



КНИГА ГЕНЕРАЛОВ



ГЕНЕРАЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ
2022-23 – 1 СЕЗОН

Владения Смертных были разграблены. Разоренные последователями богов Хаоса, они стоят на грани полного уничтожения.

Города-крепости Сигмара — островки света в море тьмы. Их стены осаждены, на них нападают безумные орды и чудовищные звери. Земля за воротами городов устлана костями хороших людей. Этим оплотам Порядка противостоят как внутри, так и снаружи, поскольку Хаос обольщает граждан обещаниями власти и силы.

И все же чемпионы Порядка продолжают сражаться. На рассвете звенит колокол Крестоносца, и новая экспедиция отправляется. Закаленные бурей рыцари маршируют плечом к плечу с решительным ополчением, стойкими дуардинами и стройными эльфами. Облаченные в великолепие войны, Крестовые походы Вестников Зари отправляются основывать новые цивилизации. Эти мрачные первопроходцы несут с собой огонь надежды. И все же они уходят в адскую пустошь.

В глуши отважные колонисты восстанавливают порядок в разрушающемся мире. Затравленные глаза осматривают горизонт в поисках тиранических разорителей, строя на костях древних империй, влача жалкое существование на проклятых землях и стылых морях. Благодаря их доблести будет решена судьба Царств Смертных.

Ненасытные ужасы, преследующие этих поселенцев, принимают тысячи форм. Варвары-каннибалы и безумные убийцы выползают из скрытых логовищ. Воинственные армии, облаченные в черную сталь, маршируют из усеянных черепами замков. Дикие орды Разрушения громят пограничные города до тех пор, пока не останется камня и все будет разрушено. Глубокой ночью приходят воюющие толпы нежити, жаждущие полакомиться живыми.

Против таких врагов мужество — самая верная защита и самое эффективное оружие. Это то, в чем избранные Сигмара не испытывают недостатка. Но они не всегда достаточно сильны, чтобы одержать верх, и даже в случае победы каждая новая битва еще немного истощает их силы.

Это время смуты. Это эпоха войны.

Это Эпоха Сигмара.

ОГЛАВЛЕНИЕ

НА ВОЙНУ!..... 2

ГАЛЛАТИЯ 4

ТОННЕЛИ СМЕРТИ 6

**БОЕВОЙ ПАКЕТ: ГЕНЕРАЛЬНОГО
СРАЖЕНИЯ 2022-23 – 1 СЕЗОН 8**

ГЕНЕРАЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ 9

Правила Владения12

Основные батальоны 13

Важнейшие задачи..... 14

Боевые задачи..... 15

Оценочный лист..... 16

ПЛАНЫ СРАЖЕНИЙ 21

The Prize of Gallet22

The Realmstone Cache 24

Battlelines Drawn..... 26

The Lurkers Below 28

In the Presence of Idols 30

The Nidus Paths 32

The Mighty and the Cunning..... 34

Head-on Collision 36

Won't Back Down..... 38

The Silksteel Nests 40

Close to the Chest..... 42

Turf War..... 44

**ПУБЛИКАЦИИ
ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ 46**

**ОБНОВЛЕНИЯ
БЕСКОНЕЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ 47**

Horrorghast.....47

Aethervoid Pendulum 48

Chronomantic Cogs..... 48

Emerald Lifeswarm 49

Geminids of Uhl-Gysh..... 49

Malevolent Maelstrom..... 50

Prismatic Palisade 50

Purple Sun of Shyish 51

Quicksilver Swords..... 51

Ravenak's Gnashing Jaws..... 52

Soulsnare Shackles 52

Suffocating Gravetide..... 53

The Burning Head 53

Umbral Spellportal..... 54

Soulscram Bridge 54

Shards of Valagharr 55

Lauchon the Soulseeker..... 55

ВЫПИСКА ИЗ ПРАВИЛ 96

НА ВОЙНУ!

Добро пожаловать в книгу «Генеральных сражений» этого сезона для Warhammer Age of Sigmar. Внутри вы найдете множество контента для соревновательных игр в раздираемом войной мире Смертных, в которых вы можете добиться славы на поле боя, соревнуясь в мастерстве и полководчестве с другими игроками.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА

Люди наслаждаются Warhammer Age of Sigmar по разным причинам. Некоторым доставляет удовольствие разработка особых сценариев и пользовательских правил для игр с близкими друзьями, в то время как другим нравится развивать истории своих армий и персонажей, принимая участие в запутанных сюжетных кампаниях. Однако для очень многих волнение дружеского соперничества является самой большой приманкой для сражений во Владениях Смертных. Нет ничего лучше, чем собрать искусно созданную армию, в которой каждый юнит и каждое улучшение являются частью взаимосвязанной сети тактики и стратегии, прежде чем выйти на поле боя, чтобы проверить свои навыки командира против таких же единомышленников. Каждый год настольные игры по всему миру отражают столкновение соперничающих армий, когда игроки сражаются, чтобы доказать, что они самые могущественные генералы.

Очень легко принять участие в соревновательной игре. Все, что вам нужно сделать, это

выбрать армию, используя правила боевого пакета/набора, а затем найти противника, который сделает то же самое. Это делает соревновательную игру отличным вариантом для игр в местном клубе или магазине, а также обеспечивает фундамент для специально организованных игровых событий, где множество игроков собираются, чтобы сражаться в битвах и общаться с другими энтузиастами. Именно для таких мероприятий и предназначена эта книга. Боевые планы и условия победы для них были тщательно продуманы, чтобы обеспечить максимально сбалансированную и захватывающую игру, в которой собственные навыки в построении армии и командования на поле боя будут решающим фактором вашей победы.

ГЕНЕРАЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ

В то время как пакет Соревнования генералов в Основной/базовой книге идеально для состязания "по быстрому"; боевой пакет Генеральных сражений предназначен для проведения таких событий, как Grand Tournaments, проводимых в Warhammer World, и аналогичных крупных независимых мероприятий. Используя этот бое-



вой пакет, организаторы турниров и игроки получают равные условия игры независимо от того, где проводится мероприятие. Кроме того, результаты таких событий могут быть стандартизированы и использованы в качестве прочной основы для анализа текущего состояния игры, позволяя нашим гейм-дизайнерам вносить необходимые корректировки баланса, чтобы убедиться, что Warhammer Age of Sigmar идеален.

СЕЗОННЫЕ ПРАВИЛА МИРА

В дополнение к изложению правил набора армии Генерального сражения и подсчета очков во время соревнования, битвы Генерального сражения предназначено для того, чтобы обеспечить каждый ежегодный сезон соревновательной игры набором своих тематических правил. Помимо отражения текущих событий в истории Warhammer Age of Sigmar, эти «правила игрового мира» предназначены для того, чтобы добавить в ваши игры различный набор тактических задач в зависимости от сезона, в котором вы играете, и помочь сохранить соревновательную сцену свежей, а ваши игровые навыки всегда отточенными. В конце концов, потенциальные генералы должны научиться принимать всевозможные вызовы на поле боя: от враждебной местности и различных сценариев до новых магических сил и основных батальонов для ваших вои-

нов. Эти сезонные правила вдохновлены богатым и непрерывным повествованием Warhammer Age of Sigmar, позволяя вам и вашей армии сражаться в великих битвах, которые определяют судьбы миров.

В этом сезоне правила совместной игры сосредоточены на континенте Галлатия в Царстве Зверей — неумолимой земле, которая быстро отделяет сильных от слабых и отдает предпочтение тем, кто быстрее всего приспосабливается к ее изнурительным условиям. Возвращение Крагноса и космические потрясения, вызванные Обрядом Жизни Аларияль, привели к тому, что множество армий собрались в Гуре, часто в поисках месторождений янтарной кости, обнаруженных тектоническими потрясениями царства, или, возможно, чтобы исследовать появление известных элементарных существ, «Инкарнатов-воплощений». Кроме того, великие конфликты на соседнем континенте Тондия в последнее время дестабилизировали баланс сил в Гурийском Сердце, и многие лидеры стремятся использовать любую возможность для продвижения своих собственных целей в эти смутные времена.

Галлатия, Расколота земля, это регион, характеризующийся циклонами, которые проносятся по его поверхности, вырезая необычные формы из пористых скальных образований и воя в многочисленных кавернах и оврагах. Эти условия благоприятствуют только

самым выносливым существам, и в результате здесь процветают только жестокие существа, такие как огоры, орруки и гарганты — по крайней мере, над землей. Под поверхностью Галлатии это совершенно другой мир. Континент пронизан пещерами и туннелями, стены которых демонстрируют странные текстуры и образования, как будто они были пробурены гигантскими туннельными зверями. Часто существа, измученные и изнуренные условиями на разрушенных равнинах поверхности, сгоняются в эти полости, где они обычно встречают ужасный конец в чревах насекомоподобных ужасов, бродящих во тьме. Однако те, кто выживает в этой среде, как правило, становятся сильнее. Среди цивилизованных рас общеизвестно, что люди, прожившие в Галлатии больше нескольких дней, действительно сильны.

В Генеральных сражениях этого сезона мудрый генерал сделает ставку на таких ветеранов. В Галлатии сражения выигрываются не славными кавалерийскими наскоками и эффектными атаками, а в тяжелой мясорубке передовой, где самым ценным достоянием являются мужество, опыт, мастерство и связь бойца с товарищами.



ГАЛЛАТИЯ

Засушливая, растрескавшаяся и постоянно разрываемая чудовищными смерчами земля континента Галлатии враждебна для всех форм жизни кроме наиболее приспособленных. Тем не менее - как и везде во Владении Зверей - количество обитающих здесь хищников крайне велико. Эти земли испещрены глубокими ущельями и подземными пещерами, которые служат домом для отвратительных беспозвоночных, что по ночам покидают свои норы в поисках пищи.

На первый взгляд Галлатия не представляет из себя что-то особенное. Здесь нет того грубого природного великолепия, которое присуще её северному соседу - Тондии, в которой тысячи плато соприкасаются с облаками, а гигантские горные массивы растягиваются бесконечно далеко. В сравнении с ней, Галлатия выглядит блеклой и бездушной, ибо её немногочисленные горы истончены постоянными ветрами Кусающего Моря, мощи которых достаточно для уничтожения крупного войска или обрушения стен города. Местные легенды гласят, что их источником является рёв Рондола - континента-хищника, земли которого медленно приближаются к Галлатийским берегам.

Никто не знает, насколько эти истории правдивы, но ни у кого нет сомнений в том, что суровые погодные условия, раздражающие Галлатию, не позволяют оставаться на поверхности вне какого-либо укрытия, и лишь под землёй путешественники могут хоть как-то спастись от бушующей природы. К счастью, Галлатия богата на различные сети подземных ходов и оврагов, что растягиваются на сотни и сотни лиг в кромешной тьме. Причины этого геологического явления неясны: некоторые легенды Гура гласят, что давным-давно в Галлатию вторглись существа, бурившие землю для своего передвижения, в то время как азирские учёные предполагают, что причиной разломов земной тверди стали чудовищные землетрясения в Тондии, которая таким образом пытается полностью поглотить Галлатию подобно сверххищнику. Также имеются те, кто винит в этом гигантские орды скавенов, что постоянно бурят тоннели к центру Галлатии при помощи работающих

на варп-камне механизмов для получения доступа к подземным запасам пузырящейся жидкости, что богата янтарной магией.

В самых глубинах этого расколотого континента сокрыт мрачный подземный мир, освещаемый исключительно фосфоресцирующими растениями, которые произрастают здесь без нужды в свете или воде. Будучи защищёнными от бушующих ураганов, пылевых бурь и града, силы которого достаточно для пробития черепа человека, многие гигантские подземные пещеры стали местом появления целых городов. Но, несмотря на всё это, даже бесстрашным подданным Бога-Короля удалось возвести лишь несколько крепостей, и на то есть очень веская причина.

ПОЛЗУЧИЕ УЖАСЫ

Во Владении Зверей способны процветать все виды монструозных созданий, ибо первобытная ярость является наиболее важной чертой для выживания в этих землях. В Тондии земли находятся под контролем первородных гигантов и зверей ростом с городскую башню, знаком приближения которых служит дрожь земли. В Бьярле самыми опасными являются существа из льда и снега, безразличные - или хотя бы привычные - к низким температурам, а также безжалостные ледяные бури, что терзают эту промёрзшую землю.

В Галлатии же доминирующая форма жизни - это членистоногие. Инсектоиды и арахниды всех форм и размеров - вот хищники, чьи виды процветают в этих краях. Они скрываются от бушующих ветров в своих подземных гнёздах, но по наступлению ночи тут же вылезают на поверхность в поисках еды. Некоторые из этих ползучих тварей не больше

человеческого кулака, в то время как другие являются поистине огромными, например - пауки Арахнорока, которые заталкивают свои гигантские тела в трещины в стенах ущелий и вылезают только тогда, когда почувствуют дрожь от какого-либо движения. Также практически повсюду можно найти племена гротов Паучьего Клыка, что являются настоящими фанатиками культа поклонения гигантским арахнидам.

Внешний вид и размеры местных обитателей не имеют значения - каждый из них смертельно опасен. Крупные особи способны попросту разорвать жертву на части своими жвалами, когтями или же клешнями, в то время как мелкие обитатели глубин компенсируют свои размеры возможностью впрыскивать смертоносные яды. Тем, кто ищет убежище под землёй, сначала кажется, что они в безопасности, но затем они начинают слышать щелчки, за которыми следует отдалённое шипение, что внезапно сменяется пронзительным визгом в тот момент, когда блестящие хитиновые тела с огромным количеством конечностей и глаз вылезают из многочисленных отверстий в камне, чтобы окружить своих жертв.

ПОГРЕБЁННЫЕ СОКРОВИЩА

Принимая во внимание все те ужасы, что обитают в глубинах Галлатии, может показаться, что ни одно существо в своём уме не отправится в подземные тоннели, не говоря уже о том, чтобы селиться там и основывать города или форпосты. Тем не менее, эти мрачные пещеры настолько богаты редкими магическими ресурсами, что основные силы Смертных Владений без раздумий отправляют туда свои армии и милитаризованные экспедиции для их захвата. В логовах подземных

монстров можно найти груды светящихся окаменелостей, чья энергия просачивается в кладки яиц этих чудовищ, тем самым наделяя будущее потомство невероятными размерами и агрессивностью. Если изучающим магические искусства удастся заполучить эти мерцающие останки, то они без труда определят то, что все из них содержат в себе огромное количество камня Владений Гура.

Иногда природа и магия способны практически сливаться воедино: осы размером с человека строят свои ульи рядом с залежами янтарной кости, в то время как Арахнароки, как говорят, усыпают свою паутину этой магической субстанцией, рассчитывая заманить беспечных старателей в свои владения. Ходят слухи о загадочных элементарных сущностях, созданных из чистейшего камня Владений, которые появляются в виде стай мелких насекомых, разгрызающих своих жертв в урагане шипастого хитина.

Быстрое расширение владений Бога-Короля в Эру Сигмара объясняется потребностью в камне Владений - гигантское количество этого наиболее ценного ресурса с огромным магическим потенциалом требуется для ускорения возведения новых городов и работы промышленности. Именно

поэтому настолько богатые залежи янтарной кости попросту нельзя игнорировать, равно, как и допустить овладение ими противниками человечества. Вольные города Гура, самыми яркими представителями которых являются Изаленд и Экзельсис, снарядили десятки хорошо подготовленных Крестовых походов Вестников Рассвета, направив их в глубины Галлатии вместе с шахтёрскими корпусами Обездоленных и буровыми машинами Железнокванного Арсенала.

Несмотря на всю важность янтарной кости, крестоносцы также ищут и другие ценности: сокрытые в развернутых пастях давно погибших титанов врата Владений, залежи редких минералов и бесценный сталешёлк - субстанцию, которую ткут гигантские арахниды, что является гибкой и невероятно лёгкой, но в то же время способной выдержать выстрел из мушкета.

Несомненно, многие из этих смельчаков встретили свой печальный конец будучи окружёнными гудящими стаями крылатых тварей, в то время как другие были втянуты в яростное противостояние с давними врагами Бога-Короля: бесчинствующими племенами первобытных зеленокожих, живущими в пещерах огорами или же налётчиками-хаосопоклонниками,

которые также хотят заполучить бесценные сокровища Галлатии. Подобные столкновения редко напоминают организованные сражения, которые ведутся на поверхности. Узкие тоннели и коварные пещеры заставляют воинов сражаться в кромешной тьме, в которой обрушивающиеся своды периодически обрывают жизни недачливых солдат, а каждый неосторожный шаг может привести к падению в бездонную пустоту - именно поэтому внушающие ужас подземные царства Галлатии являются наихудшим местом для ведения войн - даже по меркам Гура.



Глаза! Глаза на стенах! Эти непрекращающиеся шорохи, которые становятся громче и громче, а затем... Они повсюду! Вы понимаете? Мы умрём в этом месте. Они придут ночью, передвигаясь по телам друг друга, ведомые безумным голодом, разрезая, разрывая и пронзая нас до тех пор, пока не выпьют всю кровь из наших тел. Они идут!

**Сержант Вольной гильдии
Маклем Тавард, единственный
выживший Двенадцатого Галлатийского похода.**



ТОННЕЛИ СМЕРТИ

Нижние уровни Галлатийских пещер представляют собой невероятно опасный лабиринт, состоящий из широких и петляющих тоннелей, которые прогрызли давно умершие роющие титаны. Эти пути являются единственным относительно надёжным способом прохода к бесценным залежам янтарной кости, что разбросаны по всем пещерам Галлатии, но каждая из них таит в себе опасности, поражающие воображение.

Адски жаркие, погружённые во тьму и имеющие бесщётное залежей зыбучего песка, способного поглотить беспечных воинов, тоннели в недрах Галлатии являются отвратительным местом для ведения боя, не говоря уже о местной фауне, которая включает в себя как плюющихся кислотой червей, так и летающих арахнидов, что набрасываются на лицо жертвы и впиваются отравленными клыками в глаза и глотки. Даже люминесцирующие грибы и мхи, укрывающие стены, несут смерть, поскольку каждый из

них выбрасывает споры, которые, попадая в лёгкие жертвы, начинают произрастать и поедать своего носителя изнутри.

Нет ничего удивительного в том, что отправляющиеся в эти чудовищно враждебные условия крестоносцы Вестников Рассвета несут огромные потери. Даже обычный проход через узкий тоннель может стоить нескольких жизней, ибо враги постоянно вылезают из незаметных щелей и нарушают построение марширующих колонн, тем самым обрекая

авангард на мучительную смерть. Даже в самых яростных схватках сражающиеся всегда должны держаться подальше от стен, ибо именно из них периодически появляются когти или шипастые щупальца, что обвивают своих жертв и утаскивают во тьму. Криков и звуков дробящихся костей, следующих за ними, достаточно для того, чтобы даже самые закалённые воины начали дрожать от страха.

Смертоносные регионы, такие как Арахнарские пещеры и Ущелье-под-Бездной, приобрели дурную славу в рядах Вольных гильдий, поскольку их название стало синонимом для слов «страдание» и «смерть». Узнавая о том, что им предстоит сражаться в этих местах, молодые солдаты впадают в панику и пытаются дезертировать, но лишь до тех пор, пока Преданные Сигмару не свершат над ними правосудие за подобное пренебрежение своим долгом. Даже те Крестовые походы Вестников Рассвета, которым удалось возвести сигмаритские опорные пункты глубоко под землёй, постоянно подвергаются нападениям при попытках удержать контроль над найденными ими ресурсами, при этом надеясь, что вскоре к ним придут подкрепления. Нексус Сифон - единственное, что защищает их от роящихся повсюду чудовищ, ибо его геомантическая энергия формирует защитный барьер, сила которого медленно угасает с каждым днём.

Выживать в таких условиях способны лишь самые выдающиеся и крепкие духом воины, обладающие непоколебимой храбростью и искусными навыками обращения с оружием.



ВETERАНЫ ТОННЕЛЬНЫХ ВОЙН

Обескровленные суровой натурой сражений в подземельях Галлатии, сражающиеся стороны, отчаянно пытающиеся удержать контроль над воротами Владений или залежами янтарной кости, обращаются к своим ветеранам, что пережили самые страшные кошмары, которые эти адские пещеры обрушивали на них. Будучи приспособленными к битве в крошечной тьме и на местности, где каждый неверный шаг может оборвать жизнь, эти опытные бойцы представляют собой мощный хребет, на котором держится вся армия. Каждый отряд применяет уникальные для них тактики и наборы снаряжения: чьи-то отделения представляют собой команды наиболее крупных и выносливых солдат, кто-то полагается на проверенные в бою приспособления инженеров, в то время как другие разят врага меткими залпами. Тем не менее, всех их объединяет одно - непоколебимая сила духа, позволяющая выживать в самых неблагоприятных условиях, продолжая при этом сражаться с не имеющими равных искусностью и коварством.

Крестовые походы Вестников Рассвета широко применяют подобные отряды ветеранов. Самыми выдающимися из них являются закаленные в боях Грозорожденные Вечные, как правило - Освободители и Виндикторы, получившие бесценный опыт в жестоких сражениях на передовой, лишенных свойственной Грозорожденным Вечным изящности, но смертные воинства Бога-Короля столь же различны, сколь многочисленны, поэтому даже самый заурядный отряд пехоты может заработать поистине устрашающую репутацию. Подземные кампании Сигмара в Галлатии всегда опираются на привычных к сражениям в тоннелях Длиннобородов дуардинов, дисциплинированных стрелков Вольных гильдий, а также на ловкость и умение альвийских Теневых Воинов. Лишь немногие из них живут достаточно долго для того, чтобы побороть свои страхи и преодолеть все те испытания, что преподносят им пещеры Галлатии, но каждый такой боец для командующего крестовым походом стоит дороже любого сокровища.

Упорство и навык, конечно, важны, но наиболее ценным качеством в Галлатии является нечеловеческая выносливость - огоры блуждающих племен Пасти отлично переносят суровые условия Галлатийских подземелий, будучи защищенными толстым слоем жира, который, зачастую, не могут пронзить ни копыта, ни когти. Тем не менее, грубая сила также имеет очевидные плюсы, ровно как и нежелание некоторых твердолобых созданий признавать поражение - крепко сложенным оружкам Железной Челюсти и Подлопарням подобные жестокие подземные сражения зачастую даже нравятся. С другой стороны, безжизненная пехота Нагаша также великолепно подходит к тому, чтобы переносить непереносимое, поскольку закаленные души воинов Оссиархов и бесформенные призраки неспособны испытывать постоянное

чувство страха, с которым приходится бороться смертным, а у их проклятых тел нет потребности ни в свете, ни в свежем воздухе.

Но не каждый ветеран Галлатийских войн является стойким солдатом или массивным громилой, ибо некоторые существа буквально созданы для ведения сражений под землей - даже если они проходят в невероятно смертоносных условиях. Запутывающие подземные лабиринты создают идеальные условия для мастеров засад, которыми являются клановые крысы скавенов или вооруженные ножами Пырылы. Особенности ландшафта позволяют им легко окружать более могущественных врагов, и именно поэтому группы этих убийц постоянно рыскают в пещерах Галлатии в поисках беспечных жертв для того, чтобы всадить нож им в спину.

Напыщенный Мульмо нахмурился, когда очередная крысо-тварь начала наносить удары своим ржавым тесаком по его коленям. Огор протянул руку, схватил скавена за шкуру, поднял к уровню головы и откусил его руку до плеча. Пронзительный визг неприятно ударил ему в уши, после чего он бросил окровавленное тело скавена в гуцу его собратьев.

Вслед за этим Мульмо разрядил своё ружьё в кишащую массу тел. Раздался оглушающий грохот, и несколько неудачливых скавенов превратились в облако розоватого тумана и груду оторванных конечностей.

- Скучная еда, - проворчал он. Скорчив гримасу, огор принялся перемалывать жёсткое мясо своими огромными зубами. - Мне кажется, что идти по этому следу - пустая трата времени.

- Вон те могут быть повкуснее, - сказал его товарищ-Свинцеплюй Бронз Бронзовое Пузо, указывая на несколько массивных силуэтов, что вылезли из-под земли и теперь пробивались к огорам сквозь толпы скавенов. Каждый их шаг сопровождался разлетающимися головами и конечностями.

- Это ещё кто? - спросил Уггрок, почёсывая свою бороду.

Они выглядели как крысы, да, но гораздо больше, а их крупные мускулистые конечности были покрыты шрамами и следами от швов. Зеленоватая слюна капала с их пожелтевших клыков, каждый из которых был размером с человеческий меч.

- Какая разница? - сказал Мульмо. - Только давайте пожарим их перед тем, как пробовать на вкус.

Он вытянул руку и схватил ближайшего гноблара - толстого коротышку, вцепившегося в бочку с незажжённым фитилём на одной стороне. Свинцеплюй поднёс горящую свечу к фитилю, после чего метнул гноблара и дымящуюся бочку в ноги приближающимся крысам-монстрам.

Несколько мгновений ничего не происходило, но затем из бочки с оглушительным рёвом вырвался огненный шар, поднявший облако пыли. По всей пещере прокатились визги и крики задетых шрапнелью скавенов, что ковыляли из стороны в сторону. Затем послышался чудовищный рёв, и один из крыс-монстров прорвался через стену огня. Мех на его разодранной шкуре всё ещё горел, а взор налитых кровью глаз был устремлён на Мульмо.

- Ну давай, здоровяк, иди сюда, - сказал Мульмо, расплываясь в улыбку и наводя своё ружьё на создание, что несло ему навстречу. - Посмотрим, насколько ты вкуснее этой паршивой закуски.



БОЕВОЙ ПАКЕТ: ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ

2022-23 – 1 СЕЗОН

В этом боевом пакете представлены правила этого сезона для проведения Генеральных сражений в рамках соревновательных игр. Каждый сезон мы будем предоставлять новый набор правил, который включает в себя эксклюзивную обстановку для ваших сражений, новые важнейшие задачи, боевые задачи, правила владения и планы сражений.

В НАЧАЛЕ

Ниже приведено пошаговое руководство, которое поможет вам подготовиться к первым нескольким генеральным сражениям, в которые вы сыграете. Эти шаги описывают основные детали, которые вам понадобятся, чтобы начать Генеральное сражение в кратчайшие сроки!

1. Первое, что вам нужно сделать, это договориться о лимите очков за бой (стр.9).

2. Затем выберите 1 фракцию для своей армии и сверьтесь с таблицей Генеральных сражений, чтобы увидеть ограничения, которые применяются при выборе ваших отрядов (стр. 9).

3. Затем запишите сведения о своей армии в свой список армии. Список включает в себя выбранную вами важнейшую задачу, включенные вами отряды и выбранные вами усиления (стр. 10).

4. Наконец, определите план сражения, которым вы будете играть (стр. 11), убедившись, что вы прочитали правила владения до начала сражения (стр. 12-13).

Теперь только остается вступить в бой!

ГЕНЕРАЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Сражения с использованием этого боевого набора называются генеральными сражениями. К битвам с использованием этого боевого набора применяются следующие правила:

1. ОГРАНИЧЕНИЕ ОЧКОВ

Вам и вашему противнику сначала нужно будет договориться о лимите очков для битвы. Лимит очков за битву может быть 1000 или 2000. После того, как вы договорились об ограничении очков, найдите его в таблице «Генеральные сражения» ниже. В таблице перечислены ограничения на то, что игроки могут включать в свои армии.

ГЕНЕРАЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ		
Лимит очков	1000	2000
Лидеры	1-3	1-6
Основные отряды	2+	3+
Исполины	0-2	0-4
Артиллерия	0-2	0-4
Бесконечные заклинания м Сущности	0-2	0-3
Усиленные отряды	0-2	0-4
Союзные отряды	0-200	0-400
Рекомендованный миним. размер поля	44" x 60"	
Рекомендуемое минимальное число элементов ландшафта	8	

2. ВЫБОР СВОЕЙ АРМИИ

Затем вы должны выбрать свою армию, следуя приведенным ниже ограничениям.

ФРАКЦИЯ

Вы должны выбрать 1 фракцию для своей армии. Все отряды в вашей армии должны быть из одной фракции.

РОЛИ НА ПОЛЕ БИТВЫ

В таблице «Генеральные сражения» указано минимальное количество отрядов лидерских и основных, которое вы должны включить в свою армию, и максимальное количество отрядов лидеров, исполинов и артиллерии, которые вы можете включить в свою армию.

Ваш генерал должен иметь роль лидера на поле боя. Модель, у которой есть роли лидера и исполина на поле боя, считается в вашей армии как лидер и исполин. Если у отряда есть роль основного отряда, и исполина, этот отряд не учитывается при подсчете максимального количества отрядов исполинов, которое вы можете включить в свою армию.

БАТАЛЬОНЫ

Вы можете включать в свою армию основные батальоны, но не можете включать батальоны боевых свитков.

См. стр. 46 для получения списка публикаций (боевых томов, компейнов и тд), правила которых вам разрешено использовать при наборе вашей армии.

Помните, что союзные подразделения игнорируются при определении того, принадлежат ли подразделения в армии к одной фракции (основные правила, 27.1).

ОСЛАБЛЕННЫЕ И УСИЛЕННЫЕ ОТРЯДЫ

В таблице «Генеральные сражения» указано, сколько усиленных отрядов вы можете включить в свою армию. Дважды усиливать можно только основные отряды. Вы не можете включать ослабленные отряды в армию генерального сражения.

СОЮЗНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Максимальное количество очков, которое вы можете потратить на союзников из своего запаса очков, указано в таблице «Генеральное сражение». Союзные отряды не учитываются при подсчете количества основных отрядов в вашей армии. Тем не менее, они учитываются при расчете максимального количества Лидеров, Исполинов и Артиллерийских подразделений в вашей армии.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ И СУЩНОСТИ

В таблице Генеральных сражений указано максимальное количество бесконечных заклинаний и существ, которые вы можете включить в свою армию. Вы не можете включать в свою армию одно и то же бесконечное заклинание или существо более одного раза.

3. ЗАПОЛНИТЕ СПИСОК АРМИИ

После того, как вы выбрали свою армию, запишите детали в список своей армии и покажите его своему противнику, прежде чем выставить свою армию в начале битвы. Ваш список должен включать список отрядов, батальонов, бесконечных заклинаний и существ в вашей армии; какого размера отряды; какие подразделения есть в каждом батальоне; армейская фракция; выбранная вами общая стратегия; какие юниты являются союзниками; и какая модель генерал армии. Используйте колонку «Примечания» в списке, чтобы записать модели управления, которые вы выбрали для каждого отряда, заклинания и молитвы, которые известны Волшебникам и Жрецам в вашей армии, любые артефакты силы, которые вы дали Героям в вашей армии, и команду черта, которую вы выбрали для своего генерала. Если ваша армия включает какие-либо отряды, которым даются ключевые слова при их создании, например отряды с Маркой Хаоса, эти ключевые слова должны быть записаны при добавлении отряда в список.

ВАЖНЕЙШИЕ ЗАДАЧИ

Когда вы заполняете свой армейский список, вы можете выбрать важнейшую задачу. Ваша важнейшая задача представляет собой то, чего пытается достичь ваша армия, и ее достижение может иметь решающее значение в напряженной битве. Правила использования важнейших задач можно найти на стр. 14.

4. НА ВОЙНУ!

После того, как вы и ваш противник заполнили свои армейские списки, пришло время определить план битвы, который вы будете использовать. Кроме того, на следующих страницах подробно описаны особые правила, применимые к битвам с использованием этого боевого набора.

ПЛАНЫ СРАЖЕНИЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ

Игроки бросают кубик, далее победитель бросает кубик. На 1-3 используется таблица боевого плана 1; на 4-6 используется Таблица Боевого Плана 2 (см. напротив). Затем его противник бросает кубик, чтобы определить, какой боевой план используется в игре.

D6 Battle plan Table 1

- 1 *The Prize of Gallet (pg 22)*
- 2 *The Realmstone Cache (pg 24)*
- 3 *Battlelines Drawn (pg 26)*
- 4 *The Lurkers Below (pg 28)*
- 5 *In the Presence of Idols (pg 30)*
- 6 *The Nidus Paths (pg 32)*

D6 Battle plan Table 2

- 1 *The Mighty and the Cunning (pg 34)*
- 2 *Head-on Collision (pg 36)*
- 3 *Won't Back Down (pg 38)*
- 4 *The Silksteel Nests (pg 40)*
- 5 *Close to the Chest (pg 42)*
- 6 *Turf War (pg 44)*

БОЕВАЯ ЗАДАЧА

Боевая задача - это второстепенные цели, которые армии могут попытаться достичь, когда представится возможность во время битвы. Каждая выбранная вами боевая тактика будет давать вам новую цель для вашей армии, к которой она будет стремиться на каждом из ваших ходов. Правила использования боевой тактики можно найти на стр. 15.

ПРАВИЛА ВЛАДЕНИЯ

Вы должны использовать правила владения на страницах 12-13.

ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

В таблице «Генеральные сражения» (стр. 9) указано рекомендуемое минимальное количество элементов ландшафта, которые должны быть выставлены на поле боя. Каждый элемент ландшафта должен быть выставлен на расстоянии более 3" от края поля боя, более 6 дюймов от всех других элементов местности и более 3" от всех целей. Если невозможно установить элемент местности, он не используется.

ФРАКЦИОННЫЙ ЭЛЕМЕНТ ЛАНДШАФТА

Элементы ландшафта фракции должны быть установлены на расстоянии более 3" от всех других элементов ландшафта и более 3" от всех целей. Эти ограничения являются дополнением к правилам выставления в томе битвы, в котором они упоминаются. Если невозможно выставить фракционный элемент ландшафта, он не используется.

ЗАГАДОЧНЫЙ ЛАНДШАФТ

Защищающийся должен сделать бросок по таблице загадочного ландшафта из основных правил (28.1.3), чтобы определить дополнительные правила ландшафта, которые применяются к любым особенностям местности, не имеющим боевого свитка. Сделайте бросок по таблице «Загадочная местность» для каждого применимого элемента местности после того, как он был выставлен.

ПООЧЕРЕДНАЯ РАССТАНОВКА

Если боевой план говорит, что игроки используют **поочередную расстановку (alternating deployment)**, то игроки чередуют расстановку по одному отряду за раз. Игроки продолжают расставлять свои отряды до тех пор, пока не будут расставлены обе армии. Если один игрок заканчивает расстановку своей армии первым, его противник должен расставлять остальные отряды своей армии один за другим.

КРАЖА ИНИЦИАТИВЫ

Не бросайте кубик, чтобы определить, для определения приоритета в первом раунде боя. Вместо этого игрок, завершивший расстановку своей армии первым, имеет приоритет в первом раунде битвы.

Некоторые мероприятия будут иметь поля сражений с элементами ландшафта, которые были выставлены до того, как оба игрока подойдут к столу, или позиции элементов ландшафта могут быть заранее определены третьей стороной. Если это так, игроки, как обычно, определяют, кто является атакующим и защитником, а атакующий выбирает территорию, на которой он хочет выставиться, и выставляет первое подразделение. Если фракционный элемент ландшафта должен быть выставлен до любых других элементов ландшафта, а поле битвы уже выставлено третьей стороной, установите этот фракционный элемент ландшафта до того, как будут определена принадлежность территорий.

ПРАВИЛА ВЛАДЕНИЯ

РЕГИОН ВОЙНЫ:

ГАЛЛАТИЯ, РАСКОЛОТЫЕ ЗЕМЛИ

Следующие правила отражают то, каково это сражаться на потрескавшихся и вымытых циклонами землях Галлатии в Гуре. Только самые выносливые бойцы выживают в суровых условиях этого континента.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Повелители Расколотой Земли: *Будь то благодаря грубой силе, большой хитрости или чистому мастерству владения оружием, некоторые воины, похоже, преуспевают в суровых условиях Галлатии.*

Дружественные основные отряды (battleline), имеющие характеристику ран 4 или меньше и не имеющие средств передвижения, получают ключевое слово **ветераны галлатии (Galletian Veterans)**.

Испытательный полигон: *Галлатия испещрена пещерами и кратерами, отражающими территориальные конфликты между его местной фауной. Во время войны эти лощины быстро превращаются в пропитанные кровью боевые ямы, среди которых самые грозные воины сражаются за господство.*

В начале каждого раунда битвы, после того как игроки определили, кто будет делать первый ход, игрок, который сделает второй ход, может выбрать 1 цель на поле битвы, которая будет **испытательным полигоном (proving ground)** до конца этого раунда битвы. Одна и та же цель не может быть выбрана в качестве испытательного полигона более одного раза за бой, и только одна цель может быть отмечена как испытательный полигон в любой момент времени. Только модели в подразделениях с ключевым словом **ветераны галлатии** могут оспаривать цель, отмеченную как испытательный полигон.

Узы битвы: *воины, привыкшие сражаться в тесных туннелях и пещерах под поверхностью Галлатии, научились использовать большие живые силы в теснинах. Для тех, кто обладает диким характером, это может просто означать объединение своей мускулатуры и массы с силой своих товарищей, дабы одолеть и сокрушить врага, в то время как более дисциплинированные бойцы могут тренироваться наносить прицельные удары над головами своих товарищей или через промежутки в передних рядах.*

Когда модель из отряда **ветеранов галлатии** совершает атаку оружием ближнего боя, вы можете нацелиться на вражеского юнита в пределах 1/2" от другой модели из этого отряда Галлатийских ветеранов вместо того, чтобы использовать значение дальности оружия для этой атаки из их боевого свитка. Если вы это сделаете, атакующая модель должна находиться в пределах 1/2" от другой модели из своего подразделения, которая находится в пределах 1/2" от цели.

СФЕРА МАГИИ ЦАРСТВА

Все Волшебники знают следующее заклинание в дополнение к любым другим, которые они знают:

Взгляд Гура: *Используя каждую унцию своей силы, волшебник направляет хищнический голод самого Янтарного Царства, вызывая у врагов первобытный страх, который заставляет их отвлекать свои усилия на инстинкте самосохранении, а не на выполнении поставленных перед ними целей.*

Взгляд Гура - это заклинание, имеет сложность сотворения 7 и дальность действия 12". В случае успешного броска выберите вражеский отряд в пределах досягаемости и видимого для заклинателя. При определении количества моделей в этом вражеском подразделении, оспаривающих цель, ваш противник должен уменьшить это число вдвое, округляя в меньшую сторону.

КОМАНДНАЯ СПОСОБНОСТЬ РЕГИОНА

Каждый игрок может использовать следующую командную способность в дополнение к любой другой, которую он может использовать:

Подавляющая атака: По громкой команде группа воинов бросается вперед единой массой, используя свое численное превосходство, чтобы обойти своих врагов или иным образом заставить их защищаться.

Вы можете использовать эту командную способность в конце фазы атаки. Подразделение, получающее команду, должно быть **ветеранами галлатии**, имеющим 10 или более моделей. Выберите 1 вражеский отряд в пределах 1 дюйма от них, и с характеристикой ран 4 или менее, и бросьте кубик. Если бросок больше, чем количество моделей в этом вражеском подразделении, эффект последнего удара применяется к этому вражескому подразделению в последующей фазе боя.

ОСНОВНЫЕ БАТАЛЬОНЫ

Вы можете включить в свою армию любой из следующих основных батальонов в дополнение к тем, которые указаны в основных правилах. Кроме того, вы не можете включать один и тот же основной батальон из приведенных ниже более одного раза в свою армию.

ОПЫТНЫЕ ЗАВОЕВАТЕЛИ (EXPERT CONQUERORS)



Доминирующая сила: Эти воины излучают ауру доминирования. Как только они берут на себя обязательство выполнить задачу, немногие способны противостоять их подавляющей мощи.

Только подразделения **ветераны галлатии**. Каждая модель в этом батальоне считается 3 моделями при оспаривании меток целей.

ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ (BOUNTY HUNTERS)



Охотники за головами: Этим воинам было поручено повергнуть основу силы противника.

Если целью атаки, совершенной моделью из этого батальона оружием ближнего боя, является отряд **ветеранов галлатии**, добавьте 1 к урону для атак этим оружием.

ОБОЗНАЧЕНИЯ ОТРЯДОВ

(Обязательные / Опциональные)



Командующий: Лидер



Младший командир: Лидер, значение характеристики Ран которого менее 10.



Пехота: Отряды, не попадающие под следующие категории: Лидер, Артиллерия, Чудовище.



Артиллерия: Артиллерия.



Монстр: Чудовище, не являющееся Лидером.

ВАЖНЕЙШИЕ ЗАДАЧИ

После того, как вы выбрали свою армию, вы должны выбрать 1 важнейшую задачу из представленных ниже, после чего записать её на листе с составом вашей армии. Если на конец битвы вы выполнили свою важнейшую задачу, то вы получаете дополнительные победные очки согласно описанию плана битвы.

Слабакам тут не место (No Place for the Weak): когда битва заканчивается, вы завершаете эту важнейшую задачу, если на поле битвы нет основных отрядов из исходной армии вашего противника.

Укрощение земли (Tame the Land): когда битва заканчивается, вы завершаете эту важнейшую задачу, если контролируете все цели на поле битвы, которые полностью находятся за пределами вашей территории.

Защити свое (Defend What's Ours): когда битва заканчивается, вы завершаете эту важнейшую задачу, если на вашей территории нет вражеских отрядов.

Отбери чужое (Take What's Theirs): когда битва заканчивается, вы завершаете эту важнейшую задачу, если на территории вашего противника больше дружественных отрядов, чем вражеских.

Демонстрация силы (Demonstration of Strength): когда битва заканчивается, вы завершаете эту важнейшую задачу, если на поле боя есть 3 или более отряда **ветеранов галлатии** из вашей начальной армии.

Демонстрация превосходства (Show of Dominance): когда битва заканчивается, вы завершаете эту важнейшую задачу, если в каждой четверти поля битвы есть какие-либо дружественные отряды **ветеранов галлатии** из стартовой армии.

СТАРТОВАЯ АРМИЯ

Несколько великих стратегий и тактик боя относятся к «**стартовой армии**» игрока. Начальная армия игрока состоит из отрядов армии, которые были выставлены до первого раунда битвы, включая любые резервные отряды. Отряды, добавленные в армию игрока после начала битвы, не учитываются, равно как и отряды, которые были уничтожены и впоследствии возвращены в игру.

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ

В начале вашей фазы героя вы должны выбрать 1 боевую задачу из представленных ниже. Вы должны озвучить ваш выбор своему противнику, а если выбранная боевая задача требует выбора чего-либо, то вы также должны сообщить ваш выбор своему противнику. Выбранную боевую задачу можно выполнить только до конца вашего текущего хода. Вы не можете выбрать одну и ту же боевую задачу более одного раза за игру.

Набирая обороты (Gaining Momentum): выберите 1 вражеский отряд на поле боя. Вы завершаете эту боевую задачу, если эта боевая единица уничтожена в течение этого хода и вы контролируете больше целей, чем ваш противник в конце этого хода.

Око за око (An Eye for an Eye): вы завершаете эту боевую задачу, если 1 или более дружественных юнитов были уничтожены в предыдущем ходу и или более вражеских юнитов уничтожены в течение этого хода.

Оскверните их земли (Desecrate their Lands): выберите элемент местности или фракционный элемент ландшафта, который частично или полностью находится на территории вашего противника. Вы завершаете эту боевую задачу, если вы контролируете этот элемент ландшафта в конце этого хода.

Они мои! (This One's Mine!): выберите 1 вражеский отряд на поле боя. Вы завершаете эту боевую задачу, если этот отряд уничтожен в течение этого хода атакой модели, выбранной вашим генералом.

Лицом к лицу (Head-to-Head): выберите на поле боя 1 вражеский отряд галлатийских ветеранов. Вы завершаете эту боевую задачу, если этот отряд уничтожен в течение этого хода атакой дружественного отряда **ветеранов галлатии** или способностью дружественного отряда **ветеранов галлатии**.

Превзойти (Outmuscle): Выберите 1 вражеский отряд галлатийских ветеранов, у которого есть какие-либо модели, оспаривающие цель, помеченную как испытательный полигон (стр. 12). Вы выполняете эту боевую задачу, если ни одна модель из этого вражеского подразделения не оспаривает полигон в конце этого хода.

Несмотря ни на что (Against the Odds): Выберите 1 отряд из вашей стартовой армии на поле боя. Вы завершаете эту боевую задачу, если в конце этого хода какие-либо модели из этого подразделения оспаривают цель, которую вы контролируете, и эта цель не оспаривается вражескими моделями **ветеранов галлатии**.

Прорыв через вражеские ряды (Barge Through Enemy Lines): Вы выполняете эту боевую задачу, если в конце этого хода 2 или более отрядов из вашей стартовой армии полностью находятся на территории вашего противника. Если 2 или более из этих отрядов являются подразделениями **ветеранов галлатии**, получите 1 дополнительное победное очко.

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ

По завершении генеральной битвы игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем. Победные очки можно получить разными способами, поэтому очень важно иметь возможность отслеживать способы получения победных очков и количество победных очков, набранных игроком. На странице напротив, мы предоставили шаблон таблицы подсчета очков, чтобы вы могли эффективно отслеживать ход ваших сражений.

В листе подсчета очков вверху есть место для записи **лимита очков** битвы и разыгрываемого плана сражения. Ниже расположены две цветные секции: одна для записи информации о **атакующем**, а другая для записи информации о **защищающемся**.

Определив, кто будет нападающим, а кто защитником, напишите **имя** каждого игрока в верхней части со-

ответствующего цветного раздела вместе с выбранной им **важнейшей задачей**.

В секциях атакующего и защитника есть места, чтобы отметить все **боевые задачи**, которые они выбирают во время битвы, и если они завершены. Кроме того, есть места для отслеживания количества **целей**, которые каждый игрок контролирует в конце

каждого своего хода, а также количества набранных им победных очков.

В конце битвы оба игрока могут отметить, завершили ли они свою важнейшую задачу, и суммировать количество набранных ими победных очков. Затем они могут отметить **результат** боя в разделе внизу листа.



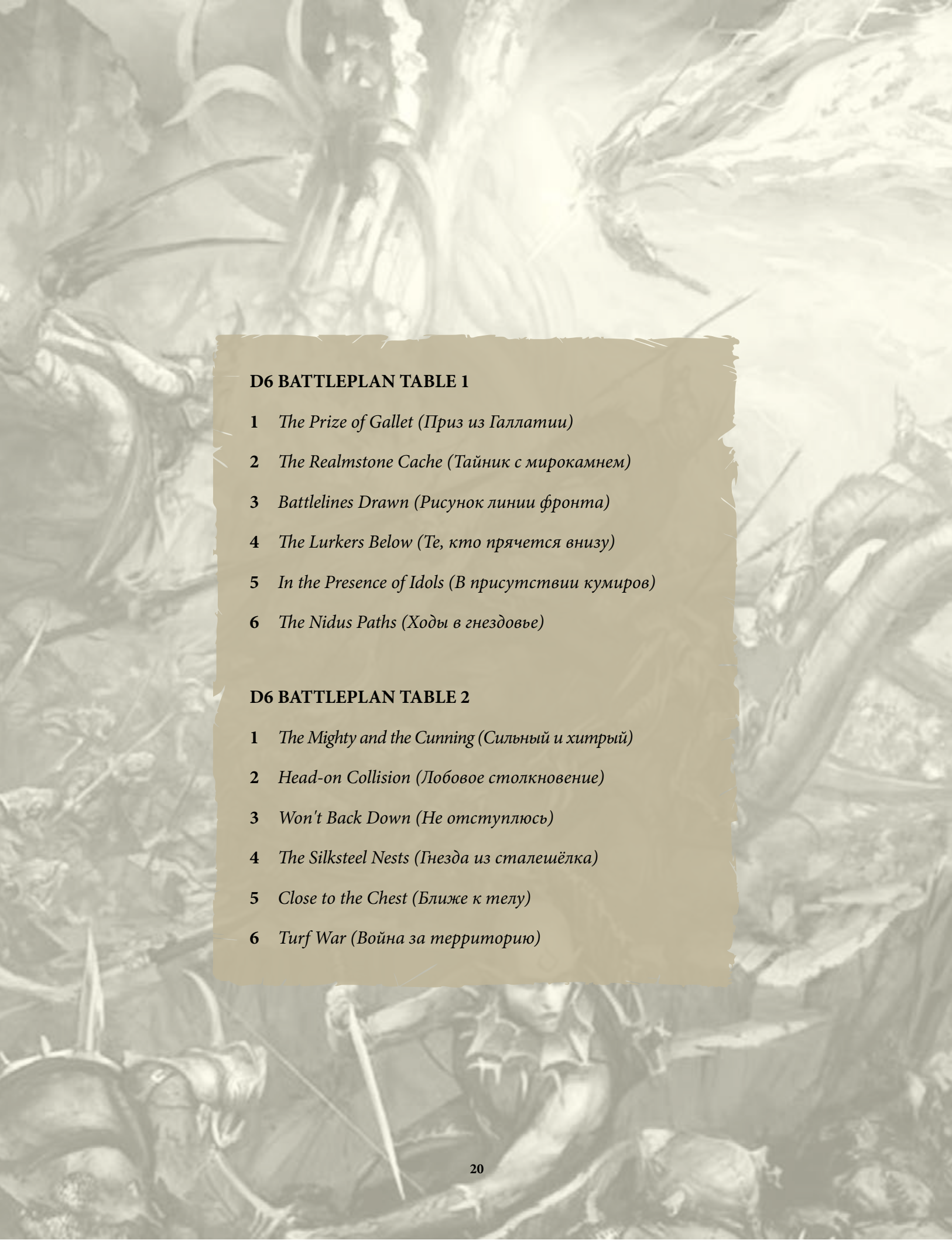
ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ

Лимит очков	☐ 1000	☐ 2000	Боевой план
-------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------

Имя атакующего				
Важнейшая задача атакующего				
Раунд битвы	Боевые задачи	Боевая задача выполнена?	Количество контролируемых меток цели	Полученные победные очки
1		☐		
2		☐		
3		☐		
4		☐		
5		☐		
Важнейшая задача выполнена?		☐	Всего победных очков:	

Имя защищающегося				
Важнейшая задача защищающегося				
Раунд битвы	Боевые задачи	Боевая задача выполнена?	Количество контролируемых меток цели	Полученные победные очки
1		☐		
2		☐		
3		☐		
4		☐		
5		☐		
Важнейшая задача выполнена?		☐	Всего победных очков:	

Результат				
Крупная победа атакующего	☐	Крупная победа защищающегося	☐	Ничья ☐
Малая победа атакующего	☐	Малая победа защищающегося	☐	



D6 BATTLEPLAN TABLE 1

- 1 *The Prize of Gallet* (Приз из Галлатии)
- 2 *The Realmstone Cache* (Тайник с мирокамнем)
- 3 *Battlelines Drawn* (Рисунок линии фронта)
- 4 *The Lurkers Below* (Те, кто прячется внизу)
- 5 *In the Presence of Idols* (В присутствии кумиров)
- 6 *The Nidus Paths* (Ходы в гнездовье)

D6 BATTLEPLAN TABLE 2

- 1 *The Mighty and the Cunning* (Сильный и хитрый)
- 2 *Head-on Collision* (Лобовое столкновение)
- 3 *Won't Back Down* (Не отступлюсь)
- 4 *The Silksteel Nests* (Гнезда из сталешёлка)
- 5 *Close to the Chest* (Ближе к телу)
- 6 *Turf War* (Война за территорию)

ПЛАНЫ СРАЖЕНИЙ



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

THE PRIZE OF GALLEY

ПРИЗ ИЗ ГАЛЛИИ

В Галлии тектонические сдвиги и таинственные создатели туннелей под его поверхностью обнажили множество богатых месторождений янтарной кости. Захватите эти узлы для себя, отказывая в них врагу.

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защитящимся**.

ПОЛЕ БИТВ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляют по одному отряду. Каждый игрок должен выставлять свои отряды полностью на своей территории.

ЗАЛЕЖИ ЯНТАРНОЙ КОСТИ

В этой битве победные очки, набранные за цели, которые вы контролируете, могут быть засчитаны только в том случае, если цель была **активирована**. В начале каждого раунда битвы, после того как игроки определили, кто будет делать первый ход, игрок, который делает второй ход, должен выбрать 1 цель на поле битвы для активации.



Активированные цели остаются активированными до конца боя. Кроме того, цели на границе территории игрока не могут быть активированы до начала второго раунда боя.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну цель.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более целей.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше целей, чем ваш противник.
- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

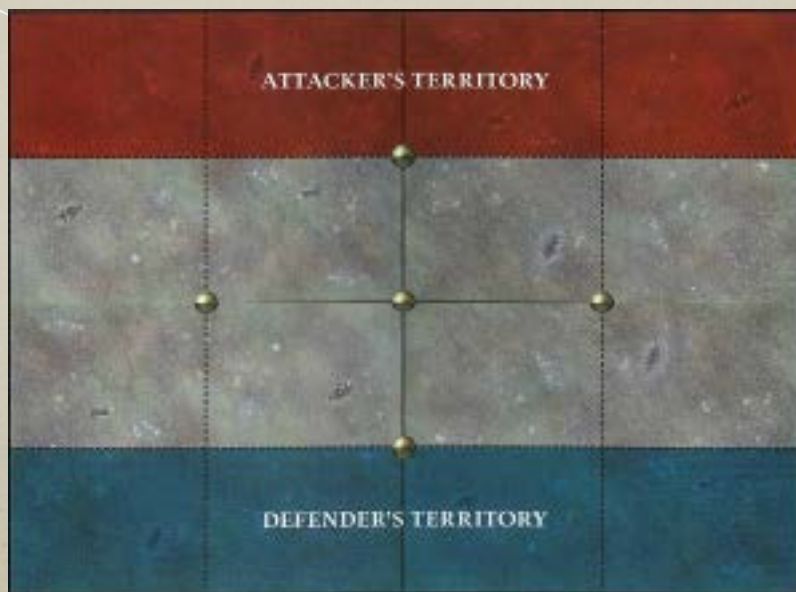
Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

THE REALMSTONE CACHE

ТАЙНИК С МИРОКАМНЕМ

Великий Обряд Жизни Алариэль взбудоражил Царство Зверей, так что кажется, что сами земли двигаются и рычат от хищнических побуждений. В эти времена сила янтарной кости, кажется, стала еще более могущественной, делая наиболее концентрированные узлы мирокамня довольно нестабильными...

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защитающим**.

ПОЛЕ БИТВЫ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирает ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего,

игроки по очереди выставляют по одному отряду (стр. 11). Каждый игрок должен выставлять свои отряды полностью на своей территории.

НЕСТАБИЛЬНЫЙ МИРОКАМЕНЬ

В начале третьего раунда битвы, прежде чем определить, кто сделает первый ход, Тайник с камнями Реальности взрывается и разбрасывает осколки камня реальности по полю боя. Защищающийся должен убрать цель в центре поля боя и бросить кубик. Бросок определяет расположение разбросанных фрагментов. Разместите 2 новые цели на поле боя в местах, определенных броском.



Примечание дизайнера: Расположение разбросанных фрагментов не меняется, даже если цель в центре поля боя переместится в другое место до того, как тайник взорвется.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну цель.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более целей.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше целей, чем ваш противник.
- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

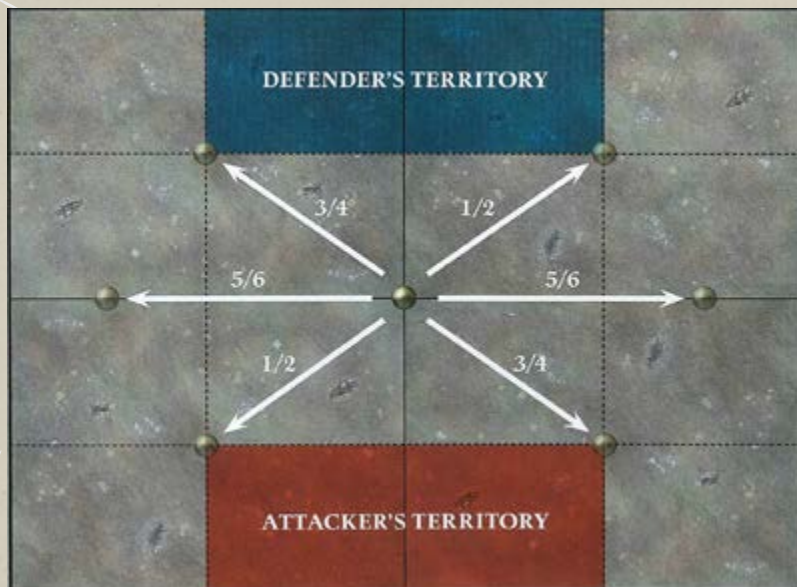
Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

BATTLELINES DRAWN

РИСУНОК ЛИНИИ ФРОНТА

В этом замкнутом пространстве каждая сторона должна выстроиться в боевую линию, стремясь сокрушить линию противника. Нет возможности для внезапного нападения; победа будет решаться в первых рядах.

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защитающимся**.

ПОЛЕ БИТВ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляют по одному отряду. (стр. 11) Каждый игрок должен разместить свои подразделения

полностью на своей территории и более чем в 9" от вражеской территории



ВЫСТАИВАНИЕ

В этой битве игроки сражаются за контроль над 4 четвертями поля боя, а не за цели.

Каждая четверть контролируется таким же образом, как и цель (основные правила, 18.1.1), за исключением того, что модели должны быть полностью в пределах четверти, чтобы иметь возможность оспорить его. Кроме того, каждая четверть считается целью для важнейших и боевых задач и способностей.

ЗАМКНУТЫЕ ПЕЩЕРЫ

В этом сражении отряды не могут быть удалены с поля боя с эффектом, который позже позволил бы их снова выставить на поле.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну четверть поля боя.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более четвертей поля боя.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше четвертей поля боя, чем ваш противник.
- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

THE LURKERS BELOW

ТЕ, КТО ПРЯЧЕТСЯ ВНИЗУ

Путь к победе в этом месте кишит бегущими хищниками, бродящими в тених. Вы должны либо уничтожить их, либо отогнать, прежде чем продвинуться вперед, иначе вы оставите уязвимыми свои тыловые линии по мере продвижения.

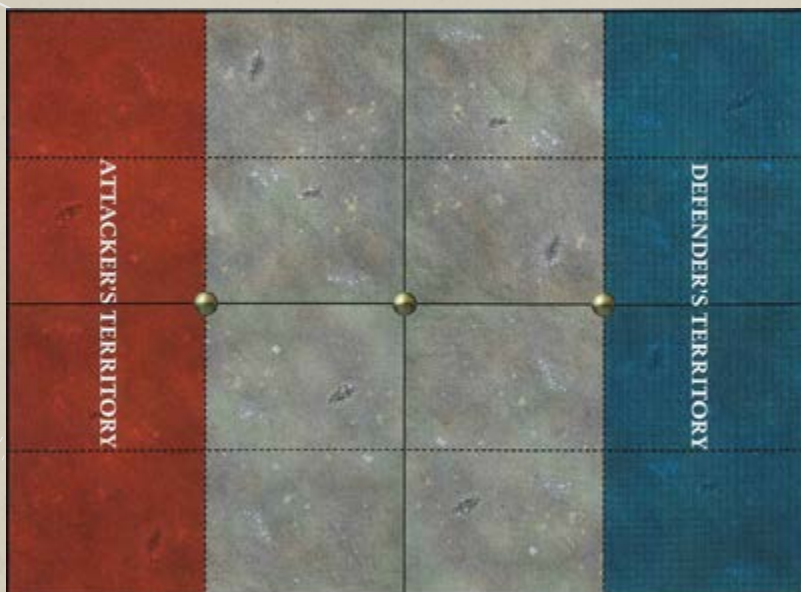
АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защищающимся**.



ПОЛЕ БИТВЫ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).



РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляются (стр. 11). Каждый игрок должен выставить свои отряды полностью на своей территории.

ИМПУЛЬС ЗАВОЕВАТЕЛЯ

В этой битве вы должны контролировать цель на границе вашей территории, прежде чем вы сможете оспорить цель в центре поля битвы. Кроме того, вы должны контролировать цель в центре поля битвы, прежде чем вы сможете оспорить цель на границе территории вашего противника.

СМЕРТОНОСНЫЕ ОБИТАТЕЛИ

Цели нельзя контролировать в первом раунде боя.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Начиная с третьего раунда битвы, игрок сразу же одерживает **крупную победу**, если он контролирует все цели на поле боя.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ IN THE PRESENCE OF IDOLS В ПРИСУТСТВИИ КУМИРОВ

Знаменитые воины идут на войну с обеих сторон в этот день, являясь **станвым хребтом** своих армий. Однако их воинская гордость обязывает их сражаться друг с другом в стремлении доказать свое превосходство. Эти столкновения между чемпионами могут оказаться решающими и определить исход этого сражения.

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защитающимся**.

ПОЛЕ БИТВ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляют по одному отряду (стр. 11). Каждый игрок

должен разместить свои подразделения полностью на своей территории и более чем в 9" от вражеской территории.



ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ КУМИР

После расстановки, но до определения того, у кого будет первый ход в первом раунде битвы, каждый игрок должен выбрать 3 разных дружественных отряда на поле боя, начиная с атакующего. Единицы, которых выбирает каждый игрок, являются их **отрядами-кумирами** для битвы.

Уменьшите вдвое количество моделей, которые сбегут из-за неудачной проверки морали (округление в меньшую сторону), для отрядов полностью находящихся в пределах 6" от любых идолов в их армии.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну цель.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более целей.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше целей, чем ваш противник.
- Получите 1 победное очко за каждый вражеский отряд-кумир, который был уничтожен дружественным отрядом-кумиром в течение этого хода.
- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

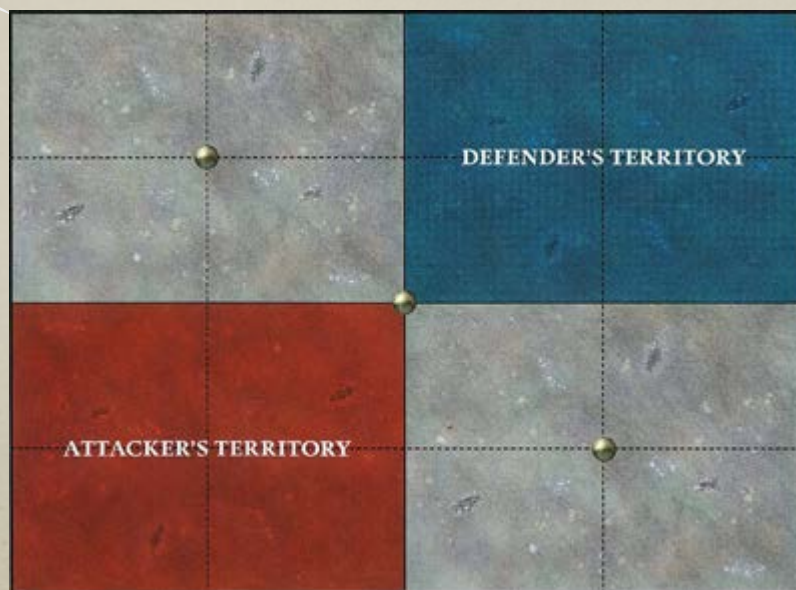
Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

THE NIDUS PATHS

ХОДЫ В ГНЕЗДОВЬЕ

Эта область пронизана туннелями и дырами, как будто это улей какой-то колонии чудовищных насекомых. Прямо сейчас размышления о том, что могло их создать, не принесут вам пользы, ибо приближается враг. Однако эти извилистые пути вполне могут дать возможность для внезапной атаки...

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защищающимся**.

ПОЛЕ БИТВЫ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляют по одному отряду. (стр. 11) Каждый игрок должен разместить свои подразделения полностью на своей территории и более чем в 9" от вражеской территории

ХОДЫ В ГНЕЗДОВЬЕ

На поле боя есть 4 туннеля, называемых **путями гнездовья**. Путь каждого гнездовья расположен в углах поля боя, как показано на карте.

В конце фазы движения игроки могут выбрать дружественный отряд в пределах 6" от пути гнездовья. Если они это сделают, они должны убрать этот отряд с поля боя и снова поставить его полностью в пределах 6" от двойника этого пути гнездовья, более чем в 9" от всех вражеских отрядов.

Например, если отряд удаляется с поля боя через путь гнездовья "В" в верхнем левом углу карты, этот отряд должен быть снова полностью выставлен в пределах 6" от пути гнездовья "В" в правом нижнем углу карты.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну цель.

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более целей.

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше целей, чем ваш противник.

- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

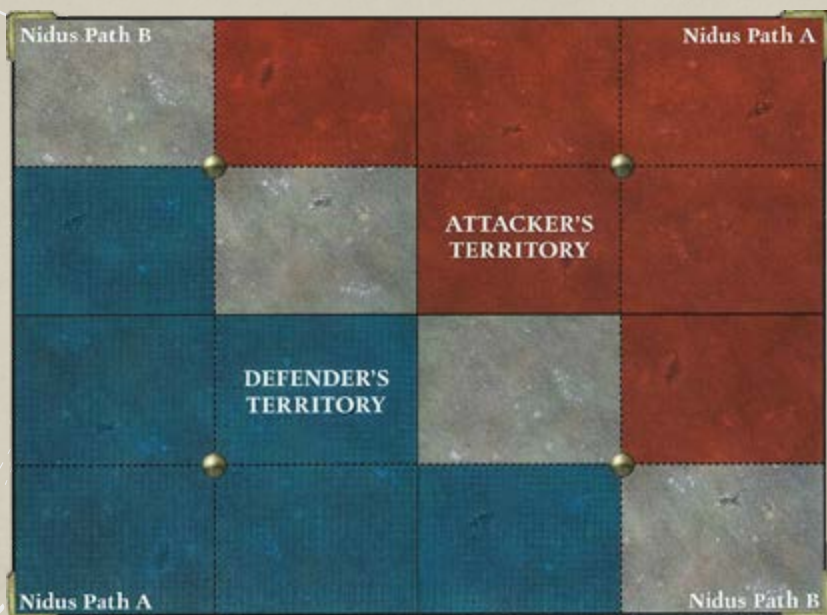
Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

THE MIGHTY AND THE CUNNING

СИЛЬНЫЙ И ХИТРЫЙ

Слабакам здесь не место. Победа достанется тому кто столкнувшись с худшим что может предложить владения выжил, плюнув судьбе в глаза.

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защищающимся**.

ПОЛЕ БИТВ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляются (стр. 11). Каждый игрок должен выставлять свои отряды полностью на своей территории.

НА СВОИХ УСЛОВИЯХ

В этом бою одна и та же цель может быть выбрана в качестве испытательного полигона более одного раза за бой.

УНИЧТОЖИТЬ ИХ ОСНОВНЫЕ СИЛЫ

Вы получаете 2 победных очка каждый раз, когда уничтожается отряд вражеских **ветеранов галлатии**. Получите 1 дополнительное победное очко, если это вражеское подразделение **ветеранов галлатии** оспаривало цель, когда оно было уничтожено.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну четверть поле боя.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более четвертей поля боя.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше четвертей поля боя, чем ваш противник.
- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

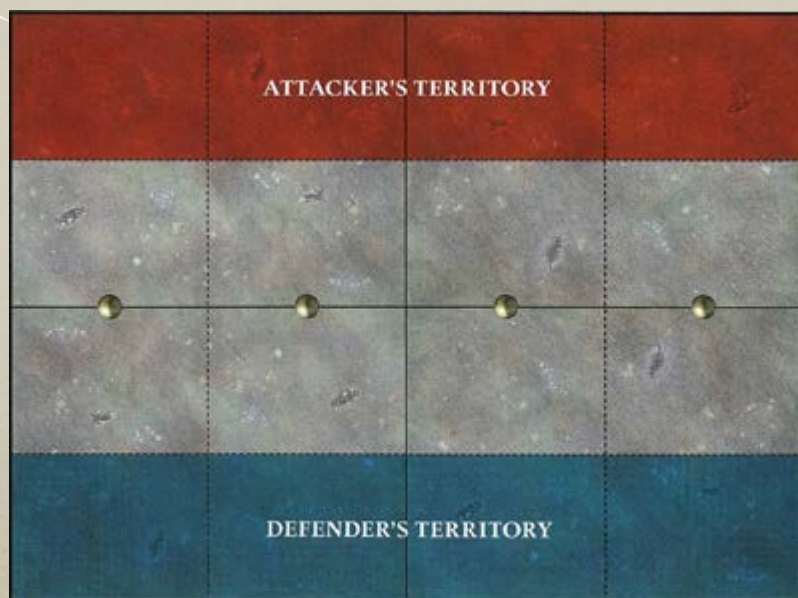
Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

HEAD-ON COLLISION

ЛОБОВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Сконцентрируете всю свою мощь и сокрушите врага в стремительном броске. Растопчите упавших и вырвите кадьяк своей добыче – Гхур требует этого!

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защищающимся**.

ПОЛЕ БИТВ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляют по одному отряду. Каждый игрок должен разместить свои подразделения полностью на своей территории и более чем в 9" от вражеской территории.

СМЕРТОНОСНЫЕ ОБИТАТЕЛИ

В этом сражении цели не могут контролироваться в первом раунде боя. Игроки не получают контроль над целями после завершения расстановки (основные правила, 18.1.1).



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете цель полностью на своей территории.
- Получите 2 победных очка, если вы контролируете цель в центре поле боя.

- Получите 4 победных очка, если вы полностью контролируете цель на территории противника.

Получите 1 победное очко, если вы получили контроль над целью в этом ходу и в пределах 6" от этой цели есть какие-либо дружественные отряды ветеранов галлатии.

- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

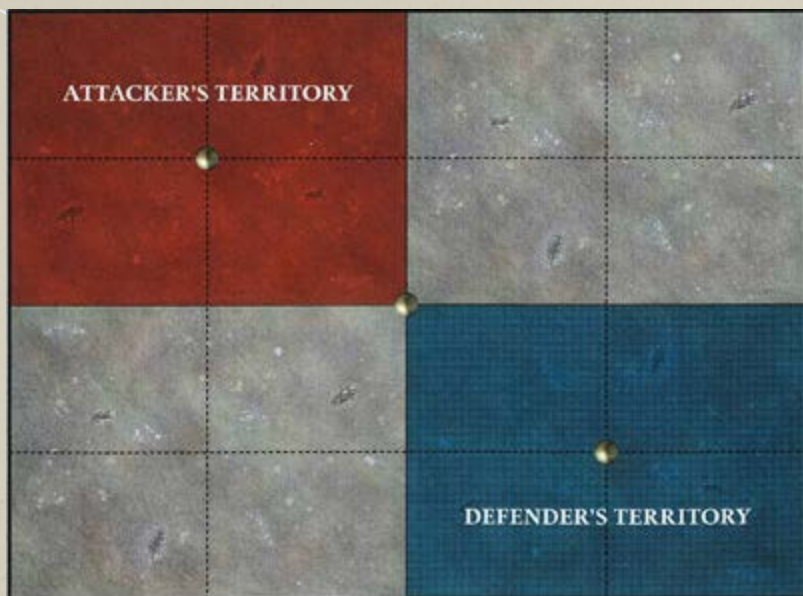
Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ WON'T BACK DOWN НЕ ОТСТУПЛЮСЬ

Подобно вожакам-волкам, охраняющим свежую добычу, ваши войска не откажутся от завоеванного легко — черта, которую вы можете использовать в своих интересах. Используйте решимость своих воинов в защите сокровищ, которые вам удалось добыть в этих землях.

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто — **защищающимся**.

ПОЛЕ БИТВ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляют по одному отряду (стр. 11). Каждый игрок должен разместить свои подразделения полностью на своей территории и более чем в 9" от вражеской территории.

ТОЧКИ СПЛОЧЕНИЯ

В этом сражении, если игрок использует команду «Сплочение» (Rally), а отряд, получивший команду, полностью находится в пределах 6" от цели, которую он контролирует, когда он бросает кубики за убитые модели этого отряда, он может вернуть 1 убитую модель на 5+, а не только на 6. Если этот отряд **ветеранов галлатии**, они могут вместо этого вернуть 1 убитую модель на 4+.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну цель.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более целей.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше целей, чем ваш противник.
- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

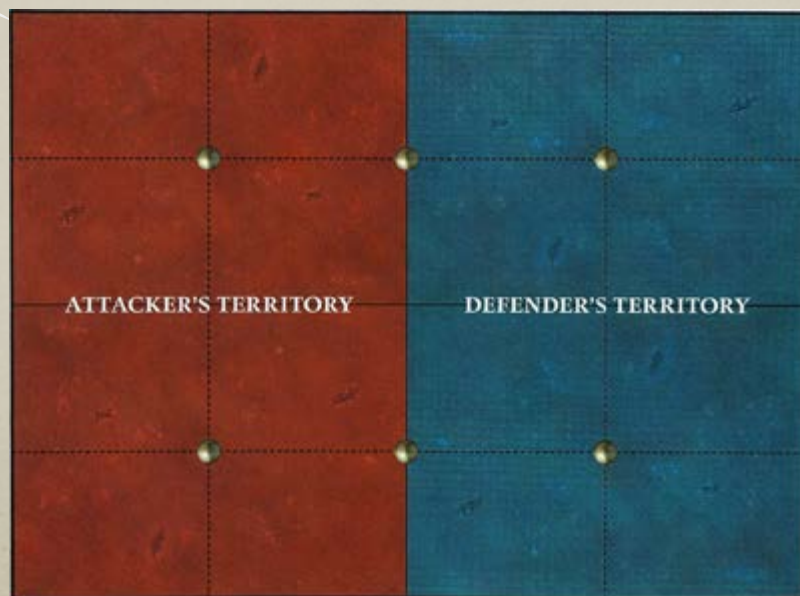
Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

THE SILKSTEEL NESTS

ГНЕЗДА ИЗ СТАЛЕШЁЛКА

Сталешёлк продается по высоким ценам на рынках владений. Ваши разведчики доложили о пещере неподалеку, в котрой полно этого ресурса, и вы намерены заявить свои права на щедроты этих пещер, до того как враг сделает то же самое. Ваша поспешность при сборе этого ресурса возможно привлечет внимание потревоженных создателей сталешёлка, но это риск, на который вы готовы пойти!

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защищающимся**.

ПОЛЕ БИТВ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляют по одному отряду (стр. 11). Каждый игрок должен разместить свои подразделения полностью на своей территории и более чем в 9" от вражеской территории.

ОГРАБЛЕНИЕ ЦЕЛИ

С начала второго раунда битвы, после того, как вы получите победные очки, вы можете разграбить 1 цель под вашим контролем, который полностью находится на территории вашего противника и находится в пределах 1" от дружественного отряда. Если вы это сделаете, вы получите 1 дополнительное победное очко. Затем цель удаляется из игры. Вы не можете ограбить более 1 цели за ход.

БЕГУЩИЕ УЖАСЫ

После того, как цель была разграблена, прежде чем она будет удалена из игры, игрок, чей ход идёт, должен бросить 2D6 для каждого отряда в пределах 9" от разграбленного объекта. Если результат броска равен или превышает характеристику Храбрости этого отряда, этот отряд получает D3 смертельных ран.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну цель.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более целей.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше целей, чем ваш противник.
- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

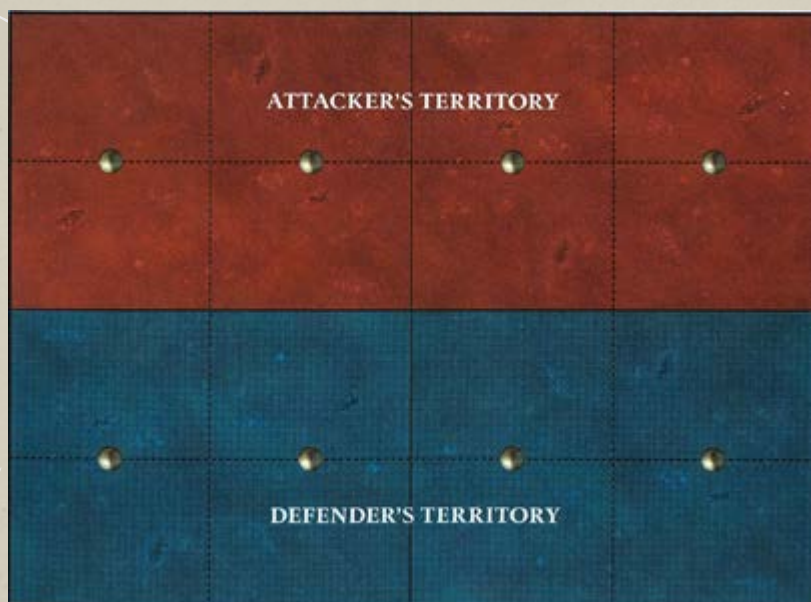
Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва заканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

CLOSE TO THE CHEST

БЛИЖЕ К ТЕЛУ

Эта обширная пещера богата сокровищами Гура, и ваши ученые советники сообщают вам, что некоторые из них более ценны, чем прочие. Хватайте все, что сможете, и используйте своих быstroногих воинов, чтобы самые ценные артефакты не попали в руки врага.

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защитающимся**.

ПОЛЕ БИТВ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирает ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляют по одному отряду (стр. 11). Каждый игрок должен разместить свои подразделения полностью на своей территории и более чем в 9" от вражеской территории.



АЛЬФА ЦЕЛЬ

На карте показано, какие цели принадлежат какому игроку. В начале хода каждого игрока противник выбирает 1 из своих собственных целей в качестве **альфа-цели** на этот ход. Например, если сейчас ход атакующего, защитник выбирает 1 из целей защитника (как показано на карте) в качестве основной цели на этот ход.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну цель.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более целей.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше целей, чем ваш противник.
- Получите 1 победное очко, если вы контролируете альфа-цель.
- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

TURF WAR

ВОЙНА ЗА ТЕРРИТОРИЮ

В этом противостоянии все ставки сделаны. Время хитроумных маневров прошло; победа будет определяться в рукопашном бою, где воины стоят лицом к лицу, а пот сражающихся висит над схваткой тяжёлой пеленой.

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, после чего оба игрока бросают кубик. Игрок с наивысшим результатом выбирает, кто будет **атакующим**, а кто - **защищающимся**.

ПОЛЕ БИТВЫ

Защищающийся подготавливает поле боя. В первую очередь выставляются метки целей так, как показано на карте. После этого выставляется то количество элементов ландшафта, которое указано в таблице Генерального сражения (стр. 9).

РАССТАНОВКА

Атакующий выбирают ту территорию, которая будет принадлежать ему. Другая территория принадлежит защищающемуся.

После этого, начиная с атакующего, игроки по очереди выставляют по од-

ному отряду . (стр. 11) Каждый игрок должен разместить свои подразделения полностью на своей территории и более чем в 9" от вражеской территории

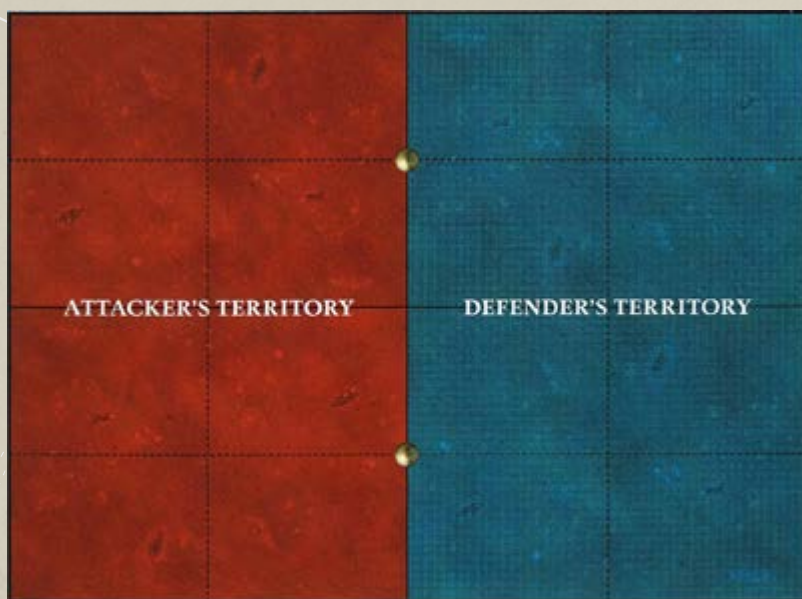
НИКАКИХ РЕЗЕРВОВ

Все подразделения должны быть размещены на поле боя до начала сражения. Если отряд ставится в резерв, все модели в отряде убиваются, а сам отряд уничтожается.



ТЕСНОТА НА ПОЛЕ СМЕРТИ

Призванные отряды не могут стрелять или делать атакующее движение в том ходу, в котором они были добавлены в вашу армию.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок получает победные очки в конце своего хода в следующих ситуациях:

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете хотя бы одну цель.

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете две или более целей.

- Получите 1 победное очко, если вы контролируете больше целей, чем ваш противник.

- Получите 2 победных очка, если вы выполнили боевую задачу, выбранную на этом ходу.

ВАЖНЕЙШАЯ ЗАДАЧА

Игрок получает 3 победных очка в конце битвы, если он выполнил свою важнейшую задачу.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

Битва длится 5 раундов.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Игрок с наибольшим количеством победных очков на момент конца битвы одерживает **крупную победу**.

Если количество победных очков игроков равно, то каждый игрок подсчитывает количество выполненных боевых задач. Если один из игроков выполнил больше боевых задач, чем его противник, то он одерживает **малую победу**.

Если оба игрока выполнили одинаковое количество боевых задач, то каждый игрок проверяет, выполнил ли он свою важнейшую задачу. Если один из игроков выполнил свою важнейшую задачу, в то время как его противник не сделал этого, то он одерживает **малую победу**. Если оба игрока выполнили свои важнейшие задачи или оба игрока не выполнили их, то битва оканчивается **ничьей**.



ПУБЛИКАЦИИ ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ 2022-23 – 1 СЕЗОН

Поскольку Warhammer Age of Sigmar продолжает расти, то в полне естественно, что мы продолжаем писать правила для игры. Однако, когда вы играете на соревновании, иногда трудно понять, какие из этих правил являются «законными» — другими словами, какие правила вы можете использовать в битвах Генеральных сражений. На его странице мы предоставили удобный краткий список, в котором указаны все публикации, правила которых вам разрешено использовать в генеральных сражениях.

CORE

- Warhammer Age of Sigmar Core Book
- General's Handbook: Pitched Battles 2022-23 - Season 1
- Pitched Battle Profiles 2022-23 - Season 1

BATTLETOMES

- Battletome: Beasts of Chaos
- Battletome: Blades of Khorne
- Battletome: Cities of Sigmar
- Battletome: Daughters of Khaine
- Battletome: Disciples of Tzeentch
- Battletome: Flesh-eater Courts
- Battletome: Fyreslayers
- Battletome: Gloomspite Gitz
- Battletome: Hedonites of Slaanesh
- Battletome: Idoneth Deepkin
- Battletome: Kharadron Overlords
- Battletome: Luminoth Realm-lords
- Battletome: Maggot kin of Nurgle
- Battletome: Nighthaunt
- Battletome: Ogor Mawtribes
- Battletome: Orruk Warclans
- Battletome: Ossiarch Bonereapers
- Battletome: Seraphon
- Battletome: Skaven
- Battletome: Slaves to Darkness

- Battletome: Sons of Behemat
- Battletome: Soulbright Gravelords
- Battletome: Stormcast Eternals
- Battletome: Sylvaneth

EXPANSIONS

- Wrath of the Everchosen
- Broken Realms: Morathi
- Broken Realms: Teclis
- Broken Realms: Be'lakor
- Broken Realms: Kronos

OTHER PUBLICATIONS

- Broken Realms: Teclis
- Compendium: Monstrous Arcanum (excluding Warhammer Legends: Monstrous Arcanum)
- White Dwarf Battletome Updates
- Season of War: Thondia

ОШИБКИ (ERRATA)

Периодически мы выпускаем документы с ошибками в правилах для наших публикаций, которые исправляют какие-либо ошибки. Это включает в себя такие вещи, как откровенные ошибки, правила, которые работали не совсем так, как мы предполагали, и правила, которые оказали непредвиденное и нежелательное влияние на текущую игровую "мету". Ошибки в этих документах всегда считаются частью публикаций, которые они исправляют, и поэтому мы не перечисляем здесь эти документы отдельно. Следовательно, любые ошибки в правилах для публикаций, которые являются законными в данном сезоне сражений, в дальнейшем также являются законными.



ОБНОВЛЕНИЯ БЕСКОНЕЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

В этом разделе вы найдете боевые свитки бесконечных заклинаний из Warhammer Age of Sigmar: Malign Sorcery и Soul Wars: Forbidden Power. Правила многих из этих боевых свитков были обновлены, чтобы сопровождать боевой пакет Генеральных сражений (Pitched Battles) этого сезона (2022–23 — 1 сезон), и они имеют приоритет над всеми версиями с более ранней датой публикации или без даты публикации.

Бесконечные заклинания — один из самых захватывающих аспектов игры в Warhammer Age of Sigmar, они приносят в ваши игры физическое воплощение магической силы и взаимодействия с единицами в вашей армии множеством интересных способов.

Поскольку бесконечные заклинания действуют совершенно по-другому для отрядов в вашей армии, целый раздел основных правил (19.3–19.5) полностью посвящен этим автономным магическим проявлениям и тому, как они вписываются в последовательность ходов.

Способности многих бесконечных заклинаний воздействуют на отряды из армий обоих игроков, поэтому, прежде чем призывать одно из них, важно учитывать, что это может принести пользу как вашему противнику, так и вам!

Например, вы можете обнаружить, что призванное вами Пурпурное солнце Шаиша превращает вашего генерала в сверкающую аметистовую статую! В конце концов, это вполне соответствует знаниям Эры Зигмара, ибо тайные силы по самой своей природе в высшей степени непредсказуемы, а большая сила сопряжена с большим риском...

Бесконечные заклинания в этом разделе далеко не единственные доступные бесконечные заклинания. Есть много бесконечных заклинаний, которые могут быть вызваны только волшебниками определенной фракции, например, Руна окаменения Люминетами (Lumineth Realm-lords) или Могучий Гриб Морка Гоблинами (Gloomspite Gitz). Свитки войны для таких бесконечных заклинаний находятся в боевых томах фракций, которая может их призвать.

ENDLESS SPELL WARSCROLL HORRORGHAST

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 5, и дальностью 12". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 8" и он может летать.

Охота на страх: Владыки страха пожирают ужас своих жертв, становясь все сильнее по мере того, как страх и паника распространяются со скоростью лесного пожара.

Отряды в пределах 12" от этого бесконечного заклинания не могут получать команды в фазе морали. Кроме того, если отряд не проходит проверку морали в пределах 12" от этого бесконечного заклинания, добавьте D3 к числу убегающих моделей.

Таинственные хищники, питающиеся страхом, Владыки страха бродят по смертельным дебрям Шаиша, принимая облик того, что больше всего пугает их жертву — чаще всего безжалостного взгляда Нагаша, Великого Некроманта.

ENDLESS SPELL WARSCROLL AETHERVOID PENDULUM



Внезапно возникнув, как лезвие жнеца, маятник эфирной пустоты с одинаковой легкостью прорезает доспехи, плоть и даже ткань самих миров.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 5, и дальностью 8". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя. Когда это бесконечное заклинание выставленно, поверните модель так, чтобы кончик лезвия маятника был направлен в том направлении, в котором вы хотите, чтобы бесконечное заклинание двигалось.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 8" и оно может летать. Когда вы перемещаете это бесконечное заклинание, оно должно двигаться по прямой линии в направлении кончика лезвия маятника.

Косящее лезвие: *Одного взмаха лезвия маятника достаточно, чтобы раскидать вражеские ряды, устраивая кровавый дождь из отрубленных конечностей и обезглавленных голов.*

После того, как это бесконечное заклинание подвигалось, бросьте кубик для каждого отряда, у которого есть какие-либо модели, через которые оно прошло, и каждого другого отряда, который находится в пределах 1 дюйма от него в конце его хода. При результате 2+ этот отряд получает D3 смертных раны.

ENDLESS SPELL WARSCROLL CHRONOMANTIC COGS



Как и процессия небес, вращения Хрономантических Шестерен управляют течением времени, позволяя волшебникам ускорять или замедлять события, которые разворачиваются вокруг них.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 6, и дальностью 6". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

Механизмы времени: *Работа Хрономантических Шестеренок показывает течение как секунд, так и эпох. Манипулируя шестеренками, заклинатель может ускорить время вокруг них, позволяя воинам быстро сблизиться со своими врагами. В том же духе волшебник может замедлить течение времени, чтобы избежать входящих ударов и обеспечить себе возможность использовать дальнейшие заклинания.*

Когда вы устанавливаете это бесконечное заклинание, вы должны решить, увеличивает оно или уменьшает течение времени.

Если это увеличивает поток времени, игроки могут перебрасывать броски на дальность атаки для дружественных единиц, которые полностью находятся полностью в пределах 12 дюймов от этого бесконечного заклинания.

Если это уменьшает поток времени, игроки могут перебрасывать броски на сотворения заклинаний для дружественных **волшебников**, которые полностью находятся полностью в пределах 12 дюймов от этого бесконечного заклинания.

Если у игрока есть какие-либо дружественные **волшебники** в пределах 6 дюймов от этого бесконечного заклинания в начале их фазы героя, они могут изменить, увеличивает или уменьшает течение времени это бесконечное заклинание.

ENDLESS SPELL WARSCROLL EMERALD LIFESWARM



Наполненный целительной силой Гирана, Изумрудный рой Жизни жужжит над полем боя, выскивая мертвых и умирающих и восстанавливая их жизнь и силы.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 6, и дальностью 6". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 8" и оно может летать.

Щедрое исцеление: Извиваясь в промежутках между разорванной плотью и сломанными костями, рой насекомых Изумрудной Жизни запечатывает раны живых и возвращает мертвых в бой с помощью восстанавливающей магии.

После того, как это бесконечное заклинание переместилось, командующий игрок может выбрать 1 единицу в пределах 3 дюймов от него. Он может вылечить до D3 ран, нанесённых этому отряду, или, если ему не нанесены раны, он может вернуть некоторое количество убитых моделей обратно в тот отряд, у которого общая характеристика ран не превышает D3.

ENDLESS SPELL WARSCROLL GEMINIDS OF UHL-GYSH



Выведенные из сумеречного междумирья между Хишем и Ульгу, Геминиды атакуют с помощью грубой магии света и тени, уничтожая плоть и попеременно наполняя умы ужасающей ложью и невыносимой правдой.

ЧАСТИ: Это бесконечное заклинание состоит из 2 частей.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 6, и дальностью 8". В случае успешного сотворения установите части бесконечного заклинания на расстоянии 6 дюймов друг от друга и полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 8" и оно может летать. Части этого бесконечного заклинания должны оставаться в пределах 6 дюймов друг от друга.

Щупальца Тени и Света: Там, где Теневой Близнец оставляет после себя ядовитый темный туман, населенный иллюзиями, Светлый Близнец излучает испепеляющий свет и дарует разрушающие разум истины.

После того, как это бесконечное заклинание переместилось, бросьте кубик для каждого отряда, у которого есть любые модели, через которые прошли Геминиды, и для каждого другого отряда, который находится в пределах 1" от него в конце его хода. На 2+ этот отряд получает 1 смертельное ранение. Кроме того, если смертельная рана, нанесенная этой способностью, назначается отряду и не отменяется, этот отряд не может отдавать или получать команды до начала следующей фазы боя.

ENDLESS SPELL WARSCROLL MALEVOLENT MAELSTROM



Злобный Водоворот - это закрученный вихрь магии Шаиша, буря, которая засасывает колдовские энергии и души мертвых, прежде чем взорваться катастрофической новой звездой.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 5, и дальностью 8". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 8" и оно может летать.

Болезненная детонация: Поскольку он насыщается магией и воющими духами мертвых, водоворот в конце концов разрушается под тяжестью своего собственного существования в результате взрыва разрушительной энергии.

После того, как это бесконечное заклинание вызвано, поместите D6 рядом с ним цифрой "1" вверх. Каждый раз, когда заклинание успешно разыгрывается единицей в пределах 12 дюймов от этого бесконечного заклинания и не отменено, после применения эффектов заклинания увеличивайте значение кубика рядом с этим бесконечным заклинанием на 1 (максимум до 6). Кроме того, каждый раз, когда модель убивается в пределах 12 дюймов от этого бесконечного заклинания, увеличивайте значение кубика рядом с этим бесконечным заклинанием на 1 (максимум до 6).

В конце фазы боя, если это бесконечное заклинание находится на поле боя, бросьте кубик и добавьте к броску значение кубика рядом с этим бесконечным заклинанием. На 10+ каждый отряд в пределах 12" этого бесконечного заклинания получает смертельные ранения D3. Затем это бесконечное заклинание удаляется из игры.

ENDLESS SPELL WARSCROLL PRISMATIC PALISADE



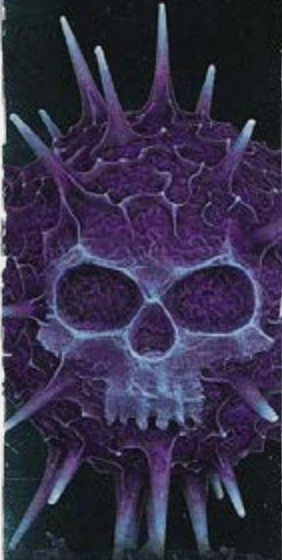
Кристаллы Призматического Частокола созданы из чистого света, затвердевшего в барьер, омывающий тех, кто находится на поле битвы, ослепляющими лучами Хиша.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 5, и дальностью 8". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

Ослепляющий свет: сияющие лучи, исходящие от этого барьера, сбивают с толку всех, кто находится в пределах его видимости, и с каждым мгновением они становятся шире.

Единицы в пределах 6 дюймов от этого бесконечного заклинания не могут совершать стрелковые атаки. Добавляйте 3 дюйма к дальности действия этой способности в начале каждого раунда битвы после хода в котором оно было вызвано.

ENDLESS SPELL WARSCROLL PURPLE SUN OF SHYISH



Никакое заклинание не внушает зрителю большего страха, чем Пурпурное Солнце Шайиша. Шар с черепом дрейфует по полю боя, его лучи энергии смерти превращают все, к чему прикасаются, в аметистовые статуи.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 8, и дальностью 8". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 8" и оно может летать.

Конец, обретший форму: Все, кого коснулись ужасные лучи Пурпурного Солнца Шайиша, встречают свою окончательную судьбу, их тела кристаллизуются, а души уносятся в Царство Смерти.

Вычитите 1 из спасбросков для атак, нацеленных на отряды в пределах 6 дюймов от этого бесконечного заклинания. Кроме того, бросьте кубик для каждого отряда в пределах 3 дюймов от этого бесконечного заклинания после того, как это бесконечное заклинание переместилось. На 1 погибает 1 модель этого отряда.

ENDLESS SPELL WARSCROLL QUICKSILVER SWORDS



Поднятые в воздух потоками энергии Хамона, Ртутные Мечи летят по полю боя плотным строем, прежде чем развернувшись веером потрошат и обезглавливают тех, кто окажется на их пути.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 6, и дальностью 6". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 8" и оно может летать.

Танцующие клинки: С поразительной быстротой и эффективностью, и, казалось бы, одержимые жаждой мести, Ртутные Мечи прорубаются сквозь ряды врагов, их острые лезвия отсекают не только конечности, но и души от их тел.

После того, как это бесконечное заклинание переместится, вы можете выбрать 1 единицу, у которой есть любые модели, через которые оно прошло, и бросить 12 кубиков. За каждые 5+ этот отряд получает 1 смертельное ранение. Кроме того, смертельные раны, нанесенные этой способностью, нельзя отменить.



Свирепое, безжалостное и вечно голодное заклинание, известное как Скрежещущие челюсти Равенака, прокладывает себе путь сквозь целые полки пехоты, перенося свою искаленную добычу в желудок огромного зверя-ямы в Гуре.

ENDLESS SPELL WARSCROLL RAVENAK'S GNASHING JAWS

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 6, и дальностью 8". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 3D6" и оно может летать. Вы можете перебросить бросок на определение дальности движения этого бесконечного заклинания, если оно было призвано в тот же ход.

Ненасытный голод: Бесчинствуя на поле боя в размытом зверином движении, скрежещущие, острые как бритва зубы Скрежещущих Челюстей Равенака разрывают на части любого и все, что находится в пределах досягаемости.

После того, как это бесконечное заклинание переместилось, выберите 1 боевую единицу, у которой есть какие-либо модели, через которые оно прошло, или которая находится в пределах 1 дюйма от него в конце своего движения, и бросьте кубик. На 2+, если бросок для движения этого бесконечного заклинания был больше характеристики Движения этой боевой единицы, эта боевая единица получает количество смертельных ран, равное разнице между характеристикой Движения этой боевой единицы и броском на движение этого бесконечного заклинания.



Звенят ветхие цепи и скрежещут ржавые кандалы, когда Оковы ловушки Душ хватают свою жертву, стремясь поработить их души и утащить в Великую темницу в Шайише.

ENDLESS SPELL WARSCROLL SOULSNARE SHACKLES

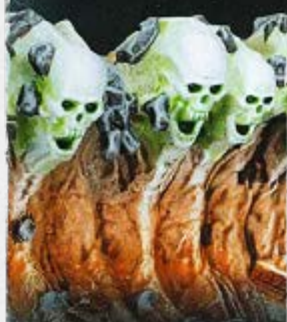
ЧАСТИ: Это бесконечное заклинание состоит из 3 частей.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 7, и дальностью 8". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах 3 дюймов друг от друга и полностью в пределах досягаемости заклинателя.

На пути в Великую темницу: Эти наручники цепляются не только за тела бойцов, но и за их души, высасывая из них энергию и жизнь, таща свою добычу в огромное подземелье в Шайише.

Единицы в пределах 6 дюймов от этого бесконечного заклинания не могут бежать или совершать атакующее движение. Кроме того, в начале фазы движения бросьте кубик для каждого отряда в пределах 6 дюймов от этого бесконечного заклинания. На 6 эта единица получает D3 смертельных ран.

ENDLESS SPELL WARSCROLL SUFFOCATING GRAVETIDE



Духи мертвых поднимаются из-под земли и устремляются вперед в виде Удушающей Могилы, задушивая живых, заживо хороня своих жертв и утаскивая их души в Царство Смерти.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 6, и дальностью 8". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 8" и оно может летать.

Утянутые в могилу: Воины, оказавшиеся на пути Удушающей Могилы, оказываются сбитыми с ног вспенивающейся землей и утащенными призрачными формами разбуженных мертвецов.

После того, как это бесконечное заклинание переместится, для каждой единицы, у которого есть какие-либо модели, через которые оно прошло, бросьте количество кубиков, равное количеству моделей в этом отряде. За каждую "6" это подразделение получает 1 смертельное ранение.

ENDLESS SPELL WARSCROLL THE BURNING HEAD



Созданная из огня Акши, Пылающая Голова представляет собой горящий череп, который прожигает себе путь через поле битвы, испепеляя ряды войск и воспламеняя ярость и гнев вокруг себя.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 6, и дальностью 8". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 8" и оно может летать.

Пылающий череп: Пылающая голова обрушивается на вражеские боевые порядки с силой вулкана, превращая все вокруг в пепел, а затем взрывается в яростной вспышке от переполняющей магической силы.

После того, как это бесконечное заклинание переместилось, если какие-либо отряды находятся в пределах 3 дюймов от него, бросьте кубик для каждого отряда в пределах 3 дюймов от этого бесконечного заклинания. На 2+ эта боевая единица получает D3 смертельных ран. После того, как это бесконечное заклинание нанесет смертельные раны этой способностью, оно удаляется из игры.

ENDLESS SPELL WARSCROLL UMBRAI SPELLPORTAL



Теневой портал заклинаний, состоящий из пары призрачных зеркал, связывает две точки на поле битвы, позволяя волшебникам использовать свою разрушительную магию и чарующие дары на невероятные расстояния.

ЧАСТИ: Это бесконечное заклинание состоит из 2 частей.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 5, и дальностью 18". В случае успешного сотворения установите части-бесконечного заклинания полностью в пределах досягаемости заклинателя.

Магический проход: *Глядя на Теневой портал заклинаний, сведущие в магии видят теневое отражение того, что находится по другую сторону его двойной конструкции; в то время как физическая материя не может пройти через портал, эфирная энергия не знает таких ограничений.*

Один раз за ход, если **Маг** успешно произносит заклинание в пределах 1" этого бесконечного заклинания, дальность, видимость и эффект этого заклинания могут быть измерены по 1 части этого бесконечного заклинания, а не по заклинателю. Заклинания, вызывающие бесконечные заклинания, не получают этого эффекта.

Кроме того, один раз за ход, если хищное бесконечное заклинание начинает движение в пределах 6 дюймов от этого бесконечного заклинания, вместо того, чтобы делать ход с ним, командующий игрок может удалить это хищное бесконечное заклинание с поля боя и установить его снова в любом месте в пределах 6 дюймов от другой части этого бесконечного заклинания. Бесконечное заклинание, выставленное таким образом, не считается перемещенным.

ENDLESS SPELL WARSCROLL SOULSCREAM BRIDGE



Кошмарный сплав костей и измученных душ, Мост Кричащих душ распадается и поглощает души павших, чтобы создать импровизированную дорогу через реальность.

ЧАСТИ: Это бесконечное заклинание состоит из 2 частей.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 6, и дальностью 24". В случае успешного сотворения установите части-бесконечного заклинания полностью в пределах досягаемости заклинателя.

Смертельный переход: *Те, кто проходит по Мосту кричащих душ, путешествуют по волнам смертной магии, минуя физические препятствия.*

В начале фазы движения игрок, чей ход идет, может убрать с поля боя 1 дружественный отряд, находящийся полностью в пределах 6 дюймов от части этого бесконечного заклинания, и выставить его снова полностью в пределах 6 дюймов от другой части этого заклинания. Это бесконечное заклинание и более 9 дюймов от всех вражеских единиц.

Отряд не может быть удален и снова установлен таким образом более одного раза за фазу. Отряд, удаленный и вновь установленный таким образом, не может совершать обычное движение или бежать в той же фазе.

ENDLESS SPELL WARSCROLL SHARDS OF VALAGHARR



Эти треснувшие призмы из черного камня вращаются вокруг поля боя попарно, некромантская энергия выливается из их пробитых поверхностей тошнотворным потоком, высасывая дух и жизненную силу всех, кого она пересекает.

ЧАСТИ: Это бесконечное заклинание состоит из 2 частей.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 5, и дальностью 18". В случае успешного сотворения установите части бесконечного заклинания полностью в пределах 12" друг от друга и полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Когда вы выберете это бесконечное заклинание для перемещения, удалите 1 из его частей с поля боя и установите его снова полностью в пределах 12 дюймов от его другой части.

Ловушка иссушения душ: Нечистая энергия Осколков Валаггар соединяет одну призму с другой, опутывая ближайших существ паутиной анимус-высасывающей магией.

После того, как это бесконечное заклинание сдвинулось, проведите прямую линию между ближайшими точками каждой части этого бесконечного заклинания. Каждый отряд, пересекаемый этой линией, попадает в ловушку до конца этого хода. Вдвое уменьшите характеристику Движения попавшего в ловушку отряда. Кроме того, попавший в ловушку отряд не может летать или быть удаленным с поля битвы с эффектом, позволяющим снова выставить его в том же ходу.

ENDLESS SPELL WARSCROLL LAUCHON THE SOULSEEKER



Расколотый отголосок древнего божества подземного мира, Лаушон Искатель душ плывет по бурлящим волнам смерти, влекомый приманенными могущественными духами. Заклинатели могут присоединиться к его жуткой процессии, если готовы принести достойную жертву.

ПРИЗЫВ: Это бесконечное заклинание со сложностью сотворения, равной 6, и дальностью 6". В случае успешного сотворения установите бесконечное заклинание полностью в пределах досягаемости заклинателя.

ХИЩНОЕ: Это хищное бесконечное заклинание. Его можно перемещать до 18" и оно может летать.

Цена души: Искатель душ знает местонахождение каждого духа в царствах и может быстро направить заклинателя к тому, что он ищет. Взамен он требует свою цену.

Прежде чем командующий игрок переместит это бесконечное заклинание, он может выбрать 1 дружественного **мага** в пределах 3 дюймов от этого бесконечного заклинания. После того, как это бесконечное заклинание переместится, установите этого **волшебника** снова полностью в пределах 3" от этого бесконечного заклинания и более 9" от всех вражеских отрядов. После того, как этот **маг** был выставлен, он получает 1 смертельную рану. Этот **маг** может совершать обычное движение или бежать в следующей фазе движения.

ВЫПИСКА ИЗ ПРАВИЛ

СПОСОБНОСТИ КОМАНДУЮЩЕГО

В ЛЮБУЮ ФАЗУ ГЕРОЯ

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

ВАША ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

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

ВАША ФАЗА АТАКИ

К Победе (Forward to Victory): Эту способность командующего можно использовать после броска нападения, совершённого для дружественного отряда. Эту команду должен получить указанный отряд. Вы можете перебросить бросок нападения для этого отряда.

Подавляющая атака* (Overwhelming Assault): Используется в конце вашей фазы атаки, отряд получающий команду, должны быть **ветераном галлатии**, имеющим 10 или более моделей. Выберете 1 вражеский отряд в пределах 1" от них, и с характеристикой ран 4 или менее, и бросьте кубик. Если бросок больше, чем количество моделей в этом вражеском подразделении, эффект последнего удара применяется к этому вражескому подразделению в последующей фазе боя.

В ЛЮБУЮ ФАЗУ СРЕЛЬБЫ ИЛИ БЛИЖНЕГО БОЯ

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

ЛЮБАЯ ФАЗА МОРАЛИ

Личный пример (Inspiring Presence): Можно использовать в начале фазы морали. Отряд, получивший эту команду, не проходит проверку на мораль в этой фазе.

ЗАКЛИНАНИЯ

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

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

Взгляд Гура* (Gaze of Ghur): это заклинание, имеет сложность сотворения 7 и дальность действия 12". В случае успешного броска выберите вражеский отряд в пределах досягаемости и видимого для заклинателя. При определении количества моделей в этом вражеском подразделении, оспаривающих цель, ваш противник должен уменьшить это число вдвое, округляя в меньшую сторону.

ЧУЖАЯ ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

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

ЧУЖАЯ ФАЗА АТАКИ

Задать Жару (Unleash Hell): Можно использовать после того, как вражеский отряд завершит движение нападения. Отряд, получивший эту команду, должен находиться в пределах 6" от этого вражеского отряда и более чем в 3" от всех остальных вражеских отрядов. Модели в отряде, получившем команду и находящиеся в пределах 6" от целевого отряда, могут стрелять в этой фазе, но во время этого действия вы должны вычесть 1 из броска на попадание для таких атак, а также их можно нацелить лишь на отряд, совершивший движение нападения.

В ЛЮБУЮ ФАЗУ СРЕЛЬБЫ ИЛИ БЛИЖНЕГО БОЯ

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

МОЛИТВЫ

Благословение (Bless): Эта молитва со значением ответа, равным 4, и дальностью 12". Если молитва успешно услышана, выберите 1 друж. отряд, расположенный полностью в пределах дальности молящегося и видимый для него. До начала вашей следующей героической фазы у этого отряда есть барьер со значением 6+.

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

*только для текущего сезона Генеральных сражений