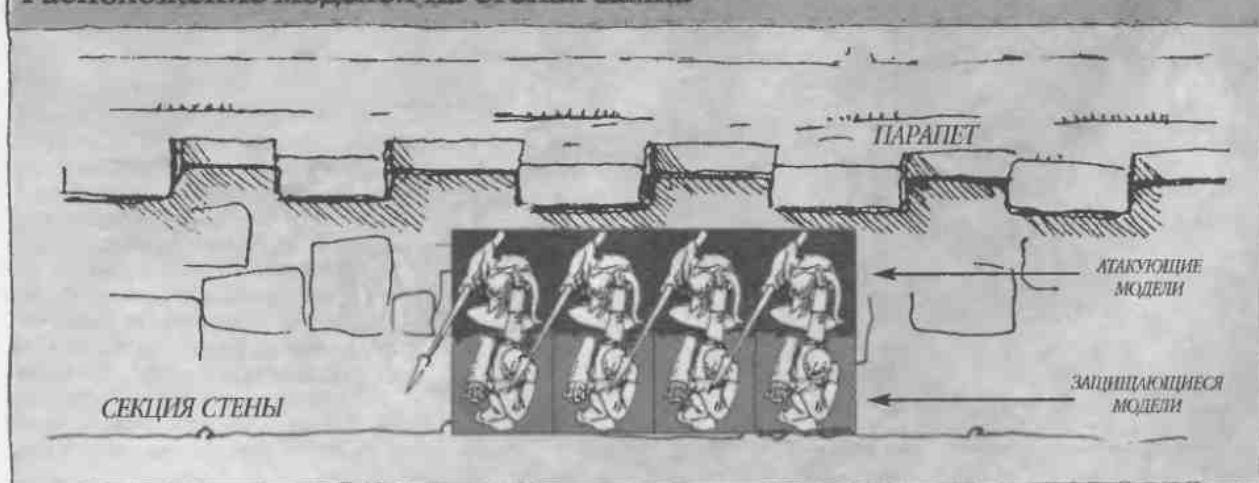
Ворота

Несмотря на то, что многие конструкторы прикладывают массу усилий для того, чтобы сделать ворота самыми неприступными, тем не менее ломиться в ворота гораздо проще, чем биться о каменную стену. Поэтому ворота — это самая хорошо охраняемая часть замка, так же как и самая отчаянно штурмуемая.

Минимум две модели требуется для того, чтобы открыть или закрыть модели изнутри. Модели, которые это делают, не получают штрафа к движению. То есть отряд пехотинцев, выходя из ворот может их открыть просто проходя мимо, но не может потом закрыть после того как вышел за пределы замка⁴⁵. А одинокий персонаж не может сам по себе открыть ворота.

Ворота не могут быть открыты снаружи, ваши войска должны штурмовать их.

Расположение моделей на стенах замка



Перемещение через ворота

Подразделения могут проходить через ворота без штрафов к движению.

Они также не обязаны изменять своего построения, если построены слишком широко. Подразумевается, что они сместили свои ряды в воротах и заново построились за их пределами.

Если подразделение не смогло за одну фазу движения пройти через ворота целиком, то оно может закончить свое движение в воротах, таким образом, чтобы разделенные ряды касались ворот.

В зависимости от размеров ворот модели либо могут проходить через них либо нет, например дракон не влезет не в одни ворота.

Двор

Двор замка — это его внутренняя площадка, ограниченная стенами.

Обычные правила Warhammer применимы к моделям во дворе. Они могут перемещаться со стен или на стены, или с башен и на башни, если они не находятся в ближнем бою с противником.

Правила перемещения на стены и башни описаны ниже.

Движение

При участие в осаде войска организованы в подразделения также как и при любой другой битве. Теоретически вы можете использовать подразделения любого размера, но размер от 5 до 12

моделей представляется нам наиболее оптимальным.

Любое подразделение, включая осаждающих и осаждаемых, может принять скirmiшное построение.

Правила скirmiшеров в осаде несколько отличаются от обычных правила скirmiшеров и описаны ниже.

Скirmiшное построение

Если вы решаете, что ваше подразделение принимает скirmiшное построение, то вы можете разрушить построение в ряды и расставить модели на расстоянии 2 дюймов друг от друга.

Если какая-либо модель окажется дальше чем в 2 дюйма от другой модели своего подразделения, например в результате гибели другой модели, то игрок должен восстановить расстояние в 2 дюйма в ближайшую фазу движения.

Стрельба по скirmiшерам

При осаде нет штрафов при стрельбе по подразделениям в скirmiшном построении.

Такое построение даст только возможность более легко двигаться по замку, и не даст никаких дополнительных преимуществ.

Движение по парапетам и башням

При перемещении подразделений по стенам или башням следуйте обычным правилам для перемещения.

Помните о том, что на стенах есть место только для одного ряда моделей. Но модели могут двигаться по стене без ограничений до тех пор, пока они начинают и заканчивают свое перемещение в один ряд, солдаты пропускают идущих вдоль стены и снова выстраиваются за их спиной.

Марш

Подразделения могут маршировать как обычно и совершать маршевое движение на стены или на башни, если в 8 дюймах от них нет противника.

Перемещение подразделений на стены или башни

Любое подразделение может переместиться на стену или на башню, если находится в базовом контакте со стеной или башней.

Перемещение на стену или башню требует половину движения модели.

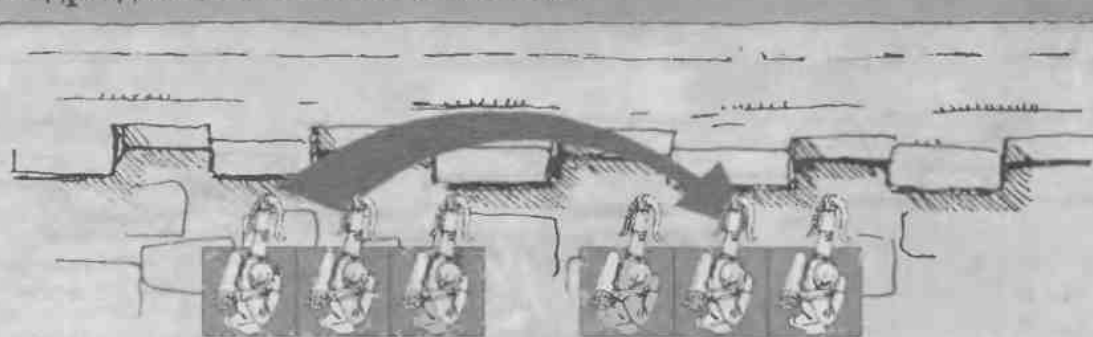
Если вы не можете, по какой-либо причине, поместить все модели на башню или стену, лишние модели могут остаться в базовом контакте со стеной.

Помните о том, что между моделями в одном подразделении не может быть более 2 дюймов.

Большие существа, такие как тролли, не могут заходить в башни, но могут занимать свои места на парапетах.

Кавалерия не может перемещаться на стены или башни по понятным причинам.

Два подразделения меняются местами



Два подразделения могут поменяться местами на стенах, до тех пор, пока их движение позволяет им полностью разойтись на стенах и закончить свое движение в одном ряду, как показано на рисунке.

Перемещение подразделений со стен и башен

В свою фазу движения подразделения могут сойти со стены или выйти из башни и построиться рядом с ними в любое доступное им построение. Такое перемещение стоит половину Движения подразделения. После спуска со стен подразделение может перемещаться на оставшуюся дистанцию без дальнейших ограничений. Если во дворе крепости нет достаточного места для всех моделей, например из-за подразделений противника, то не влезающие модели должны быть оставлены на стене или башне. Следует иметь в виду, что подразделение должно оставаться в базовом контакте со стеной или башней, если не все модели могут спуститься со стены.

Движение

за пределами замка

Подразделения могут перемещаться за пределами замка и во дворе крепости, подчиняясь нормальными правилам перемещения. Следует иметь в виду, что подразделения за пределами замка могут маршировать, даже если противник находится в 8 дюймах от них, до тех пор пока противник находится по другую сторону стен замка.

Нападение на стены

Нападение на стены требует немалой храбрости от командира и его солдат, так как лобовой штурм стен и башен приведет к тому, что большая часть нападающих просто погибнет под огнем защитников.

Тем не менее, штурм крепостной стены является неслучайным атрибутом осады.

Нападение

Подразделения могут декларировать нападение на секции стен, если на них присутствуют войска противника. Подразделения могут двигаться на удвоенную дальность своего движения и могут сражаться с моделями противника на стенах, только если они оснащены лестницами, веревками или имеют осадную башню. Если подразделение не имеет такого осадного оснащения подразделения должны атаковать сами стены замка, как описано ниже.

Реакции на нападение

Войска на стене могут объявлять все нормальные реакции на нападение, если они подверглись атаке. В дополнение они могут использовать специальную реакцию «Укрепить Оборону!», которая описана ниже. При отработке реакции «Стоять и Стрелять» обороняющиеся могут использовать кипящее масло или камни, как описано ниже, в дополнение к любым другим видам стрелкового оружия. Кипящее масло и камни не могут использоваться против подразделений, которые для атаки на стену используют Осадную башню.

Штурмовое оснащение

Для нападения на стены и башни атакующие используют различные виды штурмового оснащения, такого как лестницы, веревки с крюками и осадные башни.

Лестницы

Как только при нападении подразделение вступает в базовый контакт со стеной, оно может использовать лестницы для атаки на стену. Это не замедляет подразделение, и оно может сражаться с противником на стенах в тот же ход. Башни не могут атаковаться с использованием лестниц, они для этого слишком высокие.

Одна модель за каждую лестницу может подняться на парапет стены в начале фазы ближнего боя и вступить в бой с защитниками. Игрок может выбрать, какая модель в подразделении поднимается по лестнице в данный ход, что позволяет использовать на острие атаки

могучих персонажей. Лестницы ставятся на то место, где они были на земле при атаке.

Защищающиеся на стенах всегда будут первыми, даже используя двуручное оружие, и получают преимущество защищенного препятствия, то есть атакующим необходимо выкинуть 6 на кубике для того, чтобы попасть по защитникам стены. Все эти штрафы для атакующих применимы в течении всех ходов, если только атакующие не заняли участок стены.

Веревки с крюками

Модель, вооруженная веревкой с крюком, может использовать его для того, чтобы вскарабкаться на стену в начале фазы ближнего боя. Любая модель в базовом контакте со стеной и с крюком на веревке автоматически вскарабкивается на стену и вступает в бой с защитниками.

На практике если все подразделение вооружено веревками с крюками, то как только при нападении подразделение вступает в базовый контакт со стеной весь первый ряд карабкается на стену и вступает в бой. Модели ставятся на стены непосредственно над тем местом, где они коснулись стены.



Осадные башни

Как только осадная башня вступает в базовый контакт со стеной, подразделение, которое ее толкает, может через нее атаковать защитников на стенах. До двух моделей из подразделения, по выбору игрока, может атаковать стены из башни. Поставьте две модели напротив мостка осадной башни.

При использовании осадной башни атакующие не получают никаких штрафов, так что нападающие могут бить первыми и не получат штраф к своим броскам на попадание.

В начале каждого хода ближнего боя подразделение, использующее осадную башню, может восполнить любые потери, понесенные двумя моделями на стенах, то есть выставить новых бойцов, если старых убили. Эти модели также могут выбираться из атакующего подразделения по желанию игрока.

Укрепить Оборону!

Модели, защищающие стены могут использовать специальную реакцию на нападение, которая называется «Укрепить Оборону». При этой реакции модели в подразделении могут подвинуться на расстояние до двух дюймов в сторону противника, и вступить с ним в базовый контакт. То есть подразделение может уплотниться на стене и большим количест-

вом моделей встретить атакующих. Также при такой реакции подразделения могут применять кипящее масло и камни, если атакующее подразделение не использует осадные башни.

Захват парапета

Парапет считается занятым, если атакующие выигрывают ход ближнего боя против защищающихся. Парапеты, конечно, не захвачены полностью, но защитники отеснены от самих стен и бой идет уже на самом парапете. Все атакующее подразделение может разместиться на стене, если поместится, и защищающиеся теряют все свои бонусы, связанные с порядком ударов и защищаемым препятствием.

Захват незащищенной стены

В свою фазу движения любое подразделение с лестницами, крюками или осадной башней может захватить незащищенную стену, если на ней помещается хотя бы один ряд.

Тест на разгром при нападении на стену

Тесты на Разгром при нападении на стену проходятся по не модифицированному лидерству подразделения. На результат боя не влияют никакие модификаторы, включая простые знамена или ряды. Та сторона, которая в этот

ход боя получила больше ран, проходит Тест на Разгром. Следует иметь в виду, что разница в результатах боя не модифицирует Лидерство при Тесте на Разгром. Единственное, что может повлиять на Лидерство подразделения, это Лидерство персонажа ведущего его, или Лидерство генерала в 12 дюймах.

Эти правила применимы для всех боев на стенах, включая бои с использованием осадных башен.

Следует иметь в виду, что подразделения, которые получают дополнительные раны при проигрыше боя, такие как Нежити, получают дополнительные раны, но также без учета всех бонусов к результату боя.

Если подразделения нанесли одинаковое количество ран, то результатом считается ничья, и никакие факторы, включая музыкантов, не влияют на него.

Подразделение, которое подверглось нападению, во дворе замка, когда часть его все еще находится на стене или за пределами замка, не получает бонуса к результату боя за ряды.

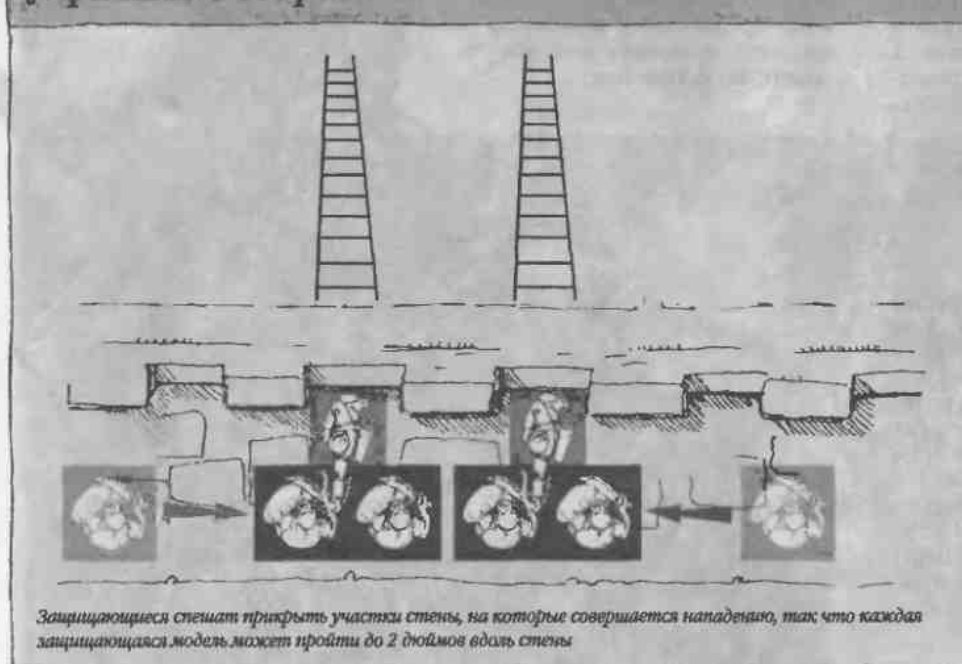
Преследование

Если подразделение, нападающее на стену, было сломлено в ближнем бою, то оно все целиком отбегает на 2D6 дюймов от стен замка. Защищающиеся не преследуют бегущих.

Если подразделение, защищающее стену, было сломлено в ближнем бою, то оно может бежать во двор замка, на соседнюю секцию стены или в башню, если там есть место. И преследующие и убегающие кидают 2D6. Если преследующие выкинули больше, то убегающее подразделение считается уничтоженным, но преследующие остаются на месте, предполагается, что они просто не дали защитникам возможность сбежать.

Если догоняющие выкинули меньше, то убегающие пробегают полную дистанцию,

Укрепление обороны



Защищающиеся спешат приккрыть участки стены, на которые совершается нападение, так что каждая защищающаяся модель может пройти до 2 дюймов вдоль стены

а преследующие остаются на месте. Помните, что спуск со стены или башни требует половины движения.

Если сломленному подразделению некуда бежать, то оно автоматически уничтожается.

Сражения

во дворе крепости или за пределами замка

При сражениях во дворе крепости или за пределами замка применимы обычные правила для рукопашного боя. Как вы понимаете, для атакующих исключительно важно проломить оборону на стенах и прорваться во двор замка, чтобы полностью использовать все те преимущества, которые дает их численность.

Нападение на парапет стены или на башню из двора замка

Подразделение во дворе может напасть на подразделение, занимающее башню или парапет стены до тех пор, пока может видеть это подразделение и может подойти в базовый контакт со стеной.

Нормальные правила для нападения применимы в полном объеме. Если атакованное подразделение не участвует в другом ближнем бою, то оно может использовать преимущество защищенного препятствия, то есть атакующим надо выкидывать 6 на попадание, для того чтобы попасть по защищающимся.

В случае башни только две модели с каждой стороны могут сражаться в ближнем бою в одной двери. Если атакованное подразделение уже участвует в ближнем бою, то применимы нормальные правила ближнего боя.

Следует иметь в виду, что вы не можете нападать на подразделения на парапете стены, если на стене нет места.

Нападение с парапета или из башни во двор замка

Подразделение на стене или в башне может атаковать подразделение противника расположенное во дворе замка, если оно его видит. Нападение отрабатывается в соответствии с общими правилами, только помните о том,

что спуск с парапета или башни требует половины движения. Если атакованное подразделение выбирает реакцию Бежать, то оно отодвигается на 2D6 дюймов от атакующих, а атакующие располагаются во дворе так, как будто они спустились со стены или из башни.

Нападение на замок

Многие расы мира Warhammer изготавливают свои замки из материалов отличных от дерева, но независимо от расы или материала замка следующие правила применимы при нападениях на саму структуру замка, при попытке его разрушить.

Стрельба по стенам, башням и воротам

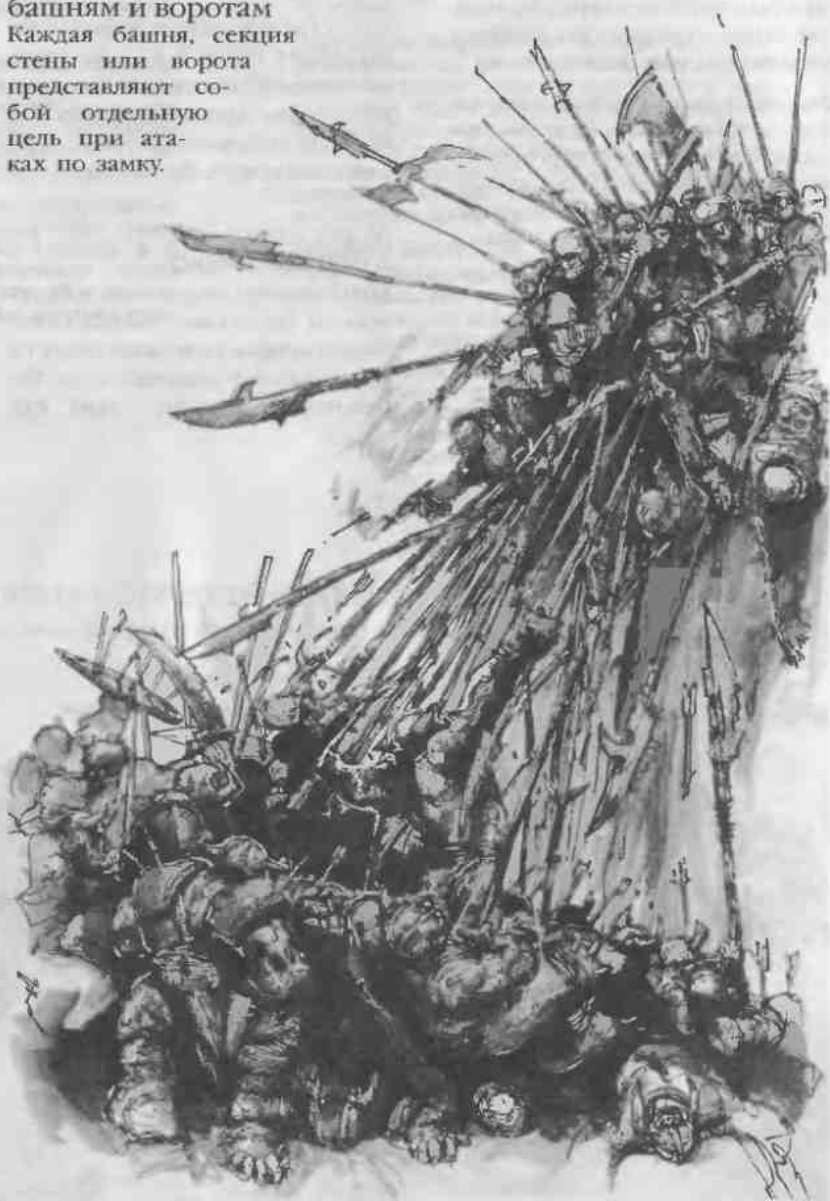
Каждая башня, секция стены или ворота представляют собой отдельную цель при атаках по замку.

Помните также, что в случае ворот повреждение считается для самих ворот и стен считаются раздельно.

Далее на странице дана таблица повреждений ворот, стен и башен.

Для того, чтобы определить, какое повреждение было нанесено по цели, сложите вместе количество попаданий или ран, которое наносит атака, и прибавьте силу атаки. Затем проконсультируйтесь с таблицей на следующей странице.

Например, пушка наносит по стене или башне D6+10 повреждений. Пушка наносит D6 ран + Сила пушки.



Как следует из таблицы, только очень мощные удары могут нанести повреждение стене или башне.

В случае камнеметов или подобного оружия, повреждение по замку наносится автоматически, если центральное отверстие Шаблона расположено на элементе замка. Если нет, то повреждение замку наносится только на 4+.

Если по замку стреляет подразделение стрелков, то считается, что они наносят одну рану, то есть повреждение которое они могут нанести замку (1+сила стрельбы) повреждений.

Стрельба по воротам

Ворота встроены в стену, поэтому существует вероятность того, что ваша стрельба по воротам придется в стену, рядом с ними.

Только те виды оружия, которые имеют пологую траекторию, такие как пушки, могут стрелять по воротам. Другие виды оружия автоматически попадают по стене. Определите, попали ли снаряд в ворота, с помощью D6.

D6 Результат

- 1-4 Попадание по стене
- 5-6 Попадание по воротам

Пушки

Пушечные ядра летят по весьма пологой траектории, и большинство команд таких босвых машин достаточно квалифицированы для того, чтобы не промахнуться мимо такой большой цели как крепостная стена.

Таким образом, все пушки, включая органичные, но не включая мортиры и Сотрясатели Земли Гномов Хаоса, попадают по стене автоматически.

Вы все равно должны кинуть Артиллерийский кубик для того, чтобы определить, не произошла ли осечка.

Пушки также могут стрелять по стенам, используя усиленный заряд пороха.

При стрельбе таким зарядом вы получаете бонус в +1 к броскам на повреждение стен, но должны кидать два Артиллерийских кубика, и получаете Осечку, если она выпала хотя бы на одном.

Атака замка в ближнем бою

Большинство видов войск будут просто бесславно биться о каменные стены не в силах нанести им никакого повреждения. Но некоторые модели, такие как

драконы или гиганты, могут нанести замку определенный ущерб, особенно если стена или башня уже ослаблены предыдущими бомбардировками.

Каждая модель в базовом контакте с элементом замка, может нанести по замку одну атаку. Атака попадает автоматически и замок не наносит атак в ответ.

Повреждения считаются также как и при стрельбе, то есть количество наносимых ран суммируется с силой атаки.

Следует иметь в виду, что колесницы не могут нападать на стены, просто потому, что скорее всего они сами разобьются о стены замка.

Модель в базовом контакте с воротами может атаковать сами ворота, без распределения атак.

Элементы замка и магические заклинания

Магические заклинания не могут быть направлены против элементов замка, но вы можете направлять их против войск на парапетах или на башнях.



ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЯ СТЕН

- 2D6 Эффект
2-12 Нет эффекта.
- 13-14 Стена дрогнула. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.
- 15-16 Сильно повреждена. Киньте D6 за каждое подразделение на этом элементе стены, на 4+ подразделение не может стрелять в свою последующую фазу стрельбы. За каждое подразделение следует кидать отдельно. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.
- 17-18 Парапет уничтожен. Все подразделения на этом элементе стены получают D6 попаданий с силой 4. Войска на этом элементе стены более не считаются находящимися в твердом укрытии. Бонус в +1 ко всем последующим броскам. Если этот результат выпадает еще раз, то он не оказывает никакого другого эффекта, кроме бонуса в +1 ко всем последующим броскам.
- 19 Пролет. В стене образовывается большой пролом. Бонус в +1 ко всем последующим броскам. Если этот результат выпадает еще раз, то он не оказывает никакого другого эффекта, кроме бонуса в +1 ко всем последующим броскам.
- 20+ Коллапс! Стена полностью разрушается. Все модели на стене получают одно попадание с силой 5. Все модели в 4 дюймах от стены получают одно попадание с силой 3. Останки стены считаются как защищаемое препятствие и дают «твердое» укрытие.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЯ БАШНИ

- 2D6 Эффект
2-12 Нет эффекта.
- 13-14 Башня дрогнула. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.
- 15-16 Сильно повреждена. Киньте D6 за каждое подразделение на этой башне, на 4+ подразделение не может стрелять в свою последующую фазу стрельбы. За каждое подразделение следует кидать отдельно. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.
- 17-18 Парапет уничтожен. Все подразделения на этой башне получают D6 попаданий с силой 4. Войска на вершине этой башни более не считаются находящимися в твердом укрытии. Бонус в +1 ко всем последующим броскам. Если этот результат выпадает еще раз, то он не оказывает никакого другого эффекта, кроме бонуса в +1 ко всем последующим броскам.
- 19 Частичное разрушение. Башня частично разваливается. Все модели на стене должны пройти тест на инициативу, или получить одно попадание с силой 5. Бонус в +1 ко всем последующим броскам. Если этот результат выпадает еще раз, то он не оказывает никакого другого эффекта, кроме бонуса в +1 ко всем последующим броскам.
- 20+ Коллапс! Киньте D6:
1-3 Башня частично разрушается, как описано в результате 19. В дополнение все войска 4 дюймах от башни получают одно попадание с силой 3.
4-6 Башня полностью разрушается. Все модели в башне получают одно попадание с силой 5. Все модели в 4 дюймах от стены получают одно попадание с силой 3. Останки башни считаются защищаемым препятствием, и дают «твердое» укрытие.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ ВОРОТ

Если ваш замок имеет Усиленные Ворота то ко всем результатам применим штраф в -1.

- 2D6 Эффект
2-10 Нет эффекта.
- 11-12 Трещина! Ворота трескаются. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.
- 13-14 Ворота прогибаются во внутрь. Бонус в +2 ко всем последующим броскам.
- 2D6 Эффект
15 Ворота разбиты. Ворота проломлены. Часть ворот остается, войска могут двигаться через них только с половинной скоростью. Вы можете попытаться уничтожить ворота полностью в следующую фазу ближнего боя. Бонус в +3 ко всем последующим броскам, который собираетелен со всеми остальными бонусами, накопленными ранее.
- 16+ Полностью уничтожены. Ворота полностью уничтожены. Путь в крепость свободен.



ПОДГОТОВКА ВАШЕЙ АРМИИ К ОСАДЕ

Выбор вашей армии

Когда вы выбираете армию для Осады, просто выберите себе армию в соответствии с правилами, которые описаны в вашей Книге Армий. При этом следует иметь в виду, что осада сама по себе накладывает ряд ограничений на армию. Это описано в разделе Сценарий: Осада.

Осадное оснащение

Осадное оснащение является весьма важной частью подготовки к осаде с обеих сторон.

Вы можете тратить любое количество очков на осадное оснащение, конечно, в пределах общей суммы очков, отведенной вам на армию.

Осадное оснащение делится на два типа: оснащение для осаждаемых и оснащение для осаждающих. Следует иметь в виду, что вы не можете иметь более одной единицы следующих видов оснащения на каждое подразделение: Осадной Башни, простого тарана, и защищенного тарана.

Вы не можете иметь простой таран и защищенный таран в одном подразделении.

ОСАДНОЕ ОСНАЩЕНИЕ ДЛЯ ОСАЖДЕННЫХ

УСИЛЕННЫЕ ВОРОТА

Любой кастелян крепости скажет вам, что самая слабая точка обороны любого замка — это его ворота. Поэтому все расы изготавливают свои ворота из самого прочного материала, который могут найти. Ворота могут изготавливаться из железа, в одном проеме может быть несколько последовательных ворот, или ворота могут быть окружены поркулисами. Вы можете отобразить усиленные ворота специальными модельными примочками, а можете просто сказать о том, что ваши ворота усиленные своему противнику перед битвой.

Если ворота крепости усилены, то при бросках по таблице повреждений следует из результата вычитать 1. То есть для того, чтобы полностью уничтожить ворота, теперь требуется выкидывать 17, а не 16. Так же это означает, что если у вас на кубиках выпадет, допустим, 13 (по таблице повреждения стен), то это считается как 12, и не имеет эффекта.

Стоимость: 20 очков.

КИПАЮЩЕЕ МАСЛО

Самым простым и эффективным способом избавиться от назойливых штурмующих является метание в них разных тяжелых и неприятных вещей.

Кипящее масло способно наносить жуткие ожоги, затекать под доспехи и прилипать к одежде, нанося смертельные раны. В общем, нет ничего лучше для избавления от толпы гоблинов, которая ломится к вам в замок, чем котел настоящего оливкового масла, при температуре 300 градусов.

Разные расы мира Warhammer используют самые разные субстанции для сбрасывания на головы своих врагов: кипящий металл, кипящую кровь, алхимический огонь, и даже ослиную мочу.

Котлы и подразделения

Вы можете иметь только один котел на каждое пехотное подразделение в вашей армии. Один котел вмещает достаточно масла для того, чтобы щедро поливать всех атакующих всю битву.

Котлы могут перемещаться вдоль стен со скоростью равной половине Движения подразделения, которое котел двигает. Если котел двигался, то из него нельзя лить масло в этот ход.

Если подразделение, обслуживающее котел, бежит, то оно бросает котел, и считается, что он был опрокинут в процессе. Удалите котел с поля боя.

Использование кипящего масла

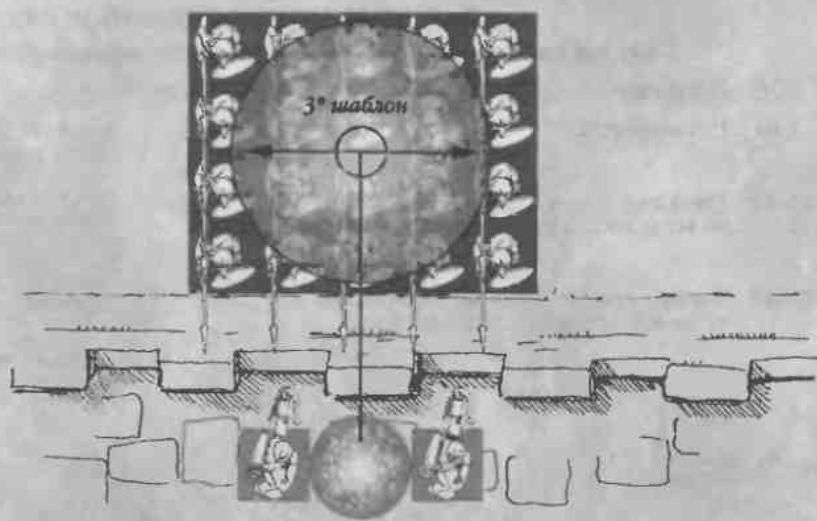
Котел может использоваться в фазу стрельбы как любое другое стрелковое оружие. Вы можете использовать котел при реакции на нападение «Стоять и Стрелять»

против подразделений, которые избираются на стену, используя лестницы или веревки с крюками. Также котел может использоваться как часть реакции «Укрепить Оборону!», что описано выше. Следует иметь в виду, что котел считается как Стрелковое Оружие, и таким образом подпадает под все штрафы для такого оружия, в частности оно не может стрелять в случае, например, выпадения по таблице повреждения стен результата 15-16, и в том же подобных случаях.

Модели, которые защищают стену или башню, на которой находится котел, могут лить масло из котла, если они не находятся в ближнем бою.

Для обслуживания котла требуется две модели, которые не могут стрелять из своего другого стрелкового оружия в этот ход, если имеют таковое.

Использование кипящего масла



Кипящее масло выливается на подразделение противника, все модели, которые соприкасаются с шаблоном получают попадание

При стрельбе из Котла положите 3-х дюймовый Шаблон в базовом контакте со стеной прямо под котлом. Любая модель, которая соприкасается с Шаблоном, получает попадание от масла. Персонажи в подразделении могут использовать правило «Берегитесь, Сэр!» в соответствии с общими правилами.

Все модели, попавшие под масло, получают одно попадание с силой 5, без спас-бросков за доспехи. Модели, которые находятся под Защищенным Тараном, получают 4+ специальный спас-бросок от ран, нанесенных кипящим маслом.

Кипящее масло может быть использовано только один раз в два хода.

Стоимость: 25 очков за котел.

Некоторые расы используют свои собственные разновидности котлов, не отличающиеся в принципе, но имеющие дополнительные специальные возможности.

КИПЯЩАЯ КРОВЬ

Темные эльфы используют смесь кипящей крови с сильными ядами.

Подразделение, которое понесло жертвы от попадания Кипящей

Крови должно пройти тест на Панику, вне зависимости от числа потерь. Помните о том, что тест на панику проходит только один раз в фазу.

Стоимость: 30 очков за котел, только для Темных Эльфов.

РАСПЛАВЛЕННЫЙ МЕТАЛЛ

Гномы и Гномы Хаоса используют вместо масла кипящий металл, бронзу, свинец или другой тяжелый металл.

Котлы гномов стоят дороже, но имеют силу 6.

Стоимость: 30 очков за котел, только для Гномов и Гномов Хаоса.

АЛХИМИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Высшие эльфы используют магические и алхимические смеси для усиления эффекта своего кипящего масла. Такая субстанция называется Огонь Смерти или Иелтхап на Высшем Языке.

Алхимический огонь наносит не 1, а D3 ран, и попадания Алхимического Огня считаются Огненными.

Стоимость: 30 очков за котел, только для Высших Эльфов.

КАМНИ

Камни используются для бросания вниз на головы атакующих, за немением других, более продвинутых метательных устройств. В частности орки предпочитают камни лукам.

Модели, которые защищают стену, могут использовать камни в свою фазу стрельбы, если не находятся в ближнем бою. Метание камней производится так же, как и стрельба из любого стрелкового оружия, за тем исключением, что целями камней могут быть только подразделения, которые пребывают в базовом контакте со стеной. Метание производится без всяких модификаторов за движение и дальность, по базовому BS моделей.

Камни могут использоваться как часть реакции «Укрепить Оборону!» что указано выше.

Камни имеют силу в 4, и наносят 1 рану.

Все модели в любом пехотном подразделении могут получить камни за +1 очко за модель. Следует иметь в виду, что все подразделение должно иметь камни, или не иметь их вообще.

Стоимость: 1 очко за модель.

ОСАДНОЕ ОСНАЩЕНИЕ ДЛЯ ОСАЖДАЮЩИХ

ПРОСТОЙ ТАРАН

Простой таран он потому так и называется, что он простой. Чаше всего это быстро срубленное, очищенное от ветвей и заостренное дерево. Прекрасный таран для генерала со скудным бюджетом и для любого орка.

Таран в подразделениях
Минимум четыре модели человеческого размера требуются для переноски и использования тарана. Модели на 40мм или больших подставках считаются как две модели в отношении переноски тарана. Вы можете иметь только один таран в каждом подразделении. Подразделение с тараном не испытывает никаких штрафов к своему движению.

Подразделение с тараном, может совершить нападение на ворота, стены или башни в соответствии с нормальными правилами нападения. Подразделение может совершить одну атаку тараном в одну фазу ближнего боя. Сила атаки тарана равна количеству моделей в подразделении, которое его несет, до максимума в 8. Модели на 40мм или больших подставках считаются как две в отношении

использования тарана. Таран наносит D6 ран.

Подразделение, которое несет таран, сражается в ближнем бою без штрафов за свой таран, но таран не может использоваться в ближнем бою с нормальными моделями. Подразделение может в любой момент бросить таран и продолжить движение дальше без него. Вы можете оставить таран лежать на поле боя или удалить его модель с поля боя.

Таран размещается в центре подразделения, и как можно ближе к его центру, как показано на диаграмме. Подразделение не испытывает никаких штрафов за то что тащит таран, хотя требуется минимум 4 модели для того, чтобы нести таран.

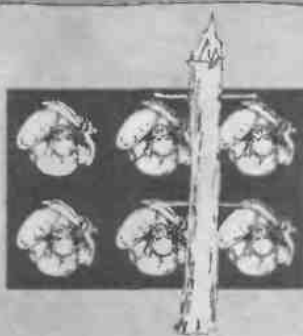
ПСИХОЛОГИЯ

Подразделение, которое проваливает тест на Панику,

Страх и прочее, и бежит, автоматически бросает таран. Таран остается лежать на поле боя и другое подразделение может его подобрать, если окажется в базовом контакте с ним. Подразделения, которые подпадают под правило Тупости, не могут нести и использовать простой таран.

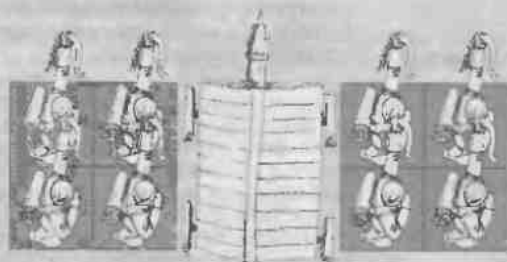
Стоимость: 10 очков за таран.

Расположение тарана



Из-за того, что подразделение имеет всего 3 модели в ширину, таран располагается слегка сбоку.

Расположение защищенного тарана



Если подразделение включает защищенный таран, то расположите модели подразделения как показано на рисунке. Таран считается как часть подразделения.

ЗАЩИЩЕННЫЙ ТАРАН

Защищенный таран это более продвинутая и мощная версия тарана. Усиленная металлом ударная часть тарана едет в бой на колесной раме и вся эта конструкция закрыта деревянной крышей, которая дает защиту от масла и стрел. Наконечники тарана часто делают в виде голов животных: кабанов, драконов или быков.

Для защищенного тарана применимы все правила, которые применимы к простому тарану, со следующими исключениями.

Защищенный таран в подразделениях

Если подразделение включает защищенный таран, то он располагается так же как показано на рисунке выше. Любое количество моделей может катить таран в подразделении, хотя минимум 6 моделей требуется для перемещения тарана. Модели на 40мм или больших подставках считаются как две в отношении переноски тарана. Подразделение считает свой бонус за ряды без учета места, которое занимает таран.

Подразделение, которое катит защищенный таран, имеет штраф в -1 к движению, но во всем остальном движется, как обычно.

Стрельба

Крыша тарана специально сконструирована для того, чтобы защищать подразделение от стрел и огня. Вся стрельба по подразделению, которое содержит защищенный таран, распределяется между ним

и подразделением. На 1-3 попадания отрабатывается по тарану, на 4-6 по подразделению.

Таран имеет следующие параметры и может быть атакован в ближнем бою:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Id
как	-	-	6-8	7	5	-	-	-
команда								

Стоимость: 50 очков за таран.

ЛЕСТНИЦЫ

Лестницы являются самым простым осадным оружием и самым распространенным. Все расы мира Warhammer используют лестницы.

Правила для лестниц написаны ранее в этих правилах.

Переноска лестниц

Подразделение может нести любое количество лестниц. Подразделение движется без штрафов к своему движению, если в нем есть минимум 4 модели на каждую лестницу, в противном случае оно движется с половинной

скоростью. Минимум две модели требуется для того, чтобы нести лестницу, так что если подразделение сильно редет, оно должно бросить все лестницы, которые не может нести. Лестницы можно оставить лежать на поле боя, чтобы потом их могло подобрать другое подразделение.

Подразделение также может избавиться от любого количества лестниц по своей воле, например, если они сильно замедляют подразделение.

Подразделения, которые попадают под правило Тупости, а также существа на 40мм и больших подставках, не могут использовать и нести лестницы. Скимшеры также не используют лестницы.

Подразделение, которое проваливает тест на Панику, Страх и прочее, и бежит, автоматически бросает все лестницы, там где оно провалило тест. Любое подразделение может подобрать лестницы, просто подойдя в базовый контакт с ними.

Стоимость: 5 очков за лестницу.

ВЕРЕВКИ С КРЮКАМИ

Веревки с крюками используют практически всеми расами Warhammer. Часто металлический крюк имеет большую длину, чтобы его не перерубили осажденные.

Скимшеры, такие, например, как Подземные Бегуны Скейвенов широко используют веревки с крюками для того, чтобы быстро взобраться на стену и прорвать оборону замка. Веревки находят большое применение в небольших подразделениях, где тяжелые и громоздкие лестницы будут непрактичными.



Вооружение крюками

Любая пешая модель может нести моток веревки с крюком. Это не несет никаких штрафов для боевых или других способностей модели.

Штурм стен

Только одна модель может использовать одну веревку с крюком в один ход. Вербки с крюками не очень помогают большим подразделениям, но идеально подходит для небольших отрядов элитных войск.

Вы должны дать крюк и веревку каждой модели в подразделении, это стоит +1 очко за модель. Только подразделения, которые могут использовать скремшерное построение, могут иметь веревки и крюки.

ШТУРМОВЫЕ ЩИТЫ (МАНТЛЕТЫ)

Штурмовые щиты представляют собой большие деревянные, часто обитые железом щиты на колесах, которые атакующие толкают перед собой при штурме крепости, чтобы укрыться от обстрела со стен.

Такие щиты не используются на полях сражений, так как они слишком тяжелы и неудобны. Но в позиционной войне, такой, например, как осада крепости, такие щиты находят широкое применение.

Любое осаждающее подразделение, которое вооружено стрелковым оружием, может иметь штурмовой щит. Стоимость щита вычисляется из расчета количества моделей в подразделении, и штурмовой щит на все подразделение стоит 1 очко за модель.

Движение вместе со щитами

Подразделение, которое имеет штурмовой щит, не может маршировать и нападать. Также такое подразделение не может двигаться и стрелять в один ход, даже если его оружие ему это позволяет. Тем не менее, подразделения, которые имеют штурмовой щит, могут быть выставлены на поле боя на 2D6 дюймов ближе к крепостным стенам, чем допускается условиям сценария Осада. Сценарий осады полностью дан далее по книге.

Подразделения, которые имеют штурмовые щиты, не могут бросить их по своей воле, но если подразделение со щитом бежит, по какой либо причине, то щиты

бросаются и более не могут быть использованы в течение всей битвы. Удалите модели штурмовых щитов с поля.

Стрельба

Штурмовые щиты дают «твердое» укрытие тому подразделению, которое их имеет. Тем не менее, штурмовые щиты не могут использоваться как Защищаемые Препятствия.

Стоимость щита вычисляется из расчета количества моделей в подразделении, и штурмовой щит на все подразделение стоит 1 очко за модель.

ОСАДНАЯ БАШНЯ

Осадные башни являются самым безопасным и эффективным способом атаки на стены замка. Башня может защитить атакующих от большей части огня со стен, и, придвинувшись вплотную к стенам, избавить атакующих от опасного штурма с использованием лестниц.

Осадные башни стоят почти все расы мира Warhammer, хотя сама технология их изготовления существенно различается от расы к расе. Например, Нежити могут строить башни из костей, укрепленных темной магией. Воины Хаоса строят башни из бронзы и заключают в них демонов, которые заставляют башни катиться вперед безо всяких усилий. Лесные Эльфы могут использовать вместо башен огромные живые деревья, на ветвях которых сидят воины, и которые сами по себе могут проломить любую каменную кладку.

Осадные башни и войска

Подразделение, которое включает от 10 моделей и более, может иметь одну осадную башню. Внутри башни могут находиться до 8 моделей. Остальные модели подразделения располагаются позади и вокруг башни, толкая ее вперед. Модели в башне могут использовать свое стрелковое оружие без ограничений, но они не считаются

толкающими башню. То есть помимо моделей в башне у вас в подразделении должно быть не менее 10 моделей за ее пределами, чтобы толкать ее.

Движение

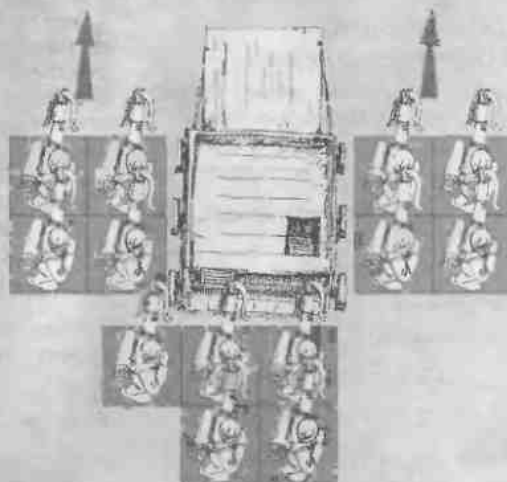
Модели подразделения, которое толкает башню, располагаются вокруг нее. Следует иметь в виду, что если подразделение включает осадную башню, то оно не может иметь бонуса к результату боя за ряды, так как оно слишком дезорганизовано усилиями по перетаскиванию башни, чтобы эффективно сражаться в ближнем бою.

После того, как обе стороны расставятся, но до начала битвы, башня может переместиться на 2D6 дюймов к замку противника.

Подразделение, включающее осадную башню, не может маршировать, поворачивать или разворачиваться, но оно может совершать нападение на стены, удваивая дальность своего движения при этом.

Минимально необходимое число моделей, которое может двигать башню, равно 10. Если численность подразделения падает ниже этого, то подразделение получает штраф к движению в -1 дюйм за каждую модель, менее 10. То есть подразделение из 8 моделей имеет штраф в -2 дюйма. Если численность подразделения падает до 6 или менее моделей, то подразделение вообще не может двигать осадную башню.

Осадная башня и подразделения



Модели в подразделении, которое толкает башню, могут быть размещены в любом порядке, а также вы пожелаете.

Атака осадной башни

Модели, которые находятся в базовом контакте с башней, могут атаковать ее в ближнем бою. Все атаки по башне попадают автоматически. Раны наносятся с использованием профиля, который дан ниже.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
*	0	-	-	7	4	1	-	-

* - как команда, толкающая башню

Стрельба

Осадная башня может быть выбрана как отдельная цель для стрельбы. При стрельбе по башне подразделения получают бонус в +1 на попадание, как по большой цели. Башня и модели, которые в ней находятся, считаются как единая цель в отношении стрельбы. За каждое попадание по башне киньте D6: на 1-2 попадание отсчитывается по моделям сидящим в башне, на 3-6 по самой башне.

Если башня уничтожена, то все модели в ней должны пройти тест на Инициативу, или получить одно автоматическое попадание с силой 5. Выжившие модели размещаются на месте уничтоженной башни. Если башня уничтожена, то выжившие из подразделения, которое толкало башню, может перестроиться в любое построение, которое пожелает.

Боевые машины и осадная башня

При стрельбе из оружия, которое использует Шаблон, башня и

модели которые в ней находятся считаются как отдельные цели. Располагайте Шаблон так, как предписывают правила стрельбы из вашего оружия, и отдельно отсчитывайте попадание по башне и по сидящим в ней моделям.

Пушки и стрелометы могут наносить повреждения только по башне. При попадании из такого оружия кидать кубик на распределение не надо, повреждения автоматически наносятся башне.

Бегство и преследование

Если подразделение, которое толкает башню, бежит, то оно бросает башню. Оставленную башню может подобрать другое подразделение, подойдя к ней в базовый контакт.

Подразделения, которые толкают башню, никогда не преследуют отступающего противника, даже если они попадают под правило Бешенства.

Нападение

Подразделение, которое включает осадную башню, совершает нападение на дистанцию, равную удвоенному движению моделей в подразделение, но расстояние может быть уменьшено, если количество моделей толкающих башню меньше 10, как описано выше. То есть подразделение с Движением равным 5 и состоящее из 8 моделей (штраф в -2 к движению) совершает нападение на дистанцию 6 дюймов.

Если башня находится в базовом контакте со стеной, то модели, которые находятся в башне, могут атаковать парапеты замка. До двух моделей одновременно могут атаковать парапет с башни.

В тот ход, когда башня выступает в базовый контакт со стеной, модели, которые находятся в башне, могут совершить нападение на модели на стене. Модели на башне не имеют пенальти при ближнем бое с моделями на стене и бьют первыми, как при нормальном Нападении.

Защищающиеся, тем не менее, могут «Стоять и Стрелять» и «Укреплять Оборону!» в соответствии в общими правилами, но не могут использовать камни или кипящее масло против подразделения с башней.

Следует иметь в виду, что если на момент касания башней стены в ней не было моделей, то атакующий должен потратить один ход на то, чтобы модели поднялись по лестницам башни, и атаковали парапет.

Вы можете без ограничений перемещать модели с земли в башню, из того подразделения, которое толкало башню.

В последующие ходы боя не одна сторона не считается нападающей.

Одна башня стоит 100 очков, и вы можете иметь одну башню на каждые полные 1000 очков вашей армии.

ОСАДНОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Во время осады осаждающие и осаждаемые могут использовать любое количество очков своей армии на приобретение осадного оснащения из листа ниже.

Использование осадного оснащения

Осадное оснащение может быть использовано в сценарии Осада.



Быстрые, как дикий кот.

Смертоносные, как змея.

Сильные, как медведь.

Грациозные, как орел.

Страшась, о враг!

Боевые Танцоры идут за твоей головой!

Линя Боевых Танцоров

ОСНАЩЕНИЕ ОСАЖДАЮЩЕГО ИГРОКА

Осадная башня100 очков

Любое пехотное подразделение, которое включает 10 и более моделей может иметь одну осадную башню. Вы можете иметь одну осадную башню на каждый 1000 очков, то есть в армии в 3000 очков вы можете иметь до 3 башен.

Защищенный таран50 очков

Любое пехотное подразделение может иметь один защищенный таран.

Простой таран10 очков

Любое пехотное подразделение может иметь один простой таран.

Осадная башня100 очков

Любое пехотное подразделение, кроме скирмишеров может иметь любое количество лестниц.

Веревки с крюками1 очко за модель

Любое скирмишерное подразделение в армии осаждающего может иметь крюки с веревками.

Штурмовые щиты1 очко за модель

Любое пехотное подразделение в армии осаждающих, вооруженное стрелковым оружием, может иметь мантлеты.

ОСНАЩЕНИЕ ОСАЖДЕННОГО ИГРОКА

Камни1 очко за модель

Любое пехотное подразделение в армии осаждающего может иметь камни.

Котел с кипящим маслом25 очков за котел

Любое пехотное подразделение в армии осаждающих может иметь один котел

Усиленные ворота20 очков

Осажденный игрок может сделать свои ворота усиленными.

СЦЕНАРИЙ – ОСАДА

Использование этого сценария

Этот сценарий отображает осаду замка или крепости, когда осажденные готовятся продать подороже свои жизни, а атакующий готовится уничтожить последний оплот своего врага.

Цели

Осаждающие должны прорваться в крепость и захватить ее. Осажденные должны любой ценой отбить нападение или, как минимум, уничтожить как можно больше врагов.

Поле боя

Поле боя включает осажденный замок и окружающую его местность.

Ландшафт

Карта на этой странице показывает возможное расположение ландшафта на поле боя. Атакующий игрок также может разместить на поле до трех дополнительных элементов ландшафта, используя таблицы генерации ландшафта, как описано в основной книге правил Warhammer.

Это дополнительные элементы ландшафта должны быть размещены не ближе, чем в 24 дюймах от стен замка.

Для войск в 1500 очков крепость должна включать 4 башни, 3 отрезка стены и один ворота. За каждые 500 полных очков армии осажденного он может добавить к своей крепости одну башню и один отрезок стены.

Войска

Каждый игрок выбирает свои войска в соответствии со своей Книгой Армии на заранее оговоренную сумму очков.

Осаждающие имеют силы на сумму очков в два раза большую, чем осажденные.

Если ваша армия не имеет пехотных подразделений в разделе Основных, то вы можете использовать пехотные подразделения из раздела Специальных, как Основные.

Осажденные и Осаждающие могут приобретать для своих моделей осадное оснащение, как описано выше по этим правилам.

Специальные правила

Следующие специальные правила применимы в этом сценарии.

Замок. Все правила для замка используются в этом сценарии.

Осадное оснащение. Оба игрока могут покупать для своих войск осадное оснащение, в соответствии с правилами описанными выше.

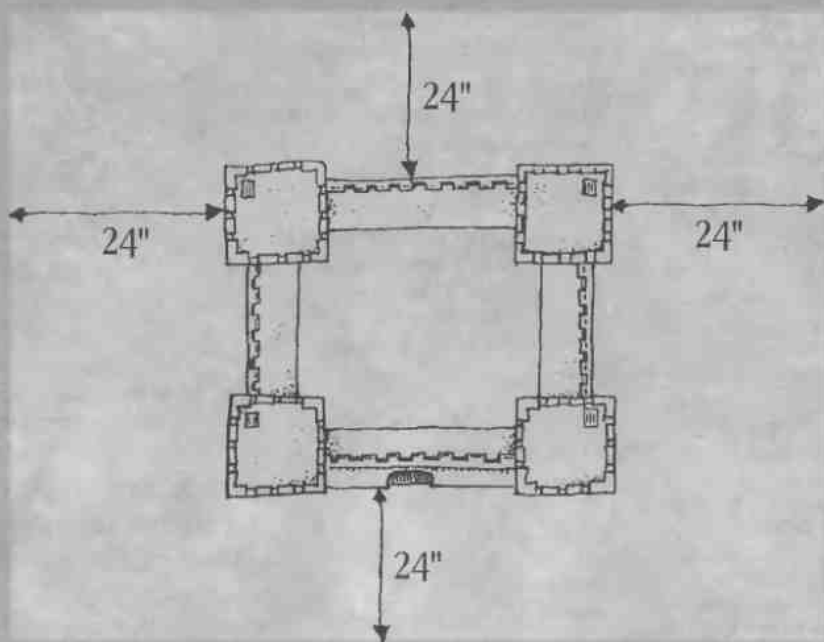
Специальное размещение. Подразделения, которые имеют специальные правила размещения на столе, такие, например, как Разведчики, не могут использовать свои специальные правила в этом сценарии.

Размещение

Осаждающие выставляются все свои войска первыми. Осаждающий не может размещать свои модели ближе, чем в 24 дюймах от замка, если его подразделения не имеют специальных правил, позволяющих размещаться ближе, например подразделения с Осадными Башнями. Осажденные размещают свои силы после осаждающего.

ЗОНА РАСПОЛОЖЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО

ЗОНА РАСПОЛОЖЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО



ЗОНА РАСПОЛОЖЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО

ЗОНА РАСПОЛОЖЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО



Кто ходит первым?

Осажденные ходят первыми.

Длина сценария

Игра продолжается 7 ходов. Если по окончании 7 хода крепость не захвачена, то атака провалилась.

Победа и поражение

Если одна из сторон полностью уничтожена или бежала с поля боя, то противник получает победу.

В любом другом случае внутренний двор крепости следует разделить на 4 части одинакового размера. Следует иметь в виду, что стены и башни в зоны не включаются. Любая сторона, которая контролирует больше зон на конец игры, считается победителем. Для того чтобы контролировать зону игрок должен иметь в ней подразделение с Силой. Подразделения не менее 5. Летящие существа не могут контролировать зоны. Если оба игрока имеют подразделения с Силой. Подразделения в 5 и более в одной зоне, то зона не принадлежит никому.

Если количество контролируемых зон равно, то игра заканчивается ничью.

Атакующие

Атакующая армия содержит вдвое больше очков, чем осажденная, то есть фактически может быть любого размера.

Мы рекомендуем осаждающим использовать армию на 3000 очков. Выберите расу своей армии, используя Книгу Армий Warhammer.

Помните, что если в вашей армии нет обычных пехотных войск, вы можете заменить одно из обычных соединений любым специальным пехотным соединением.

Осадные орудия

Вы можете использовать любое оснащение, доступное осаждающей стороне (подробнее см. раздел Правила осады).

Защищающиеся

У армии, обороняющей осажденную крепость, впо-

ловину меньше очков, чем у осаждающих. Мы рекомендуем использовать 1500 очков обороняющейся армии против 3000 очков наступающей. Выберите расу своей армии, используя Книгу Армий Warhammer.

Помните, что если в вашей армии нет обычных пехотных войск, вы можете заменить одно из обычных соединений любым специальным пехотным соединением.

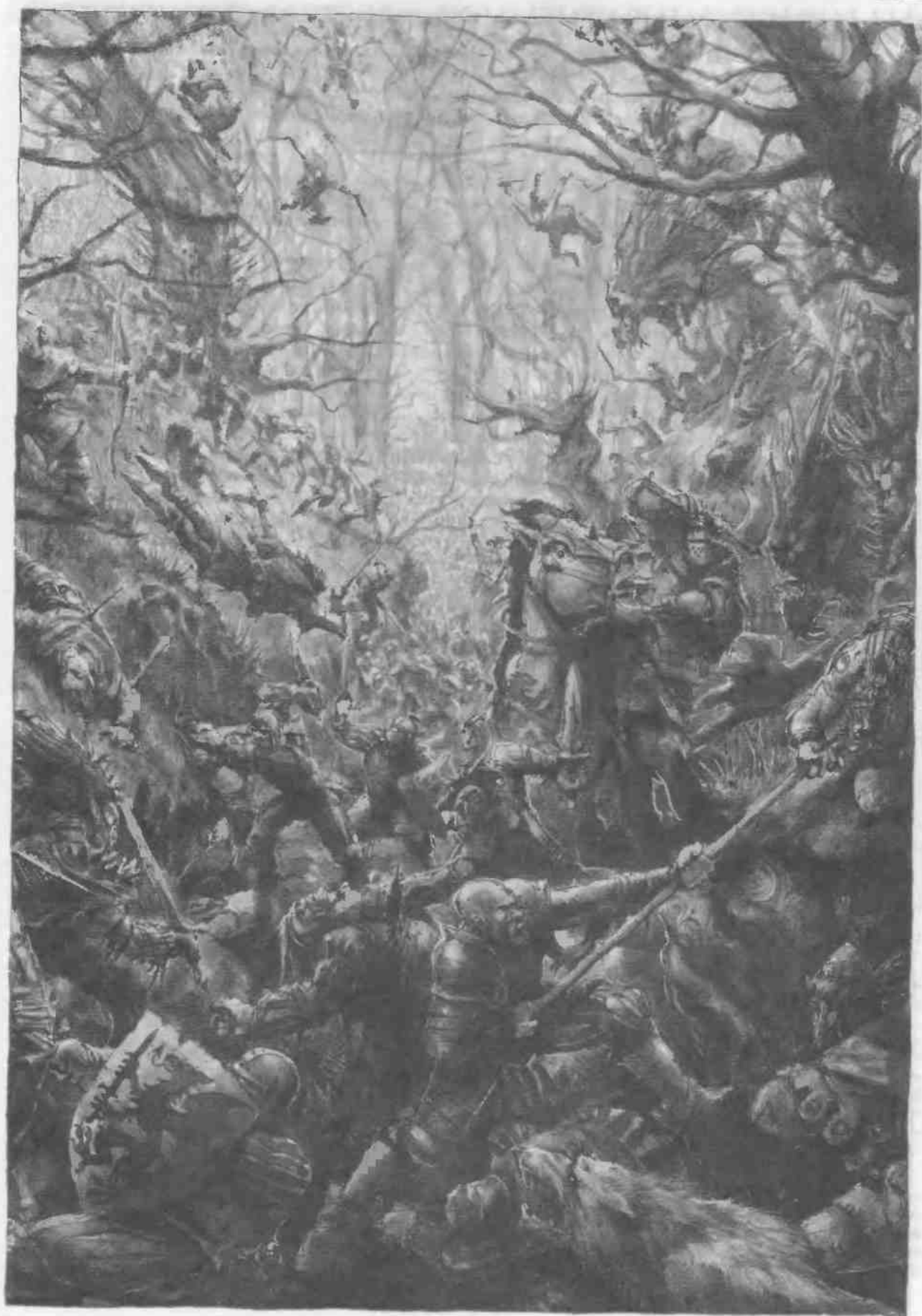
Оснащение

Вы можете использовать любое оснащение, доступное обороняющейся стороне (подробнее см. раздел Правила осады).



Наполните ров телами своих мертвых товарищей. Топчите их изувеченные трупы, чтобы достичь стен. Пусть стены рухнут под их тяжестью.

Арбаал Непобежденный, обращаясь к своим Воинам Хаоса у стен Праага.



Сграмоподобным треском опорные колонны сломались. Тонны камня обрушились вниз и полностью завалили вход в старую шахту гномов. С другой стороны каменного завала раздавался писк гоббосов. Борзаг пожал плечами: если эти придурки достаточно глупы для того чтобы войти в шахту карликов и начать рубить поддерживающие опоры, то они получили то, что заслужили. Их еще много там, от куда они пришли, размышлял шаман Орков, поглаживая голову своего виверна.

«Борзаг, дружище, это бала хорошая драка. Мы устроили карликам классную резню. Мои тролли были великолепы, правда? Он провернули весь мой план как по...ээ...пальцам». Горблум хлопнул Борзага по плечу. Шаман затолкал обратно острое желание дать фамильярничавшему гоблину в ухо.

Горблум стал еще более надутым и высокомерным после того как шаман вручил ему Корону Команды. Он перестал называть себя Горблумом Желтые Полоски, и стал называть себя Горблумом Великолепным. Что за кретин! Во имя Морка, он боялся даже приблизиться к пятидесяти троллям, если корона плотно не сидела на его голове. Тролли скорее бы съели бы Горблума, и его паука, как бутерброд с маслом, если бы у него не было бы короны. Надо сохранять спокойствие, напомнил себе Борзаг. Ему все еще нужен этот кретин, его тролли, гоббосы и фанатики. Они станут центральной частью его гениального плана, основой его будущей непобедимой армии.

«Да. План который ты придумал, был просто гениален, Горблум» сказал Борзаг, осторожно снимая лану Горблума со своего плеча. Шаману хотелось плюнуть с досады. Весь план принадлежал ему, и более того тупой гоблин сопротивлялся ему как мог. Но аура короны требовала от Борзага подкашливать эго Горблума. Старый шаман подошел к краю обрыва. Горблум последовал за ним. Шаман подавил желание толкнуть тупого вождя вниз, просто для того, чтобы посмотреть, как он будет падать, но вместо этого обратил свое внимание на панорамный вид внизу. Далеко внизу земли юго-востока Империи простирались перед ним как карта. Он видел как небольшая речка течет по холмам, вливаясь в большую, которую захваченные карлики называли Рейк. Он видел малпосенькие лодочки и плоты, которые плыли по малпосенькой речке как игрушки. Там были деревни, и это значило больше карликов, которых можно будет убить. Хорошо. Борзаг ненавидел карликов, с того момента как дорос до колена гигантскому пауку.

«Босс! Босс!», — заскрипел Сликид, лакей Горблума. — «это не золото, это камни!» Гоббо бросил сумку под ноги Горблumu. Маленький вождь гоблинов начал пристально всматриваться в камни, делая вид что изучает их, как будто его пристальный взгляд мог обратить камни в золото.

«Да, это не золото...» — глубокомысленно изрек он. «Если это конечно не новый, серый вид золота. Карлики обманули нас.»

Борзаг поморщился. Горблум был не только туп, он был еще и пустозвоном. «Я думаю что понимаю что босс имел в виду».

«Правда?» сказал Горблум, слегка удивленно.

«Да. Эти карлики не могут тебя обмануть, ты видишь все их хитрости насквозь».

«Правда? Эээ, то есть я имел в виду, да, это правда».

«Да, они спрятали его, там в городе внизу, видишь? Ты понял это с самого начала. Ничего удивительного в том что они называют тебя Горблум Великолепный».

«Да, это так. Ну и каков мой великолепный план на этот раз».

«Ты собирался спуститься вниз, разрушить этот городок, и узнать где карлики попрятали свое золото».

«Да, точно. Зубы Морка, меня посещают по настоящему гениальные идеи, не так ли приятель Борзаг?»

«Да, Горблум, это так».

Горблум выкрикнул команду, и орки и гоблины начали строиться, чтобы маршем отправиться на деревню. Гоблины Сликида тут же начали корчить рожи парным Вакурана. В течении секунды два отряда сошлись в потасовке. Горблум, удивленный до невозможности, стоял посреди этого месива и хлопал глазами. У Борзага начала болеть голова, и его глаза осветились зеленым светом, как всегда когда орки бросались в драку.

«Хватит!» — рявкнул Борзаг. Он выловил из драки Сликида и Вакурана, потряснул их как котла и кинул в сторону, прямо к пасти своего виверна. Оба лидера гоблинов тут же затихли, и окаменели от страха. Свалка постепенно прекратилась, и гоблины разбрелись по своим отрядам. «Оставьте свой боевой дух для карликов», — рявкнул Борзаг. «Теперь вперед».

Оглашая округу криками и песнями, армия зеленокожих двинулась вниз, на ничего не подозревающее человеческое поселение.

ПРИЛОЖЕНИЕ ПЯТОЕ – КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ

На последующих страницах вы найдете некоторые комментарии к правилам. Эти комментарии не совсем правила, просто они объясняют некоторые спорные или трудные для понимания моменты.

Изменения построения (страница 49)

Модели могут наращивать или убирать один ряд за половину движения, или два за полное движение. Последний ряд все равно считается рядом, даже если в нем одна модель. Это важно, например, при стрельбе из стреломета. Следует иметь в виду, что бонус к результату боя дается только за ряд, в котором 4 и более моделей.

На рисунке 1 все подразделения имеют по два ряда, но только третье подразделение получает +1 к результату боя, так как у него во втором ряду 4 модели.

На рисунке 2 вы видите подразделение из 15 моделей, которое построено в 3 ряда, в два ряда и в 4 ряда. Как вы видите центр подразделения остается на месте, а остальные модели распределены поровну между двумя сторонами, насколько это возможно.

При перестроении вы можете смещать нечетные модели либо правее центра, либо левее его по своему выбору, но центр подразделения должен оставаться на месте.

Самым простым путем убрать один ряд будет удалить его, а затем распределить модели поровну между оставшимися рядами.

Для наращивания ряда удалите одну колонну из подразделения, и расставьте убранные модели в новый ряд. Если в новом ряду есть место для размещения еще

моделей, удалите еще одну колонну, только с другой стороны подразделения, и расставьте удаленные модели в ряд. Вы должны продолжать это до тех пор, пока в ряду не останется места для того, чтобы выставить модели из еще одной удаленной колонны.

При наращивании рядов или колонн вы должны быть уверены в том, что вам хватит места на размещения новых моделей.

Изменение формации не разрешено, если место под новые ряды или колонны заблокировано непроходимым ландшафтом или моделями противника, если модели должны вступить в трудный ландшафт, который подразделение до этого не занимало, или если модели можно выставить только по другую сторону препятствия.

Разворот и неполные ряды

Последние ряды часто бывают неполными, и это может вызвать трудности при

Рис. 1

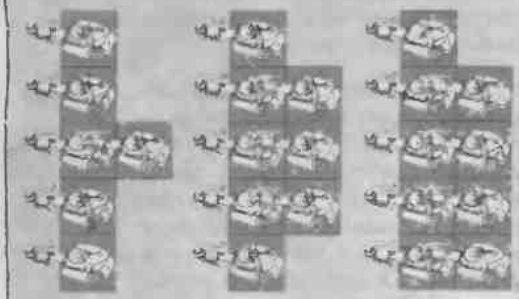


Рис. 2

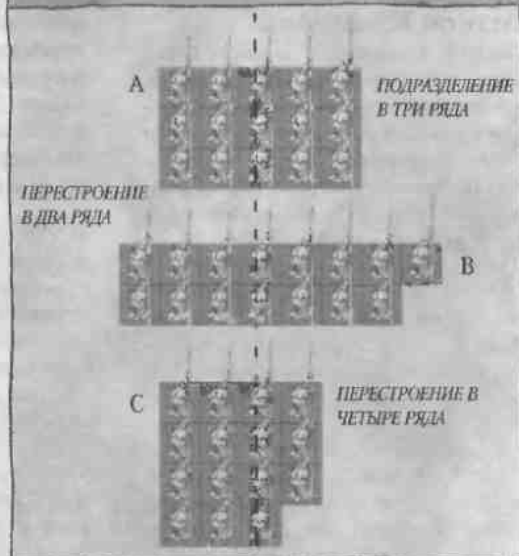
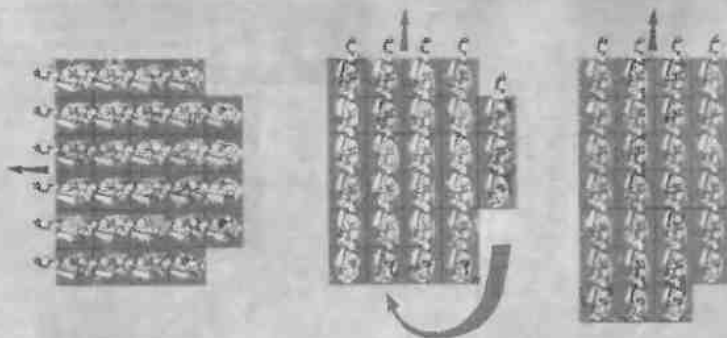


Рис. 3.



развороте на 90 или на 180 градусов.

Для того, чтобы развернуть подразделение с неполным рядом, перед поворотом удалите неполный ряд, разверните подразделение, и затем выставите модели из удаленного неполного ряда обратно, но с тыла нового построения, образуя при этом новые ряды, если необходимо. Смотрите рисунок 3.

Это может выглядеть странным в некоторых случаях, например при длинных линиях стрелков, но этого единого принципа лучше придерживаться в любом случае.

Неполный ряд и ближний бой

Обычно модели в неполном ряду должны располагаться как можно ближе к центру.

Если подразделение подверглось нападению во фланг, то модели в неполном ряду двигаются в базовый контакт с противником, и могут сражаться без ограничений, смотрите рисунок 4.

Если подразделение подвергается нападению в тыл, то некоторые модели в первом ряду противника могут не достичь врага, из-за неполного ряда. В таком случае все модели в первом ряду противника и в последнем ряду атакующего подразделения считаются находящимися в базовом контакте и могут сражаться без ограничений, см. рисунок 5.

Маневры Легкой Кавалерии

Легкая кавалерия может быть весьма быстрой и маневренной, из-за того, что она может переставляться при движении, даже если марширует. Это, в частности, позволяет легкой кавалерии перестраиваться из колонны в одну линию сразу.

Первое, что следует сказать об этом, это то, что модели должны быть выставлены поровну от обеих сторон первой модели, насколько это возможно.

Вообще подразделения, которые расширяют или сужают фронт, делают это вокруг неподвижной средней модели в первом ряду, как показано на рисунке 6.

Рис. 4

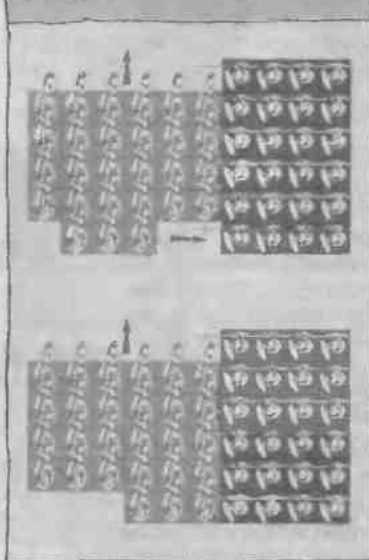
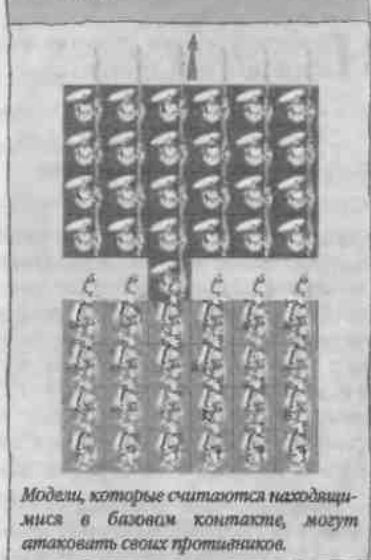


Рис. 5



Модели, которые считаются находящимися в базовом контакте, могут атаковать своих противников.

Второе что следует отметить, так это то, что модели в конце колонны проходят весьма долгий путь, особенно в том случае если линия потом продолжит свое движение. Это не большая проблема в показанном примере, но что, если подразделение будет состоять из 20 и более моделей.

В таком случае следует иметь в виду, что модели при таком перестроении не могут пройти расстояние большее, чем их движение. Если они не могут достигнуть переднего ряда из-за этого, то они должны встать во второй или третий ряд.

Также следует иметь в виду, что при таком перестроении модели в конце колонны могут обнаружить, что прямой путь из конца

колонны к краю линии заблокирован чем либо: трудным или непроходимым ландшафтом, или войсками противника. В таком случае модели должны двигаться по ближайшему доступному пути, и по этому пути измерять дальность.

На рисунке 7 вы видите пример того, как перестраиваться нельзя из-за мешающего подразделения противника. В качестве основного правила следует принимать следующее: если модели в конце колонны не могут встать на желаемую позицию, при этом не пересекаясь с трудным или непроходимым ландшафтом, не преодолевая препятствий и не проходя менее чем в 1 дюйме от моделей противника, то такое перестроение невозможно.

Рис. 6



Рис. 7



Модели 3 и 4 не могут достигнуть своей позиции в новом построении из-за того, что между моделью 1 и подразделением противника менее 1 дюйма.

Неприменимые нападения

Еще раз напоминаем, что подразделение, которое желает совершить нападения, должно видеть цель, то есть цели должны быть в пределах фронтального сектора в 90 градусов хотя бы одной модели в подразделении.

Игроки не могут мерить расстояние до цели до объявления нападения.

Игрок должен использовать только свой глазомер и опыт, ибо если он не достигнет цели, то он не только поставит себя в не выгодное положение, то есть под нападение противника в следующий ход, но и потеряет возможность пострелять, и возможно даст противнику возможность лишний раз пострелять в свой отряд.

При объявлении нападения игрок должен иметь весомые основания полагать, что его нападающий достигнет цели.

Игроки не могут объявлять нападения, если сразу видно, что атакующий не достигнет цели. В большинстве случаев это не выгодно, но в некоторых может принести пользу.

Если сразу видно, что нападение провалится, то игрок не может объявлять нападения.

Нападающее подразделение движется строго по прямой, в большинстве случаев.

Нападающее подразделение может совершить один поворот во время своего нападающего движения, для того чтобы привести как можно больше своих моделей в базовый контакт с противником. Если поворот уменьшит количество моделей в базовом контакте, то он недопустим.

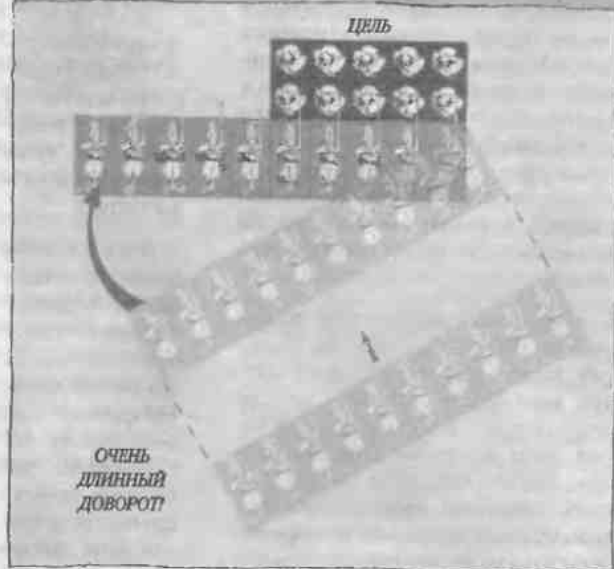
При нападающем движении, кроме такого поворота никакие другие маневры недопустимы: ни развороты, ни перестроения, ничего.

Как только нападающее подразделение соприкоснется с целью, подразделения выравниваются.

Следует иметь в виду, что выравнивание производится в любом случае, даже если некоторые модели в атакующем подразделении пройдут больше своей дистанции нападения, и даже если выравниванию мешает непроходимый ландшафт.

Если выравниванию мешает подразделение противника, то этот случай описан выше, в приложениях пять. Смотрите рисунок 8.

Рис. 8



Спортивное поведение

Мы ввели довольно строгие правила на нападение и движение при нападении, и это может привести к тому, что некоторые игроки будут одерживать победы благодаря ошибке противника на какие-то доли дюйма.

Проработав несколько лет в игровом клубе, я должен сказать, что если вы одерживаете победу из-за того самого миллиметра, на который ошибся ваш противник при нападении, то это не победа.

Лучшим решением станет определенная «щедрость» в отношении долей дюйма или броска кубика.



«Клипнинг»

или подрезание

Некоторые игроки используют в своих играх технику клипнинга, или подрезания, когда подразделение вступает в ближний бой с противником, касаясь его одним углом одной крайней модели, получая при этом несправедливое преимущество. Таких ситуаций следует избегать, используя по возможности простой здравый смысл.

К сожалению клипнинга не всегда можно избежать. Это происходит, например, если подразделения находятся слишком далеко друг от друга для совершения каких-либо маневров при нападении, как это показано на рис. 1. В этой ситуации нападающее подразделение не может поворачиваться по тому, что при любом повороте нападение не удастся. Поэтому подразделение обязано нападать прямо вперед, и при этом в двух подразделениях будет сражаться только две модели, зацепившись, за угол друг друга. То же самое происходит, когда подразделения находятся слишком близко друг к другу, как показано на рисунке 2, и при нападении нападающее подразделение

просто не имеет места для поворота.

В таких экстремальных ситуациях клипнинга нельзя избежать, и с этим приходится мириться.

Облегчить жизнь может некое джентельменское соглашение с противником. Например, по взаимному согласию вы можете просто сдвинуть отряды друг вдоль друга для того, чтобы больше моделей находилось в базовом контакте. Технически это не соответствует правилам, но по взаимному согласию игроков вполне допустимо, тем более что при этом игра приобретет больше интереса и реализма.



Только глупцы могут говорить о том, что они понимают природу Хаоса, ибо Хаос непостижим для человеческого разума. Смертные маги и мистики, которые отваживаются рассуждать о природе Хаоса, добиваются лишь того, что привлекают к себе внимание разрушительных Сил. Многие смертные мудрецы были утащены заживо в Коралевство Хаоса злобными демонами, где они обречены вечно дебатировать о природе Хаоса с демонами мучений.

Некоторые из них утверждают, что Хаос порождает бесконечное множество богов. Другие говорят о том, что кажутся боги на самом деле только лики единого Хаоса, Великого Безымянного, Богомерзости, Невероятного Зверя, Хаоса Неделимого.

Но истинная природа Хаоса лежит за пределами понимания смертного ума. Ни один смертный не способен осознать суть Хаоса, и мудрые люди не должны пытаться вникнуть в помыслы богов Хаоса, в их вражду и цели.

В качестве линии поведения при этом следует понимать, что клипнинг — это недобросовестное манипулирование правилами, которое расходится с духом игры, и именно так следует к клипнингу относиться!

Рис. 1

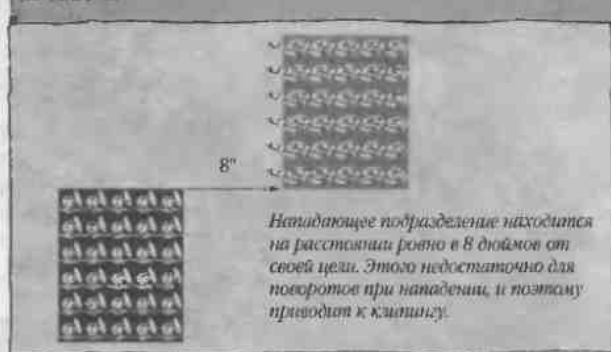


Рис 1а.

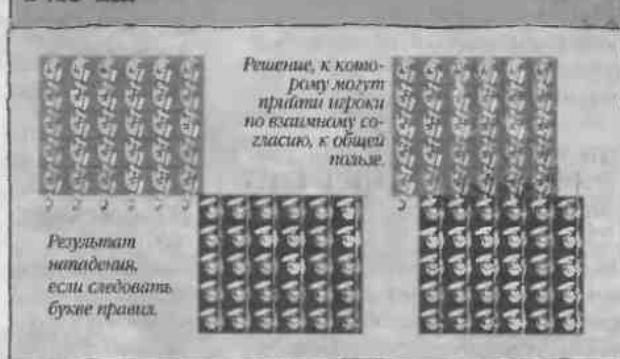


Рис 2.

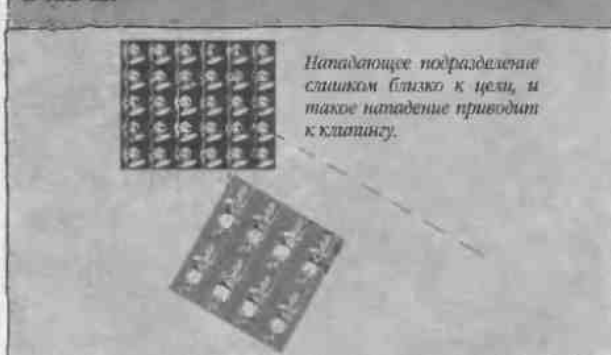


Рис 2а.



Многочисленные цели

Иногда бывает так, что подразделения выстроены в одну линию, и нападение на одно подразделение неизбежно приведет к нападению и на другое подразделение. Пример приведен на рисунке 1.

В случае, показанном на рисунке 1, нападающий игрок должен выбрать целью нападения подразделение, с которым он может привести в базовый контакт больше моделей. Но, так как второе подразделение неизбежно будет подвергнуто нападению, оно так же имеет право объявлять реакции на нападение, несмотря на то, что формально оно нападению не подвергается.

Но подразделения в большинстве случаев все-таки не выстроены в одну линию. Что если нападающий вступает в контакт с одним подразделением, и останавливается в доле дюйма от другого подразделения? Избежит ли второе подразделение боя, или будет в него неизбежно втянуто?

Самый лучший метод такой: остановите нападающее подразделение, как только оно ступает в контакт с подразделением противника, и выровняйте подразделения. Если при выравнивании нападающее подразделение вступает в контакт с другим подразделением противника, то и второе подразделение также вступает в бой.

В таком случае может потребоваться подвинуть все подразделения, нападающие и те, которые подвергаются нападению, для того чтобы сформировать единую боевую линию. Подразделения, которые оказались втянуты в ближний бой, также могут объявлять реакции на нападение.

Другой случай – это когда при продвижении вперед в ходе атаки и после выравнивания нападающее подразделение оказывается менее чем в дюйме с другим подразделением противника. В таком случае продвиньте либо нападающих, либо второе подразделение противника в базовый контакт и сформируйте единую боевую линию.

Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3

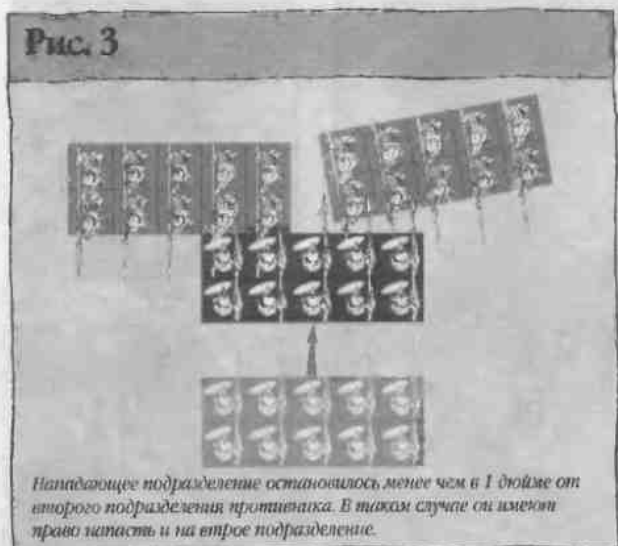
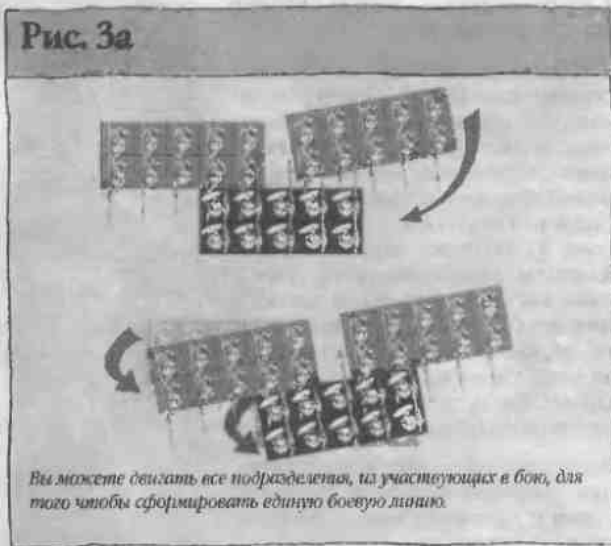


Рис. 3а



Несколько нападений

Если два и более подразделений нападают на одно подразделение, то подразделения должны разделить фронтальную область атакуемого подразделения равномерно между двумя нападающими подразделениями (см. рис. 1). Также следует иметь в виду, что вы не можете менять местами нападающие подраз-

деления, чтобы привести в базовый контакт больше моделей сильнейшего подразделения (рисунок 2).

Помните, что при возникновении таких спорных ситуаций, всегда следует принимать решения, выглядящие «правильными», а не манипулировать правилами, для того чтобы получить незаслуженное преимущество над другим игроком.

Рис. 1

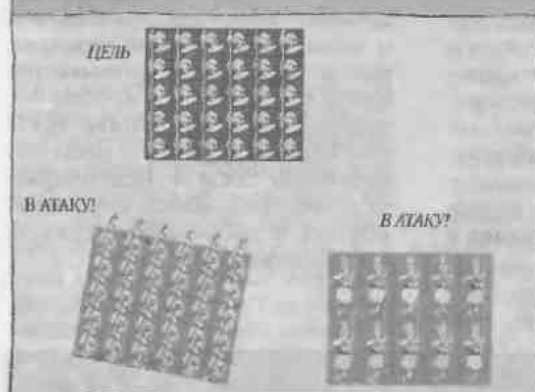


Рис. 16

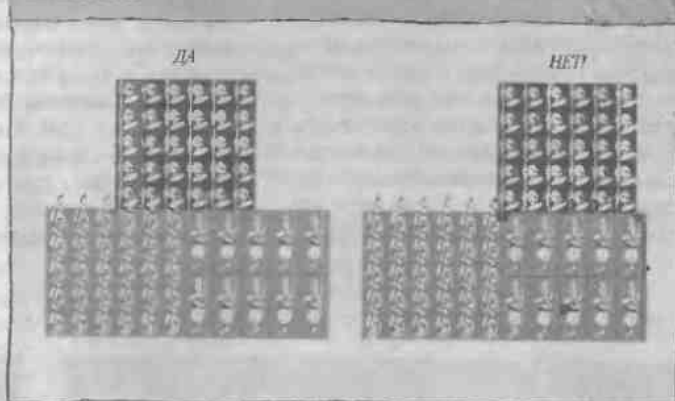


Рис. 2

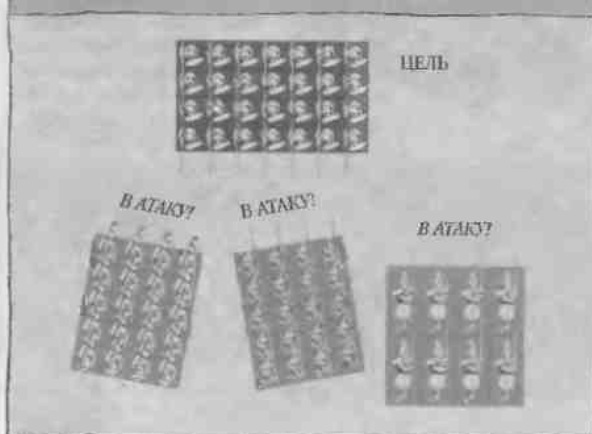
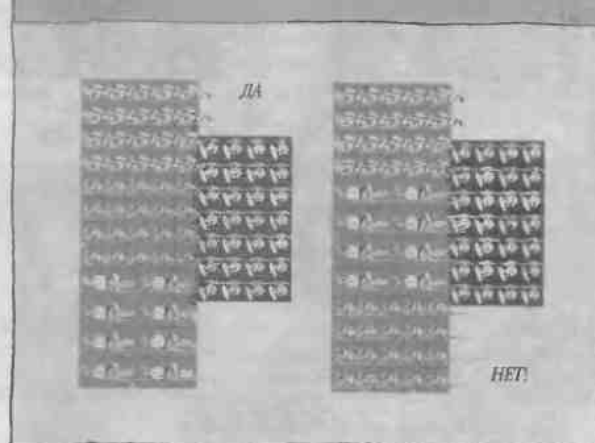


Рис. 26



Скирмишеры, нападающие на скирмишеров

Когда подразделение скирмишеров нападет на скирмишеров, то следует подвинуть ближайшую модель нападающего подразделения в базовый контакт с ближайшей моделью подразделения, подвергающегося нападению. (рис. 3) Далее все модели в нападающем подразделении, которым хватает дистанции нападения, чтобы дойти до линии с двумя первыми моделями, становятся в одну с ними линию, образуя фронт. Все остальные модели становятся в задние ряды (рис. 4).

Далее атакованное подразделение выравнивается в соответствии с правилами нападения для скирмишеров (рис. 5).

Рис. 3

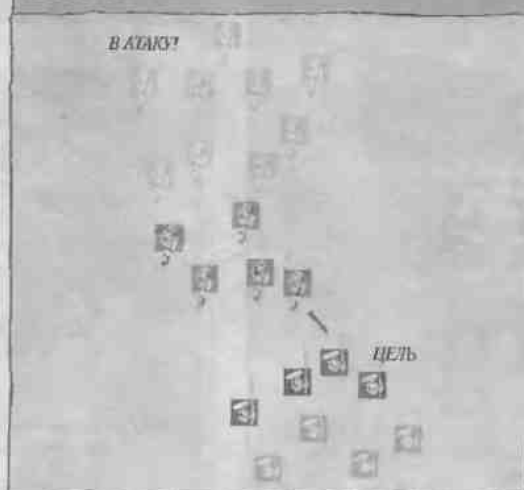


Рис. 4



Рис. 5



ПРИЛОЖЕНИЕ ШЕСТОЕ – СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе мы суммировали в краткой форме все специальные правила. Это поможет новичкам лучше их запомнить и послужит напоминанием более опытным игрокам. В любом случае, более полное описание этих правил следует искать ранее по книге.

Скирмишеры

- 1) Модели в рассыпном строю располагаются в 1 дюйме друг от друга.
- 2) Подразделения скирмишеров могут двигаться на дистанцию, равную удвоенному их Движению, в любую сторону и не получают штрафов к движению за трудный ландшафт, или за преодоления препятствий. Если скирмишеры двигаются на удвоенное Движение, они не могут стрелять.
- 3) Скирмишеры могут стрелять и нападать на любую цель вокруг себя. Они не блокируют линию видимости для членов своего подразделения, но блокируют ее для других подразделений.
- 4) Стрельба по скирмишерам отыгрывается с дополнительным штрафом в -1 на попадание.
- 5) Скирмишеры могут нападать на подразделение, которое видно хотя бы одному члену подразделения. Модели индивидуально придираются к противнику и образуют боевую линию. Модели, которые не могут добраться до боевой линии, строятся в задние ряды.
- 6) Если подразделение скирмишеров подвергается нападению, то подразделение противника останавливается, как только достигает ближайшей модели подразделения скирмишеров. Модели в подразделении скирмишеров образуют боевую линию, как описано выше.

7) Подразделения скирмишеров не получают бонусы к результату боя за ряды, и не отменяют ряды противника, если нападают на него в тыл или во фланг.

8) Пешие персонажи могут присоединиться к подразделениям скирмишеров.

Легкая кавалерия

- 1) Подразделения легкой кавалерии могут совершать одно «бесплатное» реформирование при движении, если не совершают нападения. В любом случае модели в подразделении не могут пройти дистанцию, большую их удвоенного движения, с учетом реформирования.
- 2) Подразделения легкой кавалерии могут вести огонь в любую цель вокруг себя. Правила для линии видимости все равно соблюдаются при реакции «стоять и стрелять».
- 3) Если подразделение Легкой Кавалерии выбирает реакцию на нападение «бежать», то оно автоматически восстанавливает порядок в начале своего следующего хода, и может произвести реформирование.
- 4) Конные персонажи могут присоединиться к подразделениям Легкой Кавалерии, но не могут использовать специальные правила для стрельбы Легкой Кавалерии.

Летающие модели

- 1) Подразделения летающих моделей считаются скирмишерами и подчиняются всем правилам для них.
- 2) Летающие модели могут летать и нападать на дальность до 20". Правила для линии видимости, тем не менее, применимы в полном объеме.

3) Летающие модели могут передвигаться по земле, используя свой параметр Движения. Все правила для перемещения применимы к ним в полном объеме. Летающие модели могут либо ходить, либо летать в один ход они не могут комбинировать два вида движения.

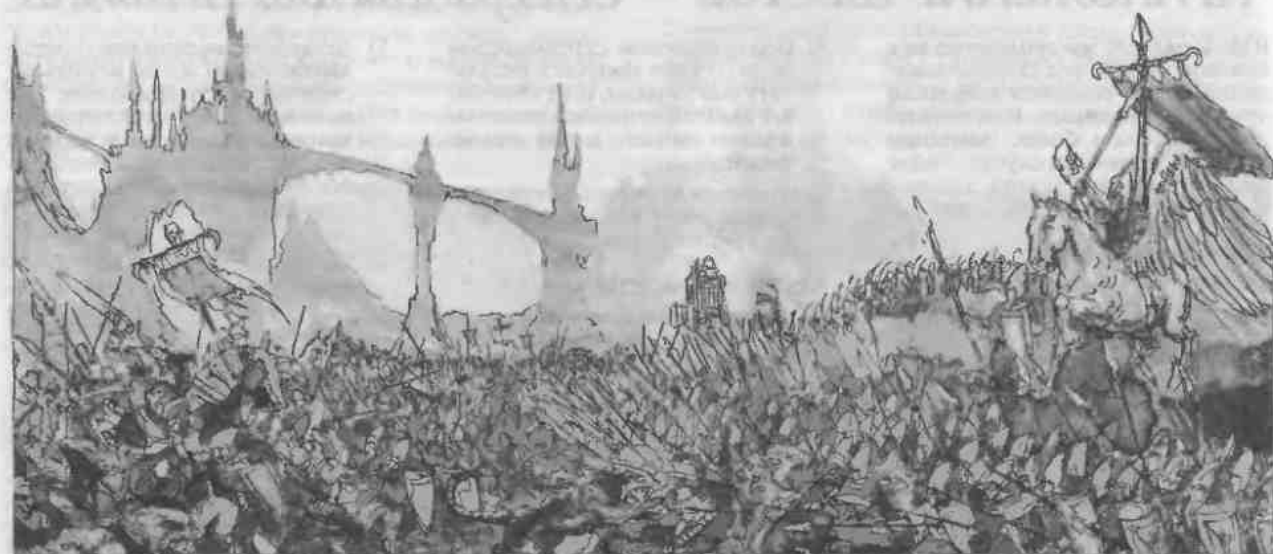
4) Летающие модели могут игнорировать ландшафт при полете, и могут перелетать через другие подразделения, включая вражеские. Они не могут двигаться, садиться или взлетать в лесу.

5) Летающие подразделения могут совершать нападения на дальность до 20". Дальность полета не удваивается при нападении. Атакующее подразделение может декларировать реакцию на нападения как обычно. Следует иметь в виду, что летающие существа вызывают панику при нападении во фланг или в тыл подразделения, которое уже находится в ближнем бою.

6) Подразделения противника, которые ведут ближний бой с летающим подразделением, никогда не получают бонуса к результату ближнего боя за возвышенную позицию, и не получают преимуществ заощающегося препятствия.

7) Летающие подразделения всегда преследуют и убегают на 3D6 дюймов, за исключением случаев, когда они вынуждены двигаться по земле. В таком случае дистанция преследования-убегания зависит от их Движения, как у других моделей.





Музыкант и Знаменосец

Музыкант и знаменосец всегда должны находиться в первом ряду подразделения. При удалении убитых знаменосец удаляется, только если он последняя модель в подразделении.

- 1) Подразделение, которое включает знаменосца, получает бонус в +1 к результату боя.
- 2) Если подразделение преследует убегающее из ближнего боя подразделение, то оно автоматически захватывает знамя врага, вне зависимости от того, догнало ли оно его или нет.
- 3) Подразделение, которое включает музыканта, получает бонус в +1 к своему лидерству при попытке Восстановить Порядок.
- 4) Если после подсчета результата боя результат с обеих сторон равен, сторона которая включает подразделение с музыкантом, получает +1 к результату боя. Если обе стороны включают музыканта, результат остается ничьей.

Разведчики

- 1) Разведчики располагаются на поле после того, как обе стороны заканчивают размещение своих подразделений на столе. Разведчики могут располагаться где угодно на поле, но не ближе 10" от подразделения противника и за пределами его линии видимости.
- 2) Если обе армии имеют разведчиков, то оба игрока кидают кубик. Игрок с наибольшим результатом выбирает, кто первым выставляет своих разведчиков.

Иммунность к психологии

Подразделение, которое иммунно к психологии, никогда не проходит тесты на психологию, такие как Страх, Ужас и не подвержены таким эффектам как Бешенство или Упорство. Иммунное к психологии подразделение никогда не может выбрать реакцию на нападение «бежать». Подразделение проходит тест на разгром как обычно.

Непоколебимые

Непоколебимое подразделение автоматически проходит все Тесты на Разгром и Иммунно к Психологии, как описано выше. Непоколебимое подразделение никогда не может выбрать реакцию на нападение «бежать».

Чешуйчатая кожа

Чешуйчатая кожа может быть скомбинирована с доспехами, для улучшения спас броска модели. Чешуйчатая кожа модифицируется силой, как обычные доспехи.

Смертельный удар

Если модель с этим специальным правилом выкидывает 6 на ранение, то от этого удара не применимы обычные спас-броски за доспехи, и модель умирает автоматически, вне зависимости от количества ран, которое у нее есть. Только магические спас-броски могут быть применимы против такого удара. Смертельный удар применим только против моделей человеческого размера.

Регенерация

Любая рана, нанесенная существу с такой способностью, может быть игнорирована на 4+. Результат боя подсчитывается после всех попыток на регенерацию. Раны, нанесенные Огненными атаками, не могут быть игнорированы таким образом.

Магическое сопротивление (1-3)

Если модель с такой способностью становится целью заклинания, то при попытке разрушить это заклинания могут быть добавлены дополнительные «бесплатные» кубики разрушения заклинаний, от 1 до 3 в зависимости от силы магического сопротивления модели.

Ядовитые атаки

Если модель с такой способностью кидает 6 на попадание, при стрельбе или в ближнем бою, то это попадание наносит рану автоматически. Спас-броски применимы как обычно.

Неживые цели, такие как боевые машины, иммунны к яду.

Дыхательное оружие

Существа с дыхательным оружием могут использовать его в фазу стрельбы. Положите Огнемётный Шаблон узким концом на голову существа.

Модели, которые полностью находятся под Шаблоном, получают попадание автоматически. Модели частично задетые Шаблоном, получают попадания на 4+. Отработайте попадания, используя описание дыхательного оружия существа.

Персонажи могут использовать правило «Берегитесь, Сэр!» в соответствии с общими правилами.

Дыхательное оружие не может быть использовано при реакции на нападения «стоять и стрелять».

Горючие

Горючие цели получают две раны от огненных атак, вместо одной. Раны удаляются после спас-бросков.

ПРИЛОЖЕНИЕ СЕДЬМОЕ — ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

На следующих страницах подводится итог всему сказанному в книге. В любых случаях определяющим является текст главных правил. Все ссылки указывают на страницы Книги Правил Warhammer.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА (СТР. 42)

1. Начало хода
2. Движение
3. Магия
4. Стрельба
5. Ближний бой

1. НАЧАЛО ХОДА

Проведите все тесты, такие как Паника, Ужас, Тупость.

2. ДВИЖЕНИЕ

- Объявление атак
- Восстановления порядка
- Обязательные перемещения
- Перемещение атакующих
- Оставшиеся перемещения

Объявление атак (стр. 44)

Укажите, какой отряд атакует и укажите отряд врага, который он будет атаковать. Проведите тесты на Панику для всех отрядов в бою, атакованных во фланг или тыл. Противник объявляет реакции на атаки.

Реакции на атаку (стр. 45)

Стоять и стрелять

Если атакующий начинает атаку дальше чем с половины дистанции атаки, способные стрелять отряды могут обстрелять его. Если из-за этого атакующий пройдет тест на Панику и провалит его, он побежит в фазу Обязательных перемещений.

Удерживать позицию

Отряд стоит на месте, готовясь к атаке. Это обычная реакция для войск, не способных стрелять или находящихся близко к противнику.

Бежать

Модели немедленно перемещаются от врага на 2D6", если их Движение 6 и меньше, и на 3D6", если их Движение больше 6.

Восстановление порядка (стр. 75)

Бежавшие в прошлый ход войска могут быть остановлены, если выкинуть на 2D6 число, меньшее или равное Лидерству отряда.

Для восстановления порядка в отряде должно оставаться хотя бы 25% от начального числа моделей. Восстановившие порядок войска не могут двигаться и стрелять в этот ход, но могут принять любой строй и направиться на врага. Остановленные персонажи могут использовать магию без ограничений.

Обязательные перемещения (стр. 45)

Обязательное перемещение проводится после объявления всех атак, но до любого движения. В эту фазу перемещаются бегущие отряды, или отряды под действием бешенства и тупости.

Бегущие войска перемещаются на 2D6" или 3D6" в зависимости от их Движения, игнорируя штрафы за препятствия и трудный ландшафт, но обходя непроходимые места. Бешеные войска атакуют, если враг оказался в пределах их досягаемости. В противном случае они движутся как обычно. Тупые войска движутся на половину Движения, если проваливают тест на Лидерство.

Перемещение атакующих (стр. 52)

Атакующие перемещаются к цели вдвое быстрее и должны ввести в бой как можно больше моделей. Атакующие не могут разворачиваться и менять строй, но могут поворачивать, чтобы коснуться больше моделей врага. Но отряд не должен делать это, если из-за этого атака будет провалена. Когда отряд достигает врага, он останавливается и выравнивается с противником, выстраивая прямую линию боя. Выравнивание «бесплатно». Если цель атакующих бежала, но оказалась в пределах их досягаемости, она уничтожена.

Проваленные атаки

Если цель убегает вне досягаемости или дистанция атаки слишком мала, атака провалена. Передвиньте атакующих на их обычное Движение, если только другой отряд не находится в пределах досягаемости, в случае чего атака может быть перенаправлена на него. Атака может быть перенаправлена лишь раз. Провалившие атаку отряды не могут стрелять, хотя маги могут творить заклятья, как обычно.

Оставшиеся перемещения (стр. 46)

Все оставшиеся отряды теперь могут быть передвинуты вплоть до максимальной дальности Движения. Отряды могут двигаться по прямой или маневрировать. Есть четыре типа маневров:



Поворот

Отряд поворачивается вокруг угла. Отмеряйте пройденное расстояние от высшей модели. Отряд может поворачивать несколько раз за ход, пока ему хватает Движения. В атаке отряд может повернуть один раз, чтобы больше моделей вступило в бой.

Разворот

Отряд, не атакующий и не марширующий, может развернуться на 90° или 180°, потратив на это четверть Движения. Заметьте: каждая модель разворачивается на месте; сам отряд не движется. Командиры. Знаменосцы и Музыканты переходят в новый фронт отряда.

Изменение строя

Отряд может увеличить или уменьшить количество рядов построения на один за половину Движения. Если он вообще не движется, он может изменить количество рядов на два.

Перестроение

Не ведущий бой отряд может перестроиться в сколько угодно рядов и встать лицом в любом направлении. Если отряд перестраивается, он не может двигаться и стрелять в фазу Стрельбы, но маги могут использовать магию как обычно.

Движение маршем (стр. 54)

Отряд может маршировать, если в начале фазы Движения в 8" от него нет не бегущих моделей врага. Однако он может подойти маршем ближе 8" к отряду врага. Отряд движется маршем с удвоенной скоростью Движения, и единственный доступный ему маневр – поворот. Он не может менять строй или разворачиваться. Он не может двигаться по трудному ландшафту и пересекать препятствия, и должен остановиться, если встретит их на пути. Марширующий отряд не может стрелять в фазу Стрельбы, но маги могут использовать магию, как обычно.

3. МАГИЯ (стр. 134)

- Подсчет кубиков Силы и Разрушения заклинаний.
- Сотворение заклинания.
- Попытка разрушения заклинаний.
- Заклятье действует или провалено.
- Повторяйте шаги 2-4.
- Разрушение заклинаний, оставшихся «в игре».

Кубики Силы и Разрушения (стр. 135)**Кубики Силы**

В свой ход игрок получает два кубика Силы плюс число кубиков,

зависящее от числа и уровня Магов в армии, как описано ниже:

- Начальное число кубиков: 2 кубика.
- За каждого Мага 1 Уровня: +1 кубик.
- За каждого Мага 2 Уровня: +2 кубика.
- За каждого Мага 3 Уровня: +3 кубика.
- За каждого Мага 4 Уровня: +4 кубика.

Бегущие и убитые маги не дают кубиков Силы.

Прибавьте любые кубики, даваемые магическими предметами, заклятьями и т.д.

Кубики**Разрушения заклинаний**

Его противник получает два кубика Разрушения (четыре – если это армия Пномов) плюс число кубиков, зависящее от числа и уровня Магов или Кователей Рун в армии, как описано ниже:

- Каждый Кователь: +1 кубик.
- За каждого Мага 1 Уровня: +1 кубик.
- За каждого Мага 2 Уровня: +1 кубик.
- За каждого Мага 3 Уровня: +2 кубика.
- За каждого Мага 4 Уровня: +2 кубика.

Бегущие и убитые маги не создают кубиков Разрушения.

Прибавьте все кубики, даваемые магическими предметами, заклятьями и т.д.

Сотворение заклятий (стр. 136)

Маг может попытаться сотворить каждое из своих заклятий один раз. Назовите заклинание и его цель. Бросьте столько кубиков Силы, сколько хотите, но не больше максимального числа для Мага данного уровня. Если результат равен или больше значения активации заклинания, оно работает. Брошенные кубики уходят из кучки кубиков Силы игрока, независимо от результата. Независимо от модификаторов выбрасывание 1 или 2 всегда означает провал заклятья.

Максимальное число кубиков Силы, бросаемое на одно заклятье

- Маг 1 Уровня: 2 кубика.
- Маг 2 Уровня: 3 кубика.
- Маг 3 Уровня: 4 кубика.
- Маг 4 Уровня: 5 кубиков.

Магическая Ошибка

Если выпало две и более 1, то произошел сбой магии. Маг должен

бросить 2Д6 и свериться с таблицей Магических Ошибок.

Непреодолимая Сила

Если выпало две и более 6, то заклинание срывается с Непреодолимой Силой. Оно действует и не может быть рассеяно противником. Если выпало две 6 и две 1, то заклятье провалено, а Маг должен бросить 2Д6 по таблице Магических ошибок.

Попытка разрушения заклинания (стр. 137)

Противник может сделать одну попытку рассеять вражеское заклятье независимо от того на какой отряд оно было направлено. Бросьте столько кубиков Разрушения, сколько хотите. Если Вы хотите использовать любые магические предметы для улучшения Разрушения, объявите об этом до проведения броска. Если выпавшее число равно или больше числа, выброшенного противником при заклинании, то заклятье рассеяно. Если выпало две и больше 1, то рассеивание автоматически провалено независимо от выпавшего числа.

Заклятье действует или провалено

Примените эффект заклятья, как описано в разделе Магии.

Если у вас остались кубики Силы, вы можете творить оставшиеся заклинания.

Разрушение заклятий, оставшихся «в игре»

После окончания сотворения заклятий оба игрока могут попытаться рассеять любые из них, сотворенные в прошлые ходы. Сначала это может сделать противник. Чтобы рассеять действующее заклятье, нужно выбросить число, равное или большее значения активации заклятья. Потом сам игрок может попытаться рассеять действующие заклятья, считая оставшиеся кубики Силы кубиками Разрушения и следуя описанной выше процедуре. Заклятья, которые были созданы с Непреодолимой Силой, могут быть рассеяны, как обычно.

4. СТРЕЛЬБА (стр. 58)

- Объявление цели.
- Замер дальности.
- Бросок на попадание.
- Бросок на ранение.
- Проведение защиты.
- Удаление убитых.
- Проведение тестов на Панику.

Объявление цели

Вооруженная стрелковым оружием модель может выбрать целью любой отряд противника, лежащий внутри угла стрельбы в 90°, если линию видимости не загораживают препятствия.

Стены и изгороди загораживают взгляд, но вставшая вплотную к ним модель может стрелять через них и сама может быть обстреляна.

Можно обстрелять модели, находящиеся не далее 2" от опушки леса. Лишь модели в переднем ряду отряда могут стрелять, если только отряд не стоит на холме, в этом случае стрелять могут до двух рядов. Сначала проведите стрельбу из всего оружия, требующего объявления дальности.

Замер дальности

Замерьте дальность до цели. Определите, каков тип дистанции – дальняя или ближняя. Ближняя – это дистанция до цели, меньшая или равная половине дальности оружия, а дальняя – большая половина.

Если цель вне досягаемости, все выстрелы автоматически промахируются.

Бросок на попадание

По таблице ниже найдите требуемый для попадания результат броска D6. Выбрасывание 1 означает промах независимо от модификаторов.

BS стрелка: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Результат D6: 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3

Модификаторы:

- +1– Стрельба по большой цели.
- 1– Стрельба с движения.
- 1– Стрельба по атакующему противнику.
- 1– Стрельба на дальнюю дистанцию.
- 1– Стрельба по одиночной модели или отряду без строя.
- 1– Цель за мягким укрытием.
- 2– Цель за твердым укрытием.

«Слабое» укрытие

Заборы, Леса, Заросли, Изгороди, Высокая Трава.

«Твердое» укрытие

Валуны/Скалы, Стены, Зеленые Изгороди, Здания, Рвы.

7+ на попадание

Если модификаторы требуют результата 7 и больше, смотрите

метод проведения броска на попадание в таблице ниже:

Требуется на попадание	Нужно выбросить
7	6, потом 4, 5 или 6
8	6, потом 5 или 6
9	6, потом 6
10	Невозможно!

Бросок на ранение

На пересечении Силы оружия со Стойкостью цели в таблице Ранения найдите минимальный результат броска D6 для ранения.

Проведение защиты

Бросайте D6 за каждое нанесенное ранение. Если результат выше или равен величине спас-броска модели, то игнорируйте ранение. Выбрасывание 1 – всегда неудача.

Доспехи

Без доспехов	Нет защиты
Легкие доспехи	6+
Тяжелые доспехи	5+
Щит	+1
Верхом на лошади	+1
Лошадь в доспехе	+1

Модификаторы

Защита броней изменяется от Силы атакующего оружия. Смотрите таблицу ниже.

Сила удара	Модификатор Защиты
3 и меньше	Нет
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9	-6
10	-7

Магические спас-броски

Магические спас-броски не модифицируются силой и позволяют модели спастись, даже когда это обычно не разрешено.

Модель может иметь защиту броней и магический спас-бросок. Для игнорирования ранения используется сначала обычный спас-бросок, а затем магический.

Удаление убитых

Убирайте всех убитых стрельбой из задних рядов, или одинаково с обоих, сторон отряда, если ряд один.

Если ранений несколько

Если модели отряда имеют больше 1 Раны, удалите модели целиком, когда возможно, и сделайте пометки об остальных ранениях, нанесенных отряду.

Проведение тестов на Панику

Если отряд несет 25% и более потерь от стрельбы, он должен немедленно пройти тест на Панику

5. БЛИЖНИЙ БОЙ (стр. 66)

- Проведение Боев.
- Подсчет Результатов Боев.
- Тесты на Разгром.
- Тесты на Панику.
- Бегство!
- Преследование.
- Равнение Рядов.

Проведение Боев

Проводите бои по очереди. Порядок их проведения определяет тот игрок, чей ход идет.

Модели могут сражаться, если касаются подставками.

Порядок Боя

Атакующие отряды бьют первыми. В остальном модели проводят удары в порядке убывания Инициативы.

Если значения Инициативы равны, первой бьет сторона, победившая в прошлом ходу боя.

Если победителя не было, модели игрока, выбросившего на D6 больше, будут бить первыми.

Бросок на попадание

Найдите требуемый результат броска D6 по таблице попаданий. Верховой противник использует WS наездника.

Монстр с наездником используют свои значения WS. Выбрасывание 1 всегда означает промах, а 6 – попадание независимо от значений WS.

Обороняемые препятствия

По моделям за или в обороняемых препятствиях можно попасть, лишь выбросив 6, независимо от WS.

Если атакующие выигрывают ход боя, в следующие ходы они сражаются нормально.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ В БЛИЖНЕМ БОЮ

WS ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

WS АТАКУЮЩЕГО	WS ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

Бросок на ранение

На пересечении Силы атакующего со Стойкостью противника в таблице Ранения найдите минимальный результат броска D6 для ранения.

Проведение защиты

Бросайте D6 за каждое нанесенное ранение. Если результат выше или равен величине защиты модели, то игнорируйте ранение. Выбрасывание 1 всегда неудачно. Значение Защиты броней изменяется от Силы. См. раздел Стрельбы.

Удаление убитых

Убирайте убитых из задних рядов, но оставляйте их рядом, чтобы легче было подсчитать результат боя. Если число нанесенных ранений больше числа сражавшихся воинов, оставшиеся убитые удаляются как обычно.

Результаты Боя (стр. 71)

Сложите число нанесенных каждой стороной ранений в бою, не забыв прибавить ранения, нанесенные не убитым созданиям, и не учитывая те, от которых спасла Защита. Прибавьте все бонусы, пользуясь таблицей ниже. В бою побеждает сторона, набравшая больше очков.

Бонусы по результату Боя

+1 за ряд после первого, не более +3

+1 Если отряд превосходит врага численно

+1 Если в первом ряду есть Знаменосец

+1 Если отряд занимает возвышенность

+1 За атаку с фланга. Если атакованы оба фланга, бонус все равно будет +1

+2 За атаку с тыла. Вместе с атакой с фланга бонус составит +3

+1 Оверкилл. Персонаж, убивший противника и нанесший ранений больше, чем у того было, прибавляет +1 к результату боя за каждое избыточное ранение, но не более +5

Тесты на Разгром

Проигравший бой отряд бросает 2D6 и прибавляет разницу между результатами боя. Если результат выше Лидерства отряда, то отряд сломен и начнет бежать, когда будут определены результаты остальных боёв.

Тесты на Панику

Все отряд в 6" от разбитого или уничтоженного союзного отряда немедленно проходят тест на Па-

нику. Он проводится после тестов на Разгром, но до передвижения бегущих.

Бегство! (стр. 74)

Войска бегут в сторону от самого большого отряда врага, который вел с ними бой. Отряд с Движением 6 и меньше перемещается на 2D6", а с Движением больше 6 – на 3D6". Бегущие отряды не получают штрафов за трудный ландшафт и препятствия, но должны огibtать непроходимые места.

Преследование (стр. 75)

Победивший отряд будет преследовать бегущих на 2D6", если его Движение 6 и меньше, и на 3D6", если его Движение больше 6. Если выпавшее число больше или равно числу, выброшенного бегущими, то бегущий отряд уничтожен. Если преследователи не продвинулись достаточно далеко, чтобы догнать бегущих, то они перемещаются на выпавшее расстояние, не нанося потерь. Преследователи не получают штрафов за трудный ландшафт и препятствия, но должны огibtать непроходимые места, в точности как и бегущие.

Преследователи всегда проходят всю дистанцию преследования, если только они не столкнутся в движении с новым отрядом врага, и в этом случае они считаются совершающими новую атаку, которая будет отыгрываться на следующий ход. Преследователи атакуют, поэтому получают все бонусы, как если бы атаковали в тот ход. Если новый враг внушает страх или ужас, преследователи не должны проходить никаких тестов на Лидерство, чтобы атаковать его. В следующие ходы страх и ужас действуют как обычно.

Отказ от преследования

Отряд может не преследовать врага, если выбросит на 2D6 число, меньшее или равное их Лидерству. Вы должны объявить о попытке до проведения броска на определение дальности бегства.

Отряды, сражавшиеся за обороняемым препятствием, могут автоматически отказаться от преследования, не проходя теста на Лидерство.

Преследование за край стола

Отряд, покинувший стол, преследуя врага, возвращается в то место где покинул стол, в свой следующий ход. Он не может атаковать, но в остальном движется и сражается как обычно. Маги могут использовать магию как обычно. Отряд считается движущимся при отработке стрельбы.

Равнение Рядов (стр. 76)

Построения выравниваются, готовясь к следующей фазе. Бегущие отряды не могут равнять ряды.

Отряды, победившие в бою, могут при желании расширить свой фронт или окружить отряд врага.

Правило Сокрушения (стр. 78)

Если отряд убивает всех противников в первом ходу боя, он может при желании совершить движение Сокрушения. Оно составит 2D6" или 3D6" в зависимости

от значения Движения, как и при бегстве и преследовании.

Если отряд сталкивается с отрядом противника, он считается совершившим новую атаку, которая отработывается на следующий ход.

Смявший противника отряд считается атакующим и получает все премии за атаку, как если бы атаковал в тот ход.

Атакованный отряд может ответить на атаку лишь удержанием позиции, он не может «стоять и стрелять» или «бегать».

Если новый враг внушает страх или ужас, атакующий отряд не должен проходить тесты на Лидерство, чтобы атаковать его.

В следующие ходы страх и ужас действуют как обычно.

Если Сокрушивший врага отряд не встретил на пути врагов, он движется на расстояние, выпавшее на кубиках, и на следующий ход может действовать, как обычно.



ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ

СИЛА ОРУЖИЯ

СТОЙКОСТЬ ЦЕЛИ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

ШАБЛОНЫ ВЗРЫВОВ И ОГНЕМЕТНЫЙ ШАБЛОН

Для использования этих шаблонов просто ксерокопируйте эту страницу, приклейте лист на картонку, и вырежьте шаблоны.

Огнеметный шаблон

3" Малый шаблон

5" Большой шаблон

Глоссарий игры Warhammer

Спас-бросок за доспехи

Многие модели имеют спас-бросок за доспехи. Киньте на кубике число больше или равное значению спас-броска, для того чтобы избежать раны. Спас-броски могут быть модифицированы некоторыми факторами, например Силой атакующего.

Тест на Разгром

Если ваше подразделение проигрывает ближний бой, то оно должно пройти Тест на Разгром. Киньте 2D6, сравните с Лидерством подразделения, минус то, насколько вы проиграли ближний бой. Если выкинуто больше Лидерства подразделения, то подразделение бежит.

Кавалерия

Модели, которые едут на скакунах с одной раной (лошадях, кабанях или волках) называются кавалерией. Скакун и всадник считаются единой моделью, и они оба удаляются, если всадник теряет свою рану. Все атаки производятся против всадника. Кавалерийские модели получают +1 к своим спас броскам за доспехи, благодаря защите, которую дает скакун всаднику.

Командир

Командир это такой тип персонажа, который должен всегда оставаться вместе со своим подразделением. Командир должен всегда стоять в первом ряду своего подразделения.

Персонаж

Персонаж — это одиночная модель, которая сражается сама по себе. Персонаж может присоединиться к подразделению. Персонажи, которые могут использовать магию, называются Магами.

Профиль модели

Каждая модель в игре описывается своим профилем, набором характеристик. Профиль описывает как существо сражается и его ценность на поле боя.

Реакции на нападение

Если подразделение подвергается нападению, то оно может либо держать позицию, либо стоять и стрелять, либо бежать, более подробно смотрите страницу 45.

Результаты боя

Это результат ближнего боя. Посчитайте все успешные раны, которые вы нанесли противнику,

прибавьте к этому все ваши бонусы к результату боя, такие, например, как за ряды или за знамя. Ваш противник делает тоже самое. Сторона с меньшим результатом проигрывает, и ее подразделения должны проходить тест на разгром.

Обязательные перемещения

Обязательные перемещения — это перемещения подразделений, которые производятся вне зависимости от желания игрока, которому это подразделение принадлежит. Это, например, может быть бегство подразделения.

D6

Шестигранный кубик для краткости пишется — D6.

Кубик

Разрушения заклинаний

Вы имеете некоторое количество таких кубиков для попыток разрушения заклинаний. Вы имеете по определению два кубика, +1 за каждого мага 1-ого и 2-ого уровня, и +2 за каждого мага 3-его и 4-ого уровня.

Легкая кавалерия

Легкая кавалерия — это специальный тип кавалерии, правила на которое описаны на стр. 117.

Фронт, фланг и тыл

Диаграмма ниже показывает где у подразделения фронт, фланг и тыл.

Бегство!

Когда подразделение бежит, вы должны кинуть 2D6, или 3D6, если движение подразделения больше 6 дюймов, чтобы определить, насколько убегает подразделение.

Непреодолимая сила

Если вы выкинули две и более 6 при попытке сотворить заклинание, то заклинание прошло с Непреодолимой силой и не может быть разрушено.

Линия видимости

Модель может видеть, и соответственно, стрелять и нападать в пределах сектора в 90 градусов с фронта модели.

Ландшафт может оказывать влияние на линию видимости, и все это более подробно описано на странице 59.

Магические предметы

Магические предметы это могучие артефакты, которые дают специальные способности или бонусы владельцу.

Только персонажи могут носить магические предметы, кроме знамен, которые могут иметь некоторые подразделения.

Маневр

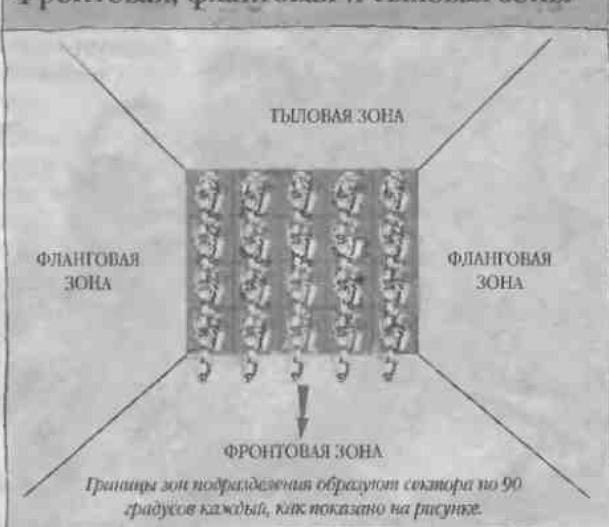
Маневр — это метод, при помощи которого подразделение может изменить направление или построение. Маневрирование описано на странице 49.

Движение маршем

Подразделения могут совершать движение маршем, при этом они передвигаются на дистанцию, равную удвоенному Движению. Подразделения не могут маршировать, если находятся в 8 дюймах от подразделений противника.

Марширующие подразделения не могут совершать никаких маневров, кроме поворота, и не могут входить в зону трудного ландшафта.

Фронтальная, фланговая и тыловая зоны



Магическая ошибка

Если при сотворении заклинания вы выкидываете две и более 1, то происходит магическая ошибка. Заклинание автоматически проваливается, и вы должны кинуть кубик по соответствующий таблице, чтобы определить, что произошло с вашим магом.

Модель

Отдельная игровая фигурка называется в правилах моделью.

Паника

Есть много ситуаций, в которых подразделение может стать жертвой паники. Все они описаны на странице 80. Киньте 2D6 и сравните с Лидерством подразделения. Если вы выкинули число меньше или равное лидерству подразделения, то с ним все в порядке. Если вы выкинули больше чем Лидерство подразделения, то подразделение должно бежать.

Кубики Силы

Количество кубиков Силы отображает количество магии в вашей армии. Вы имеет два базовых кубика Силы и +1 за каждый уровень каждого мага в вашей армии.

Преследование

Если подразделение убегает из ближнего боя, то подразделение противника может его преследовать. Вы должны кинуть 2D6, или 3D6, если Движение подразделения больше 6 дюймов, чтобы определить,

сможет ли оно догнать противника. Если преследующее подразделение кинуло результат больший, чем убегающее, то бегущее подразделение считается уничтоженным. Если преследующее подразделение кинуло меньше, то убегающее подразделение остается на месте. В обоих случаях преследующее подразделение движется на выпавшее расстояние.

Восстановление порядка

Бегущее подразделение может попытаться восстановить порядок в начале фазы движения. Киньте 2D6 и сравните с лидерством подразделения. Если вы выкинули число меньше или равное лидерству подразделения, то подразделение успешно восстановило порядок. Если вы выкинули больше, чем Лидерство подразделения, то подразделение продолжает бежать. Подразделение, в котором осталось менее 25% моделей, не может пытаться восстановить порядок.

Бонус за ряды

Это модификатор к результату боя. Подразделение получает бонус в +1 за каждый ряд, в котором есть 4 и более моделей, после первого, до максимума в +3. Бонус за ряды подсчитывается на начало фазы ближнего боя.

Переброс

В некоторых случаях вы можете перебрасывать кубики. Вы можете взять кубик и бросить его снова, в надежде получить тот результат, который вам нужен. Вы должны принять второй результат, даже если он хуже оригинального. Ни один кубик не может быть переброшен более одного раза, вне зависимости от источника перебросов.

Скакун

Скакун — это ездовое животное, с одной раной.

Ход

Игра в Warhammer идет по ходам. Каждый ход разбит на несколько фаз. Один игрок играет один полный ход, и затем второй игрок играет один полный ход.

Последовательность хода

Ход разбит на несколько последовательных шагов, которые отыгрываются один за одним, в определенном порядке. Последовательность в ходе такова: Начало хода, Движение, Магия, Стрельба, Ближний бой.

Подразделение

Подразделение — это группа из нескольких моделей, которые сражаются вместе на поле боя. Обычно модели в подразделение должны все время находиться в базовом контакте. Разные типы моделей: пехота, кавалерия, боевые машины образуют разные типы подразделений. Разные типы подразделений описаны на странице 40.

Сила подразделения

Сила подразделения отображает относительную численность разных подразделений. Большинство моделей имеют силу подразделения 1, но некоторые имеют больше. Кавалерийские модели имеют силу подразделения 2, а Огры и Тролли — 3.

Магический спас-бросок

Это специальный тип спас броска. Вы должны выкинуть число равное или большее значению спас-броска, чтобы избежать раны. Магический спас бросок не модифицируется силой атаки, и не игнорируется атаками, которые игнорируют обычные спас-броски.

Оружие

Оружием называется... эээ... оружие, которое модель использует в бою. Модель может иметь несколько видов оружия. Тем не менее, только одно оружием может быть использовано в одно время, кроме случая когда модель вооружена дополнительным ручным оружием. Таблица всех видов оружия дана на странице 93.

Маг

Маги это персонажи, которые могут использовать магию в бою. Количество магов в армии определяет количество кубиков Силы и Разрушения заклинаний, которыми вы располагаете. Магия более полно описана, начиная со страницы 134.



Заметки о масштабе и единицах измерения

Метрические единицы измерения

Warhammer использует традиционные для Англии, дюймовые единицы измерения. Но нет ничего сложного в том, чтобы использовать в игре метрические, сантиметровые, единицы.

Вместо того, чтобы пытаться точно конвертировать дюймы в сантиметры, мы рекомендуем вам просто удвоить все расстояния в дюймах, и измерять их в сантиметрах. То есть 4 дюйма станут 8 сантиметрами. Это несколько уменьшит масштаб боя, что, помимо всего прочего, позволит играть на столе меньшего размера. Дистанции, которые создаются случайным образом также следует удваивать.

Масштаб

В Warhammer одна модель отображает одного воина, а один дюйм игрового расстояния примерно равен пяти футам (150 см). такой же масштаб следует использовать для определения роста моделей.

Игроки могут заметить, что в реальной жизни лучники мо-

гут выпускать стрелы на расстоянии до 200 ярдов, а не 40, как предписывает дальность в 24 дюйма. Мы уменьшили все расстояния для того, чтобы создать разумную по размерам игровую область. В отношении игры один дюйм игрового пространства равен примерно 10 футам (3 метрам), и таким образом дальность стрельбы составляет 240 футов. Если же взять масштаб, который используется для роста и масштаба моделей, то лучники стреляли бы на 144 дюйма, и играть пришлось бы на автомобильной стоянке.

То же самое можно сказать о количестве моделей, которые составляют полк на поле боя. Очень трудно, хотя и не невозможно, играть битвы в которых каждый полк состоит из сотен моделей, так что и этот масштаб был уменьшен. На поле боя подразделение в 10-20 моделей отображает отряд в несколько сотен моделей. Так как обе стороны выводят на поле реджименты в таком масштабе, то бой идет на равных. То есть если 10 эльфов способны одолеть 10 гоблинов, то 1000 эльфов может точно так же одолеть 1000 гоблинов.

Время

Игроки могут задать вопрос о том, как много реального времени отображает один ход, несколько часов или несколько минут.

В Warhammer битва обычно продолжается 5 или 6 ходов.

Для простоты следует предполагать что один ход примерно соответствует одному часу, или чуть больше.

В игре события спрессованы во времени, и если в реальной битве долгие периоды ожидания чередуются с короткими периодами боя и быстрого перемещения, то в игре это все равномерно распределено по фазам.

Если вы предпочитаете думать а Warhammer как о отображении реальной битвы, то вы можете представить себе что, например, одна стрела это целый ливень стрел, который стрелки выпускают залпом, а в перерывах между ходами к позициям стрелков подвозят новые запасы.

Домашние правила

Большинство игроков любят создавать свои собственные правила, придумывать новых персонажей или даже писать новые сценарии. Такие правила по большей части используются по соглашению игроков и называются «домашние правила».

Игра Warhammer является весьма гибкой и адаптивной.

Если вы, например, играете в миссию, отображающую нападения на караван гномов, то вы можете разработать правила для повозок с грузом

и тягловых мулов, а также определить, как потеря золота сказывается на гномах.

Как известно гномы весьма ревностно относятся к своим золотым запасам, и могут впасть в бешенство от перспективы потерять добытое честным трудом.

Трудно перечислить все возможные идеи для сценариев: налет на подземные катакомбы, уличные беспорядки, ограбления банка или даже кабакная драка.

Я даже знаю некоторых опытных игроков, которые изменяют базовые правила, для того чтобы приспособить их к своему стилю игры, или исправить некоторые неточности, как они их видят. Это вполне возможно!

Единственное что следует помнить так это то, что домашние правила используются по взаимному согласию играющих игроков и на турнирах в большинстве случаев они не применимы.

ИМПЕРИЯ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Генерал	4	6	5	4	4	3	6	4	9	80
Лорд магов	4	3	3	3	4	3	3	1	8	175
Капитан	4	5	5	4	4	2	5	3	8	50
Боевой маг	4	3	3	3	4	2	3	1	7	60
Алебардист	4	3	3	3	3	1	3	1	7	6
Копейщик	4	3	3	3	3	1	3	1	7	6
Мечник	4	4	3	3	3	1	4	1	7	7
Мундиретер	4	3	3	3	3	1	3	1	7	8
Арбалетчик	4	3	3	3	3	1	3	1	7	8
Луочник	4	3	3	3	3	1	3	1	7	8
Рыцарь	4	4	3	4	3	1	3	1	8	25
Пистолер	4	3	3	3	3	1	3	1	7	17
Флагеллант	4	2	2	4	4	1	3	2	10	11

ОРКИ И ГОБЛИНЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Варбосс Черных Орков	4	7	3	5	5	3	4	4	9	135
Варбосс Орков	4	6	3	4	5	3	4	4	9	110
Великий Шаман Орков	4	3	3	4	4	3	2	1	8	180
Варбосс Духов Орков	4	6	3	4	5	3	4	4	9	125
Великий Шаман	4	3	3	4	4	3	2	1	8	190
Духов Орков	4	5	3	4	4	3	4	4	8	65
Варбосс Гоблинов	4	2	3	3	4	3	2	1	7	155
Великий Шаман Гоблинов	4	5	3	4	4	3	5	4	7	55
Варбосс Ночных Гоблинов	4	2	3	3	4	3	3	1	6	145
Виперн	4	5	0	6	5	5	3	3	5	-
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Большой Босс	4	6	3	5	5	2	3	3	8	80
Черных Орков	4	5	3	4	5	2	3	3	8	65
Большой Босс Орков	4	3	3	3	4	2	2	1	7	65
Орочий шаман	4	3	3	3	4	2	2	1	7	65
Большой Босс	4	5	3	4	5	2	3	3	8	75
Духов Орков	4	3	3	3	4	2	2	1	7	67
Шаман Духов Орков	4	4	3	4	4	2	3	3	7	35
Большой Босс	4	2	3	3	3	2	2	1	6	55
Шаман Гоблинов	4	4	3	4	4	2	4	3	6	30
Большой Босс	4	2	3	3	3	2	3	1	5	50
Ночных Гоблинов	4	2	3	3	3	2	3	1	5	50
Шаман Ночных Гоблинов	4	2	3	3	3	2	3	1	5	50
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5
Здоровяк	4	4	3	4	4	1	2	1	7	7
Дикий Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7	7
Гоблин	4	2	3	3	3	1	2	1	6	4
Ночной гоблин	4	2	3	3	3	1	3	1	5	4
Сноулинг	4	2	2	2	2	3	3	3	4	20
Черный Орк	4	4	3	4	4	1	2	1	8	10
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Кабанья колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-	80
Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7	-
Кабан	7	3	0	3	4	1	3	1	3	-
Волчья Колесница	-	-	-	5	4	3	-	-	-	60
Гоблин	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-
Волк	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Сноулингский вагон	2DG	-	-	4	4	3	-	-	-	40
Сноулинг	4	2	2	2	2	3	3	3	4	-
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Троль	6	3	1	5	4	3	1	3	4	50
Огр	6	3	2	4	4	3	2	3	7	35
Пигант	6	3	3	6	5	6	3	Special	6	200

ГНОМЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Гномий Лорд	3	7	4	4	5	3	4	4	10	150
Рунный Лорд	3	6	4	4	5	3	4	3	10	140
Тан	3	6	4	4	4	2	3	3	10	60
Рунный Кователь	3	5	4	4	4	2	3	2	9	75

Воин	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7
Шахтер	3	4	3	3	4	1	2	1	9	10
Громовержец	3	4	3	3	4	1	2	1	9	12
Убийца Троллей	3	4	3	3	4	1	2	1	9	9
Убийца Вигантов	3	5	3	4	4	1	2	2	9	50
Убийца Драконов	3	6	3	4	4	2	3	3	10	90
Убийца Демонов	3	7	3	4	5	3	4	4	10	140
Длиннобородый	3	5	3	4	4	1	2	1	9	11
Молотобоец	3	5	3	4	4	1	2	1	9	11
Сталекрышитель	3	5	3	4	4	1	2	1	9	13

ВЫСШИЕ ЭЛФЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Эльфийский принц	5	7	6	4	4	3	8	4	10	130
Архимид	5	4	4	3	4	3	5	1	9	165
Пегас	8	3	0	4	4	3	4	2	7	-
Грифон	6	5	0	5	5	4	5	4	8	-
Питавский орел	2	5	0	4	4	3	4	2	8	-
Единобог	9	5	0	4	4	1	6	2	10	-
Дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8	-
Командир	5	6	6	4	3	2	7	3	9	60
Маг	5	4	4	3	3	2	5	1	8	85
Копейщик	5	4	4	3	3	1	5	1	8	10
Лучник	5	4	4	3	3	1	5	1	8	12
Морской Страж	5	4	4	3	3	1	5	1	8	15
Гвардия Феникса	5	5	4	3	3	1	6	1	8	11
Меченосец	5	5	4	3	3	1	6	1	8	12
Белый Лес	5	5	4	4	3	1	5	1	8	15
Леса Королевы	5	5	5	3	3	1	5	1	8	18
Воин-тень	5	4	4	3	3	1	5	1	8	15
Серебряный Шлем	5	4	4	3	3	1	5	1	8	17
Драконий Принц	5	5	4	3	3	1	6	1	8	18
Драконий Принц	5	5	4	3	3	1	6	1	9	25
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Тирановская колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-	80
Команда	-	5	4	3	-	-	5	1	8	-
Эльфийский скакун	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-

ТЕМНЫЕ ЭЛФЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Темные Эльфы	5	7	6	4	4	3	8	4	10	130
Лорд Волшебник	5	4	4	3	4	3	5	1	9	165
Темный Пегас	8	3	0	4	4	3	4	2	7	-
Черный Дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8	-
Герой Темных Эльфов	5	6	6	4	3	2	7	3	9	60
Герой Велдм	5	6	6	4	3	2	7	3	9	70
Эльфий	6	9	9	4	3	2	10	3	10	100
Ассасин	5	4	4	3	3	2	5	1	8	85
Волшебник	5	4	4	3	3	1	5	1	8	7
Воин	5	4	4	3	3	1	5	1	8	9
Городская Гвардия	5	4	4	3	3	1	5	1	8	9
Корсар	5	4	4	3	3	1	5	1	8	10
Разведчик	5	4	4	3	3	1	5	1	8	14
Ведьма	5	4	4	3	3	1	5	1	8	12
Гарпия	4	3	0	4	4	1	2	1	6	12
Палач	5	5	4	4	3	1	5	1	8	13
Черный Страж	5	5	4	3	3	1	6	1	8	11
Темный Всадник	5	4	4	3	3	1	5	1	8	17
Рыцарь Холодного	5	5	4	3	3	1	6	1	8	28

ВАМПИРЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Лорд Вампир	6	7	4	5	5	4	8	5	10	250
Граф Вампир	6	6	4	5	5	3	7	4	9	180
Лорд Некромант	4	3	3	3	4	3	3	1	8	140
Зомби Дракон	6	3	0	6	6	6	1	4	8	-
Мантисора	6	5	0	6	5	4	3	4	7	-
Крылатый Кошмар	8	4	0	5	5	3	3	2	5	-

Младший Вампир	6	5	3	4	4	2	6	3	8	75
Лорд Вайт	4	4	3	4	4	2	3	3	8	60
Некромант	4	3	3	3	3	2	3	1	7	65
Скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	5	7
Зомби	4	2	2	3	3	1	1	1	5	5
Гуль	4	2	2	3	4	1	3	2	5	9
Стая Лесных маляв	1	3	0	2	2	5	1	5	10	50
Лютый Волк	9	3	0	4	3	1	2	1	3	10
Могильный Страж	4	3	2	3	4	1	3	1	8	10
Черный Рыцарь	4	3	3	3	4	1	3	1	8	24
Гигантская Лесная мышь	1	3	0	4	4	1	3	2	5	20
Сонм Призраков	6	2	0	3	3	4	2	4	5	90

СКЕЙВЕНЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Владыка	5	6	6	4	4	3	7	4	7	90
Серый Провидец	5	3	3	3	4	3	4	1	6	205
Лорд Грызунов	8	8	0	6	6	6	10	6	10	475
Вожь	5	5	5	4	4	2	6	3	6	95
Маг Исконер	5	3	3	3	3	2	4	1	5	60
Чумной Священник	5	5	3	4	5	2	6	3	6	70
Кланкрыс	5	3	3	3	3	1	4	1	5	5
Штурмовик	5	4	3	4	3	1	4	1	5	8
Варп Огнемет	5	3	3	3	3	1	4	1	5	70
Глобдьер	5	3	3	3	3	1	4	1	5	25
Мастер Стай	6	3	3	3	3	1	4	1	6	8
Гигантская крыса	6	2	0	3	3	1	4	1	4	3
Стая Крыс	6	3	0	2	2	5	1	5	10	50
Чумной монах	5	3	3	3	4	1	4	1	5	8
Раб	5	2	2	3	3	1	4	1	4	3
Подземный Бегун	6	4	4	4	3	1	5	1	7	14
Крысоогр	6	3	0	5	4	3	4	3	4	40
Чумные Кадышары	5	3	3	4	4	1	4	1	5	18

ВОИНЫ ХАОСА

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Лорд Хаоса	4	8	3	5	5	3	8	5	9	170
Лорд Маг	4	5	3	4	4	3	5	1	9	190
Возвышенный Командир	4	7	3	5	4	3	7	4	9	120
Дракон Хаоса	6	6	0	6	6	6	3	6	8	-
Химера	6	5	0	6	5	5	4	5	8	-
Младший командир	4	6	3	4	4	2	6	4	9	70
Маг	4	5	3	4	4	2	5	1	8	70
Вожь	4	5	3	4	4	2	5	3	8	50
Скаун Хаоса	8	3	0	4	3	1	3	1	5	-
Воин Хаоса	4	5	3	4	4	1	5	1	8	11
Мародер	4	4	3	3	3	1	4	1	7	5
Рыцарь хаоса	4	5	3	4	4	1	5	2	9	36
Пыльная Хаоса	6	4	0	4	4	1	4	2	5	12
Отрожь Хаоса	2D6	3	0	4	4	3	3	D6	10	50
Драгон Огр	6	4	0	5	5	4	2	3	8	75

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
--	---	----	----	---	---	---	---	---	----	-----

Колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-	80
Мародер	-	4	-	3	-	-	4	1	7	-
Колесница Воинов Хаоса	-	-	-	5	5	4	-	-	-	100
Воин Хаоса	-	5	-	4	-	-	5	1	8	-
Скаун Хаоса	8	3	-	4	-	-	3	1	-	-

ЗВЕРОЛЮДИ (БИСТМЕНЫ)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Бистлорд	4	7	3	4	5	3	6	4	9	100
Лорд Шаман	4	4	3	4	4	3	3	1	8	190
Вожь	4	6	3	4	5	2	5	3	8	80
Шаман	4	4	3	3	4	2	3	1	7	80
Гор	4	4	3	3	4	1	3	1	7	6
Ангор	4	3	3	3	4	1	3	1	6	3

Бестигор	4	5	3	4	4	1	3	1	7	11
Минотавр	6	4	3	4	4	3	4	3	9	45
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-	70
Гор	-	4	3	3	-	-	3	1	7	-
Рогач	7	3	-	4	-	-	2	1	-	-

Размер подразделения: одна колесница с двумя горнами и двумя рогачами.

БРЕТОНИЯ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Генерал	4	6	3	4	4	3	6	4	9	100
Лорд Маг	4	3	3	3	4	3	3	1	8	175
Типограф	6	5	0	5	5	4	5	4	8	-
Пегас	8	3	0	4	4	3	4	2	7	-
Единорог	9	5	0	4	4	1	6	2	10	-
Герой	4	5	5	4	4	2	5	3	8	70
Маг	4	3	3	3	3	2	3	1	7	60
Пегас	8	3	0	4	4	3	4	2	7	-
Посвященный рыцарь	4	3	3	3	3	1	3	1	7	21
Феодалный рыцарь	4	4	3	4	3	1	3	1	8	25
Идуший рыцарь	4	4	3	4	3	1	4	1	8	27
Рыцарь Грааля	4	5	3	4	3	1	4	1	9	31
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Йомер	4	3	3	3	3	1	3	1	7	3
Лучник	4	3	3	3	3	1	3	1	7	8
Оруженосец	4	3	3	3	3	1	3	1	7	4

ЛЕСНЫЕ ЭЛФЫ

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Эльфийский Лорд	5	7	6	4	4	3	8	4	10	130
Лорд Маг	5	4	4	3	3	3	5	1	9	140
Эльфийский Скаун	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-
Лесной Дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8	-
Гигантский Орел	2	5	0	4	4	3	4	2	8	-
Единорог	9	5	0	4	4	1	6	2	10	-
Герой	5	5	5	4	3	2	6	3	9	60
Маг	5	4	4	3	3	2	5	1	8	65
Страж леса	5	4	4	3	3	1	5	1	8	8
Лучник	5	4	4	3	3	1	5	1	8	11
Дрида	5	4	3	4	4	2	4	2	8	35
Разведчик	5	4	4	3	3	1	5	1	8	14
Боевой Танцор	5	5	4	3	3	1	6	1	8	20
Лесной Всадник	5	4	4	3	3	1	6	1	8	18
Тримен (древень)	6	5	0	5	6	5	2	4	9	220
Следящий за тропами	5	4	5	3	3	1	6	1	8	20

ЛЮДИ-ЯЩЕРЫ (ЛИЗАРДМЕНЫ)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Pts
Лорд Слан	4	5	3	5	6	8	4	6	10	350
Маг-Жрец Слан	4	4	3	4	5	6	3	4	9	200
Герой Заурус	4	5	0	5	5	2	3	4	9	100
Герой Скзик	6	4	4	4	3	2	5	3	7	65
Скинн Шаман	6	2	3	3	3	2	4	1	6	65
Колд Уан	8	3	0	4	4	1	1	1	3	-
Воин Заурус	4	3	0	4	4	1	1	2	8	15
Храмовый Страж	4	4	0	4	4	1	2	2	8	18
Воин Скзик	6	2	3	3	2	1	4	1	6	4
Краксигор	6	3	0	5	4	3	1	3	9	65
Саламандра	6	3	3	4	4	3	2	3	6	90
Стая рептилий	4	3	0	2	2	5	1	5	10	50
Стая змей	3	3	0	2	2	5	1	5	10	50
Террадон	2	3	0	4	4	1	2	1	3	-
Срегадон	6	2	-	5	6	6	2	4	-	220

ЗАМЕЧАНИЯ АВТОРОВ ИГРЫ

(или «Как эта книга увидела свет»)

«Воображение более важно, чем знание»

Альберт Эйнштейн

Добро пожаловать в Шестую редакцию Warhammer! Если вы новичок в этой игре, то вы наверное уже заметили, что игра много требует от игрока. В конце концов, вы должны собрать свою армию, выучить правила, подготовить игровой стол и ландшафт. Но это именно то, что делает игру такой интересной – это вызов вашим способностям, так же как и приятное времяпрепровождение. Вы так же можете быть уверены в том, что Games Workshop окажет вам всю необходимую поддержку в ваших трудах.

Создание такой игры – это масштабная задача. Нам потребовалось почти два года на то чтобы написать, протестировать, проиллюстрировать и напечатать книгу, которую вы держите в руках. Множество людей приложили свои усилия для ее создания. Редакторы, художники, скульпторы, писатели, дизайнеры, покрасчики миниатюр, программисты, дворники, эксперты по домовым... Спасибо всем людям, которые сделали это! Тем не менее, вы должны знать, что я благодарен так же и вам.

Если вы являетесь опытным игроком, то вы, наверное, заметили, что эта книга включает много дополнительного материала. Например, мы включили в книгу правила на Скиммиш и на Осаду. Раздел сценариев содержит множество игровых идей, которые позволят вам сыграть большое число необычных игр. Мы надеемся, что эти правила подвигнут игроков на создание своих собственных сценариев, армий, домашних правил и прочее.

Вы должны понимать, что эта книга правил всего лишь основа для настольных фэнтезийных стратегических игр с миниатюрами. Warhammer никогда не был игрой, в которой правила важнее, чем удовольствие от игры. Сказав это, мы подразумевали, что Warhammer в первую очередь создавался того, чтобы приносить людям радость игры, а не для того чтобы они спорили о правилах до хрипоты. Мы учли многочисленные пожелания игроков при создании этой книги, и будем продолжать учитывать их при написании Книг Армий.

Вы можете написать нам, изложив свои пожелания по поводу того, что бы вы хотели видеть в будущем. Вы так же можете написать пару статей в наш ежемесячный журнал «Белый Гном».

Надеюсь, что игра в Warhammer приносит вам удовольствие.

Thomas





Пехота

Подразделение	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Тип	Оснащение	Спец. правила	Очки

Кавалерия

Подразделение	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Тип	Оснащение	Спец. правила	Очки

Колесница

Подразделение	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Тип	Оснащение	Спец. правила	Очки



Сигмар великий вождей призывает,
Снял он корону:
«Славно я пожил,
В мире я правил долгие годы.

На тир приглашен я в неба чертоги,
Жить без меня будете скоро.

Самых достойных из вас я назначу:
Тех, кто получит власть над страной.
Молот же этот со мною уходит,
Дварфам хранить я его поручаю.

Если настанет время несчастий,
Курган мой молот достойному вручит.
Один ухожу я в дварфов твердыню», —
Так молвил Сигмар,
Мудрый правитель,
Воин могучий.

Больше о нем ничего не известно...
Верят, однако:
В час испытаний Сигмар вернется
К людям на помощь,
Молот свой звездный в небо вздымая,
В небо, где знаком победы великой
Двуххвостый дракон вновь засверкает!





И НАКОНЕЦ...

Если вы новичок в мире Warhammer, вам может показаться, что это все сложно и вам не по плечу. На самом деле, коллекционирование и покраска моделей, а также игра с их помощью - невероятно увлекательное хобби, которое вознаграждает своих поклонников не раз и не два. Один из способов поближе познакомиться с ним - это посетить магазин, торгующий продукцией Games Workshop. Наши магазины - это не просто магазины, это настоящие центры хобби, где вы всегда найдете игроков, художников и моделеров, которые с радостью поделятся с вами идеями и информацией о том, как раскрасить модели, чем отличаются армии друг от друга, а наши продавцы подскажут, что лучше вам выбрать из новинок. Также существует ряд клубов, которые поддерживают игры Games Workshop, которые проводят турниры и кампании. Кроме того, в последние выходные июня в Москве проводится большой День Игры, на котором собираются поклонники Warhammer со всей России. Региональные события и турниры проводятся в крупнейших городах страны нашими дилерами и группами энтузиастов - например, Большой Сибирский турнир "АйсХаммер". В конце концов, есть несколько официальных веб-сайтов, на которых вы можете получить подробную информацию и приобрести миниатюры, находясь в любой точке России:

www.games-workshop.com
официальный сайт GW

www.warhammer-online.ru
официальный сайт ООО «Алегрис»



Центральный магазин "Алегрис" в Москве:
Ул. Мясницкая, д. 20, стр. 1 Тел. (095) 928-33-37

Филиал "Алегрис-Юг" в Краснодаре:
просп. Чекистов, д. 1, под. 3а Тел. (8612) 73-03-31

Магазин в Санкт-Петербурге:
ул. Седова, д. 11, торговый центр "Эврика", 3-й этаж тел. (812) 332-1828

Магазин в Новосибирске:
Красный Проспект, д. 50, магазин "Боевой Бункер"

Магазин в Тамбове:
ул. Интернациональная, д. 45б, 1 эт., ТЦ "Торговый Мир", отдел "Хобби и игрушки", тел. (0752) 72-88-11; 8-910-750-61-68

Магазин в Минске
ул. Я. Коласа, ВЦ "Олимп", стенд 39 и просп. Машерова, д. 4, дворец спорта, 2 этаж
Магазин в Саратове
Проспект Кирова, д. 43, Детский Мир, 2 этаж, галерея

Магазин в Норильске
ул. Комсомольская, д. 31, 2 эт., Дом Быта
"Норильск", Магазин "На стыке миров"
тел. (3919) 46-61-83

Компания "Алегрис", являясь официальным дистрибутором продукции Games Workshop, реализует миниатюры, книги и наборы для игры Warhammer не только через розничную торговую сеть, но и осуществляет продажу с доставкой по территории России. Вы можете заказать товары для этой игры, посетив он-лайн магазин на сайте "Warhammer в России":

www.warhammer-online.ru

Если вы желаете найти больше информации об игре Warhammer в частности и настольных военных играх вообще, то ежемесячный журнал Games Workshop "Белый Гном" (White Dwarf) к вашим услугам. В нем публикуются самые разные материалы.

"ИМПЕРИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР"

Первый российский журнал об интеллектуальных играх - "Империя настольных игр" выходит раз в квартал, рассказывая читателям о самых разных настольных играх, но прежде всего - об играх с миниатюрами, в том числе о "Властелине Колец". В "Империи..." вы можете прочитать на родном языке о том, как создать "свою" армию. В журнале публикуются материалы по популярнейшим играм с миниатюрами Warhammer, Warhammer 40K, "Властелин Колец", многим настольным играм, "хоббийные" материалы и многое, многое другое!

Подписано в печать 26.07.04. Формат 60х90 1/8.
Усл. печ. л. 36,0. Тираж 3000 экз. Заказ № 3107.

Общероссийский классификатор продукции
ОК-605-93, том 2; 953000 — книги, брошюры

Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.02.953.Д.000577.02.04 от 03.02.2004 г.

Издание осуществлено при техническом содействии
ООО «Издательство АСТ»
667000, Республика Тыва, г. Кызыл, ул. Кометова, д. 28
Наши электронные адреса: WWW.AST.RU
E-mail: astpub@ast.ru

При участии ООО «Харвест».

Лицензия № 02330/0056935 от 30.04.2004.
РБ, 220013, Минск, ул. Кузьман, д. 1, корп. 3, эт. 4, к. 42

Республиканское унитарное предприятие
«Минская фабрика цветной печати».
220024, Минск, ул. Корженевского, 20.



Орки на каванах



Имперские войска из провинции Талибхейм атакуют орду Орков.

WARHAMMER

БИТВЫ В МИРЕ ФЭНТЕЗИ

Это темный век, кровавый век, век демонов и заклятий, битв и смерти, век угасания мира. Среди огня, пламени и ярости – это время могучих героев, смелых деяний и великой отваги.

Warhammer – это настольная игра для двух и более игроков, где вы командуете армиями могучих воинов, будь то дикие Орки, упрямые Гномы, стойкие Люди или таинственные Эльфы.

В этой книге вы найдете:

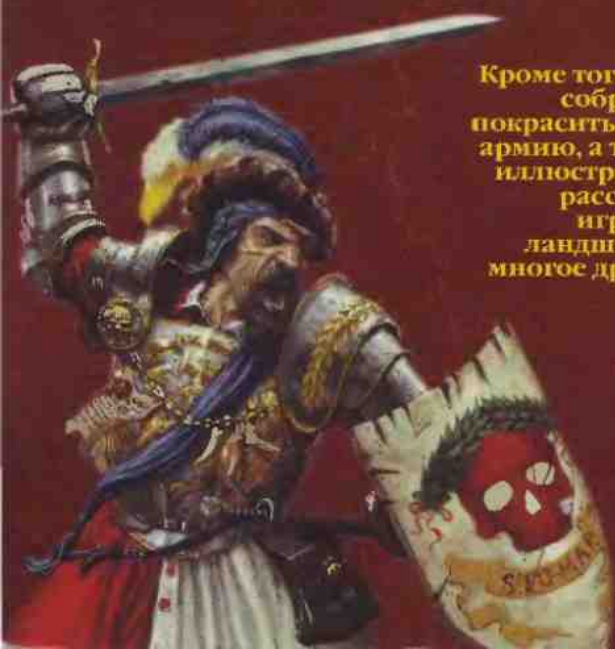
Правила: Как армии двигаются и сражаются на столе.

Сценарии: Девять сценариев для ваших армий и правила, по которым вы можете разыгрывать свои собственные кампании.

История Старого Мира: Сведения о темном и опасном мире Warhammer и о причудливых народах, населяющих его.

Правила для осад и стычек: Дополнительные правила, позволяющие разыгрывать любые битвы по вашему вкусу – от мелких пограничных стычек до масштабных осад.

Кроме того: как собрать и покрасить свою армию, а также иллюстрации, рассказы, игровой ландшафт и многое другое!



**GAMES
WORKSHOP**

Copyright © 1997 Games Workshop Ltd.
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced without the written permission of Games Workshop Ltd.



**CITADEL
MINIATURES**

ISBN 5-17-025558-6



9 785170 255580