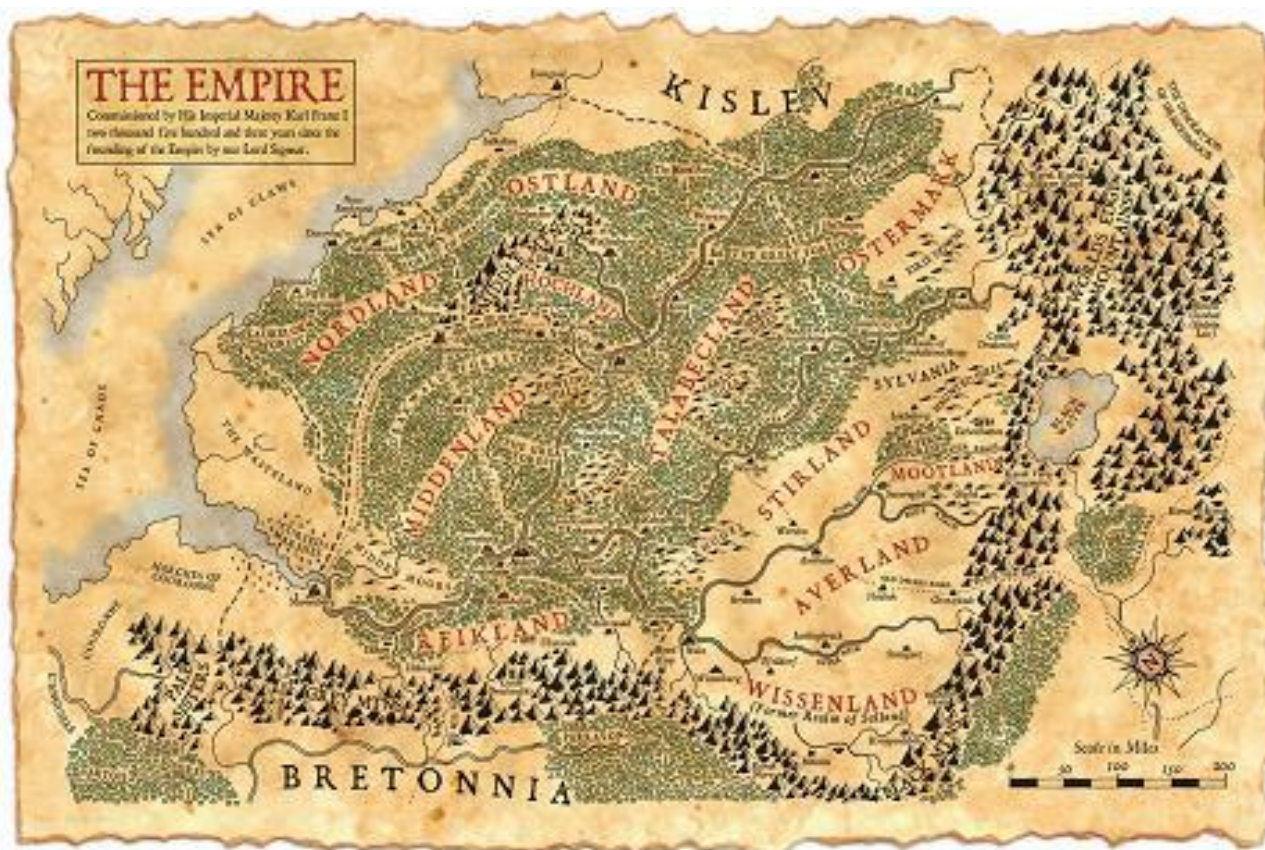




Нация Разделенная

«За высокими стенами наших богатых городов, за плодородными полями, что окружают их, лежат бесплодные болота, холодные горы и темные, зловещие леса Империи. Какие ужасы обитают там? Какие грязные, искаженные создания поджидают неосторожных путешественников, ведомые злыми, животными инстинктами? Это темная тень Империи, куда не осмеливается шагнуть честный народ Отца Сигмара, и только самые отчаянные и безрассудные мужи соблазняются темными тайнами, что нашли себе там приют»

Земля Сигмара



Империя - обширная и древняя территория, ограниченная с севера ветреным Морем Когтей, за которым лежит предательская Норска и Пустоши Хаоса. На востоке высятся пики Гор Края Мира, которые отделяют плодородные земли Империи от мрачных Темных Земель, заполненных Орками. На юге лежат Черные Горы, через которые ведет хорошо защищенный Перевал Черного Огня, который защищает южные подходы к Империи. Серые Горы на западе создают естественную границу между Империей и королевством Бретония. Земли Империи в основном густо поросли лесами. Только травянистые равнины юга и возделываемые поля, окружающие города и поселки, остаются свободным от деревьев и кустарника.

«Услышьте мои слова путешественника в эти темные и опасные времена. Наша нация, наша Империя Людей разделена. Трое делят власть. Их темное влечение, их амбиции выливаются в политиканство и интриги, и нет для этого времени хуже, чем сейчас. Предсказатели заполонили улицы; пророки гибели поют свои литании нашему «всепрощающему» Господу Сигмару и предсказывают всеобщую кончину... Разделение идет как внутри, так и снаружи; бедные становятся все беднее и их ненависть к надушенной аристократии Империи так же становится все сильнее. Это секретная война, война между классами и лорды пока побеждают. Есть инакомыслие, коррупции и интриги в городах, окруженных стенами и грызущий страх перед тем, что скрывается в лесах за ними.»

В пределах этих естественных и политических границ лежат меньшие, полуавтономные государства. Восемь наибольших из них известны как выборные провинции, так как их правители традиционно имеют голос на при выборе Императора. Это княжество Рейкланд, герцогство Мидденланд, княжество Остланд, герцогство Талабекланд, графство Стирланд, графство Аверланд, баронство Саденланд, графство Сильвания и Мутланд Полуросликов.

В 1999 году Империя лежала расколотой инакомыслием, разделенной мечом и не было Императора, и гражданская война бушевала на ее землях. Лишь опасения и суеверия были союзниками крестьян и Графы-Выборщики отдалились друг от друга. Никто не пострадал больше, чем сельский люд; их земли были разорены войной, их посевы потравлены, скот забит, дома сожжены, карманы опустошены непомерными налогами, а тела разбиты голодом. И не смотря на то, что это трудно представить, после Нового года стало еще хуже, поскольку далеко не весь гнилой камень попал в Мордхейм. Множество мелких фрагментов двухвостой кометы усеяли черным дождем земли на сотни лиг вокруг. В темных чащобах были посеяны семена Хаоса, и как моль тянется к огню свечи, так к ним потянулись разнообразные искаженные обитатели ночи. И люди тоже были среди них, поскольку в сердцах многих из них жарким пламенем горела жадность, и они убивали лишь за несколько обломков гнилого камня.

Сельская Страна

«Империя известна своими сельскими просторами. Большие сообщества существуют в изоляции в ее таинственных лесах и диких равнинах, как оспинами усеянными одинокими фермами. Они производят товары, прерываясь лишь при наводнении, чуме или голоде. Торговцы доставляют разные товары по дорогам, проложенным сквозь густые леса из больших городов, а вездесущие суда из далеких стран привозят экзотические предметы в пропитанные туманами порты. Крестьяне слушают этих торговцев, что шепотом рассказывают истории о странных существах и измененных людях, что нашли себе убежище в глухих местах, куда не заходят Имперские патрули. Другие, более смелые бродят у городских предместий, охотясь на своенравных и обреченных.»

Опасные Горы

Империя частично окружена тремя высокими горными цепями: Серыми Горами на западе, Черными Горами на юге и Горами Края Мира на востоке. Эти горы сходятся юге высоким гористым плато, называемом Убежище. Горы формируют защитный барьер, который не пускает захватчиков, но они также дают кров многим опасным противникам как на своих склонах, так и под ними. Есть только несколько перевалов, которые остаются открытыми круглый год, хотя множество других, менее значительных маршрутов проходимы только в течение летних месяцев. Эти перевалы жизненно важны для безопасности Империи, и не удивительно, что эти стратегические пункты охраняются крепостями. Серые Горы отделяют Империю от Бретонии, другого большого государства Людей в Старом Свете. В этих горах есть поселения Гномов, но они не такие большие и богатые, как цитадели Гномов в Горах Края Мира. Немногие перевалы через Серые Горы охраняются Бретонскими и Имперскими крепостями. Большинство проходов, хотя и достаточно широки для торговца и его вьючных мулов, но не подходят для телег и лошадей. Основной перевал лежит к юго-западу от Альдорфа и известен как перевал Удар Топора. Имперский конец этого прохода защищен крепостью Хелмгарт, массивная башня которой высится над окружающими склонами, а зубчатые стены перегораживают узкую дорогу вниз.

Северная оконечность Серых Гор постепенно переходит в холмистую местность, известную как Гисорекская Брешь, основной маршрут между Бретонией и Империей. Горы Края Мира чрезвычайно высоки и их почти невозможно пересечь там, где они окружают Империю. Есть проход на далеком севере, в земли Кислева, называемый Пиковым Перевалом, и есть проход на далеком юге, там, где встречаются Горы Края Мира и Черные, он зовется Перевал Черного Огня. Между этими двумя дорогами нет

никаких путей поверху, но есть множество подземных проходов, которые ведут под горами. Черные Горы лежат между Серыми Горами и Горами Края Мира и отделяют Империю от диких южных стран Граничных Принцев. Черные Горы самые негостеприимные во всей Империи. Погода непредсказуема, а сами горы очень круты, особенно там, где они поднимаются к Убежищу. Единственный надежный проход – перевал Черного Огня, глубокая расселина в скале, края которой поднимаются ввысь как настоящие стены. Посередине проход расширяется в большую горную долину. Именно здесь Сигмар бился в известном сражении против Орков. Черные Горы пронизаны туннелями Гоблинов. По сравнению с Гномскими шахтами других горных цепей они сырые и узкие, и склонны обрушиваться в самый неподходящий момент. Вся горная цепь наполнена Ночными Гоблинами, Троллями, Скавенами и бесчисленным количеством других, более мелких, но не менее смертоносных существ.

Еще одна гористая местность в Империи – Срединные Горы. Они расположены в северной части Империи, а за ними лежит Остланд - самая северная провинция Империи. Этот массивный горный комплекс окружен густыми лесами, и в основном избегается людьми, за исключением бандитов и прочих отбросов общества. Здесь нет ни одного поселения Гномов и скалистые нагорья используются как убежище бандами Хаоса, Звероловов, Орков и мародерствующими Гоблинами. Иногда, Имперские войска пытаются уничтожить худших из них, но область все равно остается дикой и опасной. Лес Теней на севере густ и темен, и населен Лесными Гоблинами и стаями свирепых волков. Эти земли Империи так никто и пытался толком приручить.

Великие реки

Окруженная горами, Империя подобна огромному бассейну, в который с гор стекает вода от бесконечных ливней. Начинаясь в ручейков и горных речушек высоко в горах, они быстро собираются вместе, образуя неистовые реки. К тому времени, когда они достигают равнин, они настолько полноводны и глубоки, что образуют самые большие водные пути во всем Старом Свете. Эти глубокие и очень широкие реки характерны для Империи, где путешествие лодкой часто быстрее и практичнее, чем путешествие по примитивным дорогам. Люди Империи имеют тенденцию называть земли вокруг реки по названию самой реки, например, Талабекланд лежит в долине реки Талабек, Рейкланд у Рейка, и так далее.

Река Сол - самая южная из Имперских рек. Она начинается на плато Убежище, и ее быстрые плавные воды полнятся многочисленными потоками, стекающими с восточных склонов Серых Гор. Весной Сол становится бурным потоком, так как талые воды значительно повышают его уровень. Воды Сола печально известны своей холодностью, и лишь местные жители, привычные к суровому климату гор рискуют заходить в них. Верхний Рейк начинается к югу от Перевала Черного Огня, где бесчисленные горные потоки собираются вместе, образуя то, что люди считают началом могучего Рейка. Его воды быстры и совершенно прозрачны. На юге от Нульна в Верхней Рейк впадает Сол, и вместе они текут дальше к Нульну, чтобы там встретить Голубой Авером и образовать Великий Рейк непосредственно.

Река Авер начинается как множество быстрых ручьев, стекающих с западных склонов гор рядом с разрушенной твердыней Гномов, Карак-Вапрном, что лежит к северу от Перевала Черного Огня. Падая несколькими впечатляющими водопадами, эти ручьи сливаются в два мощных и чистых потока, которые наконец встречаются в Мутланде. Северный поток называется Авер, южный – Голубой. Авер течет дальше на запад, мимо столицы провинции Аверхейма и впадает в Рейк у Нульна.

Истоки Стира могут быть прослежены до ручьев, стекающих с западных склонов Гномской твердыни Карак Кардин. Они быстро собираются в единый поток, который течет по глубокой лесистой долине. Почти на всем своем протяжении Стир течет через Великий Лес и питается многочисленными речушками и ручьями. Большая ширина и немногочисленные броды позволяют ему формировать естественную защитную границу между Стирландом на юге и Талабекландом на севере. Именно эта река протекает через руины Мордхейма.

Река Талабек берет начало в быстрых потоках Гор Края Мира между Гномьей твердыней Карак Кардин и руинами Карак Ангол. Два главных потока текут на запад,

Верхний и Нижний Талабек и встречаются в темных сосновых лесах, которые имеют нехорошую репутацию. Здесь, в пограничных областях Империи бродят множество ватаг Орков и Гоблинов, а так же банды Хаоса, Звероловов и другие создания. Южнее, после того, как в нее впадает Арской, река замедляется, становится более широкой, и несет свои воды на запад к Талабхейму. В Талабхейме находится большая переправа, поскольку река становится настолько широкой, что через нее не возможно навести мост. Между Талабхеймом и Алтдорфом в реку впадает множество потоков, которые текут на юг от Срединных Гор. Их воды темны от почвы, смытой со склонов гор. Если рассматривать всю водную массу, от ее истоков в горах, до устья у Маринбурга, где она впадает в море как Рейк, это самая длинная и полноводная речная система в Старом Свете.

Рейк - самая длинная река в Старом Свете, если считать от истока в Верхнем Рейке и до устья в Маринбурге. Хотя совокупно Талабек – Нижний Рейк имеют большую длину. Рейк несомненно самая важная река в Империи, и ее долина – Рейкланд, является самыми богатыми землями Империи. Так же это важный водный путь, начинающийся в Мариенбурге и заканчивающийся через 500 миль в глубине страны, в Нульне. Эта водная дорога на всем своем протяжении несет больше грузов, чем все остальные реки Империи вместе взятые. Это основной маршрут для торговли в Империи. К северу от Нульна Рейк становится слишком широким и глубоким, чтобы соединить его берега мостом. Последний мост в Нульне - одно из чудес Старого Света. Его средняя деревянная часть может подниматься, что бы перекрыть мост в случае опасности. У Алтдорфа сливаются Рейк и Талабек. Поскольку воды Талабека несут темную почву со склонов Срединных Гор, здесь формируются обширные грязевые наносы.

Город Алтдорф возведен на остров, образовавшимся из этих наносов и окруженном болотами и островками, которые делят Рейк на множество отдельных каналов. Они вновь сливаются в единый поток лишь к северу от Алтдорфа, и здесь река меняет свой характер. Широкая и глубокая, река мирно катится по своему скалистому ложу, которое иногда поднимается над водами цепочками островов. Эти острова - довольно безопасные места и на них издревле стоят деревни, небольшие городки и даже весьма внушительные крепости. Рейк впадает в море в Маринберге, самом большом и самом богатом торговом порту Империи, и самом густонаселенном городе в Старом Свете.

Темные и предательские леса

Большинство территорий Империи покрыто густыми и мрачными лиственными лесами. К северу они превращаются в сосновые и в конечном счете сходят на нет, давая свободу травянистым равнинам Кислева. Леса - дикие и опасные места, хоть в них есть города и многочисленные деревни. Леса служат укрытием для множества врагов Империи, включая Лесных Гоблинов, банды Хаоса и ватаги Орков. Лесные чащобы - фактически враждебная территория, где люди подвергаются вполне реальному риску.

Лес Теней покрывает большую часть княжества Остланд и лежит к северу от Срединных Гор. Это - темный и дремучий сосновый лес, полный налетчиков, бандитов и банд Хаоса. Дорога между Мидденхеймом и кислевитским городом Еренгардом проходит через этот лес. Лес Рейквальд лежит к югу от Алтдорфа между рекой Рейк и Серыми Горами. В нем чаще всего скрываются изгои Империи, бегущие от правосудия. Там они сбиваются в банды. Основная дорога между Бретонией и Империей проходит через этот лес и поднимается к перевалу Удар Топора.

Лес Дарквальд окружает Мидденхейм. Это довольно редкий лес, состоящий главным образом из берез, растущих на легкой, песчаной почве. Область не очень плодородна, и поэтому никогда не расчищалась под посевы. В некоторых местах деревья растут более часто, а на холмах можно увидеть сосновые рощи. Дорога между Маринбургом и Мидденхеймом лежит через этот лес.

Великий Лес – лес древний и обширный, в нем произрастают множество величественных дубов и древних ив. Он простирается от Срединных Гор на севере до Нульна на юге и от Алтдорфа на западе до границ с Кислевом на востоке. Вместе с другими лесами Империи это формирует непрерывный блок лесистой местности,

которая доминирует над целой центральной областью Империи. Древний лес Лаурелорн лежит к северу от большого города Мидденхейм и простирается до самого Моря Когтей. Многие полагают, что этот лес наполнен призраками и посему в нем очень мало людских поселений. Суеверные поговаривают, что этот лес - последнее в Империи убежище вымиравших Эльфов, и что волшебство и иллюзии защищают и их самих и их лес. Большинство людей не желают проверять это и редко сходят с дороги, называемой Большой Северной Дорогой, что связывает Мидденхейм и большой портовый город Маринбург в Западных землях.

Болота и Бесплодные Пустоши

Пустоши - бесплодная и продуваемая ветрами равнина; большей частью она не пригодна для земледелия и не дает защиты от пронизывающих ветров, что дуют от Моря Когтей. Эта болотистая земля простирается от границ леса Рейквальд на востоке до предгорий Бледных Сестер на западе. По слухам, Пустоши дают приют мародерствующим толпам Орков и Зверолюдов. Кроме трясин Пустошей болота в Империи встречаются нечасто, хотя графство Сильвания печально известна своими предательскими болотами и туманными торфяниками. Эти места полны теми же изгоями и мутантами, что и глухие леса, а то и похуже.

Подозрение и Недоверие

Леса скрывают множество страшных тайн; их тени под густыми кронами дают приют для мутантов всех мастей, преступников и уродов. Эти тайны выползают наружу, когда скрытая Моррслиб показывается на небе и еесвет заливает мир. Рассказывают об огромных тварях, чьи глаза сверкают красным огнем Хаоса, а пасти жаждут человеческой крови, и о других созданиях, у которых нет правдивых описаний. Воющая ночь смертельно опасна без защиты цивилизации, и сельские фермеры точно знают ее источник, рассматривая всех пришлых с недоверием и подозрением. Шепчут о перевернутых дилижансах, найденных брошенными на дороге, о кровавых следах, что уводят к страшному забвению в темных и забытых местах. Погрязшие в невежестве, эти сельские люди «не слышат» отчаянный стук преследуемого путника, и часто оставляют его снаружи, что бы ночные твари избавили их от нежелательного гостя. Таков путь этих недоверчивых людей, людей, что не редко поворачивают свой взор к идолам, прося о богатом урожае и освобождении от бродячих бандитов, забывая о благочестивых молитвах Сигмару, Ульрику и Морру. Такая слепая вера царствует из поколения в поколение над людьми, чьи сердца наполнены прагматизмом, а не раскаянием. Не часто они произносят слово «Хаос», и все же Губительные Силы есть и здесь, поскольку они - повсюду. Искаженные существа, полулюди – полузвери, устраивают свои грязные логова в самых темных лесных чащобах, подобно загнивающим ранам в теле, чтобы и дальше нападать на беззащитные дилижансы и одиноких путников. Крики и звериный вой в ночи просто «не замечаются», а пергаменты со списками безвести пропавших, что прибывают к двери каждой почтовой станции, с каждым годом становятся все длиннее.

Выносливый Сельский Люд

Дикие земли Империи – неприрученные и опасные места. Те, кто живут вне относительной безопасности городов, - очень выносливый народ, привыкший к опасностям Имперских дебрей. Это так же заметно в их селениях, большинство из которых - деревни и фермы, полностью зависимые от того, что приносит земля. Любому поселку требуется источник пресной воды, так что большинство располагаются по берегам рек и озер. Поселки часто обносятся частоколом или земляным валом с палисадом сверху. Быт там простой, зачастую просто спартанский: общие комнаты для членов семьи, и места в конюшнях и сараях для наемных работников. По всей Империи на больших дорогах можно найти постоянные дворы. Обычно это прочные здания с высокими каменными стенами и крепкими дверями и ставнями для защиты от бродячих банд Зверолюдов и бандитов. Они невероятно важны, так как

служат безопасным убежищем для многочисленных дилижансов и фургонов, которые являются основным видом транспорта наряду с речными судами. Редкие дилижансы путешествуют ночью, ибо это верный способ принять ужасную смерть. Также эти постоянные дворы служат базами для Стражей Дорог, которые неустанно патрулируют дороги Империи, разбираются с бандитами и разбойниками, и докладывают о проблемах, с которыми сталкиваются. Во время волнений, постоянные дворы становятся центрами защиты местных жителей, которые ищут защиту за их крепкими стенами. Другими такими центрами становятся посты сбора пошлины на оживленных дорогах, придорожные святыни богов Империи и речные замки, которые контролируют движение судов на большинстве крупных рек.

Враг внутри

По дорогам шагает множество путешественников. Циркачи слоняются по всем диким землям, переезжая из города в город по разбитым дорогам. Где их, несомненно, поджидают весьма «любопытные» патрули и чрезмерно фанатичные Охотники на Ведьм, и нет богатого патрона, который может предоставить им защиту. Артисты везут свой необычный товар к затерянным в лесах городам и деревням, где люд ощущает немалую потребность в развлечениях и смехе. И все равно, бытует предупреждение, что под капюшонами и масками скрываются агенты Губительных Сил, проскальзывающие таким образом через сети, расставленные на них верными слугами Сигмара. Культи Хаоса проникли в самое сердце Империи, ее города, избивающие недовольными и анархистами, почти готовыми перейти на их сторону. Шабаш хаоситов проходят в наиболее беспокойных провинциях, и помпезно носят маски аристократии. Зло принимает множество форм, и на каждого дворянина, уличенного в поклонении Хаосу, приходится десяток тех, что остаются марионетками в руках их темных повелителей, что управляют из своих холодных земель сквозь тонкие стены мнимого закона.

Банды в диких землях

Не только Город Проклятых соблазняет жадных людей, в дебрях Империи есть множество способов поживиться, и это не только золото неосторожных путников. В больших лесах Империи можно найти Гнилой камень. Для тех, кто достаточно храбр, чтобы войти в логово бандитов или лагерь Звероловов, всегда найдется награда в виде драгоценностей или Гнилого камня. Многие банды, направляющиеся в Мордхейм, могут пойти этим путем, поскольку большинство из них не многим лучше воров и бандитов. Маринбуржцы, Рейкландцы, Мидденхеймцы, Остландцы, Аверландцы и Охотники на Ведьм не единственные, кого можно найти блуждающими в дебрях Империи, на пути в зараженный Мордхейм или из него, уже нагруженных нечестивой. Есть множество более зловещих типов, шатающихся по темным лесам и равнинам между большими городами. Искаженные крысолюди из подземного мира, появляются там, куда выходят их туннели, а кто знает, где они уже есть? Множество групп испорченных и искаженных людей, что поклоняются Темным Богам, вместо того, что бы проклинать их. Глупые смертные, которые стремятся выслужиться в глазах этих искажителей, платя им своими бессмертными душами. Некоторые из них путешествуют под маской цирка или театра, распространяя заразу среди неосведомленных и неосторожных во всех поселках, через которые они проходят.

Мерзкий фон Карштайн, граф Сильвании, так же протянул свою когтистую лапу не только к Городу Проклятых. Некромантии, ужасные Вампиры и их волочащие ноги слуги могут быть найдены почти везде, где есть могилы и склепы, сея чуму мертвых своими богохульными действиями. Ватаги чудовищно искаженных существ и Звероловов скрываются в темных лесах. Еще ходят слухи о тварях, что выглядят как люди днем, но становятся свирепыми хищниками в часы тьмы, и охотятся на людей и скот. И борьба продолжается, не ограниченная стенами когда-то прекрасного города, но выплескивающаяся на просторы Империи

Дикие Правила

Введение

Игры Империи в Огне происходят в диких уголках Империи. С другой стороны, банды никогда сильно не отдаляются от цивилизации. Они просто едут в ближайшее Имперское поселение, и закупают там необходимое. В этой главе Вы найдете новые правила для Империи в Огне.

Банды

Любой банды из Mordheim rulebook, Mordheim Annual и Town Cryer подходят для Империи в Огне.

Однако очевидно, что некоторые из этих банд более подходят для сражения в дикой местности, чем другие. Следующий банды будут самыми подходящим: Охотники на Ведьм, Орки и Гоблины, Гномы Охотники за Сокровищами, Зверолюди, Одержимые, Нижить, Кислевиты, Скавены и Людские Наемники. Кроме того, новые банды были специально разработаны для Империи в Огне.

Сокровища

Основная цель банд в Империи в Огне – сбор сокровищ. Сокровищами может быть почти все, что имеет ценность: осколки гнилого камня, драгоценности, украшения или даже некоторые товары, вроде шерсти, вина и т.д. Вне зависимости от их формы, они действуют также, как и осколки гнилого камня в Mordheim'e: их можно найти при

разработке (и иногда в сценарии), и можно продать, используя ту же самую таблицу из Mordheim Rulebook. Отметьте так же, что в Империи в Огне так же используются собственные таблицы Разработки.

Потерян!

Не смотря на то, что гладиаторские ямы есть во многих частях Империи, их популярность гораздо ниже, чем в Мордхейме, и конечно, они встречаются только в больших городах.

Поэтому, воины вряд ли будут «Проданы в Яму!»; если этот результат заменяется на:

65 Потерян! Герой потерялся. Он получил удар по голове и невменяемый убрел в ночь или был оглушен и скатился с холма, а когда очнулся, никого уже рядом не было. Раненный и напуганный, Герой пытается догнать свою банду. Он пропускает следующие D3 игры. Герой зарабатывает +1 Опыт в приключениях, которые встретились ему на пути к лагерю.

Ландшафт

Следующие таблицы предназначены для создания ландшафта в Империи в Огне. Очевидно, что в Империи нет никаких джунглей или пустынь. В большинстве случаев это будут равнины, открытые или поросшие лесом, с болотами, покатыми холмами и небольшими скалами ближе к горам. Так же встречаются небольшие фермы, окруженные полями.

Открытая местность

Нет штрафов за движение:

- Луга или незасеянные поля
- Покатые холмы
- Мосты и броды
- Лестницы вверх и вниз

Труднопроходимая местность

Модели перемещаются с половинной скоростью:

- Мелкие реки и ручьи (шириной не более 4")
- Россыпи камней
- Засеянные поля
- Руины
- Заболоченная земля
- Лес

Очень труднопроходимая местность

Модели перемещаются с четвертью скорости и не могут чарджить:

- Реки (4" и более шириной)
- Болота и топи
- Чащи и буреломы

Непроходимая местность

Модели не могут перемещаться через этот ландшафт. Если модель по какой-то причине все же оказалась на таком ландшафте, она становится вне игры:

- Высокие скалы
- Глубокие реки и озера

Леса

Леса Империи густые и темные, огромные деревья затмевают свет солнца. В игре бандам редко придется забираться в самую глушь, так что здесь даны правила не по чащобам, а по обычным лесам и рощам:

- Лес блокирует линию видимости. Это означает, что две модели не могут видеть друг друга, если между ними есть лес, даже если он 1" шириной.
- Модель видит в лесу на 2". Это означает, что воин может свободно стрелять или чарджить врага только если между ними не более 2". Модель в лесу может чарджить врага в пределах 4", но для этого она должна пройти тест

на Инициативу, как будто хочет чарджить невидимого противника, как это описано в Mordheim Rulebook.

- Лес – труднопроходимая местность и уменьшает скорость вдвое.

Болота

В Империи есть много мест, где реки вышли из берегов и образовали болота. Модели, входящие в болота, вверяют свои жизни в руки богов, поскольку болота – одни из самых опасных мест в диких землях. Ядовитые гады, бандиты, сумасшедшие отшельники, ведьмы и бездонные трясины – все это поджидает странников в болотах.

И хотя «болото» слово собирательное, данные правила относятся к трясинам, то есть участкам, способным затянуть человека (обычно их представляют мелкими водоемами).

- Всякий раз, когда модель перемещается через болота, кидайте D6: на 1 модель проваливается в трясину! Модель не может двигаться, пока ей не окажут помощь. А если помощь не придет в течении D3+1 ходов, начиная с хода, в котором модель увязла, ее затягивает в болото (удалите беднягу из ростера как умершего). Положите D6 рядом с моделью, попавшей в ловушку, что бы отмечать оставшееся ей время. Для того, что бы спасти жертву, дружественная модель должна приблизиться к ней на 2" и пройти тест на Силу в фазу ближнего боя. Если тест пройден, модель спасена и может двигаться, не опасаясь, что ее снова затянет в тоже болото. Если тест на Силу провален, то спаситель может сделать его снова в свою следующую фазу ближнего боя. Каждая модель в пределах 2" от спасателя может помочь ему, добавив бонус +1 к его Силе для этого теста. Обратите внимание, что 6 в любом случае означает провал. Модели, занятые в ближнем бою, не могут участвовать в спасательных операциях, так как заняты спасением своей шкуры!

- Болота – труднопроходимая местность.

Реки

Империя пронизана множеством рек и речушек. Большие судоходные реки это транспортные и торговые артерии. Для взаимодействия моделей и воды применяются следующие правила:

- Перед игрой нужно определить, в какую сторону и с какой скоростью (быстро/медленно) течет река.
- Все реки – труднопроходимая местность (или даже очень труднопроходимая) для все моделей, кроме водных.
- Модели, плывущие по течению, удваивают свою скорость.
- Модели, плывущие против медленного течения, продвигаются с четвертью своей скорости. Водные модели, плывущие против медленного течения, передвигаются со своей обычной скоростью.
- Модели (в том числе водные) не могут плыть против быстрого течения без лодки.
- Модели, носящие доспехи, не могут плавать, но могут медленно идти по мелководью. Щиты и баклеры не затрудняют плавание, поскольку считается, что их перекидывают за спину и т.д. Если модель в доспехах все-таки оказывается в воде, она рискует пойти ко дну! Каждый ход в воде доспешная модель должна делать тест на Силу, а в случае его провала она *вне игры*.
- Водные модели в реке, ручье или болоте могут быть *скрытыми* по усмотрению игрока.

Бой в воде

Рано или поздно игрокам придется сражаться у воды или даже в ней. Для этого мы разработали несколько правил:

- Если модель *сбита с ног* в текущей воде, течение относит ее на D6". *Сбитую с ног* водную модель не будет сносить потоком.
- *Оглушенная* в воде модель должна пройти тест на Инициативу. Если тест пройден, в начале следующего хода переверните модель лицом вверх как обычно. Если тест провален, модель считается утонувшей и становится *вне игры*. После боя такие модели делают бросок на ранения как обычно, ведь они могли как уйти на дно, так и просто нахлебаться воды!

- Модели *Нежити, сбитые с ног* в воде, ведут себя в соответствии с обычными правилами для *Нежити*.

- Любая модель в доспехах, *оглушенная* в воде, считается *вне игры* без теста на инициативу. Это правило не применяется к моделям, чья кожа или одежда имеет свойства легкой брони.

Здания

Империя довольно опасное место, а опаснее всего в диких землях. В Империи в Огне здания рассматриваются немного по-другому, нежели в Мордхейме. Эти правила не относятся к руинам, которые в большинстве случаев являются просто труднопроходимой местностью.

Проклятье, Заперто!: Если здание не постоянный двор, то его двери будут заперты, или кто-то просто будет держать дверь изнутри! Окна будут слишком узкими, что бы пролезть, или закрыты ставнями. И для того, что бы войти в дверь или влезть в окно, модели сначала придется открыть их. Она может попробовать выломать дверь, прорубить ее или вышибить.

- Модель может пытаться выломать дверь в конце фазы движения. Это требует успешного теста на Силу с -2 штрафом. Если модель терпит неудачу, она может попробовать снова на следующий ход. Одновременно выламывать дверь может только одна модель.

- Для того, что бы прорубить дверь, требуется D3+1 ходов, которые модель должна полностью потратить на это занятие. До двух дружественных моделей могут помогать ей в этом. Вычитите -1 за каждого помощника (до минимума 1).

- Вышибить дверь можно в конце фазы движения. Модель должна успешно пройти тест на Силу. Если тест успешен, поместите модель помещению, в 1" от двери, отодвинув другие модели, если потребуется. Если при этом модель оказывается в базовом контакте с вражеской, считается, что она зачарджилась ее. Если же тест провален, воин получает одно попадание со своей Силой и может попытаться счастья в следующий ход.

- Выломанные и вышибленные двери могут быть закрыты снова только на 4-6 на D6, иначе она слишком

сильно повреждена. Сделайте бросок сразу после того, как дверь была «открыта».

- Прорубленную дверь закрыть нельзя.
- Для того, что бы открыть, закрыть или выломать дверь, модель должна быть с ней в базовом контакте. Кроме того, модель в базовом контакте с дверью мешает врагам закрыть ее (она может вставить в нее ногу и т.п.)
- Внутренние двери в здании не закрываются.

Вытащите Меня Отсюда!: Модель, проникшая в здание, найдет в нем много интересного и занятного. Прежде всего это будут D3-1 автоматических попаданий с Силой 3 от хозяев. После этого, по желанию игрока, модель может их запугать. Для этого модель должна пройти тест на Лидерство. При успешном тесте она больше не будет получать удары от хозяев. При провале она получит вторую порцию, поскольку хозяева нашли ее аргументы малоубедительными. Как только в здании оказываются члены враждебных банд, хозяева перестают пробовать силы в мордобое и тихо сваливают.

Бардак: Снаружи обычно можно двигаться без штрафов. Другое дело внутри: столы, стулья, шкафы, кровати, шифоньеры, трюмо, комоды, полки, рундуки и прочее, и прочее... Все это делает перемещение весьма затруднительным. Внутри здания считаются труднопроходимой местностью.

Бой Через Дверь: Если одна из сторон не желает, или не может, пройти в дверь, враги могут обмениваться ударами через дверь. С каждой стороны могут сражаться все, кто одновременно может пройти в дверь плюс один. Обычно это значит, что с каждой стороны могут драться по две модели, но в двери некоторых сараев можно упихать пол банды! Как только дверь открыта, обе стороны могут переместить указанное количество моделей к дверному проему. Могут быть перемещены все модели в пределах 1" от проема, игроки сами выбирают, какие модели вступают в бой. Сторона, открывшая двери, считается чарджившей.

Лестницы и Все Такое: В многоэтажных зданиях должен быть путь попасть наверх. Обычно это лестница, хотя они могут быть приставными и веревочными, просто веревками, пандусом и т.д. Модель, поднимающаяся по веревке (или стене!) подчиняется обычным правилам лазанья из Mordheim Rulebook. Подниматься и опускаться по обычным и приставным лестницам гораздо проще. Модель может подняться/опуститься на один этаж за одну фазу движения. В начале фазы движения модель должна находиться в пределах 1" от лестницы, что бы добраться на ее другой конец. Если в пределах 1" от лестницы есть враг, модель может чарджить его.

Новое снаряжение

Предмет	Цена	Доступность
Отмычки	15 gc	Редкость 8
Факел	2 gc	Обычный
<i>Боевые Животные (для подробностей см. Бестиарий)</i>		
Боевой пес (недоступен Скавенам)	25+2D6 gc	Редкость 11
<i>Ездовые Животные (для подробностей см. Бестиарий)</i>		
Мул	30 gc	Редкость 7
Ездовая/Тягловая Лошадь (только для Людей)	40 gc	Редкость 8
Боевой Конь (только для Людей)	80 gc	Редкость 11
Эльфийский Скакун (только для Эльфов)	90 gc	Редкость 10
Боевой Кабан (только для Орков)	90 gc	Редкость 11
Гигантский Волк (только для Гоблинов)	85 gc	Редкость 10
Гигантский Паук (только для Гоблинов)	90 gc	Редкость 10
Кошмар (только для Вампиров и Некромантов)	95 gc	Редкость 10
Скакун Хаоса (только банда Одержимых)	90 gc	Редкость 11
<i>Транспорт (для подробностей см. Транспорт Империи)</i>		
Фургон (без тягловых животных)	100 gc	Редкость 7
Весельная шлюпка	40 gc	Редкость 7
Парусная лодка	100 gc	Редкость 8
Баржа	200 gc	Редкость 9
<i>Доспехи</i>		
Бардинг (только для Боевых Коней)	30 GC	Редкость 11
<i>Оружие</i>		
Молот Всадника	12 gc	Редкость 10

Отмычки / Lock Picks

Обычные отмычки, как раз для тех, кто больше полагается на голову, чем на мышцы... хотя бы для того, что бы открыть дверь. Модель с отмычками, желающая открыть дверь, вместо теста на Силу может сделать тест на Инициативу. Это делается в конце фазы Движения, как будто модель пыталась выломать выбить дверь. На модель не накладываются никакие штрафы и дверь не может быть повреждена так, что бы ее нельзя было закрыть снова.

Факел

Воины, которые не могут позволить себе фонарь, обходятся факелами.

Факел работает так же, как и фонарь, добавляя 4" к диапазону, на котором модель может обнаружить скрытых врагов, но имеет еще несколько других специальных правил. Факел работает только одну игру. Модель, вооруженная факелом, рассматривается животными (Собаками, Лошадьми, Медведями, Волками и т.д) как страшная. В бою факел можно использовать как обычную дубину, но с -1 штрафом *to hit*. Модели со специальным правилом *Регенерация/Regeneration* (вроде Троллей), не могут восстанавливать в бою раны, нанесенные факелом.

Фургон / Wagons

Ради простоты все фургоны и телеги могут перевозить до шести воинов человеческого размера (никаких Огров в дилижансе!) или их эквивалент в грузе. Подробнее фургоны описаны в главе Транспорт Империи / Vehicles of the Empire сетинга The Empire in Flames

Лодки / Boats

Лодки значительно больше экипажей и они могут транспортировать намного

больше народу. Весельная шлюпка может транспортировать до шести воинов размера человека или их эквивалент груза. Парусная лодка может транспортировать до восьми воинов размера человека, а Баржа может до двенадцати.

Бардинг / Barding

Бардинг – доспехи для лошадей. Они закрывают туловище и, иногда, ноги скакуна.

Защита: Модель, сидящая на коне в бардинге, получает +2 к броне, вместо обычных +1. Кроме того, скакун в бардинге будет убит только при 1 на D6, если модель вне игры.

Молот Всадника / Horseman's Hammer

Это - большой молот, подобный тем, что используют Рыцари Белого Волка. Слишком большой, что бы сражаться пешим, Молот Всадника лучше всего подходит для конного боя, скорость лошади складывается с ударом всадника.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя +1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Двуручное: Чтобы эффективно использовать жаровню, нужно держать её обеими руками, поэтому воин не может использовать щит, баклер или второе оружие. Тем не менее, он может носить с собой щит и укрываться им от стрел.

Бонус кавалерии: Если используются опциональные правила для верховых моделей, воин, вооружённый молотом всадника, получает +1 к Силе, если он атакует. Этот бонус применим только в первый раунд боя.

Бестиарий

Далее дано краткое описание животного мира с несколькими наиболее обычными животными. Помните, что все эти животные не особо смышленные и не получают Опыта.

Боевые Животные

Наиболее обычные боевые животные Старого Света это преданные боевые псы, особо любимые Охотниками на Ведьм. У других банд так же есть свои любимцы: Гигантские Крысы у Скавенов, Страшные Волки у Вампиров, Холодные Гончие у Друучи, Скорпионы у Стражей Гробниц Кхемрии. Не смотря на различия, эти бойцы с когтями и клыками гораздо опаснее для противников, чем простые воины.

Что бы уточнить детали боевых животных у разных банд, воспользуйтесь их описанием в Mordheim Rulebook или в описаниях дополнительных банд.

Боевые псы / Wardogs

Стоимость: 25+2D6 gc

Редкость: 11

(недоступен Скавенам)

Если вы покупаете пса, он сражается точно так же, как другие члены вашего отряда, хотя и рассматривается как часть экипировки Героя, который его купил. Вам понадобится фигурка, чтобы отображать его на поле битвы.

Боевые псы никогда не получают опыт, а если они выведены из игры, то имеют тот же шанс выжить, что и рядовые (т.е. 1-2: умер, 3-6: жив). Боевые псы учитываются в максимальном количестве бойцов, возможном в вашем отряде.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевой пес	6	4	0	4	3	1	4	1	5

Вы также можете использовать этот профиль, чтобы ввести в игру одно из более экзотических животных, используемых отрядами Мордхейма: тренированного медведя, фамильяра Хаоса или даже боевую обезьяну из далеких южных земель!

Далее дано краткое описание животного мира с несколькими наиболее обычными животными. Помните, что все эти животные не особо смышленные и не получают Опыта. Так же помните, что ездовые животные конечно предназначены для езды, но далеко не всякий может оседлать то или иное животное!

Ездовые животные

Люди предпочитают лошадей, Орки - кабанов, а Гоблины - волков. Однако все они считают, что трудить лучше не две своих ноги, а четыре чужих!

Боевой Кабан

Стоимость: 90 gc

Редкость: 11

(только для Орков)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевой Кабан	7	3	0	3	4	1	3	1	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ужасающий Чардж. Из-за своей массы Орочий Боевой Кабан чарджит с +2 S. Это относится только к Кабану, но не к наезднику.

Толстая Шкура: Толстая шкура и толстый слой сала под ней надежно защищают кабана от ран. Наездник Кабана получает +1 к защите доспехов (всего +2).

Гигантский Волк
Стоимость: 85 gc
Редкость: 10
(только для Гоблинов)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигантский Волк	9	3	0	3	3	1	4	1	4

Примечание: Гигантские Волки не могут использоваться бандой, в которой есть Гигантские Пауки.

Гигантский Паук
Стоимость: 90 gc
Редкость: 10
(только для Гоблинов)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигантский Паук	7	3	0	3 (4)	3	1	4	1	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ядовитая атака: Гигантский паук нападает ядовитыми жвалами – такие нападения рассчитываются, как произведенные с 4S, но не влияют на сбросок за доспехи.

Ходьба по Стенам: Гигантский Паук (и его всадник) может передвигаться по стенам вверх и вниз без теста на Инициативу. Он может перепрыгивать 2" проемы или спрыгивать вниз, что, однако не рассматривается как чардж в прыжке. Когда Паук прыгает, его наездник должен сделать тест на Инициативу. Если тест провален, что-то пошло не так – бросьте по таблице Тпру, мальчик! И даже при использовании навыка Спешивание чардж в прыжке может производиться только с 2".

Примечание: Гигантские Пауки не могут использоваться бандой, в которой есть Гигантские Волки.

Мул
Стоимость: 30 gc
Редкость: 7

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мул	6	2	0	3	3	1	2	0	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Медленный: Мулы не самые резвые скакуны и несут не более чем на 2D6".

Упрямый: Воин верхом на муле или ведущий его в поводу должен проходить тест на Инициативу в начале каждой своей фазы движения, иначе Мул отказывается двигаться.

Упрямый: Без всадника или ведущего Мул бредет в произвольном направлении. Однако, если в пределах 6" от него идет ближний бой, он обязательно выберет направление от боя.

Не боевой: Мулы не самые лучшие боевые скакуны, и их нельзя использовать для чарджа врага. Если враг чарджит всадника на Муле, тот должен немедленно бросить по таблице Тпру, мальчик! Если зачарджен Мул без наездника, то он несет в противоположенном направлении.

Ездовая Лошадь
Стоимость: 40 gc
Редкость: 8
(только для Людей)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ездовая Лошадь	8	1	0	3	3	1	3	0	5

Боевой Конь**Стоимость:** 80 gc**Редкость:** 11

(только для Людей)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боевая Выучка: Скакуна специально тренировали сражаться в бою. Всадник может перебросить все проваленные тесты на потерю Контроля. Каждый тест может быть перебросен только один раз.

Эльфийский Скакун**Стоимость:** 90 gc**Редкость:** 10

(только для Эльфов)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Эльфийский Скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боевая Выучка: Скакуна специально тренировали сражаться в бою. Всадник может перебросить все проваленные тесты на потерю Контроля. Каждый тест может быть перебросен только один раз.

Кошмар**Стоимость:** 95 gc**Редкость:** 10

(только для Вампиров и Некромантов)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кошмар	8	2	0	3	3	1	2	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Не Бегаёт: Как и все Немертвые создания, Кошмары не могут бегать, но могут чарджит как обычно.

Иммунитет к Яду: На Кошмаров не действуют яды.

Иммунитет к Психологии: Как и все Немертвые создания, Кошмары не подвержены психологии, и не проходят тестов на Лидерство. И всегда стоят на месте, если остались в одиночестве. Однако, когда всадник теряет последнюю рану, он должен пройти тест на Тпру, мальчик! как обычно.

Скакун Хаоса**Стоимость:** 90 gc**Редкость:** 11

(только банда Одержимых)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скакун Хаоса	8	3	0	4	3	1	3	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Не носит Одержимых: Все Скакуны Хаоса сильно нервничают рядом с Одержимыми и не позволяют им оседлать себя.

Боевая Выучка: Скакуна специально тренировали сражаться в бою. Всадник может перебросить все проваленные тесты на потерю Контроля. Каждый тест может быть перебросен только один раз.

Наездники

Почти все расы Старого Мира занимаются разведением разных животных, и не только для еды, но и из-за других качеств. Таких животных можно разделить на две группы: те, на которых нельзя ездить (псы, гигантские крысы и т.д.) и те, на которых ездить можно (боевые кони, гигантские волки, Холодные и т.д.). Эти правила дополняют правила для наездников из Mordheim rulebook.

Отображение модели

Если вы хотите купить кому-то в банде скакуна, то вам понадобится миниатюра для отображения этого. Наезднику надо иметь две миниатюры: одну модель на скакуне и одну пешую. В добавок можно не приклеивать наездника к седлу, что бы, при замене конной миниатюры на пешую, отобразить скакуна.

Навыки обращения с животными

Многие банды имеют неездовые, боевых животных. И конечно, один или несколько членов банды кормят, ухаживают и тренируют их.

Дрессировщик Тварей / Beast Handler (например Дрессировщик Собак)

Этот навык очень полезен, когда в банде имеются неездовые животные. Этот навык берется для конкретного животного и может браться несколько раз для различных животных. Это знания о том, как ухаживать за животными и как их тренировать. Воин с этим навыком оказывает прекрасный эффект на животных. Они могут использовать Лидерство Тренера в 6" от него. Если рядом находится и лидер банды, то животное может выбирать, чье лидерство использовать, но только в том случае, если оно не тупое. Тупые животные используют только лидерство Тренера. Вдобавок упрямые животные игнорируют эффекты упрямства, если находятся в базовом контакте с Тренером. Этот навык относится к категории Навыки Знаний.

Ездовые животные

Большинство воинов могут только мечтать о ездовом животном. Большая стоимость, большие затраты на уход и необходимость навыка для езды, эти животные знак статуса, разницы между богатыми и бедными. Но несмотря на необходимость затрат и умение, обладание ими бесценно. Они дают

возможность быстро пересечь поле боя, помогают в сражении, выгодно используя свой рост и вес, и в итоге одержать победу.

Посадка в седло. Посадка в седло или спешивание требует половины перемещения наездника. Ни наездник, ни животное не могут бежать и чарджить в том же раунде, когда была посадка/спешивание, если только не используют специального навыка.

Не внутри. На скакунах нельзя передвигаться внутри зданий и т.п., если только правила не оговаривают обратное.

Плотная застройка. Ездовые животные редки как в руинах Мордхейма, так и в клаустрофобных джунглях Люстрии. Плотная застройка городских улиц и переплетения лиан в джунглях делает езду строем весьма трудной, а большие отряды всадников крайне неэффективными. Исходя из этого, банда может иметь не более 2 всадников (не включая Наемных Мечей). В более открытых местностях, типа пригородов Мордхейма и пустынь Кхемрии, банда может иметь столько скакунов, сколько пожелает.

Управление скакуном.

Специализированные Кавалерийские Навыки могут брать воины, обладающие ездовым животным и навыком *Наездник/Ride* соответственно. Воины, которые хотят обзавестись скакуном, предварительно должны взять навык *Наездник/Ride*. Бойцы без этого навыка все еще могут использовать скакуна, но должны пройти тест на Лидерство, когда в них попали из стрелкового оружия, и в начале каждой Рукопашной Фазы, если в базовом контакте с ними есть враги. Если тест провален, наездник теряет контроль над животным и должен немедленно сделать бросок по таблице Тпру, мальчик! Также заметим, что если враг *сбит с ног* или *оглушен*, то наезднику не нужно концентрироваться на сражении и нет нужды проходить тест на управление скакуном.

Бонус Брони. Все ездовые животные добавляют +1 бонус к Броне наездника.

Скакуна понесло. В определенных обстоятельствах скакуна может понести. При этом скакун должен пройти тест на Лидерство в начале хода своего игрока. Если тест успешен, ничего не происходит, в противном случае его понесло и он скачет, не разбирая дороги, на свое полное передвижение. Для того, что бы определить направление движения, используйте Скаттер-кубик. Если у Вас его нет, воспользуйтесь методом циферблата: считайте, что голова скакуна смотрит на 12 часов, а круп на 6, а направление движения определяется броском 2D6.

Животные в поводу. В случае необходимости воин может вести ездовое животное в поводу, а не ехать на нем. Без навыка Дрессировщика он может вести в поводу только одного скакуна. С навыком Дрессировщика он может вести столько животных, попадающих под навык, сколько пожелает. Группа животных должна держаться в месте и сохранять базовый контакт друг с другом. По крайней мере одно из этих животных должно сохранять базовый контакт с ведущим их воином. Ведомое в поводу ездовое животное не должно кидать тест на выход из-под контроля. Если все же ему требуется пройти тест на Лидерство (например его чарджит *страшный* враг), оно использует лидерство ведущего его воина. Воин, ведущий животных может двигаться и сражаться как обычно, но должен сохранять базовый контакт с ними.

Животные без присмотра. Ездовые животные, оставленные без присмотра, остаются на месте, но в начале следующего хода должны пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то животное понесло (см. выше)

Кавалерийские навыки

Только один навык может использоваться одновременно. Если в сложившейся ситуации можно применить несколько навыков, игрок должен решить, какой из них применяется. Все получаемые бонусы коммулятивны, если только не сказано обратного.

Наездник / Ride (например Наездник на Лошади)

Этот навык жизненно необходим воину,

если он собирается ехать на скакуне в бой. Навык берется и применяется для определенного вида животных. Например, воин с навыком Наездник на Лошадях должен приобрести навык Наездник на Боевых Лошадях, если хочет скакать в бой на горячем жеребце.

Кавалерийские навыки Конный Командир / Cavalry Commander

Конный герой производит незабываемое впечатление. Из седла он видит (и его видят) дальше, чем пеший. Если лидер банды с этим навыком находится в седле, он может добавить 6" к расстоянию, с которого члены банды могут пользоваться его Лидерством. Этот навык совокупен с другими бонусами, увеличивающими влияние лидера.

Хитрости джигитовки / Trick Riding

В хорошо физически подготовленного воина с навыком джигитовки довольно трудно попасть. Стрельба по воину, использующему этот навык, в дополнение ко всем остальным модификаторам ведется с -1 штрафом. Для этого он должен заявить использование джигитовки до движения. Он должен сделать тест на инициативу. Если тест удачен, наездник может двигаться на полную дистанцию. Если тест провален, он теряет контроль и должен немедленно бросить по таблице Тпру, мальчик! Этим навыком невозможно пользоваться в тяжелых доспехах, так как сковывают движение. В добавок джигитовка требует свободной руки, так что всадник не может использовать шит или стрелковое оружие, когда пользуется этим навыком. Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Боевая езда / Combat Riding

Всадник натренировал своего скакуна топтать пеших противников. Воин с этим навыком получает дополнительную атаку с S4, когда чарджит противника. В последующие раунды боя, а также когда он сам зачарджен, воин сражается как обычно.

Уклонение / Evade

Всадник натренировал своего скакуна непрерывно поворачивать из стороны в сторону, дезориентируя своего

противника. Всадник с этим навыком в рукопашной против пешего всегда бьет первым. Если его чарджат или он сражается с противником, который так же должен бить первым, очередность атак решается Инициативой. Если Инициатива одинакова, модель с большим Опытом бьет первой. Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Спешивание / Running Dismount

Всадник может спрыгнуть со скакуна на полном ходу. Наездник может проехать полную дистанцию, а потом незамедлительно спешится. После этого он не может совершить дополнительного движения или стрелять. Этот навык может использоваться, что бы зачарджить противника. Это будет считаться чарджем в прыжке с высоты 2" и подчинятся обычным правилам для таких атак. Спешившийся воин не может получить помощи от своего скакуна. Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Прыжок в седло / Athletic Mount

Воин может не сбавляя шага запрыгнуть в седло и пустить скакуна с места в галоп. После того, как воин окажется в седле, скакун может пробежать полную

дистанцию или чарджить как обычно. Перед прыжком в седло воин может передвинуться на половинную дистанцию.

Конный лучник / Horse Archer

Наездник научился этому навыку у степных кочевников и может стрелять с бегущей лошади. Он может стрелять в любом направлении, но получает -1 штраф to hit в дополнение ко всем остальным модификаторам. Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Мастер Конного Боя / Mounted Combat Master

Воин привык сражаться против таких же наездников, как и он. Если он успешно наносит рану всаднику, то раненный получает +1 при броске по таблице Тпру, мальчик! Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Потеря контроля

Если всадник теряет свою последнюю рану, он должен кинуть по таблице Тпру, мальчик! Вместо обычного броска на Ранение. Если ранение критическое, то из двух вариантов выбирается более серьезный.

Таблица Тпру, мальчик!

D6 Результат

1-2	Всадник временно дезориентирован и его скакун становится на дыбы. Воин усидел в седле, но должен потратить весь следующий ход, умирив животное. Он не может двигаться или стрелять. Если он зачарджен, то считается как упавшим.
2-3	Всадник выпадает из седла и считается оглушенным. Он так же получает дополнительную атаку с S2 и без спасброска за доспехи. Так же бросьте D6: на 1-3 скакун немедленно несет на 3D6 в случайном направлении и продолжит движение в этом направлении к краю стола (после боя его можно будет вернуть); на 4-6 скакун остается на месте и воин может снова оседлать его, когда поднимется. В этом случае лошадь не считается находящийся без присмотра.
5-6	Всадник и его скакун валятся на землю. Оба они, и всадник и скакун вне игры. Дополнительно бросьте D6: на 1-2 скакун придавливает наездника и тот должен дважды бросить на Серьезность Ранений. Так же после боя бросьте D6 для скакуна: на 1-2 он покалечен или убит. Вычеркните его из ростера банды.

Транспорт Империи

Есть три различных способа путешествовать по Империи: на лодке, на ездовых животных и в экипаже. Правила для ездовых животных даны в Mordheim rulebook, в Mordheim Annual и в главе выше. Здесь же описываются путешествия в лодках и экипажах.

Экипажи

Кареты, дилижансы и все прочие двух- и четырехколесные повозки Империи.

Движение

Движение экипажа определяется степенью его загрузки вещами и пассажирами. Поэтому во время игры оно может изменяться. Консультируйтесь с таблицей ниже, чтобы определить движение. Экипажи не могут чаржить, карабкаться по стенам, скрываться или бегать.

Ход

Независимо от размера, экипаж может сделать один поворот на 45 градусов (или меньше) в конце своего движения. При желании после этого можно применить Удар Кнутом! Делая поворот,

вращайте транспортное средство вокруг его центра.

Удар Кнутом!

Существует множество причин для того, что бы кучер захотел заставить его животных бежать быстрее. Например, если его преследуют бандиты или мутанты! Применив Удар Кнутом!, кучер может попытаться получить некоторое дополнительное движение. После того, как фургон сделал нормальное передвижение, игрок может бросить D6. Результат 2-6 показывает, на сколько дюймов может дополнительно передвинуться экипаж по прямой вперед. Результат 1 показывает, что случилось что-то нехорошее, сделайте бросок по таблице ниже:

Удар Кнутом!

D6 Результат

- 1-2 Скакуны утомлены.** Животные выбились из сил, таща экипаж. Если возница применит Удар Кнутом! на следующий ход, вы должны ополовинить результат, округляя вверх.
- 3-4 Возница оглушен.** Рывком скакунов кучер отброшен к спинке сиденья и не может применять Удар Кнутом! на следующий ход.
- 5-6 Понесли!** Скакуны понесли. Сделайте бросок по таблице Неуправляемый.

Количество пассажиров / мест багажа	Движение Экипажа	
	Нормальное передвижение	Передвижение за Удар Кнута!
1 (кучер – обязателен)	10	+D6
2-3	8	+D6
4-6	6	+D6

Ландшафт

Труднопроходимая местность

Если экипаж едет по труднопроходимой местности, бросьте D6. Если выпала 1, сделайте бросок по таблице Вне Контроля, в противном случае все в порядке.

Очень труднопроходимая местность

Если экипаж едет по очень труднопроходимой местности, сделайте бросок по таблице Неуправляемый, с +1 модификатором.

Стены/Препятствия

Если экипаж сталкивается со стеной или другим твердым препятствием, он немедленно останавливается. Экипаж получает D3 попадания с Силой 7 (распределите повреждения, как описано ниже).

Непроходимая местность

Если экипаж оказывается в непроходимой местности, он считается разрушенным, а все пассажиры и животные получают по 1 ране. Удалите экипаж со стола и поместите всех выживших в пределах участка крушения размером 3x3".

Столкновения

Если экипаж сталкивается с другим экипажем, оба они получают D3 попадания с Силой 7 (распределите повреждения, как описано ниже). Если экипажу перекрывают путь какие-либо модели, и он не в состоянии их объехать, он проедет по ним, даже если они дружелюбные. Каждая модель, задетая фургоном, должна пройти проверку инициативы или получить попадание с S4 со всеми последствиями. Воины *вне игры* не могут увернуться от экипажа и получают попадание автоматически. Всякий раз, когда экипаж сталкивается с чем-то или кем-то, бросьте D6, если выпала 1, сделайте бросок по таблице Неуправляемый.

Кучер

Ради простоты все фургоны и телеги могут перевозить до шести воинов человеческого размера (никаких Огров в дилижансе!) или их эквивалент в грузе (более подробно это будет описано в главе Сценарии). Один член команды должен быть назначен кучером и еще один может быть при нем «на козлах». Кучер управляет экипажем и не может делать ничего другого. Когда кучер *сбит с ног, оглушен или вне игры*, его напарник «на козлах» может перехватить вожжи и стать новым кучером.

Посадка / Высадка

Дружелюбный воин может сесть в стоящий экипаж, просто войдя с ним в базовый контакт (стоящим считается экипаж, который не двигался в свою предыдущую фазу движения). Поместите модель в экипаж или двигайте ее в базовом контакте с ним, что бы не забыть, кто находится в нем. Точно так же воин может высадиться из стоящего экипажа, просто отойдя от него. Воины могут попытаться залезть или слезть с движущегося экипажа, пройдя тест на Инициативу. Если тест не пройден, неудачник получает D3 попаданий с Силой, равной половине скорости экипажа. Воины так же могут попытаться залезть на движущийся экипаж с другого экипажа или со скакуна, с -1 штрафом к тесту на Инициативу. Это считается чарджем.

Контроль над Экипажем

Игрок может потерять контроль над экипажем, если понесут скакуны. А так же враг может попытаться перехватить контроль. Кроме непосредственного устранения кучера и захвата управления, самый простой способ – это запрыгнуть на спину одного из скакунов и просто ехать на нем. Что бы запрыгнуть на спину животного, воину нужно успешно пройти тест на Инициативу (он может добавить +1 модификатор, если имеет навык Наездник на этом типе животного). Если тест подведен, воин получает повреждения, как описано выше. Воин должен пройти тест на Лидерство, чтобы успешно управлять скакуном и экипажем. Кучер может напасть на воина, что бы вернуть контроль над экипажем (любой раны будет достаточно). Если воин успешно оседлал скакуна, он может попытаться отстегнуть его от упряжки на 4+, хотя при этом он и потеряет контроль над экипажем.

Стрельба

Стрельба из экипажа: Пассажиры могут стрелять из экипажа на все 360 градусов. Стрелки получают -1 штраф за стрельбу с движущейся поверхности.

Стрельба в экипаж: Воины могут стрелять в экипаж, причем с +1 премией за *Большую цель*. При успешном попадании они должны кидать по таблице ниже, в какую часть экипажа они попали.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Экипаж	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Колесо	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Лошадь	8	-	-	3	3	1	3	-	-
Лошадь	6	-	-	3	3	1	2	-	-

Оружие

Потеря скакуна

При попадании в скакуна игрок должен незамедлительно сделать бросок по таблице Неуправляемый вне зависимости от того, нанесена рана или нет. Если животное *оглушено* или *сбито с ног*, оставшая упряжка просто тащит его, пока оно не придет в себя. Это уменьшает скорость на 1/2 (если в упряжке двое животных) или на 1/4 (если в упряжке четверо) и кучер не может применять Удар Кнутом! Если же скакун *вне игры*, экипаж теряет скорость, как описано выше, до тех пор, пока возница не освободит его из упряжки на 5+. Если *оглушено*, *сбито с ног* или *вне игры* последнее животное, экипаж останавливается и не движется до тех пор, пока животное не придет в себя. Так же бросьте по таблице Неуправляемый с +2 модификатором.

Неуправляемый

D6 Результат

1-3 Вильнул: Кучер временно теряет контроль и экипаж виляет в сторону. Бросьте D6:

1-3: Повернул на 45 градусов влево и переместился на 6".

4-6: Повернул на 45 градусов вправо и переместился на 6".

4-5 Понес. Скакуны понесли и кучер потерял вожжи. Каждый ход определяйте направление движения экипажа по таблице ниже.

1-2: Вильнул на 45 градусов влево.

3-4: Вильнул на 45 градусов вправо.

5-6: Едет прямо.

Экипаж перемещается на полной скорости и для него каждый ход кидается по таблице Удар Кнутом! Каждый ход кучер может попробовать вернуть себе контроль над понесшими животными. Для этого он должен пройти тест на Лидерство. Кроме того, пассажиры не могут стрелять, так как изо всех сил пытаются удержаться на ногах.

6 Потеря управления. Фургон понесло. Бросьте D6:

1: Вильнул на 45 градусов влево.

2: Вильнул на 45 градусов вправо.

3-4: Экипаж немедленно останавливается.

5: Оглобля ломается и освободившиеся от своего груза скакуны немедленно убегают прочь. Экипаж проезжает еще 6" и останавливается. Экипаж больше не может двигаться.

Части Экипажа

D6 Результат

- 1-2 Тягловое Животное.** Бросайте как обычно, что бы ранить или убить скакуна. Эффекты от потери см. выше.
- Пассажиры.** Случайным образом выберете одного из пассажиров (включая кучера) и бросайте на попадание и повреждения как обычно. Эффекты от потери кучера см. выше. Любой пассажир, который был ранен, должен пройти тест на Инициативу или он выпадает из Экипажа и должен отработать повреждения, как будто он спрыгнул с экипажа.
- 3**
- 4-5 Корпус.** Несущая конструкция экипажа повреждена. См. ниже.
- 6 Колесо.** Одно из колес повреждено. См. ниже

Колесо повреждено

Повреждение колеса может привести к весьма печальным последствиям. Случайным образом определите, какое из колес было повреждено и бросьте по таблице ниже. Если колесо было повреждено до этого, прибавьте к результату броска +1.

Колесо повреждено

D6 Результат

- 1-4 Колесо повреждено.** Скорость экипажа уменьшена на -2" до конца игры.
- Колесо слетело.** Экипаж виляет (см. результат Вильнул из таблице
- 5-6** Неуправляемый выше) и затем останавливается. Бросьте D6, на 5-6 экипаж переворачивается (см. результат по таблице Неуправляемый выше).

Корпус поврежден

Когда экипаж теряет свой последний пункт повреждения/рану, он просто разваливается и, естественно, останавливается. Каждый пассажир/скакун получают по 1 Ране.

Ближний бой

Воины могут зачаржить неподвижный экипаж и нанести атаки в те его части, с которыми находятся в базовом контакте (тягловые животные / пассажиры / колеса / корпус)

Корпус/Колеса: Попадание автоматически. Следует кидать только на пробивание

Команда: Пассажиры в экипаже считаются находящимися под защитой укрытия и получают попадания только на 6, независимо от WS атакующего. Если пассажир *вне игры*, атакующий может сесть/запрыгнуть в экипаж на следующем ходу.

Тягловые животные: атаки по тягловым животным делаются как обычно, хотя нападающий вместо этого может освободить их, что требует результата 2+ на D6. Освобожденные тягловые животные считаются как Животные без Присмотра (см. Наездники).

Воины так же могут попытаться зачаржить движущийся экипаж, делая это обычным способом. Отметим, что это не приведет к остановки экипажа. В свою следующую фазу движения экипаж может перемещаться как обычно, если конечно он не был поврежден. Воинам лучше нападать на бока и тыл экипажа, что бы не оказаться сбитыми им! Поскольку атака движущегося экипажа дело довольно неопределенное, нападавший должен сначала определить, куда он попал по таблице Части Экипажа.

Лодки

Здесь описываются как маленькие весельные лодки, так и большие речные баржи. Отметим, что эти правила описывают небольшие сражения на реках Империи. Более широкий набор правил, описывающий морские суда, сейчас готовится к изданию.

Движение

Лодки перемещаются на 6" по течению (о направлении которого необходимо договорится до игры) или на 4" против течения. Лодки должны проходить по крайней мере половину их нормы движения, если не поставлены на якорь или не привязаны к пристани.

Повороты

Независимо от размера, все лодки могут сделать один поворот на максимум 45 градусов в конце своего движения.

Ландшафт

Лодка может столкнуться с естественными препятствиями, типа порогов или скал, или рукотворными, типа дамб и мостов. Не зависимо от вида ландшафта, столкнувшаяся с ним лодка получает D3 попаданий с Силой 7 и немедленно останавливается.

Столкновения (Аналогично Столкновениям Экипажей выше.)

Рулевой

Правила для рулевого аналогичны правилам для кучера у экипажа. Кроме того, лодки значительно больше экипажей и они могут транспортировать намного больше народу. Весельная шлюпка может транспортировать до шести воинов размера человека или их эквивалент груза. Парусная лодка может транспортировать до восьми воинов размера человека или их эквивалент груза. Баржа может транспортировать до двенадцати воинов размера человека или их эквивалент груза.

Посадка / Высадка

Аналогично приведенным выше для экипажей, кроме того момента, что воины упавшие с лодки не переносят повреждений, а просто падают в воду. См. правила на плавание.

Стрельба

Аналогично Стрельбе Экипажей выше.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Весельная лодка	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Парусная лодка	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Баржа	-	-	-	-	8	8	-	-	-

Части Лодки

D6 Результат

- | | |
|-----|--|
| 1 | Оснастка. Бросайте на повреждения, используя профиль нужной лодки, приведенный выше – если повреждение нанесено, используйте таблицу Повреждения Оснастки. |
| 2 | Руль. Бросайте на повреждения, используя профиль нужной лодки, приведенный выше – если повреждение нанесено, лодка может поворачивать, только предварительно полностью остановившись, используя комбинацию якоря и весел. |
| 3-4 | Пассажиры. Случайным образом выберете одного из пассажиров (включая рулевого) и бросайте на попадание и повреждения как обычно. Эффекты от потери рулевого см. выше. Любой пассажир, который был ранен, должен пройти тест на Инициативу или он упадет за борт. |
| 5-6 | Корпус. Бросайте на повреждения, используя профиль нужной лодки, приведенный выше. |

Повреждение оснастки

Весла или мачта и паруса были повреждены. Бросьте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже:

Повреждение оснастки

D6 Результат

- | | |
|-----|---|
| 1-3 | Порван парус / треснуло весло. Скорость лодки до конца игры уменьшена на -1". |
| 4-5 | Порван такелаж / сломано весло. Скорость лодки до конца игры уменьшена на -2".
Мачта падает! С потерей мачты (или всех весел для весельной лодки) лодка может лишь дрейфовать по течению со скоростью 2". Все пассажиры должны немедленно сделать тест на Инициативу, что бы избежать падающей мачты (на очевидно, что это не относится к весельным судам). Провалившие тест немедленно получают 1 удар с Силой 6. |
| 6 | |

Повреждение корпуса

Когда лодка теряет свой последний пункт повреждения/рану, она просто разваливается на куски и тонет. Все пассажиры оказываются в воде и должны пройти тест на плавание.

Ближний бой

Аналогично Ближнему бою Экипажей. Заметим так же, что плавающие войны не могут атаковать лодки!

Разработка

Ниже даны несколько столкновений, которые позволят бандам обрести желанную награду, или наоборот, найти приключения на собственную задницу. Члены банды вне игры, не принимают в них участия. Это означает, что они не получают опыта, но в тоже время им не грозит опасность ...

Отметим, что некоторые столкновения могут и не произойти. Киньте D6 для следующих столкновений: Имперские Охотник, Имперский Патруль, Халфинг-Рейнджер, Святой Человек, Большая Ферма, Потерявшиеся Дети, Торговцы, Беженцы из Мордхейма, Коробейник, Паломники, Жрецы Сигмара, Маленькая Ферма. На 1-3 банда была небрежна и оставила свидетелей! Если банда выбрасывает это же столкновение снова, оно заменяется на **(11) Покинутый дом** (слухи бегут впереди банды и ее сторонятся как чумы!).

ПАРА ОДИНАКОВЫХ

(1 1) Покинутый дом

Вы наткнулись на тлеющие руины фермы.

Среди углей банда находит D6 GC.

(2 2) Сумасшедший

Вы видите оборванца, бредущего через лес. Подойдя ближе, Вы можете разобрать что-то о «невидимых стрелках, убивающих всех...», хотя понять смысл весьма трудно.

Убив несчастного, Нежить бесплатно получает Зомби или Скелета, Лидер Хаоситов или Ящеров +1 опыт за жертву своим Темным Богам. Остальные банды могут расспросить его. Что бы узнать, что скажет умалишенный, киньте D6:

1-4: Он не знает ничего.

5-6: Он знает секретный туннель к немыслимому богатству (в следующем бою банда может поместить до 3-х членов в любое место на поле боя, но не ближе, чем в 10" от вражеских моделей. Все трое должны находиться в одной области (в пределах 4" друг от друга).

(3 3) Потерявшиеся Дети

Поблизости слышится плач ребенка. Свернув с дороги, Вы обнаруживаете двух детей, спрятавшихся в корнях могучего дуба.

Если игрок желает, банда может помочь этим потерявшимся детям найти их родителей. Благодарные родители дадут банде D6 GC; на 6 вместо этого они отдадут 1 Сокровище. Нежить, Хаоситы или Ящеры могут принести несчастных в жертву своим Темным Богам и получить +1 Опыт для Лидера.

(4 4) Беженцы из Мордхейма

Вы видите несколько людей в

лохмотьях. Может они бегут из Города Проклятых?

Людей (не Одержимых!), Эльфов (не Темных), Гномов (не Гномов Хаоса) или Халфингов беженцы попросят о помощи, пообещав за это раскрыть некоторые секреты. Бросьте D6:

1-3: Бесполезная чушь.

4-6: Полезный секрет. После следующей игры банда кидает на разработку на один кубик больше. Если банда не относится к вышеперечисленным типам, она может пожертвовать этих несчастных Темным Богам (или просто сожрать их!). Тогда лидер банды получит +1 Опыт.

(5 5) Могила

Вы натыкаетесь на маленькое заброшенное кладбище. Дальнейший осмотр приводит к вскрытой могиле в дальнем его конце. Она пуста, но кто-то здесь недавно был, чему свидетельствуют следы и золотой медальон в грязи...

Медальон может быть продан за D6 GC.

(6 6) Дикий Олень

Банда движется вперед, когда из подлеска слышатся шорох листьев. Внезапно большой олень выскакивает на дорогу и замирает, пораженный, при виде воинов.

Все члены банды с метательным оружием могут выстрелить в оленя. При успешном попадании (WS воина) и ранении (Т 3), олень валится на землю, и банда может позволить себе неплохой банкет с оленьятиной! В следующий, как банда будет продовать сокровища, рассматривайте ее на один уровень меньше (например банда в 10-12 членами будет считаться состоящей из 7-9 человек), поскольку у них уже имеется некоторый запас еды.

ТРИ ОДИНАКОВЫХ

(1 1 1) Лагерь Орков

Банда чувствует запах дыма от полудюжины походных костров.

Подкравшись ближе, они натываются на стоянку Орков!

Банда зеленокожих может приблизиться и попробовать торговать. Бросьте D6, на 1 Орков подводит тест на Враждебность и они нападают (следуйте правилам для остальных банд ниже). Если выпало 2-6, банда зеленокожих может купить любое снаряжение (бросайте на редкие вещи как обычно) с 25%-ой скидкой (просто вычитите ¼ из общей суммы покупки). Они также могут продать излишки на 10% дороже, чем обычно.

Если банда не зеленокожая, то они могут сообщить о стоянке орков местным властям и получить 2D6 GC награды. Или они могут напасть на Орков. Любая банда, напавшая на Орков, получает D6 Опыта, который должен быть распределен между Героями банды, которые не стали вне игры, и 2D6 GC награбленного. Однако, необходимо бросить D6 для каждого члена банды: на 1-2 воин оказался вне игры и должен сделать бросок на повреждение как обычно.

(2 2 2) Цыгане

Впереди Вы видите ярко украшенные фургоны ... цыгане!

Цыгане известны своим гостеприимством не меньше, чем своим воровством. Банда может или торговать с ними, или напасть на них. Банда, напавшая на цыган, получает D3 Опыта, который должен быть распределен между Героями банды, 2D6 GC и D3 кинжалов. Банда, которая решает торговать с цыганами, может приобрести любое снаряжение (бросайте на редкие вещи как обычно) с 20%-ой скидкой (просто вычитите 1/5 из общей суммы покупки). Но после завершения торговли игрок должен бросить D6. На 1-3 цыгане обворовали банду. Вычеркните из ростера все не потраченные GC и Сокровища.

(3 3 3) Маленькая Ферма

Вы попадаете на маленькую ферму. Вы замечаете, что и строения и скот выглядят ухоженными. Навстречу банде выходит молодая пара.

Если банда более склонна к добру, то хозяева устроят им отличный ужин. В следующий, как банда будет продавать сокровища, рассматривайте ее на один уровень меньше (например банда в 10-12 членами будет считаться состоящей из 7-9 человек), поскольку у них уже имеется

некоторый запас еды.

Если банда тяготит ко злу, она может убить пару и разграбить ферму, получив 2D6 CG и уменьшить размер банды при продаже Сокровищ, как описано выше.

(4 4 4) Паломники

Вы видите группу людей в грязных балахонах, бредущих по дороге. Кажется, они поют религиозные гимны.

Это небольшая группа паломников. Если банда склонна к добру, паломники покажут, как срезать путь через болота. В следующей Игре банда первой выбирает сторону и получает право первого хода. Если в Игре участвуют две банды с таким преимуществом, они должны бросить D6, что бы определить, кто может воспользоваться этим преимуществом. В добавок, у них с собой есть Святые мощи, и они могут снять проклятие с одного из членов банды.

Если ли же банда тяготит ко злу, они могут убить паломников и забрать их жалкие пожитки (D6 GC и Святые Мощи / Holy Relic).

(5 5 5) Брошенная Деревня Орков

Вы наталкиваетесь на разношерстное собрание хижин, на большинстве которых видны следы огня. Деревня выглядит заброшенной...

Обыскав развалины, банда находит 2D6 CG и несколько сотен зубов, под останками одной из хижин. Если это банда зеленокожих, то полученная сумма утраивается, ведь зубы это те же деньги!

(6 6 6) Имперский Патруль*Вы слышите сильный голос "Стоять!", и из-за деревьев выступает дюжина мужчин, одетых в мундиры и вооруженных мушкетами и алебардами.*

Если банда относится к «доброму» типу, патруль позволяет ей продолжить путь после нескольких вопросов. Патруль укажет им имя хорошего торговца в ближайшем городке (в следующий раз, когда банда решит торговать, она получает скидку в 10% к общей сумме покупки).

Если же банда «злая», патруль попытается задержать ее! В конце короткого боя банда получает D6 опыта, D6 GC, D3 алебарды, D3 меча и D3 мушкета. Однако, необходимо бросить D6 для каждого члена банды: на 1-2 воин оказался вне игры и должен сделать бросок на повреждение как обычно!

ЧЕТЫРЕ ОДИНАКОВЫХ

(1 1 1 1) Сокровище

Вы бредете через лес, когда один из воинов замечает подозрительную кучу листьев на земле. Осмотрев ее, Вы догадываетесь, что под ней явно что-то недавно зарыли. Результат раскопок – небольшой сундучок...

В сундучке вы находите D6x10 GC.

(2 2 2 2) Стадный Камень

На выходите на поляну и видите огромный менгир, стоящей в центре. Камень покрыт непонятными письменами, а у его основания лежит что-то вроде кучки мусора.

Банда наткнулась на Стадный Камень Зверолюдов. Если банда не принадлежит Хаосу, она может повалить камень и забрать пожертвования зверолюдов. Лидер банды получает 1 Опыт и банда находит D3 Сокровища. Если банда Хаоситская, она может пожертвовать 10 GP и помолится у алтаря о снятии проклятия (на 4-6 на D6 проклятие снято). Или о видении. (4-6 на).

При видении на 1-3 на D6 один из Героев кричит, что его посетило понимание а потом падает вне игры. Если после этого он выживает, то получает один Академический навык (независимо от того, может он их брать или нет); на 4-6 банда получает D3 Опыта, который должен быть распределен среди Героев и отрядов Рядовых.

(3 3 3 3) Коробейник

Вы видите человека, ведущего пару нагруженных мулов. Как только он видит банду, его глаза загораются и он спешит к вам..

Банда, которая решает торговать с коробейником, может приобрести любое снаряжение с 20%-ой скидкой (просто вычитите 1/5 из общей суммы покупки). Так же у него много довольно редких вещей – любые вещи ищутся с +2 премией.

Если же банда решает напасть на коробейника, его мулы пугаются и убегают, но из их тюков вываливается товар на 3D6 CG.

(4 4 4 4) Пряничный Домик

Вы замечаете впереди странное строение. Подойдя поближе, вы

понимаете, что он целиком построен из имбирных пряников!

Банда может пополнить запасы провизии, просто отламывая куски от домика. В следующий, как банда будет продавать сокровища, рассматривайте ее на два уровня (например банда в 10-12 членами будет считаться состоящей из 4-6 человек), поскольку у них уже имеется некоторый запас еды, а все наемники потребуют только половинную плату. Однако, есть шанс, что старая ведьма, живущая в домике, заметит это и проклянет банду (1-2 на D6). Пока проклятие не будет снято, все члены банды должны перебрасывать все успешные броски to hit в рукопашной и стрельбе.

(5 5 5 5) Израненная Банда

Ваши воины слышат слабые стоны и после некоторых поисков находят небольшой отряд, валяющийся на небольшой полянке. Все воины покрыты кровью и изранены.

Если банда поможет отряду, они расскажу, где спрятали свою добычу (2D6 GC и D3 Сокровища). Если банда добывает раненных, то она получает D6 GC и лидер получает 1 Опыт.

(6 6 6 6) Имперские Охотники

Пока вы пробираетесь сквозь чащу леса, дюжина пар глаз следит за вами. Они принадлежат вооруженным луками людям в коричнево-зеленой одежде. Если это банда Людей (не Одержимых!), Эльфов (не Темных), Гномов (не Гномов Хаоса) или Халфингов, Охотники предлагают показать им секретный путь через лес к месту, где могут быть сокровища (и опасности). В следующей Игре банда первой выбирает сторону и получает право первого хода. Если в Игре участвуют две банды с таким преимуществом, они должны бросить D6, что бы определить, кто может воспользоваться этим преимуществом.

ПЯТЬ ОДИНАКОВЫХ

(1 1 1 1 1) Большая Ферма

Вы выходите к большой ферме. Она выглядит вполне ухоженной и довольно зажиточной. Как только банда приближается к постройкам, навстречу вам появляется пожилой толстяк.

Если банда «добрая», фермер и его жена накормят их прекрасным обедом. В следующий, как банда будет продавать сокровища, рассматривайте ее на два уровня меньше (например банда в 10-12 членами будет считаться состоящей из 4-6 человек). Кроме того, фермер рассказывает о достаточно честном торговце (в следующий раз, когда банда решить торговать, она получает скидку в 10% к общей сумме покупки).

Если же банда «злая», она может убить фермеров и разорить их ферму, получив 2D6 GC, D3 Опыта, который должен быть распределен между Героев, и может уменьшить свой размер при следующей продаже камня, как сказано выше. Также бросьте D6 для каждого члена банды. На 1 он вне игры и должен кидать на повреждение как обычно.

(2 2 2 2 2) Халфинги - Рейнджеры

«Стоять!» слышится писклявый голос из темноты. Вокруг мелькают низкорослые тени – халфинги!

Если банда «добрая», Халфинги разделят свой поздний ужин с воинами. В следующий, как банда будет продавать сокровища, рассматривайте ее на два уровня меньше (например банда в 10-12 членами будет считаться состоящей из 4-6 человек).

Если же банда «злая», храбрые рейнджеры нападают на них! Банда получает D6 CG, D6 коротких луков, D6 кинжалов, D3 Опыта, который должен быть распределен между Героев, и может уменьшить свой размер при следующей продаже камня, как сказано выше. Также бросьте D6 для каждого члена банды. На 1-2 он вне игры и должен кидать на повреждение как обычно.

(3 3 3 3 3) Дерево Висельников

Ваша банда натывается на ужасную сцену – огромный дуб, с ветвей которого свисает множество повешенных. Среди них можно разглядеть несколько клеток. Проходя мимо, один из воинов слышит слабую

мольбу о помощи.

Если банда освобождает его, Имперский Убийца предлагает свои услуги бесплатно (банда изначально не платит за найм, хотя и должна платить как обычно после первой игры). Кроме того, среди тел банда находит следующее: D6 GC, спрятанных в сапогах и т.д, D3 кинжала и Талисман Удачи (очевидно не сработавший как нужно!).

(4 4 4 4 4) Темный Жрец

Вы видите приближающуюся к вам фигуру в темных одеждах. Когда он подходит ближе, из под капюшона становятся видны глаза на стебельках... Это Темный Жрец. Банда может его убить (лидер банды получает 1 Опыт и Нечестивые Мощи / Unholy Relic), или же Хаоситы и Нежить могут попросить его благословения. Благословение Темного Жреца удалит все проклятия с банды.

(5 5 5 5 5) Кольцо Фейри

Утомленные воины наталкиваются на грибы, растущие по кругу. Считается, что это волшебное место, обладающие целительными свойствами.

Если банда – не Нежить или Мертвым или Хаоситы, они могут заночевать в кольце фей и погрузится в исцеляющий сон. Все воины, которые были вне игры в последнюю Игру, полностью здоровы (не надо бросать на Раны).

Нежить и Хаоситы могут разрушить Кольцо Фей и получить D6 Опыта, который должен быть разделен между Героями банды. Однако, фейри отомстят за это, прокляв банду. Теперь, до тех пор, пока проклятие не снято, каждый член банды, будучи вне игры, должны делать два броска на раны, выбирая меньший результат.

(6 6 6 6 6) Попавшая в засаду банда

Вы видите лежащие на дороге тела, утыканные стрелами. Тот старый отшельник действительно не соврал, когда предупреждал вас о таинственном лесном народце...

Мародеры найдут следующие: D3 меча, 1 легкая броня, D6 кинжалов, D3 копья, D6 щитов и 2D6 GC. Кроме того, на 5+ на D6 банда найдет на одном из тел Сокровище.

ШЕСТЬ ОДИНАКОВЫХ

(1 1 1 1 1 1) Гнездо Грифона

Вы натываетесь на скалу пару дюжин футов высотой. Наверху скалы - огромное гнездо, а в гнезде члены банды могут разглядеть яйца!

Герой может забраться в гнездо и спускать яйца по одному. Герой должен сделать один тест на Инициативу, что бы подняться на скалу и тест, чтобы спуститься (всего в гнезде пять яиц). Если Героя подводит тест на подъем, ничего страшного не случается, но если он проваливает тест, когда спускается вниз, то получает 6 попаданий с Силой D6, и яйцо, которое он нес, разбивается. Кроме того, имеется шанс, что в гнездо может вернуться родитель. Бросьте D6 за каждый тест на Инициативу, кроме первого. На 1 прилетает грифон. Если грифон застал вашего Героя в гнезде, он немедленно выбрасывается из него и получает описанные выше повреждения. Если Грифон обнаружил Героя под скалой, ничего плохого не случается. Но в любом случае после возвращения грифона яиц добыть не получится. Каждое яйцо может быть продано за 50+2D6 GC.

(2 2 2 2 2 2) Меч в Камне

Вы натываетесь на меч, воткнутый в камень! На этом же камне написано, что-то навряд того, что кто вытянет этот меч из камня, станет новым королем Бретонии / предводителем Великого Вааааагха / Великим Пожирателем или что-то подобное.

Герой может вытянуть меч из камня, если сделает тест на половинную Силу (округляется в меньшую сторону). Каждый Герой может сделать только одну попытку и при этом считается только его собственная сила, никакие наркотики и волшебные эффекты не применяются. Если Герою удастся задуманное, он получает волшебный меч (в кампании спросите судью, есть ли подходящий волшебный меч для Вас, иначе это меч +1 к «to hit» и +1 «to wound»).

(3 3 3 3 3 3) Мертвый Дракон

Вы натываетесь на действительно странную картину. Ужасная вонь распространяется от полуразложившейся туши огромного ящера, проткнутой длинным копьём. Рядом валяется тело рыцаря и его верного скакуна (и воняют ничуть не лучше дракона).

К сожалению, нет никакого признака

логова поблизости! Да и из бесценной туши дракона мало что не сгнило, разве что череп. Мертвый рыцарь? Копье и меч целы и принесут хорошую цену. Все это рассчитывается как D3+2 дополнительных Сокровища, которые банда может забрать себе.

(4 4 4 4 4 4) Икона Хаоса

В высушенном русле реки один из членов банды замечает блеск золота. Это странный амулет, едва видный из песка и ила.

Выберите Героя, который повесит амулет на шею (да, одно, что бы всех их собрать!). Этот Герой подчиняется правилу *Бешенство*, и оно не исчезает, даже если герой *сбит с ног* или *оглушен*. В начале каждой игры бросьте D6. При 1 Герой услышал зов Темных Богов и ушел в Пустоши Хаоса (удалите его из списка банды). Для того, что бы избавиться от амулета, с Героя должно быть снято проклятие.

(5 5 5 5 5 5) Святой

Вы видите древнего старика, который, согнувшись, бредет по дороге навстречу Вам.

Если банда не является Нежитью или Хаосопоклонниками, старик откроет, что он священник Сигмара и предложит банде свою помощь. Он может или снять проклятия с банды или наградить их мощным благословением. После следующего сражения, любой член банды вне игры может сделать два броска на Ранения и выбрать наиболее подходящий.

(6 6 6 6 6 6) Фамильяр

Банда путешествует через самую глухую чащу, когда над головой раздаётся жуткое карканье. Вся банда с воплями хватается за оружие, когда на пень перед ними с шумом выпрыгивает огромная жаба.

Если в банде есть заклинатель (замечу, что Матриарх Сигмариток и Боевой Священник не являются заклинателями), то он может взять жабу как Фамильяра. Фамильяр является центром сосредоточения силы и нашептывает заклинателю разные магические тайны, пока он спит, повышая его власть над волшебством. Заклинатель получает одно дополнительное заклинание и +1 к броску на сотворение заклинания, пока держит Фамильяра при себе. Банды без заклинателя не интересуют Фамильяра, и он упрыгивает в чащу.

Сценарии

Таблица сценариев The Empire in Flames для двух игроков

2D6

Результат

2	Игрок с низшим рейтингом выбирает сценарий	
3	Прорыв	Mordheim # 4
4	Тварь из леса	The Empire in Flame # 4
5	Охота за камнями	Mordheim # 3
6	Стычка	Mordheim # 2
7	Засада на дилижанс	The Empire in Flame # 2
8	Охота за головами	The Empire in Flame # 1
9	Потерявшиеся в трясинах!	The Empire in Flame # 3
10	Неожиданная атака	Mordheim # 9
11	Случайная встреча	Mordheim # 6
12	Игрок с низшим рейтингом выбирает сценарий	

Таблица сценариев The Empire in Flames для нескольких игроков

2D6

Результат

2	Игрок с низшим рейтингом выбирает сценарий	
3	Потерянный принц	Mordheim 2002 Annual
4	Охота на монстра	Mordheim 2002 Annual
5	Охота за сокровищами	Mordheim 2002 Annual
6	Уличная драка	Mordheim 2002 Annual
7	Засада на дилижанс	The Empire in Flame # 2
8	Охота за головами	The Empire in Flame # 1
9	Потерявшиеся в трясинах!	The Empire in Flame # 3
10	Тварь из леса	The Empire in Flame # 4
11	Засада!	Mordheim 2002 Annual
12	Игрок с низшим рейтингом выбирает сценарий	

Таблица сценариев The Empire in Flames для звероловов

D6 Результат

1-2	Засада
3-4	Налет
5-6	Охота на тварей

Таблица сценариев The Empire in Flames для двух игроков

Сценарий 3: Прорыв

Когда начинают ходить слухи о больших залежах вирдстоуна, отряды снаряжают экспедиции на раскопки богатств. Однако, их соперники часто подстерегают их, жаждая получить камни самостоятельно.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Отряды

Каждый игрок кидает кубик. Тот, кто выбросил больше, решает, на каком краю выставляется атакующий. Атакующий выставляет своих воинов первым, не дальше 8" от своего края. Защитник может выбрать любую позицию на столе, соблюдая расстояние 14" до любой из моделей атакующего.

Начало игры

Атакующий ходит первым.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бегущий отряд проиграл, а его противник выиграл. Если 2 или более стоящих на ногах фигуры атакующего находятся не далее 2" от края стола защитника, они прорвались и атакующий выиграл игру.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

Сценарий 4: Тварь из Леса

Ваша банда как раз перебиралась в соседний городок, когда вы замечаете, что лес выглядит как то уж очень зловеще. Густые тени укрывают деревья, среди которых слышатся странные звуки. Какие-то странные движения, заметные только уголком глаза. Вы припоминаете слухи о странном лесе в этом уголке, где часто встречаются злые духи и существа ночи, но раньше вы относились к ним как к бабкиным сказкам... Внезапно вой пронзает тишину...

Ландшафт

Игроки по очереди расставляют части ландшафта: холмы, лес, болота, реку. По крайней мере, половина ландшафта должна быть лесом.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боязнь Темноты: Этот лес очень сильно пугает вашу банду. Если воин заходит на участок леса, то он должен проходить тест на *Совсем Один* раз в ход (даже если рядом есть другие члены его банды). Провал означает, что воин бежит на 2D6" к ближайшему краю стола (члены банды, убежавшие за пределы стола считаются *вне игры*, хотя и не должны делать бросок на ранения).

Тварь из Леса: на каждую банду в игре приходится по одной Твари из Леса (таким образом в игре двух игроков - две Твари, а четырех игроков - четыре Твари). Твари прячутся в случайно выбранных участках леса. В конце каждого хода игры, после ходов всех игроков следует специальный Ход Тварей. Тварь будет атаковать любого воина в пределах диапазона атаки. Если

такового нет, она перемещается на 2D6". Если в пределах ее перемещения есть другой участок леса, то она перемещается к нему. Если такого участка нет, она перемещается в случайном направлении. Точно так же, как и у Игроков, у Тварей есть своя собственная рукопашная фаза, и воинам придется биться с Тварями, как с членами другой банды.

Расстановка

Игроки кидают D6, чтобы определить, кто расставляется первым. Если кроме потерявшейся банды играют еще два игрока, то они должны расставляться на противоположенных концах стола. Если игроков больше, то они должны выбирать союзников и расставляться по очередности, определенной броском кубика. Игроки должны располагать банды в пределах 8" от своего края стола, не ближе, чем 4" от других краев и не ближе 10" от другой банды. Если играют более четырех игроков, то стол стоит взять больше обычного.

Начало Игры

Игроки кидают D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход передается по часовой стрелке (основываясь на первоначальной расстановке банд). Потерявшаяся банда ходит последней.

Конец Игры

Игра заканчивается, когда все банды, кроме одной не пройдут тест на Бегство. Сбежавшие банды проигрывают. Союзники могут или разделить победу, или продолжить бой.

Опыт:

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

+1 Тварь Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую Тварь, которую он сделал вне игры. (Да! Этот Опыт совокупен с опытом за Врага Вне Игры)

Тварь из леса

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
---	----	----	---	---	---	---	---	----

Дурноволк	5	4	0	5	5	3	4	2/3	7
-----------	---	---	---	---	---	---	---	-----	---

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Большая Тварь: Дурноволк – огромная тварь и при стрельбе рассматривается как *Большая цель*, в которую можно стрелять, даже если она не ближайшая.

Страх: Дурноволк ужасен и вызывает *страх*.

Выкован Хаосом: Созданный Хаосом Дурноволк порожден неизвестными тварями. Власть Хаоса придала его телу форму и наделила сверхъестественной способностью излечивать себя. В начале каждого хода Дурноволка, если он ранен, бросьте D6. На 5+ одна из ран затягивается

Железная Плоть: Кожа Дурноволка толще, чем жесткая кожа доспеха и отлично защищает от клинков и стрел. Дурноволк получает спасбросок 4+. Этот бросок изменяется от Силы как обычно.

Порочные Челюсти: Массивные челюсти Дурноволка способны перекусить тело человека пополам. Он получает дополнительную атаку этими челюстями (уже внесено в профиль), которая всегда будет его первой атакой. Критический удар у этой атаки происходит на 5+ вместо 6.

Ликантропия: кровь Дурноволка несет в себе ужасное и могучее проклятье. Любая модель, оказавшаяся *вне игры* из-за нападения Дурноволка, рискует заразиться от его темной крови (отметьте, что это затрагивает только существ человеческого размера и не мутантов). После сражения, если модель переживает нападение, киньте D6. На 6 модель залечивает любые полученные повреждения, но теперь она проклята! В каждом последующем сражении всякий раз, когда проклятая модель получает рану, она должна пройти тест Лидерства. Если она терпит неудачу, она прямо на глазах у своих товарищей превращается в Дурноволка! Модель теперь имеет те же самые характеристики, что и Дурноволк. Вся броня и экипировка переломаны, оружие потеряно, но может быть возвращено после боя. Дурноволк всегда будет атаковать ближайшую модель, не важно друг это или враг, или перемещаться на максимально возможное расстояние к ближайшей модели. Модель может попробовать удержаться от нападений на товарищей, пройдя тест на Лидерство (но не может использовать лидерство командира). Если тест успешно пройден, Дурноволк будет игнорировать дружественные модели. Киньте D6 после сражения. На 2+ модель возвращается в исходное состояние (хотя и без одежды), но все еще несет проклятие. На 1 Дурноволк взял власть над разумом модели и та убегает в лесную чащу, что бы навсегда затеряться среди мифов и легенд (удалите ее из ростера).

Сценарий 5: Охота за камнями

Бесчисленные обломки бесценного вирдстоуна разбросаны всюду в руинах Мордхейма. Часто случается так, что два отряда встречаются в одном районе, и только битва может решить, кому достанутся трофеи.

В этом сценарии отряды сталкиваются друг с другом во время разграбления разрушенного склада, хранилища, храма или подобного потенциально богатого здания.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Специальные правила

После расстановки ландшафта, положите на стол несколько маркеров вирдстоуна, чтобы обозначить местонахождение осколков. В сумме должно быть D3+1 маркеров. Игроки размещают маркеры по очереди. Бросьте D6, чтобы определить, кто начинает. Маркеры должны быть расположены не ближе 10" от краев стола и по крайней мере в 6" друг от друга. Имейте в виду, что маркеры расставляются перед определением краёв, на которых выставляются игроки, так что разумно будет поместить их в центре. Воины могут подбирать маркеры, просто передвигаясь в соприкосновение с ними. Воин может нести любое количество камней без штрафов. Воины не могут передавать камни другим воинам. Если воин, несущий камень, выведен из игры, положите маркер на стол в том месте, где он пал.

Отряды

Каждый игрок кидает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто

выставляется первым. Затем первый игрок выбирает край стола и выставляет своих воинов не далее 8" от этого края. Далее, его противник выставляет своих воинов не далее 8" от противоположного края.

Начало игры

Оба игрока бросают D6. Игрок, выкинувший больший результат, ходит первым.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бегущий отряд проиграл, а его противник выиграл.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру.

Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за маркер вирдстоуна. Если Герой или Рядовой в конце битвы имеет при себе маркер вирдстоуна, он получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

Вирдстоун

Ваши воины получают по одному осколку вирдстоуна за каждый маркер, который находится в их руках в конце игры.

Сценарий 6: Стычка

В обширном нагромождении руин Мордхейма всегда есть опасность нарваться на соперничающий отряд. Случается, что две группы расходятся без драки, но гораздо чаще такая встреча заканчивается жестокой битвой среди руин. Если отряд сможет прогнать своих соперников, он получит большую территорию для своей охоты за вирдстоуном.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Отряды

Каждый игрок кидает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым. Затем первый игрок выбирает край стола и выставляет своих воинов не далее 8" от этого края. Далее, его противник выставляет своих воинов не далее 8" от противоположного края.

Начало игры

Оба игрока бросают D6. Игрок,

выкинувший больший результат, ходит первым.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бегущий отряд проиграл, а его противник выиграл.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру.

Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

Сценарий 7: Засада на Дилижанс

Дороги Империи очень опасны и изобилуют бандитов разных сортов, Зверолюдами и мутантами. Одной из банд заплатили, чтобы она сопровождала дилижанс на опасном участке дороги. Конкурирующая же банда поджидает этот дилижанс в особо глухом месте. Дилижанс и его сопровождающие попадают в засаду и преследование начинается!

Ландшафт

Для сражения используется стол 4'x6'. Игроки по очереди расставляют части ландшафта: деревья, живые изгороди, скалы. Так же там должна быть дорога, по которой следует дилижанс. Оба игрока кидают D6, и игрок с большим результатом устанавливает дорогу. Так же оговаривается точка выхода для дилижанса.

Расстановка

Защитник может использовать лишь воинов на скакунах или в дилижансе. Защитник расставляется на дороге и рядом с ней не ближе, чем в 40" от края с точкой выхода. Дилижанс размещается вместе с бандой.

До 50% нападающих могут быть выставлены Скрытыми/Hiding на поле боя, но не ближе 18" от защищающихся. Остальная часть банды выставляется не ближе чем в 24" позади защищающихся.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дилижансом управляет возчик (используйте Mule Skinner из «Blazing Saddles» Mordheim 2002 Annual и замените его навыки на Наездника (Ride) и Погонщика (Drive Cart) и его кнут на бландербасс). Для этого сценария возчик считается как дополнительный член банды. Кроме того, защищающая банда получает на время несколько лошадей (или других ездовых животных) из Имперских Конюшен (защитник может потратить до 250 GC на животных, но обязан вернуть их в конце игры). Кроме того, Страж Дорог может быть нанят защитниками перед этим сценарием за половинную стоимость. Нападающий так же смог разжиться лошадьми (или на чет там они ездят) для своей банды (вы можете потратить

до 400 GC на животных, но обязаны вернуть их в конце игры). Только банды, лояльно относящиеся к Империи могут защищать дилижанс (то есть Людские Наемники, Эльфы, Гномы и т.д.). Вы не можете защищать Имперский Дилижанс, например, Одержимыми! Однако вы вполне можете приспособить сценарий под свои нужды, например защита Чумной Телеги Карнавала Хаоса от орков. Разбойник может быть нанят нападающими перед этим сценарием за половину стоимости.

Преследование: Это специальное правило относится только к всадникам в этом сценарии. Всадники могут, по желанию, выйти из рукопашной в начале своей фазы движения, не получая автоматического попадания от их противников.

Изобретательность: Если нападающие – Гномы Охотники за Сокровищами, то им позволено возвести баррикаду поперек дороги, не ближе чем 18" к дилижансу. Это восполняет тот факт, что коротышки не могут ездить верхом. Если же Гномы Охотники за Сокровищами – защитники, то им позволено использовать фургон в дополнение к дилижансу.

Шпоры!: Это специальное правило относится только к всадникам в этом сценарии. Всадник может применить шпоры, что бы заставить скакуна перемещаться быстрее, так же, как удар хлыста делает это с дилижансом. Всадник не может применить шпоры и атаковать в один ход.

Бросьте D6 и добавьте результат к

движению. Если выпала 1, бросьте по таблице ниже:

D6 Результат

- 1-2 Скакун утомлен:** в следующей ход скакун делает лишь половину обычного передвижения.
- Потрясен:** Скакун едва не выбросил наездника из седла, и тот не решается больше применить шпоры на всем протяжении игры.
- Понес:** сделайте бросок по таблице Стой, Мальчик! (Whoa Boy!) из «Blazing Saddles» Mordheim 2002 Annual.

Конец игры.

Игра заканчивается, когда одна из банд сбегает, либо когда Дилижанс достигает точки выхода.

Опыт

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

+1 Сломал Дилижанс. Если атака Героя нападавшей банды разрушает дилижанс, он зарабатывает +1 Опыт.

+2 Захватил Дилижанс. Если Герой захватывает неповрежденный дилижанс, он зарабатывает +2 Опыт.

+2 Спас Дилижанс. Если дилижанс успешно достиг точки выхода, лидер защитников получает +2 Опыта.

Сценарий 8: Охота за Головами

Ваша банда загнала печально известных преступников в их логовище, надеясь сдать их властям и получить награду за их головы. К сожалению, кажется что на их след вышел еще один отряд потенциальных охотников за головами...

Ландшафт

Игроки по очереди расставляют части ландшафта: изгороди, заборы, холмы, части реки, болота, леса и т.п. В центре стола устанавливается большое здание, что бы отобразить логово бандитов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бандиты - в своем логовище, и они реально обеспокоены тем, что их поймали! В конце каждого хода игры они стреляют из арбалетов D6 раз. Они

стреляют из дверей и окон в самых близких противников (они не следят, в члена какой банды они стреляют!). По возможности каждый выстрел будет направлен в свою цель. Бандиты стреляют с BS 3 с модификаторами за диапазон и укрытие как обычно (и, конечно, парни внутри должны видеть свои цели).

Члены банд не могут войти в здание, пока игра не закончится.

Расстановка

Игроки кидают D6, и игрок с высшим результатом выбирает, какая банда расставляется первой. Эта банда расставляется первой, выбрав край стола. Противник расставляется с противоположной стороны. Если игроков больше, остающиеся выбирают союзников и расставляются согласно результату броска. В итоге все игроки должны быть в пределах 8" от своего края стола, не ближе, чем в 4" от других краев и не ближе 10" от другой банды. Имейте ввиду, что более четырех игроков должны иметь большее поле для сражения.

Начало Игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит по часовой стрелке (основываясь на первоначальной расстановке банд).

Окончание Игры

Игра заканчивается, когда все банды, за исключением одной, проваливают тест на Бегство. Банда, провалившая тест, автоматически проигрывает. Если в Игре остались лишь союзные банды, они

могут или разделить победу, или продолжить сражение.

Как только определяется победитель, они могут вернуться к властям, что бы получить по 5+1D6 GC за голову (кидается отдельно за каждого бандита). В убежище есть 6 бандитов, плюс один бандит за каждую банду в Игре (так, если в игре участвовали четыре банды, в убежище 10 бандитов). Победившая банда так же получает снаряжение бандитов (6 арбалетов, D3 меча, 2D6 кинжалов и несколько подгнивших пайков, которые не стоят ничто).

Опыт:

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

+1 Поцарапанный Бандитами. Если Герой был ранен бандитами, но не выбыл из игры, он получает +1 Опыт.

Сценарий 9: Потерявшиеся в трясилах!

Одна из банд заблудилась в трясилах. Они зовут на помощь, и услышавшие их противники решают воспользоваться их бедой к своей выгоде...

Ландшафт

Игроки по очереди расставляют части ландшафта: холмы, лес, болота, реку. По крайней мере, половина ландшафта должна быть болотами или трясинами.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Банда с самым высоким рейтингом - потерявшиеся. Разместите ее членов на столе не ближе 10" от края и не ближе 6" друг от друга. Остальные банды расставляются, как указано ниже

Расстановка

После того, как потерявшиеся расставлены, остальные игроки кидают D6, чтобы определить, кто расставляется первым. Если кроме потерявшейся банды играют еще два игрока, то они должны расставляться на противоположенных концах стола. Если игроков больше, то они должны выбирать союзников и расставляться по очередности, определенной броском кубика. Игроки должны располагать банды в пределах 8" от своего края стола и не ближе, чем 4" от других

краев. Если играют более четырех игроков, то стол стоит взять больше обычного.

Начало Игры

Игроки кидают D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход передается по часовой стрелке (основываясь на первоначальной расстановке банд). Потерявшаяся банда ходит последней.

Конец Игры

Игра заканчивается, когда все банды, кроме одной не пройдут тест на Бегство. Сбежавшие банды проигрывают. Союзники могут или разделить победу, или продолжить бой.

Опыт:

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры

Сценарий 10: Неожиданная атака

Один из отрядов занимался поисками в руинах Мордхейма, когда был атакован вражеским отрядом. Защищающиеся сильно рассредоточены и должны быстро построить оборону, чтобы защититься от атакующих.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Расстановка

1. Защищающийся бросает D6 в любом порядке для каждого Героя и группы Рядовых. На 1-3 они где-то в руинах и включатся позже как подкрепления. На 4-6 они расставляются в начале игры. Заметьте, что хотя бы один Герой или группа Рядовых должны присутствовать в

начале игры. Если все время выпадало 1-3, последний Герой или группа Рядовых автоматически выставляется в начале.

2. Защищающийся расставляет доступных Героев и Рядовых на столе. Ни одна модель не может находиться ближе 8" от другой, так как отряд разбросан в руинах в поисках богатств. Ни одна модель не может быть поставлена ближе 8" к краю стола.

3. Атакующий выставляет весь отряд в районе 8" от случайно определенного края стола, как показано ниже. Он может выбрать, какой край стола считать 1-м, до броска на расстановку.

Начало игры

Первым ходит атакующий.

Специальные правила

Защитник в начале своего второго и последующих ходов может бросить D6 для каждого своего Героя и группы Рядовых, которые ещё не на столе. На 4+ они появляются в фазу передвижения со случайного края стола, определенного по упомянутой схеме. Все подкрепления этого хода появляются с одного края и могут в этот же ход атаковать.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бегущий отряд проиграл.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.



Сценарий 11: Случайная встреча

Оба отряда завершили свои дневные поиски и находятся на пути к своему лагерю, когда неожиданно нарываются друг на друга. Ни одна из сторон не ожидала боя, и преимущество будет у того, кто сориентируется быстрее.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

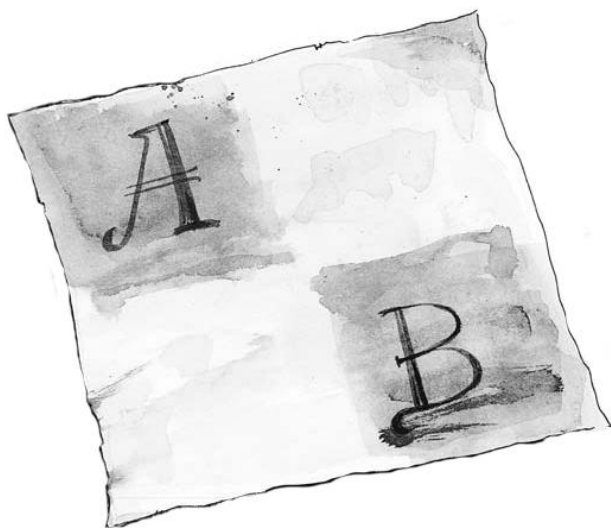
Расстановка

1. Каждый игрок бросает D6. Тот, кто

выбросил больше, может выбрать – расставляться первым или вторым.

2. Первый игрок расставляет свой отряд в зоне А, как показано ниже. Он может выбрать, какую четверть стола именовать зоной А.

3. Второй отряд затем может быть выставлен в зоне В, но ни одна модель не может быть выставлена ближе 14" от вражеской модели.



Начало игры

Каждый игрок бросает D6 и прибавляет к результату базовую Инициативу своего командира. Игрок, получивший больший результат, ходит первым.

Специальные правила

Каждый отряд в начале игры несет D3 осколков камня. Запишите, сколько камней несет каждый отряд.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бежавший отряд – проигравший.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или

группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

Вирдстоун

Оба отряда получают все камни, которые они несли в начале битвы, минус количество Героев, которые оказались вне игры во время боя – до нуля. Кроме того, они получают дополнительный камень за каждого вражеского Героя, которого вывели из игры, до максимума в количество камней, которое несли вражеский отряд в начале битвы.

Таблица сценариев The Empire in Flames для нескольких игроков

Сценарий 3: Потерянный принц

Странствующие менестрели часто рассказывают истории о разрушенном городе, и поэтому детишки из привилегированных классов часто рассматривают Мордхейм как одно большое романтическое приключение. Бывает, что кто-либо из них убегает из дома, чтобы присоединиться к наёмному отряду и сделать себе имя. Чаще всего таких искателей приключений убивают ещё на подходе к городу, но случается и так, что они всё же достигают руин. Иногда их семьи только рады избавиться от юного идиота, однако время от времени богатый купец или вельможа назначает награду тому, кто спасёт его сына от неизбежной гибели на улицах Мордхейма. Отряды услышали слухи, что сын некой влиятельной персоны пропал среди руин, и за его возвращение назначена щедрая награда.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'.

Специальные правила

Купеческий сынок изначально располагается в центре игрового поля. Он будет бродить на D6" в случайно выбранном направлении в начале каждого хода первого игрока, до тех пор, пока кто-либо не «спасёт» его. Если воин отряда входит в контакт подставками с купеческим сынком (путём нормального передвижения, НЕ атакой – это исключение из обычных правил, которое отображает то, что юноша не является врагом и не вовлекается в рукопашную), он признаёт этого воина своим спасителем и начинает следовать за ним. Если «спаситель» выведен из игры, убегает из рукопашной или снят в результате провала теста на Разгром, купеческий сынок признаёт спасителем следующего воина, который войдёт с ним в контакт. На случай, если кто-либо захочет атаковать его: он имеет следующий профиль.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Купеческий сынок	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Купеческий сынок вооружен мечем и кинжалом.

Отряды

Игроки должны следовать обычным правилам расстановки.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы

определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из отрядов уводит купеческого сынка со стола. Этот отряд (и все союзные отряды) является победителем.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру.

Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

Вознаграждение

Благодарный отец вознаградит победивший отряд следующими сокровищами. Заметьте, что вы должны бросать на каждый предмет отдельно, за исключением золотых монет, которые присутствуют в любом случае.

Предмет	Необходимый бросок D6
5D6 gc	Авто
D3 мечей	4+
Тяжёлый доспех	5+
Лёгкий доспех	4+
Щит	4+
Шлем	4+
D3 драгоценных камней, стоимостью 10gc каждый	5+

Сценарий 4: Охота на монстра

Прошёл слух, что после опустошения города ужасающий монстр покинул своё логово глубоко под городом и устроил себе новое жилище среди руин. Вы слышали много историй про подобных чудовищ, и сокровища, собираемые ими, вошли в легенды. Вы решили проверить, оправдаются ли слухи.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'. Первое здание должно быть довольно большим (по крайней мере 6" x 6") и открытым сверху, лучше всего взять развалины без крыши. Здание должно быть установлено в центре стола, это будет берлога чудовища.

Отряды

Игроки должны следовать обычным правилам расстановки.

Специальные правила

Логово чудовища размещается в центральном здании, и именно здесь будет находиться зверь. Монстр довольно молод для существа такого типа, и его профиль отражает это. В дополнение, жизнь в пещерах под городом не дала ему возможности научиться пользоваться крыльями. Таким образом, в отличие от большинства монстров, этот не может *летать*. Монстр не покинет своего логова ни при каких обстоятельствах, но будет использовать своё дыхательное оружие против любой модели в зоне поражения, какую увидит, и будет, естественно, атаковать любую модель, вошедшую в его пещеру. Он будет атаковать все вошедшие в пещеру модели одновременно, если у него будет такая возможность. Его «ход» происходит перед ходом первого игрока, но он не будет делать ничего, пока кто-нибудь не подойдёт достаточно близко к логову.

Вы можете выбрать чудовище по взаимному согласию или кинуть по таблице ниже:

D6	Результат
1	Молодая Гидра
2	Молодой Дракон
3	Молодой Виверн
4	Молодой Грифон
5	Молодой Гиппогриф
6	Молодая Химера

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Когда один из отрядов (или несколько, если игроки договорились разделить накопленное монстром богатство) является единственным, чьи модели находятся в 6" от логова чудовища, и само чудовище выведено из игры, этот отряд считается победившим и забирает сокровища. Если два или более игрока договорились о разделе сокровищ, они должны решить, каким образом будут их делить. Если они не решат этот вопрос по-хорошему, их отряды будут вынуждены продолжить спор по-плохому!

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

+1 нанесение ранения монстру. Любой Герой или Рядовой получает +1 Опыт за каждую рану, которую он снял у монстра.

+2 за монстра Вне Игры. Герой, который вывел из игры монстра, получает дополнительно +2 Опыта.

Сокровища монстра

Юное чудовище перетасило свои сокровища с собой в новое жилище. Поскольку оно ещё молодо, его запасы не так впечатляющи, как у более старых созданий его рода. Тем не менее, они представляют из себя завидную коллекцию. Отряд, который захватил контроль над берлогой чудовища в конце игры, может проверить, что в ней содержалось. Заметьте, что вы должны бросать на каждый предмет отдельно, за исключением золотых монет, которые присутствуют в любом случае.

Предмет	Необходимый бросок D6
5D6 gc	Авто
Магический артефакт (бросьте по таблице артефактов)	6+
D3+1 кусков вирдстоуна	4+
Громриловый топор	5+
Тяжёлый доспех	5+
Лёгкий доспех	4+
Лёгкий доспех	4+
Щит	4+
Шлем	4+
D3 меча	4+
D3 драгоценных камней стоимостью 10 gc каждый	5+
Драгоценности стоимостью 10-60 gc	5+

Сценарий 5: Охота за сокровищами

Случается, что несколько отрядов слышат один и тот же слух о залежах вирдстоуна, и одновременно решают исследовать указанную область города. Часто после битвы победитель уносит в свой лагерь львиную долю камней.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'.

Специальные правила

После того, как вы расставили ландшафт, поместите на стол D3 маркеров вирдстоуна для каждого отряда, чтобы отметить позицию обломков вирдстоуна. Каждый игрок по очереди выкладывает по одному маркеру. Игроки должны бросить D6, чтобы определить, кто кладёт камень первым, вторым, и т.д. Маркеры должны располагаться не ближе 10" от края стола и не ближе 6" друг от друга. Заметьте, что маркеры расставляются до того, как будет решено, какой отряд с какого сегмента заходит. Воины могут подбирать маркеры, просто передвигаясь в контакт с ними. Воин может нести любое количество камней без каких-либо штрафов. Воин не может передавать камни другому воину. Если воин, несущий камень, был выведен из игры, поместите маркер обратно на стол в том месте, где он пал.

Отряды

Игроки должны следовать обычным правилам расстановки.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда все отряды кроме одного провалили тест на Разгром. Разгромленные отряды автоматически проигрывают. Если два или более отряда заключили союз, они могут разделить победу и завершить игру.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда, или командиры нескольких победивших отрядов, дополнительно получают +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

+1 за маркер вирдстоуна. Если Герой или Рядовой в конце игры несёт маркер вирдстоуна, он получает +1 Опыт.

Вирдстоун

Ваши воины получают по одному обломку вирдстоуна за каждый маркер, который находился у них в руках на момент окончания игры.

Сценарий 6: Уличная драка

Быстротечные войны – обычное зрелище на улицах Мордхейма. Когда несколько отрядов не могут поделить территорию, начинается хаотичная свалка, где альянсы мгновенно заключаются и столь же быстро разрываются, а кровь из бездыханных тел заливает улицы. Какой бы отряд ни оказался победителем, он получает больше территории для поисков драгоценного вирдстоуна.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'.

Отряды

Игроки должны следовать обычным правилам расстановки.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда все отряды кроме одного провалили тест на Разгром. Разгромленные отряды автоматически проигрывают. Если два или более отряда заключили союз, они могут разделить победу и завершить игру.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру.

Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

Сценарий 7: Засада на Дилижанс

Ландшафт

Для сражения используется стол 4'x6'. Игроки по очереди расставляют части ландшафта: деревья, живые изгороди, скалы. Так же там должна быть дорога, по которой следует дилижанс. Оба игрока кидают D6, и игрок с большим результатом устанавливает дорогу. Так же оговаривается точка выхода для дилижанса.

Расстановка

Защитник может использовать лишь воинов на скакунах или в дилижансе. Защитник расставляется на дороге и рядом с ней не ближе, чем в 40" от края с точкой выхода. Дилижанс размещается вместе с бандой. До 50% нападающих могут быть выставлены Скрытыми/Hiding на поле боя, но не ближе 18" от защищающихся. Остальная часть банды выставляется не ближе чем в 24" позади защищающихся.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дилижансом управляет возчик (используйте Mule Skinner из «Blazing Saddles» Mordheim 2002 Annual и замените его навыки на Наездника (Ride) и Погонщика (Drive Cart) и его кнут на бландербасс). Для этого сценария возчик считается как дополнительный член банды. Кроме того, защищающая банда получает на время несколько лошадей (или других ездовых животных) из Имперских Конюшен (защитник может потратить до 250 GC на животных, но обязан вернуть их в конце игры). Кроме того, Страж Дорог может быть нанят защитниками перед этим сценарием за половинную стоимость.

Нападающий так же смог разжиться лошадьми (или на чет там они ездят) для своей банды (вы можете потратить до 400 GC на животных, но обязаны вернуть их в конце игры). Только банды, лояльно относящиеся к Империи могут защищать дилижанс (то есть Людские Наемники, Эльфы, Гномы и т.д). Вы не можете защищать Имперский Дилижанс, например, Одержимыми! Однако вы вполне можете приспособить сценарий под свои нужды, например защита Чумной Телеги Карнавала Хаоса от орков. Разбойник может быть нанят нападающими перед этим сценарием за половину стоимости.

Преследование: Это специальное правило относится только к всадникам в этом сценарии. Всадники могут, по желанию, выйти из рукопашной в начале своей фазы движения, не получая автоматического попадания от их противников.

Изобретательность: Если нападающие – Гномы Охотники за Сокровищами, то им позволяется возвести баррикаду поперек дороги, не ближе чем 18" к дилижансу. Это восполняет тот факт, что коротышки не могут ездить верхом. Если же Гномы Охотники за Сокровищами – защитники, то им позволяется использовать фургон в дополнение к дилижансу.

Шпоры!: Это специальное правило относится только к всадникам в этом сценарии. Всадник может применить шпоры, что бы заставить скакуна перемещаться быстрее, так же, как удар хлыста делает это с дилижансом. Всадник не может применить шпоры и атаковать в один ход. Бросьте D6 и добавьте результат к движению. Если выпала 1, бросьте по таблице ниже:

D6 Результат

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Скакун утомлен: в следующей ход скакун делает лишь половину обычного передвижения. |
| 3-4 | Потрясен: Скакун едва не выбросил наездника из седла, и тот не решается больше применить шпоры на всем протяжении игры. |
| 5-6 | Понес: сделайте бросок по таблице Стой, Мальчик! (Whoa Boy!) из «Blazing Saddles» Mordheim 2002 Annual. |

Конец игры.

Игра заканчивается, когда одна из банд сбегает, либо когда Дилижанс достигает точки выхода.

Опыт

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

+1 Сломал Дилижанс. Если атака Героя нападавшей банды разрушает дилижанс, он зарабатывает +1 Опыт.

+2 Захватил Дилижанс. Если Герой захватывает неповрежденный дилижанс, он зарабатывает +2 Опыт.

+2 Спас Дилижанс. Если дилижанс успешно достиг точки выхода, лидер защитников получает +2 Опыта.

Сценарий 8: Охота за Головами

Ваша банда загнала печально известных преступников в их логовище, надеясь сдать их властям и получить награду за их головы. К сожалению, кажется что на их след вышел еще один отряд потенциальных охотников за головами...

Ландшафт

Игроки по очереди расставляют части ландшафта: изгороди, заборы, холмы, части реки, болота, леса и т.п. В центре стола устанавливается большое здание, что бы отобразить логово бандитов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бандиты - в своем логовище, и они реально обеспокоены тем, что их поймали! В конце каждого хода игры они стреляют из арбалетов D6 раз. Они стреляют из дверей и окон в самых близких противников (они не следят, в члена какой банды они стреляют!). По возможности каждый выстрел будет направлен в свою цель. Бандиты стреляют с BS 3 с модификаторами за диапазон и укрытие как обычно (и, конечно, парни внутри должны видеть свои цели).

Члены банд не могут войти в здание, пока игра не закончится.

Расстановка

Игроки кидают D6, и игрок с высшим результатом выбирает, какая банда расставляется первой. Эта банда расставляется первой, выбрав край стола. Противник расставляется с противоположной стороны. Если игроков больше, остающиеся выбирают союзников и расставляются согласно результату броска. В итоге все игроки должны быть в пределах 8" от своего края стола, не ближе, чем в 4" от других краев и не ближе 10" от другой банды. Имейте ввиду, что более четырех игроков должны иметь большее поле для сражения.

Начало Игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит по часовой стрелке (основываясь на первоначальной расстановке банд).

Окончание Игры

Игра заканчивается, когда все банды, за исключением одной, проваливают тест на Бегство. Банда, провалившая тест, автоматически проигрывает. Если в Игре остались лишь союзные банды, они могут или разделить победу, или продолжить сражение.

Как только определяется победитель, они могут вернуться к властям, что бы получить по 5+1D6 GC за голову (кидается отдельно за каждого бандита). В убежище есть 6 бандитов, плюс один бандит за каждую банду в Игре (так, если в игре участвовали четыре банды, в убежище 10 бандитов). Победившая банда так же получает снаряжение бандитов (6 арбалетов, D3 меча, 2D6 кинжалов и несколько подгнивших пайков, которые не стоят ничто).

Опыт:

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

+1 Поцарапанный Бандитами. Если Герой был ранен бандитами, но не выбыл из игры, он получает +1 Опыт.

Сценарий 9: Потерявшиеся в трясинах!

Одна из банд заблудилась в трясинах. Они зовут на помощь, и услышавшие их противники решают воспользоваться их бедой к своей выгоде...

Ландшафт

Игроки по очереди расставляют части ландшафта: холмы, лес, болота, реку. По крайней мере, половина ландшафта должна быть болотами или трясинами.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Банда с самым высоким рейтингом - потерявшиеся. Разместите ее членов на столе не ближе 10" от края и не ближе 6" друг от друга. Остальные банды расставляются, как указано ниже

Расстановка

После того, как потерявшиеся расставлены, остальные игроки кидают D6, чтобы определить, кто расставляется первым. Если кроме потерявшейся банды играют еще два игрока, то они должны расставляться на противоположенных концах стола. Если игроков больше, то они должны выбирать союзников и расставляться по очередности, определенной броском кубика. Игроки должны располагать банды в пределах 8" от своего края стола и не ближе, чем 4" от других

краев. Если играют более четырех игроков, то стол стоит взять больше обычного.

Начало Игры

Игроки кидают D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход передается по часовой стрелке (основываясь на первоначальной расстановке банд). Потерявшаяся банда ходит последней.

Конец Игры

Игра заканчивается, когда все банды, кроме одной не пройдут тест на Бегство. Сбежавшие банды проигрывают. Союзники могут или разделить победу, или продолжить бой.

Опыт:

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

Сценарий 10: Тварь из Леса

Ваша банда как раз перебиралась в соседний городок, когда вы замечаете, что лес выглядит как то уж очень зловеще. Густые тени укрывают деревья, среди которых слышатся странные звуки. Какие-то странные движения, заметные только уголком глаза. Вы припоминаете слухи о странном лесу в этом уголке, где часто встречаются злые духи и существа ночи, но раньше вы относились к ним как к бабкиным сказкам... Внезапно вой пронзает тишину...

Ландшафт

Игроки по очереди расставляют части ландшафта: холмы, лес, болота, реку. По крайней мере, половина ландшафта должна быть лесом.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боязнь Темноты: Этот лес очень сильно пугает вашу банду. Если воин заходит на участок леса, то он должен проходить тест на *Совсем Один* раз в ход (даже если рядом есть другие члены его банды). Провал означает, что воин бежит на 2D6" к ближайшему краю стола (члены банды, убежавшие за пределы стола считаются *вне игры*, хотя и не должны делать бросок на ранения).

Тварь из Леса: на каждую банду в игре приходится по одной Твари из Леса

(таким образом в игре двух игроков - две Твари, а четырех игроков - четыре Твари). Твари прячутся в случайно выбранных участках леса. В конце каждого хода игры, после ходов всех игроков следует специальный Ход Тварей. Тварь будет атаковать любого воина в пределах диапазона атаки. Если такового нет, она перемещается на 2D6". Если в пределах ее перемещения есть другой участок леса, то она перемещается к нему. Если такого участка нет, она перемещается в случайном направлении. Точно так же, как и у Игроков, у Тварей есть своя собственная рукопашная фаза, и воинам придется биться с Тварями, как с членами другой банды.

Расстановка

Игроки кидают D6, чтобы определить, кто расставляется первым. Если кроме потерявшейся банды играют еще два игрока, то они должны расставляться на противоположенных концах стола. Если игроков больше, то они должны выбирать союзников и расставляться по очередности, определенной броском кубика. Игроки должны располагать банды в пределах 8" от своего края стола, не ближе, чем 4" от других краев и не ближе 10" от другой банды. Если играют более четырех игроков, то стол стоит взять больше обычного.

Начало Игры

Игроки кидают D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход передается по часовой стрелке (основываясь на первоначальной расстановке банд). Потерявшаяся банда ходит последней.

Конец Игры

Игра заканчивается, когда все банды, кроме одной не пройдут тест на Бегство. Сбежавшие банды проигрывают. Союзники могут или разделить победу, или продолжить бой.

Опыт:

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

+1 Тварь Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую Тварь, которую он сделал вне игры. (Да! Этот Опыт совокуплен с опытом за Врага Вне Игры)

Сценарий 11: Засада!

Защищающийся отряд недавно обнаружил богатые залежи вирдстоуна. К сожалению, слух об их находке просочился наружу, и теперь отряды со всего города охотятся за ними, желая забрать сокровище себе.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'.

Специальные правила

Один из игроков является защищающимся, который – определяется как обычно. Каждый из Героев защищающегося отряда несёт D3 кусков вирдстоуна. Если Герой, несущий вирдстоун, *вышел из игры*, поместите на землю в том месте, где он пал, столько маркеров вирдстоуна, сколько камней он нёс. Любой Герой может подобрать камень, переместившись в контакт с ним.

Отряды

Все модели защищающегося отряда должны быть расставлены не дальше 6" от центра стола. Затем атакующие отряды расставляются как обычно.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Не бросайте на Разгром в течение игры. Вместо этого, игра идёт 10 ходов или пока все камни не унесены со стола. Отряд, который унёс наибольшее количество камней со стола (или Герои которого несут наибольшее количество камней на момент окончания игры) считается победившим.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру.

Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

+1 за маркер вирдстоуна. Если Герой в конце игры несёт маркер вирдстоуна, он получает +1 Опыт.

Таблица сценариев The Empire in Flames для звероловов

Сценарий 1-2: Засада

Засады Звероловов на неосторожных путешественников в диких местах Старого Мира дело обычное. Они нападают без предупреждения, прыгая с густых, перевитых между собой деревьев и по звериному нападают на невезучих странников, ступивших на темные забытые пути Империи.

Ландшафт

Все игроки по очереди расставляют части ландшафта, такие как рощи, леса, болота, завалы камней и все, что подходит для дикой местности. Для отображения дороги по середине стола оставьте чистую полосу 4" шириной, идущую от одного края до противоположенного.

Банды

Не-Звероловы выставляются первыми. Банда растягивается вдоль дороги, не подозревая о надвигающейся угрозе. Все члены банды должны быть расставлены вдоль дороги. Каждый член банды должен быть не менее чем в 4" от других. Никакие специальные правила для расстановки (типа Проникновения Скавенов) не действуют. После того, как расставлена защищающаяся банда, расставляется засада Звероловов. Звероловы располагаются вне видимости врагов и не менее чем в 16" от них.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Защищающиеся знают, что если они побегут в лес, то они обречены. Что бы отразить это, защитники проходят Тест

на Разгром, когда 50% их банды вне игры, в отличии от обычных 25%.

Начало игры

Иногда Звероловам удастся напасть на свою добычу неожиданно. Иногда добыча может заметить охотников до их нападения. Бросьте D6, что бы определить, кто ходит первым. Звероловы прибавляют +1 к результату броска, если в их банде нет минотавра.

Конец игры

Игра кончается, когда одна из банд проваливает Тест на Разгром. Разгромленная банда проигрывает.

Опыт:

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт. Если выигрывают Звероловы, их лидер получает еще +1 Опыт (всего +2) в награду за успешную засаду.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

Сценарий 3-4: Налет

Зверолюды часто нападают на отделённый деревни и фермы. Часто, когда деревне или ферме удастся отбиться от налетчиков, жители собирают монеты, что бы заплатить наемникам, которые помогут защитить их дома и семьи.

Ландшафт

Все игроки по очереди расставляют части ландшафта, такие как рощи, леса, болота, завалы камней и все, что подходит для дикой местности. Для отображения фермы или деревни в центре стола устанавливаются D3+1 здания. Для схватки потребуется область примерно 4x4'

Банды

Защитники расставляются первыми. Они располагаются не далее 3" от любого здания в центре стола. После этого расставляется нападающий. Его модели должны быть не менее чем в 20" от ближайшего здания.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Защитники уже настроились получить золото и вовсе не хотят упустить заработок! Что бы отразить это, защитники проходят Тест на Разгром, когда 50% их банды вне игры, в отличии от обычных 25%.

Взбешенная Толпа: Как только любой Зверолюд оказывается в пределах 8" от здания, поместите D3 Взбешенных селян рядом со зданием, но не ближе, чем в 5" от воина. Взбешенная Толпа перемещается в свой собственный ход, который следует после ходов всех банд. Рассматривайте каждую Взбешенную Толпу как отдельный отряд Рядовых. В начале своего хода Взбешенная Толпа будет атаковать любых Зверолюдов, которые окажутся в пределах диапазона атаки. Если в пределах диапазона атаки

нет Зверолюдов, Толпа переместится так, что бы находится в пределах 5" от здания, из которого появилась.

Спалить деревню! Любой Зверолюд может потратить полный ход, что бы запалить здание. При этом он не может двигаться, сражаться, стрелять или колдовать, он полностью занят поджогом. Огонь охватывает здание на 4+ на D6.

Начало игры

Нападающие начинают первыми.

Конец игры:

Зверолюды выигрывают, если сожгли все здания в деревне (см. Спалить деревню! выше). Иначе игра кончается, когда одна из банд проваливает Тест на Разгром. Разгромленная банда проигрывает.

Опыт:

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт. Если выигрывают Зверолюды, их лидер получает еще +1 Опыт (всего +2) в награду за успешный налет.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

Доход

Победитель получает 5D6 gc.

Взбешенный селянин

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Взбешенный селянин	4	2	2	3	3	1	2	1	6

Оружие/Броня: Все члены Взбешенной Толпы вооружены сельскохозяйственными инструментами и факелами. Считается, что любая модель вооружена палицей и горящим факелом. Селяне не носят брони.

Специальные Правила

Фанатики: Селяне защищают свои дома, и переполнены яростью. Они автоматически проходят любые тесты на лидерство.

Сценарий 5-6: Охота на тварей

Движимые местью жители деревни наняли банду для охоты на мародерствующих Зверолюдов, скрывающихся в лесах. Банда, заручившись помощью Охотника на Тварей, выследила Зверолюдов в их землях. Грязные твари разбили свой лагерь рядом со своим Стадным камнем.

Ландшафт

Все игроки по очереди расставляют части ландшафта, такие как рощи, леса, болота, завалы камней и все, что подходит для дикой местности. Посередине стола установите круг из стоячих камней примерно 10" диаметром с большим Стадным камнем в центре. Для схватки потребуется область примерно 4х4'

Банды

Зверолюды расставляются первыми. Все они должны расположиться в круге камней. Нападающий (включая Охотника на тварей) расставляется в пределах 8" от выбранного края стола.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

К нападающим присоединяется Охотник на тварей, причем без платы за найм. Зверолюды защищают Стадный камень и не собираются бросать его! Что бы отразить это, защитники проходят Тест на Разгром, когда 50% их банды вне игры, в отличии от обычных 25%.

Начало игры

Нападающий ходит первым.

Конец игры

Игра кончается, когда одна из банд проваливает Тест на Разгром. Разгромленная банда проигрывает.

Опыт:

+1 Выживший. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 Победивший Лидер. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 Враг Вне Игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он сделал вне игры.

Доход

Победитель получает 4D6 гс.