

WARHAMMER

THE OLD WORLD

ARCANE JOURNAL™
ARMIES OF GRAND CATHAY

CONTENTS

Grand Cathay.....	3	Sky Lanterns.....	34
The Land of the Dragons.....	10	Cathayan Sentinel.....	36
Grand Cathay & the Old World.....	14	Fire Rain Rocket Battery.....	39
The Armies of Nan-Gau.....	24	Cathayan Grand Cannon.....	40
Miao Ying.....	26	Ogre Artillery Crew.....	41
Shugengan Lords of the Celestial Host.....	29	Empire of Grand Cathay Magic Items.....	42
Gate Masters of the Celestial Cities.....	30	Grand Cathay Special Rules.....	45
Magistrates of Grand Cathay.....	31	Lore of Yang.....	46
Jade Warriors.....	32	Lore of Yin.....	47
Jade Lancers.....	33	Armoury of Grand Cathay.....	48



Warhammer: the Old World Arcane Journal – Armies of Grand Cathay © Copyright Games Workshop Limited 2025.
 Warhammer: the Old World, Citadel, Forge World, Games Workshop, GW, Warhammer, the 'winged-hammer' Warhammer logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world.
 All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library.

Pictures used for illustrative purposes only.

WARHAMMER.COM

Армии Великого Китая



«Дабы одолеть злобу и хаос, мир надлежит привести к гармонии и порядку»

—Ксен Янг, Небесный Дракон, Вечный Император Великого Китая



Великий Катай

Многочисленный народ Великого Катая — старейшая цивилизация Мира Легенд, способный тягаться своим влиянием и силой с величайшими царствами Эльфов и Дворфов. Это земля гармонии, которая пережила тысячи лет не претерпев значительных изменений. Империя, что стоит вечным бастионом напротив зла мира и сопротивляется многочисленным угрозам коварных сил, что ей противостоят.

Империя Востока

Великий Катай заслуженно считают одним из самых больших и процветающих народов людей во всем мире. Это земля шумных городов и обширных плодородных пахотных земель, а также возвышающихся горных кражей, что уходят вверх до самых небес. Однако не размер территории и количество жителей отличают империю от своих современников. Главное что отличает империю Небесного Дракона от других народов Старого Света — это гармония и единство народа и его повелителей. Там где другие народы раздирают распри и противоречия жадных и недостойных правителей, Великий Катай не ведает подобных беспорядков и разногласий.

В то время как другие народы раздирают междоусобные войны, а народ вечно обьят страхом и ревностно охраняет свои скудны владения и пытается удержать остатки власти, Катайцы не падают духом столь низко. Этот единый в своей цели народ по праву гордится своей великой страной и ее могучими правителями. Катайцы всегда усердно трудятся, всегда прислушиваются к нужде своих соседей и партнеров, а также уверены что их хозяева также непрестанно заботятся о потребностях своих подданных.

Подобного мира и гармонии удалось добиться не запугиванием населения, потому что люди Великого Катая отважные и смелые воины и всегда жаждут знаний. Наоборот. Спокойствие которым наслаждается народ Небесных Драконов проистекает из природы этих правителей, потому что Великий Катай управляется Драконами отнюдь не на словах.

Правление Драконов

Для людей запада, Драконы Великого Катая представляются могучими правителями древней династии, возлюбленных своими подданными и незыблемо восседающими на своих украшенных драгоценностями тронах в позолоченных дворцах. При этом народы Старого Света редко размышляют насчет природы Небесных Драконов, считая их не более чем титулованными особами, чей титул могучего правителя был дарован верными подданными.

Однако не стоит считать титулы Драконов Великого Катая гиперболой, потому что это и в самом деле бессмертные существа невероятной силы, которые способны проследить свою родословную вглубь доисторического прошлого мира, когда Древние еще не спустились со звезд. Величайшим из всех Драконов стоит считать Ксен Янг — Небесного Дракона Императора. Это существо неизмеримой древности, которое придало себе человеческую форму чтобы жить среди людей, которыми он правит Вместе с Императрицей Кваи Ин, Лунным Драконом и девятью детенышами драконами Небесных Дракон правил востоком еще до того как Люди стали бродить по землям, ныне известным как Великий Катай.

Эти Драконы, а вслед за ними и их народ — существа порядка, что ищут во всем баланс. В отличие от тех кто правит Империей Старого Света, желание порядка и баланса Драконов не родилось из нужды в подавлении дикости или ради достижения технологического и экономического превосходства, а ради единства с миром в котором они существуют. Пока другие народы противятся течению судьбы и пытаются плыть против течения, Драконы Великого Катая научились плыть по течению, обращая себе в пользу окружение, Ветра Магии и даже волю своих врагов.





XEN YANG THE CELESTIAL DRAGON
ETERNAL EMPEROR OF GRAND CATHAY

Царство Небесного Дракона

Великий Китай — это земля Небесного Дракона Императора, самого старого и самого могучего из всех Драконов востока. Уже более пяти тысяч лет Небесный Дракон и его Императрица Лунный Дракон правят своей империей. Много раз Великому Китаю угрожали внешние угрозы или внутренние восстания, но каждый раз Драконы преуспевали испытания.



Пришествие Древних

Царство Небесного Дракона появилось еще до пришествия Древних в Мир Легенд. И хотя о тех давних временах мало что известно сохранились знания о том что когда холодная земля сотрясалась а потоки лавы текли из буйных вулканов в почерневших от смога небесах среди горных вершин сражались Драконы. В те времена Небесный Дракон уже безраздельно правил огромными пространствами восточного полушария.

С пришествием Древних и после потепления мира Ксен Янг как называл себя Небесный Дракон впервые увидел силу, которой обладали слуги божественных пришельцев со звезд и в отличие от своих сородичей который начали вести войну с пришельцами предпочел наблюдать со стороны за их необычным трудолюбием. За время своего внимательного наблюдения Ксен Янг научился управлять Ветрами Магии, что изливались в мир из огромных врат воздвигнутых Древними. На протяжении многих веков он наблюдал как огромные звери мира скрылись во тьме, а земли где они никогда царствовали заняли Эльфы, Дворфы и Люди.

В то время Небесный Дракон завел себе пару в лице Квай Йин, Лунного Дракона. Рожденная от Юэлин (луны которую в Старом Свете называют Манслиб), Квай Йин вначале приняла форму Дракона чтобы спуститься в мир и жить в нем рядом с Ксен Янгом. Затем она поделилась с ним секретами изменения формы. Тогда они оба приняли человеческий облик и смогли свободно ходить среди племен Людей, которые процветали в Великом Катае.

Тень Хаоса

Обретя подле себя Лунного Дракона, чья потрясающая грация и блистательность естественным образом дополняли могучую силу и пылкий нрав Ксен Янг, Небесный Дракон начал управлять людьми в своих землях, помогая им осваивать ремесла каменотесов, металлургии и алхимии. Небесный Дракон непрестанно трудился над объединением племен в своих землях и стал уважаемым лидером. Впрочем он отвергал любые титулы и отказывался от поклонения и преклонения, предпочитая распространять просвещение, а купаться в похвалах.

Со временем у пары появилось девять детей Драконов. Каждого из них обучали искусству изменения облика и мастерству обращения с Ветрами Магии, а также усмиряли буйный нрав, чтобы они также смогли ходить среди людей. Когда эти дети выросли, они стали помогать родителям в улучшении жизни людей Великого Катая, обучая их все новым цивилизованным ремеслам и направляя на исследование новых земель и на встречу с другими народами.

Но несмотря на успехи Ксен Янга и его семьи, а также процветание народа Великого Катая в царстве Небесного Дракона было не все так хорошо. С севера оттуда возвышались где великие полярные врата Древних, связывающие Мир Легенд с далекими и невообразимыми царствами загадочных существ, в сны Небесного Дракона проникал непрошенный шепот. По ночам его преследовали лица злобно ухмылявшихся демонов, предлагавших ему невообразимую силу, если он поможет им преодолеть барьер, что открыли Древние, и который отделял его царство от царства эфира.



Катаклизм

Огромные межпространственные врата Древних, возведенные на полюсах мира служили не просто порталами, позволявшими мгновенно путешествовать сквозь межзвездные глубины, но и источником, откуда текла чистая магия из альтернативного измерения, именуемого эфиром. Эта таинственная энергия питала изменявшие мир машины Древних и давала силу их слугам чародеям. Небесный Дракон также изучил и довел до совершенства использование этой силы.

Однако магия не была единственным что находилось в эфире. В его странных течениях обитали гигантские хищные сущности. Привлеченные теплом и светом врат Древних, эти огромные сущности возжелали заполучить жизнь что обитала в мире за вратами. Они осматривали портал, в поисках слабых мест вокруг его границ и запускали щупальца своего сознания мир за порталом так что их шепчущие голоса нарушали сон смертных. Со временем обитатели Эфира набрались сил и смелости чтобы прорваться через великие порталы Древних, расколоть их и обрушиться катастрофическим потоком хаоса и разрушения. В одно мгновение небеса раскололись и ужасные волны чистого хаоса затопили мир.

Когда случилось несчастье, Небесных Дракон пытался бороться с бушующей вокруг него неконтролируемой магией. Постепенно ему удалось подчинить поток чистой силы своей воле, усмирить бурю и изгнать из Великого Катая легионы демонов, которые в него хлынули, раскидав их по удаленным уголкам мира.

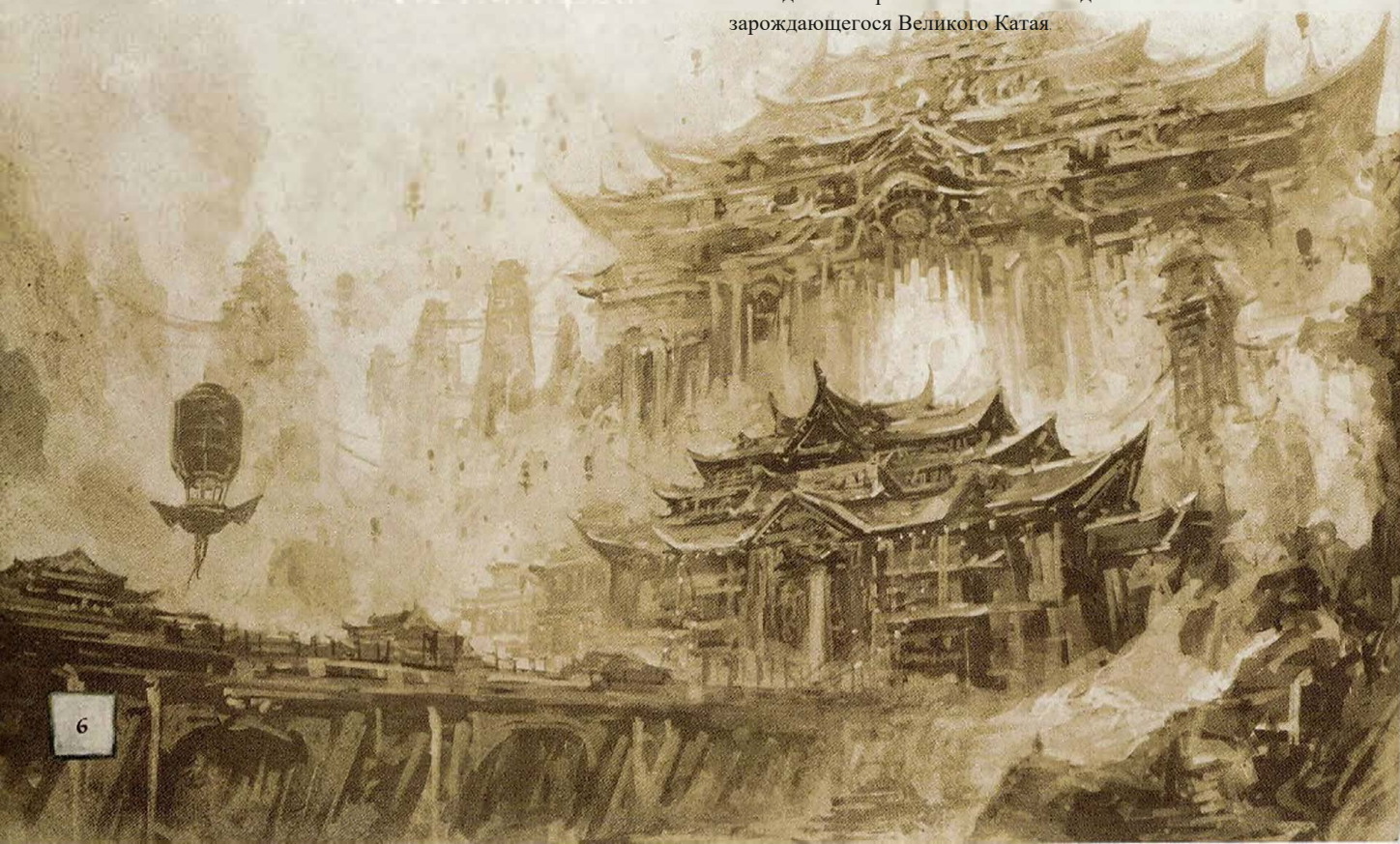
В Мир Легенд пришел Хаос и Небесный Дракон инстинктивно понял что началась эпоха войны.

Единение в Хаосе

На протяжении долгих и трудных веков после Великого Катаклизма Драконы Великого Катая сражались с легионами демонов, осаждающих их земли. И несмотря на свою силу Ксен Янг знал что он со своим родом не выстоит против зла в одиночку. Поэтому Небесный Дракон обратил внимание на объединении разрозненных племен Людей, что обитали в его царстве. Все эти племена севера, юга, востока и запада относились к нему с большой благодарностью, но мало заботились друг о друге, предпочитая вести друг с другом войны вместо того чтобы объединиться против величайшей угрозы.

Для осуществления своих планов Небесный Дракон направил нескольких из своих детей в самые удаленные уголки своего царства и приказал каждому добиться верности и уважения со стороны племен, что живут в тамошних землях, а затем объединить в единый народ по его правлению. Таким образом Мяо Ин, Дракон Бури направилась на север и стала жить среди стойких воинов Нан-Гао. Ли Дао, Дракон Огня отправился на юг чтобы объединить воинственные племена джунглей ЧиАн и высоких Небесных Гор.

На запад отправился Чжао Минг, Железный Дракон, которому надлежало поделиться мудростью Дракона с алхимиками Шанг Янг. На восток ушла Йин-Йин, Морской Дракон. Ее сердце переполняла жажда приключений и она возглавила кораблестроителей и моряков Фу-Чоу в их завоевании Нефритового Моря. Центральный Катай был доверен Юань Бо, Нефритовому Дракону. Из своего дворца в Вэй-джин прагматичный Юань Бо выступает голосом разума среди людей что некогда были врагами и обеспечил единство зарождающегося Великого Катая.



[illegible]

Ошибка Шиямы

После того как народ Великого Катая объединился под его правлением. Небесный Дракон довели командование своими армиями Шияме — самой старшей и любимой среди всех детей. Шияма долго сражалась со злом Хаоса рядом со своим отцом и получив под свое командование огромные армии отважных воинов поклялась освободить мир от легионов демонов, что его осаждали.

Несмотря на всю ее доблесть и ярость, у Шиямы была слабость — ее гордость. Именно гордость заставила ее пренебречь предупреждением отца о том, что Хаос нельзя одолеть одной лишь силой. Вместо этого Шияма собрала свои армии и отправилась на север, намереваясь повергнуть Губительные Силы в их собственном искаженном царстве.

Мощь Шиямы была столь велика и столь могучи были чародеи под ее командованием, что ее армии провались сквозь стоявшие перед ними легионы демонов и устремились прямо к разрушенному барьеру между царством смертных и эфиром. Шияма видела перед собой только убегающих зверей Хаоса и искаженных демонов. Она наслаждалась тем, что побеждает, но слишком поздно поняла, что была обманута богами эфира.

Применив подлое колдовство Губительные Силы навели морок на Дракона, заставив ее поверить, что ее собственные отважные солдаты не кто иные, как отвратительные существа Хаоса. Вовсе не враги бежали от ее ярости, а ее собственные верные воины. И вовсе не ихор капал с ее когтей, а живая кровь отважных Катайцев.

Обуреваемая позором и ужасом Шияма повернула вспять и бежала обратно в царство своего отца, гоня перед собой своих уцелевших воинов.

Дух Дракона

Даже после того, как горделивая Шияма бежала прочь от Царства Хаоса, Губительные Силы продолжили ее мучить. Они сплетали вокруг юного Дракона и ее воинов могучее колдовство, заставляя ее выглядеть для своих сородичей ужасным лордом эфира. Убегавшим остаткам ее могучей армии они придали вид скачущих демонов. Поэтому когда Шияма приблизилась к границам царства отца, Мяо Ин, Дракон Бури принял их за легион демонов, напавший на Нан-Гао из Пустошей Хаоса. Она не стала тратить времени и применила свою силу, чтобы остановить угрозу.

Почувствовав, что на границе северной провинции его царства разворачивается катастрофа, Небесный Дракон незамедлительно поспешил туда. Но как бы не торопился Ксен Янг, надежды прибыть вовремя не было. Когда он спустился с небес на разоренное поле боя, он увидел, как воины Нан-Гао приближаются к раненой Шияме, а затем увидел ужас на лице своей дочери. Когда чары Губительных Сил развеялись, Дракон Бури понял, что искаженный демон, которого повергли ее солдаты, был вовсе не врагом, а ее собственной сестрой.

И пока Небесный Дракон держал на руках умирающую Шияму, она молила о прощении за собственную глупость. Пускай ему и не хватало магии, чтобы ее вернуть, Ксей Янг использовал свою великую силу, чтобы связать дух дочери с Великим Катаем и поручил ей защищать потомков своего народа, пока его земля держится. Так Шияма стала править подземным миром от имени своего отца, а могучий Дух Дракона оказался привязан к Великому Катаю Мощным колдовством Небесного Дракона.



Гнев Небесного Дракона

Сохранив дух Шиямы Ксен Янг обратил внимание на ее людей. Обеспокоенный тем что слухи о манипуляциях Губительных Сил на Шиямой и ее гибели от рук солдат Катая дестабилизируют настроения в народе и позволят Хаосу восторжествовать Небесный Дракон обратился за советом к Лунному Дракону. Несмотря на свое горев Квай Йин и использовала свою магию чтобы спутать воспоминания тех кто видел падение Шиямы и распространила легенду о Духе Дракона. С тех пор все знают о том что Шияма — страж подземного мира но никто в Катае не помнит когда она ходила среди них в физической форме.

Сердце Небесного Дракона все еще кипело от гнева и печали. В течение веков он противостоял силам зла которые осаждали его царство защищая свою семью и подданных. В тайне он всегда знал что его усилия напрасны и что Губительные Силы становятся все сильнее с каждым годом. Теперь когда его первая дочь погибла в результате махинаций Хаоса Ксен Янг знал что нужно делать чтобы положить конец долгой войне.

Ксен Янг не подозревал что одновременно с тем как он начал реализовывать свой план по уничтожению зверей эфира управлявших легионами демонов в далеких землях задумывали похожие планы. В далеком Ултуане совет магов готовил великий ритуал который умиротворит ревущие шторма магии. В Люстрии немногие оставшиеся слуги Древних начали готовить могучие чары для изгнания легионов демонов из мира. В Красветных Горах живой бог отправился в поход чтобы запечатать расколотые врата Древних.

Великое Свершение

Закончив приготовления Небесный Дракон повел огромные армии Великого Катая на север в бурлящий Шторм Хаоса которые вечно окружали великий разрыв в реальности зиявший черным шрамом поверх обрушенных пространственных врат Древних. Сражаясь с ордами демонов что материализовались из напитанного магией воздуха вокруг войско Ксен Янга медленно продвигалось через земли между реальностью и эфиром пока вдруг перед ними не возникло Царство Хаоса.

Внезапно с измученных небес спустилось войско возвышающихся демонов лордов чтобы бросить вызов Дракону Великого Катая. Небесный Дракон и его дети невозмутимо взмыли в раздираемые бурей небеса чтобы встретить угрозу явив свою истинную форму выстроившимся перед ними врагам. Один за другим великие и самые могучие слуги Губительных Сил были повержены. Павшие владыки эфира существовавшие лишь для завоевания миров во имя своих злобных хозяев были разорваны в клочья яростью Драконов а их злобные сущности изгнаны в искаженное царство откуда они прибыли.

Ярость Драконов и их мастерство в Ветрах Магии показалось непосильным для выступивших против них демонов и Губительные Силы были вынуждены призвать на битву еще больше своих легионов.

Героизм Драконов Катая перед лицом Хаоса помог героям далеких земель. После того как бушевавшие больше тысячи лет Бури Хаоса стихли эра Хаоса закончилась и началась новая эра.



Земля Драконов

В течение нескольких лет после великой битвы Небесного Дракона с демонами лордами эфира в Великий Китай пришел мир. Ветра Элементов дули не так сильно, благодаря чему Ксен Янг заново начал учиться обращению с ними, а также разработал искусство Фенг Ши - мастерство магии. Войска демонов и зверей хаоса, что давно осаждали его земли отступили за ее границы.

Рост и Процветание

В условиях мира, последовавшего после долгой войны с Хаосом, Великий Китай процветал. В ходе изучения Ветров Элементов Небесный Дракон узнал что если поделить Ветра Элементов на две группы Янь и Инь, он сможет научить самых мудрых из своих подданных тайному искусству Фенг Ши настолько просто как и не смел и мечтать. Для этого он организовал Небесный Двор в городе Вей-Джин. Здесь после продолжительного изучения мира вокруг и магических ветров что дули через него учащиеся могли стать магами и Астромантами.

И пока Ксен Янг проводил время в наблюдении за миром и его чудесами, его дети посвятили себя управлению провинциями. С ростом городов быстро пришло и развитие технологий, чему способствовало магическое мастерство. Для защиты царства от нападения были воздвигнуты огромные каменные стражи. Эти колоссальные воины стояли неподвижно до тех пор пока не потребуются. Огромные флоты Небесных Фонарей отправились в небеса, покрывая за считанные часы гигантские расстояния.

Торговцы и приключенцы Катая начали повсюду исследовать окружающий мир, пересекая огромные океаны на лодках, а бесконечные пространства земель между Великим Катаем и западными царствами на повозках и лошадях. Благословленные посланными их Драконами, эти путешественники установили контакты с Эльфами Ултуана, Дворфами Старого Света и Людми древней Нехекары. По мере того как Великий Китай налаживал отношения с другими народами, благодаря выгодной торговле товарами и знаниями росло и его богатство. И что более важно росла защищенность благодаря союзам, заключаемым против зла что рыщет по миру.

На протяжении веков Великий Китай много раз сражался в войнах против Хаоса, потому что народы северной границы не были защищены от набегов племен Мародеров высокими горами или замерзающими морями как другие народы Старого Света. Поэтому в -1800 IC Небесный Дракон повелел построить великую стену вдоль всей протяженности северной границы. Воздвигнутый укрепленный бастион, простирающийся на много миль стоит почти так же долго как и сама империя. Великий Бастион — это символ силы и непокорности, а также свидетельство силы Небесного Дракона, поскольку согласно легенде во время ее постройки Ксен Янг вложил в ее камни часть своей силы.

Мудрость Небесного Дракона

Вскоре после завершения Бастиона в самом сердце Небесного Дворца в Вей-джин был создан Компас Ву Ксинг. Благодаря тщательному изучению этого таинственного аппарата Небесный Дракон и Астроманты при его дворе научились легко определять когда ветра Янь и Инь возрастают и когда убивают. Поэтому они смогли направлять Ветра Магии усиливая Великий Бастион магией Янь и направляя магию Инь вдоль Великой Реки.

Чтобы усилить защиту нации мастера Великого Катая направили свои способности на создание множества величественных военных машин в то время как алхимики работали над их усилением. Помимо этого Китай узнал секреты черного пороха. Причем даже раньше чем это сделали Дворфы из Краесветных Гор. И хотя ни один Дворф не согласится этого признать изготавливаемый в Катае черный порошок считается самым лучшим во всем мире.

Несмотря на все эти отличия Великого Катая от других народов Старого Света наибольшее внимания заслуживает отношение Небесного Дракона к своим подданным потому что в нем отражается его личность. У многих народов Людей правители аристократы подавляют своих подданных держат в нищете и лишают просвещения или совершенствования требуют верности и несения мучительной военной службы или выполнения тяжелой работы а также обеспечивают себе богатство с помощью непомерных налогов. Небесный Дракон не таков.

Гармония Драконов

Небесный Дракон, а вместе с ним и его дети, верит в предназначение правителя быть учителем. Тем кто направляет свой народ на поиски удовлетворения в служении, поиск своего места в естественном порядке вещей. Таким образом люди Великого Катая служат не потому что вынуждены делать это из страха или недостатка свободы воли. Они служат потому что когда сталкиваешься с существом столь мудрым, древним и величественным как Драконы, и когда вечные правители демонстрируют веру в остроту ума, мудрость и добродетель своих подданных, как могут подданные делать нечто иное кроме как полностью посвятить себя служению своему Императору?

Эта философия в Великом Катае прослеживается везде, в том числе и в способах ведения войны. Солдаты в армиях Небесного Дракона сражаются в организованных порядках и каждый обучен двигаться в гармонии с окружающими, благодаря чему целая армия сражается как продолжение воли генерала. Гармонию можно увидеть в колдовстве и военных машинах Великого Катая. Первые способны сплести магию подобно тому как нити сплетаются в ткань, а вторые способны устроить точно рассчитанную бомбардировку или такой шквальный огонь, о котором и не мечтают вражеские командующие.

Существует еще важное отличие Небесного Дракона от остальных Драконов Мира Легенд. Ксен Янг не спал на протяжении многих веков как многие другие Драконы, предпочитая оставаться действующим правителем своего народа и за столетия, прошедшие с тех пор когда он принят титул Императора от своих подданных добился больших успехов в философии и самопознании.

Отсутствующий Император

Несмотря на то что в ранние дни империи Ксен Янг самолично руководил многими начинаниями Великого Катая, со временем он передавал бразды управления руки своих детей, возлагая все больше обязанностей на Мяо Ин, Юань Бо, Йин-Йин, Ли Дао и Чжао Минга. Самые тайные аспекты управления народом он доверил своей супруге Кваи Йин. Удостоверившись что управление Великим Катаем в надежных руках, Ксен Янг проводил много времени в изоляции в Небесном Дворе. Никто не мог сказать чем он там занимался, хотя многие считали что он проводит свои дни в созерцании мира и его чудес, а также ищет способы исправить ущерб, причиненный миру пришествием Древних и обрушением их полярных врат. Ведь если бы Небесный Дракон сумел залечить великий разлом между миром и эфиром, Хаос был бы побежден, а мир спасен от неминуемой гибели.

Занятые своими исследованиями Небесный Дракон и Лунный Дракон нередко отлучаются и пропадают в неизвестных царствах на целые месяцы, а то и года. В последний раз пара покинула Вей-джин в 2000 IC и с тех времен еще не вернулась. Несмотря на то что их отсутствие вызывает определенное беспокойство и дисгармонию, народ Великого Катая всем сердцем верит что возвращение Небесного Дракона возвестит пришествие новой эпохи.



Армии Великого Китая

Терракотовые Стражи

Созданные магией самого Небесного Дракона тысячи лет назад могучие Стражи, что стерегут Великий Китай, Представляют из себя впечатляющее зрелище. Созданные из оживленного камня земли, которую они защищают, эти возвышающиеся конструкторы напитаны магической жизнью и обладают непоколебимым чувством долга.

Некоторые из них вооружены огромными мечами или копьями, а другие носят удлиненное оружие, подобное тому что используют Нефритовые Воины, только гораздо большего размера. Вооруженные подобным оружием эти неумолимые воины способны косить порядки врагов с легкостью, граничащей с презрением.





Нефритовые Воины

Города Великого Катая защищают полки Нефритовых воинов. Эти отлично вооруженные и защищенные отважные воины гордо демонстрируют символику Нефритовых Воинов в виде зарешеченных врат на своих щитах и геральдику своего города на униформе.

Геральдика часто вышивается и на их разноцветных поясах и накидках, цвета которых обозначают принадлежность к полку.



Нефритовые Копья

Нефритовые Копья — это элитная кавалерия Великого Катая, вооруженная ничуть не хуже своих товарищей пехотинцев. Посаженные верхом на крепких Китайских боевых конях и одетые в искусно изготовленные доспехи из перекрывающихся пластин отполированной стали и лакированной кожи, Нефритовые Копья сражаются с помощью своих кавалерийских копий с длинным лезвием под шелковыми знаменами с изображением Драконов Великого Катая.

Великий Китай и Старый Свет

Несмотря на то что Империя Небесного Дракона находится далеко от народов Старого Света, обитателей Великого Китая можно нередко увидеть в далеких землях. Китайские торговцы переплывают волны океана и отважно преодолевают Темные Земли. Огромные армии Нефритовых Воинов и Копий много раз всходили на корабли чтобы сражаться вместе с армиями запада в суровые времена.



Надменность Дракона

С самых ранних дней мира Небесный Дракон был неоспоримым правителем царства на востоке. Как высший хищник, сражавшийся со своими сородичами за превосходство, он стал сильнее чем более юные и слабые Драконы. С пришествием древних Ксен Янг почувствовал себя одиноким, потому что многие его сородичи канули в небытие, погибнув в сражениях с огромным воинством завров, а другие погружались в глубокий сон по мере того как мир становился все более теплым и появлялись молодые расы Эльфов и Дворфов.

Чтобы защитить себя в изменяющемся мире Небесный Дракон замкнулся в себе, освоил магию Древних и научился жить среди людей, которые плодились в его царстве. Вскоре народ Китая стал видеть в нем лидера и защитника. Сам Ксен Янг считал себя защитником восточного полушария мира и с радостью предоставил защиту запада надменным и высокомерным Эльфам и упрямым, сварливым Дворфам.

С большим отвращением он наблюдал как Эльфы Ултуана приручали детенышей драконов, что когда то были его грозными противниками, служить в качестве ездовых зверей. Он бессильно наблюдал как Дворфы Краесветных Гор убивают спящих драконов прямо в их логовах ради разграбления их сокровищ. Зато люди запада интересовали его не меньше чем люди востока и он с большим интересом наблюдал как они делали свои первые несмелые шаги на пути к цивилизации, по собственной воле подражая тем усилиям что проделали его собственные подданные.

Гибель Небесных Титанов

Пока молодые расы процветали, другие гораздо более старые расы уходили в небытие. К западу от Великого Китая бродили племена Огров, чья численность увеличивалась с каждым годом. Со временем они превратились в угрозой для мира в царстве Небесного Дракона и его армии регулярно выступали против на битву с чудовищным войском.

В горах к западу от Великого Китая царство Небесных Титанов постоянно подвергалось нападениям мигрирующих Огров. Предчувствуя неминуемую гибель расы что ходила по миру задолго до прибытия Древних, Ксен Янг поделился с ними тайнами черного пороха, что позволило Небесным Титанам создавать устрашающее оружие огромной силы для сражения с врагами.

Однако его вмешательство оказалось напрасным и нападения все растущих Племен Огров на Великий Китай становились все более смелыми. Небесный Дракон поручил своим Астромантам изгнать захватчиков со своих земель. С этой целью с помощью магии Небесного Двора с небес был низвергнут огромный метеорит из чистого варп камня. От падения метеорита тысячи миль холмистой тундры к западу границ Китая превратились в необитаемую пустошь, где сам воздух был смертельно опасным от пыли варп камня. Там куда ударил метеорит в земле возникла колоссальная наполненная зубами пасть, чьи волны тоски и голода погнали оставшихся в живых Огров на запад. Западные пределы Китая были спасены, однако великая миграция Огров в Горы Скорби оказалась губительной для Небесных Титанов.



По земле и по морю

Несмотря на то что образование Пустыни Варп камня практически отрезало Катай от западных земель, народ царства Небесных Драконов все также жаждал путешествий и исследований. Вначале Китайцы превратили Небесные Фонари в суда для исследователей, но вскоре поняли что они слишком малы чтобы переносить необходимую в путешествиях провизию через огромные пространства океана и дикие чащи за пределами границ Катая.

И пока его подданные пытались создавать все более увеличенные и крепкие варианты небесных судов, Ксен Янг поручил своей младшей дочери Йин-Йин создать океанический флот для исследования морей мира и посещения далеких народов Людей. Морской Дракон, всегда отличавшаяся любознательностью и жадной приключений с готовностью согласилась и часто сопровождала своих агентов в их странствиях. Так агенты Великого Катая начали высаживаться на далеких берегах, приветствуя тех кто там обитал.

Повелитель Запада Чжао Минг в свою очередь исследовал бесплодные пространства за своими границами. Среди искаженного и перекрученного ландшафта Пустыни Варп камня, агенты Железного Дракона обнаружили безграничные алхимические сокровища. Эти сокровища активно принялся добывать народ Шанг Янга.

Чтобы упростить развитие промышленности в столь неблагоприятных условиях Китайцы искали безопасные проходы через пустыню и соорудили бронированные повозки, к которым были привязаны защитные обереги. Таким образом агентам Железного Дракона удалось создать постоянные пути через самую узкую часть Пустыни Варп камня. Эта дорога, получившая название Дорога Слоновой кости следовала извилистым маршрутом через пустыню. Отмеченная большими вырезанными камнями, каждый из которых напители могучими чарами маги Железного Дракона, Дорога Слоновой Кости представляла собой путь на запад, который Зао Минг исследовал с таким же азартом, с которым Йин-Йин исследовала просторы океанов.

По ходу исследования мира за своими границами, народ Великого Катая вступил в контакт с народом процветающего царства - древней Нехекары. Впервые представители Небесного Дракона предстали перед Королями Жрецами Нехекары, когда прибыли с востока в Ламию на лодках. И хотя Нехекарцы отнеслись к чужакам с подозрением, наученные горьким опытом общения с дикарями своих северных границ, они распознали в Китайцах развитый и цивилизованный народ и пригласили в великие дворцы в самом сердце огромных городов храмов.

О Жрецах и Королях

Китайцы и Нехекарцы охотно начали вести торговлю, делясь древними тайнами и технологическими улучшениями с такой же готовностью с которой обменивались драгоценными металлами и редкими специями. Китайцам Нехекарцы казались суеверными, ведущими жизнь в поклонении обширному пантеону богов, поклонение которым управляло всеми аспектами их жизни. Жрецов Нехекары захватывали истории о бессмертном Небесном Драконе и его могущественной династии. Последователи Погребального Культа посвятили много времени изучению тайн силы и долголетия Ксен Янга, к которым отказывались приобщаться его представители в далекой Нехекаре.

Несмотря на оставшиеся между двумя великим народами секреты, их союз набирал силу и армии Великого Катая маршировали рядом с воинами древней Нехекары, неся войну диким и пустынным Темным землям. Благодаря этим совместным кампаниям вглубь наводненных чудовищами пустошей, оба народа процветали. Великий Катай выигрывали от открытия безопасных и надежных торговых путей и увеличения потока караванов торговцев, путешествовавших на восток и на запад, а Нехекара была рада расширению своих границ в сторону далекого горизонта.



Пробуждение Зла в Нехекаре

На вершине могущества и влияния Нехекары, когда ее границы простирались на восток за Море Ужаса в Темные Земли и достигали берегов Реки Разорения, все связи Великой Земли с Великим Катаем внезапно прекратились. Когда Великий Некромант Нагаш узурпировал трон Нехекары, царство было стремительно ввергнуто во тьму под пятой сурового правителя. Нагаш был заинтересован только в совершенствовании своих чародейских знаний и продолжении своей собственной жизни. Масштабы высвобожденной им злой магии потрясли Небесного Дракона. Давно подозревавший о мотивах Погребального Культа Ксен Янг внезапно убедился в правдивости своих опасений. Он поспешил отозвать своих представителей из городов Нехекары и множества далеких аванпостов.

За последовавшие века Ксен Янг обратил внимание на усиление собственного царства. Небесный Дракон желал чтобы его империя была самодостаточной, способной защитить свои границы от множества выстроившихся перед ней опасностей вместо того чтобы надеяться в трудные времена на переменчивых чужаков. И пока в Нехекаре бушевала война и многие аванпосты империи Королей Жрецов обратились в руины, народ Великого Катая принялся за строительство огромной укрепленной стены вдоль своей северной границы, которая стала Великим Бастионом невообразимой протяженности и невероятной вышины. Она была укреплена вдоль всей своей протяженности и оштетинилась самым лучшим оружием войны, доступным Небесному Дракону. Великий Бастион защитит царство Небесных Драконов от любой угрозы нападения с севера, где собирались Губительные Силы.

Новые Союзы

Несмотря на свое трудолюбие, падение Нехекары сделало Небесного Дракона более меланхоличным. Он увидел как молодой и цветущий народ Людей пал жертвой зла всего одного человека. Он увидел магию такой злобной мощи, что даже он — Дракон, расправившийся с самыми ужасными лордами эфира на миг ощутил страх от мысли о встрече с Нагашем на поле боя. Обезопасив свое царство Ксен Янг начал посвящать все больше времени изучению мира и освоению магии. Удалившись от насущных проблем своей империи он передал больше власти своим детям, которые правили от его имени и на короткое время Великий Катай мог стать закрытым и изолированным.

Но несмотря на желание Небесного Дракона сосредоточиться только на нуждах своей империи, жажду Великого Катая к путешествиям и торговле было не остановить.

На востоке флоты Морского Дракона продолжили плавать по океанам, все чаще ведя торговлю с Эльфами Ултуана по мере того как Иин-Иин налаживала дипломатические отношения с этим могущественным союзником. Благодаря своим усилиям Морской Дракон обеспечила флотам Великого Катая возможность свободно плавать по океанам, без всякого надзора со стороны Эльфов.

На западе Железный Дракон продолжал исследование враждебных земель за своими границами, используя все увеличивающиеся в размерах Небесные Джонки для пересечения небес и посещения далеких земель. Эти исследования помогли ему наладить контакты с Дворфами Краесветных Гор. Он сам и его сестра Мяо Ин, Матриарх Нан-Гао, активно начали обмен технологиями и алхимическими знаниями с лордами гор.

Империя Запада

Спустя пятнадцать сотен лет после Времени Печали когда Великий Катай сотрясли ужасные землетрясения, практически обрушившие Великий Бастион и навлекшие вторжение Хаоса, чуть было не одолевшее империю Небесного Дракона, Драконы узнали о новой империи, зародившейся на далеком западе. Могучий вождь варваров по имени Сигмар Хелденхаммер сумел объединить племена Людей, которые обитали за Краесветными Горами в самом сердце Старого Света. До Ксен Янга дошли истории о том что Сигмар заключил могучий союз с Дворфами и гонит племена Орков и Гоблинов со своих земель.

Одновременно впечатленный и удивленный Небесный Дракон посчитал правление Сигмара важным событием и направил ко двору Хелденхаммера в качестве амбассадора никого иного как свою дочь и командующего огромных армий Мяо Ин. Дракон Бури совершила путешествие на запад на корабле, сделав остановку среди островов Драконьей Пасти чтобы обменяться любезностями с Морским Лордом Ултуана и побольше узнать о варварском вожде, который объединил запад. Отсюда она отправила вестников в порт Мариенбург чтобы объявить о своем прибытии. Последнюю часть пути она предпочла проделать на Небесном Фонаре чтобы сделать свое появление как можно более помпезным.

При встрече с Сигмаром Мяо Ин была ошеломлена. Она рассчитывала встретить грубого и воинственного варвара, но вместо того увидела умного и красноречивого короля, преподносившего свой авторитет с легкой непринужденностью. Впечатленная Дракон Бури с радостью предложила дружбу отца Императору запада, обещая богатства и знания в обмен на налаживание торговли. Сигмар был рад обрести могучих союзников и принял дружбу Небесного Дракона, принеся клятву родства восточному Императору.

Гармония между Востоком и Западом

С тех пор Империя Сигмара и многие другие народы Людей, возникших вокруг и покоривших Старый Свет наладили тесные отношения с Великим Катаем, свободно торгуя товарами, идеями и технологиями. Вслед за торговлей между Старым Светом и Великим Катаем началась миграция. Поэтому во многих больших городах Старого Света, таких как великие метрополисы Мариенбург, Магрита, Эренгард и Нульн возникли Китайские кварталы, где селились торговцы, наемники, ремесленники и дипломаты.

Эта миграция в свою очередь поспособствовала повторному открытию великих торговых путей через Темные земли и через северные степи, которые были надолго заброшены после падения Нехекары. Многие приключенцы и пионеры вместо длительных морских путешествий отправлялись в дикие земли и основывали там новые аванпосты человечества, такие как Пигбартер на берегах Реки Разорения. Подобные укрепленные города возникли из руин древних аванпостов Нехекары и стали важными узлами огромной сети дорог, соединявших восток и запад.

Пока огромные вооруженные караваны отважно бороздили враждебные пространства Пустыни Варп камня, а флоты Небесных Джонок пересекали степи Кислева, груженные экзотическими товарами, привозимыми и отправляемыми в удаленные уголки мира, Драконы Великого Катая также навещали дворы Старого Света. После первой встречи между Мяо Ин и Сигмаров, Драконы стали часто ездить на запад в сопровождении великих армий. Визиты Драконов в гости к западным народам часто предвещали великие потрясения и армии прибывали как раз вовремя чтобы помочь преодолеть очередной кризис. Таким образом армии Небесного Дракона много раз сражались ради защиты запада, потому что хотя Ксен Янг и считал защиту запада делом Эльфов и Дворфов, его любовь к народам Людей Старого Света вынуждала приходить к ним на помощь в трудную минуту.









Восседающий на великолепном Великом Духе Лонгма отважный Лорд Шугенган ведет армии Великого Катая в бой против врагов Небесного Дракона.



Отряд Нефритовых Воинов, вооруженных одноручным оружием и щитами.



Отряд Нефритовых Копий, верхом на Китайских боевых конях в бардах, вооруженный Китайскими копьями.



Воодушевленные присутствием Великого Хранителя что несет знамя с изображением образа Мяо Ин, Дракона Бури, Нефритовые воины гордо стоят перед своими врагами.



Возвышающийся Терракотовый Страж Великого Китая, вооруженный двуручным клинком.



Мастер Врат Небесных Городов верхом на
Катайском боевом коне в барде.



Хранитель Врат Небесных Городов,
несущий боевое знамя Нан-Гао.



Несущаяся по полю боя мочь Нефритовых Копий готовится смести врагов Небесного Дракона.

Армии Нан-Гао

Армиям Нан-гао поручено защищать Великий Бастион и поэтому здесь живут самые опытные и проверенные в бою воины всего Великого Катая. На протяжении веков солдаты столицы северных провинций сдерживали легионы Губительных Сил благодаря своей выдающейся отваге и воинскому мастерству.



Ученики Дракона Бури

Ученики Дракона Бури
Столица северной столицы Великого Катая выступает западным окончанием Великого Бастиона, благодаря чему крепость солдат Мяо Ин оказывается прямо на пути сил захватчиков, надвигающихся с морозного севера по разоренным степям. Находясь так близко к северным границам, даже если они хорошо защищены, заставляет воинов Нан-Гао всегда находиться на чеку. Каждый солдат обязан оттачивать свои навыки или тренироваться в составе подразделений чтобы впоследствии безошибочно маневрировать на поле боя. Их стоический подход к долгу рожден почтением, которое они испытывают к Мяо Ин и ее подходу к обязанности защищать северные пределы царства ее отца. Эту обязанность она несет на протяжении уже многих человеческих жизней и продолжит нести и дальше.



Нан-Гао - богатый и мощный город, благодаря чему его воины имеют возможность вооружаться и получать доспехи лучшего качества, какие только доступны в Великом Катае. Нефритовые Воины одеты в тяжелые чешуйчатые доспехи вооружены мечами из полированной стали, а также алебардами, способными вскрыть шкуру Тролля так же легко как спелый фрукт. Скачущие в бой стеной сверкающего серебра Нефритовые Копья облачены в многослойные доспехи (причем как всадники так и кони), которые мало уязвимы для вражеских атак. Всадники наносят удар мощными копьями, а лошади лягаются и топчут упавших от их натиска копытами.

Военные Машины

Армии Великого Катая давно полагаются на мистическую науку черного пороха для сокрушения своих врагов и Нан-Гао тут не исключение. В городе находится множество кузниц и мастерских, которые пышат смогом и день и ночь звенят какофонией звуков промышленности, оправдывая название крепости Город Смога. В этих многочисленных кузницах с понудительной скоростью производятся пушки и батареи ракет огненного огня, которые используют в армиях Великого Катая. Правда в первую очередь они идут в армии самого Нан-гао, а также защитникам Великого Бастиона. Однажды выставленные на поле боя эти батареи уничтожают врага, обрушивая на него колоссальные пушечные ядра, способные размоzzжить череп Гиганта одним выстрелом, а также залпы взрывающихся ракет, порождающих бурю разлетающейся во все стороны шрапнели.

Помимо устрашающих батарей артиллерии, армии Дракона Бури поддерживает с воздуха изобретение, которое используют только легионы Великого Катая. Небесные Фанари. С высоты этих летающих крепостей стрелки способны посылать вниз с небес залпы огня Журавлиных ружей и град бомб с порохом. Они служат не только воздушными огневыми платформами и разрушительным оружием, способным сокрушать под собой один вражеский отряд за другим. Помимо этого они предоставляют уникальную точку обзора поля боя, что позволяет опытным стратегам и Магистратам, обученным самой Мяо Ин, наблюдать за ходом сражения и вернее направлять силы Нан-Гао.

Лист армии Великого Китая

На этой странице приведен лист составления Великой Армии Великого Китая. Это лист составления армии по умолчанию для данной фракции. Использование этого листа составления армии дает вам самые широкие возможности в плане выбора отрядов и создания разнообразной и сбалансированной силы.

Этот лист составления армии нужно использовать вместе с разделами книги правил Warhammer: the Old World 'Построение Отрядов' и 'Армии 'Warhammer'. На следующих страницах вы найдете профили и правила для каждой из моделей в вашей армии. На этих страницах вы найдете всю информацию, нужную для преобразования вашей коллекции моделей в отряды, которые в свою очередь станут готовой для сражения силой.

Лист составления Великой Армии

Персонажи

До 50% очков вашей армии можно потратить на:

- 0-1 Дракон Китая на каждые 1000 очков
- 0-1 Лорд Шугенган или Лорд Магистрат на каждые 1000 очков
- Шугенганы, Мастера Врат, Хранители Врат, Стратегисты

Основные

Не меньше 25% очковой стоимости вашей армии нужно потратить на:

- Нефритовых Воинов
- 0-1 отряд Нефритовых Копий на каждые 1000 очков может быть взят в качестве Основного выбора

Специальные

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Нефритовые Копья
- 0-3 военные машины: выбранные из следующего списка на каждые 1000 очков:
Батарея Ракет Огненного Дождя
Китайская Большая Пушка
 - Если ваш генерал - Лорд Шугенган или Шугенган: 0-1 Страж Китая может быть взят в качестве Специального выбора
 - Если ваш генерал - Лорд Магистрат или Стратегист: 0-1 Небесный Фонарь может быть взят в качестве Специального выбора

Редкие

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Небесные Фонари и Стражей Китая

Наемники

До 20% очковой стоимости вашей армии можно потратить на наемников.

Союзники

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на один союзный контингент, набранный из одного из следующих листов составления Великой Армии:

- Любого листа составления Бесславной армии Империи Великого Китая
- Одного из следующих листов составления Великой Армии:
 - Горных Владений Дворфов (Dwarfen Mountain Holds)
 - Империя Людей (Empire of Man)
 - Королевство Бретонния (Подозрительный) (Suspicious)
 - Королевства Лесных Эльфов (Подозрительный) (Suspicious)
 - Королевства Высших Эльфов

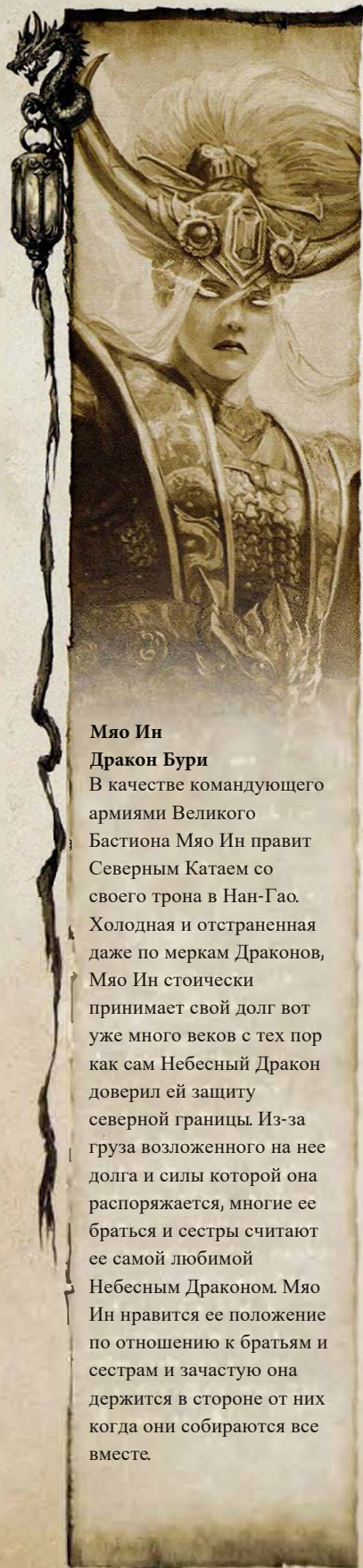
Знаменосец Боевого Знамени

Один Хранитель Врат в вашей армии может быть улучшен до Знаменосца Боевого Знамени за +25 очков. Помимо обычного позволенного количества очков для траты на магические предметы: Знаменосец Боевого Знамени может приобрести одно магическое знамя без ограничения по очкам.

Союзники Китая

Помимо союзников, перечисленных в силах Фэнтези, в листах составления Великих армий Горных Владений Дворфов, Империя Людей или Королевства Бретонния, они могут набирать союзный контингент по листу составления армии Великой Армии Великого Китая.

Армии Королевств Лесных Эльфов и Королевств Высших Эльфов могут в дополнение к листу составления Великих Армий могут набирать союзный контингент по листу составления армии Великой Армии Великого Китая как Подозрительных союзников.



Мяо Ин Дракон Бури

В качестве командующего армиями Великого Бастиона Мяо Ин правит Северным Китаем со своего трона в Нан-Гао. Холодная и отстраненная даже по меркам Драконов, Мяо Ин стоически принимает свой долг вот уже много веков с тех пор как сам Небесный Дракон доверил ей защиту северной границы. Из-за груза возложенного на нее долга и силы которой она распоряжается, многие ее братья и сестры считают ее самой любимой Небесным Драконом. Мяо Ин нравится ее положение по отношению к братьям и сестрам и зачастую она держится в стороне от них когда они собираются все вместе.

Мяо Ин, Дракон Бури (Miao Ying, The Storm Dragon)

Мяо Ин - Дракон Китая. Ее можно добавить в армию Империи Великого Китая при использовании любого листа составления армии, где есть такая возможность. Она добавляется в приведенном здесь виде.

Miao Ying	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Human Form	4	7	5	4	4	7	7	4	10	485
Dragon Form	8	8	3	7	6	7	6	6	10	-

Тип Войска: В своей форме Человека Мяо Ин имеет тип войска тяжелая пехота (именной персонаж). В форме Дракона — бегемот (именной персонаж)

Размер Базы: 50 x 50 мм (форма Человека), 100 x 150 мм (форма Дракона)

Размер Отряда: 1

Экипировка:

- Форма Человека: Когти Бури (см. напротив) и тяжелый доспех
- Форма Дракона: Когти Бури, Драконий огонь (см. напротив) и Драконья чешуя (считается как полный латный доспех)

Магия: В своей форме Человека Мяо Ин — Маг 4-го Уровня. В своей форме Дракона она Маг 2-го Уровня. Она может сотворять количество Заклинаний, равное своему текущему уровню Мага в каждом ходу. Мяо Ин знает четыре заклинания, выбранные обычным образом из следующих Магий:

- Боевая Магия (Battle Magic)
- Элементализм (Elementalism)
- Высшая Магия (High Magic)

Спец правила: Небесный Кованный Доспех, Драконья Надменность, Ненависть (модели Воинов Хаоса и Демонов), Магическая Сопротивляемость, Мастерство Ветров Бури, Мастерство Ветров Элементов, Упрямый, Верховный Матриарх Нан-Гао, Трансформация Дракона, Воля Драконов, Ярость Бури

Кроме того в зависимости от своей текущей формы, Мяо Ин получает следующие спец правила:

- **Форма Человека:** Воодушевляющий Крик
- **Форма Дракона:** Полет (9), Большая цель, Атаки Затаптыванием (D6), Стремительное движение, Ужас

Драконья Надменность (Disdain Of The Dragons)

Мяо Ин — одна из самых мощнейших детей Дракона Императора. И действительно в ее присутствии замолкают даже самые могучие враги, не выдерживая ее ауры величия.

Вражеские модели, желающие бросить вызов в пределах Командной дальности Мяо Ин должны сперва пройти тест Лидерства (используя собственное Лидерство). Если вражеская модель желает бросить вызов, когда вовлечена в одном бою с Мяо Ин, она должна сперва применить модификатор +1 к броску куба если она в форме Человека и +2 если она в форме Дракона:

- Если этот тест пройден, вызов бросается обычным образом.
- Если тест провален, попытка бросить вызов замирает на устах врага и не бросается.

И наконец, вызов, которые бросает Мяо Ин отклонить нельзя.

Мастерство Ветров Бури (Mastery Of The Storm Winds)

На протяжении долгих веков изучения и практики ветров элементов Янь и Инь, Мяо Ин в совершенстве овладела мастерством бури.

Мяо Ин может сбросить до двух случайно выбранных Заклинаний (вместо обычного одного). Если она это делает, она может заменить их Заклинаниями, выбранными из Магии Янь (см. стр. 46), Магии Инь (см. стр. 47), знаковое (signature) Заклинание из выбранной Магии или следующие Заклинания:

Ярость Дракона Бури (The Storm Dragon's Fury)

Стремительным жестом Мяо Ин призывает с небес молнию, которая поражает ее врагов.

Тип: Магический Снаряд (Magic Missile)

Значение Сотворения: 10+

Дальность: 18"

Эффект: Выбранный целью вражеский отряд получает 2D3 попаданий Силой 5, каждый с AP -3. Эти попадания получают спец правило Огненные Атаки. Как только все попадания отработаны, выбранный целью вражеский отряд должен Уступить Позицию (Give Ground).

Верховный Матриарх Нан-Гао (Supreme Matriarch Of Nan-Gau)

Стража Небесного Дракона - могучие воины, избранные служить личными телохранителями Драконов Катая.

Если в вашей армии присутствует Мяо Ин, она должна быть Генералом армии. Кроме того 0-1 отряд Нефритовых Воинов и 0-1 отряд Нефритовых Копий в ее армии может быть улучшен до Стражей Небесного Дракона за +1 очко за модель. Стражи Небесного Дракона получают модификатор +1 к своим характеристикам WS и Лидерство (до максимума 10) и получают спец правило Небесный Кованный Доспех (6+).

Ярость Бури (Wrath Of The Storm)

Дракон Бури известна своим неумолимым стремлением защищать Великий Китай от племен мародеров севера. Эту черту она передает и тем кто сражается под ее знаменами.

Все отряды Нефритовых Воинов и Нефритовых Копий, входящие в армию, которую ведет Мяо Ин получают спец правило Ненависть (Hatred) (модели Воинов Хаоса и Демонов).

	R	S	AP	Special Rules
Когти Бури Talons of the Storm	Combat	S	-2	Бронелом (1), Магические Атаки, Бить Первым

	R	S	AP	Special Rules
Огонь Дракона Dragon fire	N/A	4	-1	Дыхательное Оружие, Огненные Атаки



Верховный Матриарх Нан-Гао

Несмотря на силу, которой она распоряжается, Дракон Бури вынуждена справляться с непростой задачей защиты северных границ Великого Катая. Ее армии практически постоянно ведут войну против множества угроз из северных пустошей, будь это варварские племена мародеров, бродячие орды Хобгоблинов или войска Губительных Сил в черных доспехах. Помимо внешних врагов Мяо Ин постоянно приходится иметь дело с многочисленными Лордами Нан-Гао сварливым сборищем знати и ремесленников, которые снабжают Великий Бастион его волшебными военными машинами. Со стороны кажется что эти представители знати работают сообща, но за закрытыми дверями своих дворцов Лорды Нан-Гао плетут козни против друг друга и против Мяо Ин, постоянно отвлекая ее внимание от врагов империи за стенами.

Спец Правила Драконов Катая

Драконы Катая, это уникальные персонажи с настолько невероятными способностями, что базовые правила просто не способны их описать. Поэтому у них имеются спец правила, необычные правила для необычных случаев. На этой странице вы найдете полное описание правил, уникальных для этих впечатляющих моделей.



Трансформация Дракона (Transformation Of The Dragon)

Дети Небесного Дракона – это могучие существа невообразимой древности. И хотя они выбрали для себя жизнь среди людей Великого Катая в бою он не чураются являть свою истинную форму и обрушивать на врагов всю свою мощь.

Драконы Катая могут принимать форму как Человека так и Дракона. Чтобы это отобразить вы можете выбрать форму Дракона Катая в начале игры просто выставив нужную вам модель на поле боя во время расстановки. Каждая форма обладает собственным профилем и характеристиками.

Форма Человека

В своей Человеческой форме Драконы Великого Катая предстают мудрыми и возлюбленными лидерами что трудятся среди своего народа и сражаются вместе с ним в бою. Находясь в Человеческой форме Драконы Катая подчиняются правилам персонажей с типом тяжелая пехота.

Форма Дракона

В своей форме Дракона Драконы Великого Катая представляют из себя древнюю силу разрушения что сражается с врагами с помощью своих зубов и когтей не заботясь об отдаче приказов и управлении ходом сражения. Чтобы это отобразить Драконы Катая в своей форме Дракона следуют правила для персонажей с типом бегемот. При этом находясь в своей форме Дракона Драконы Катая не обладают правилом Вдохновляющее Присутствие даже если являются Генералом армии.



Смерть Дракона

Когда Дракон Катая теряет Рану эта рана теряется для обоих его профилей. Первый раз в игре когда Раны Дракона Катая снижаются до нуля если он находится в форме Дракона он сразу принимает форму Человека и восстанавливает D3 потерянных Ран. Как только это происходит он уже не может принимать форму Дракона до конца игры. Если Раны Дракона Катая снижаются до нуля если он находится в форме Человека он убирается из игры как потеря.

Трансформация

Помимо трансформации в случае когда его Раны снижаются до нуля Дракон Катая может переходить из формы Человека в форму Дракона и наоборот во время Командной подфазы своего хода. Для этого просто выставьте модель отображающую новую форму Дракона Катая таким образом чтобы она:

- была в пределах 6" от модели отображающей текущую форму Дракона Катая.
- не ближе 1" от любых дружественных моделей.
- не ближе 3" от любых вражеских моделей.

Как только модель отображающая новую форму Дракона Катая выставлена уберите из игры модель отображающую его прежнюю форму. Когда Дракон Катая меняет свою форму подобным образом он восстанавливает D3 потерянные Раны.

Дракон Катая не может объявить нападение в ход в котором он трансформировался и считается двигавшимся для правил стрельбы. В остальном он может свободно двигаться в подфазе Оставшихся Движений.

Обратите внимание что когда Дракон Катая трансформируется таким образом из формы Человека в форму Дракона он сразу покидает отряд к которому был присоединен и что трансформация позволяет Дракону Катая покинуть бой.

Лорды Шугенган Небесного Войска Shugengan Lords Of The Celestial Host

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Лорд Шугенган Shugengan Lord	-	6	3	4	5	7	6	4	9	220
Генерал Шугенган Shugengan	-	5	3	4	5	6	5	3	8	145
Generall Великий Дух Лонгма Great Spirit Longma	8	5	-	5	-	-	4	3	-	-

Тип Войска: Монструозное существо (персонаж)

Размер Базы: 60x 100 мм

Размер отряда: 1

Экипировка:

- **Шугенган:** Одноручное оружие, железные когти и легкий доспех
- **Великий Дух Лонгма:** Корона рогов (см. ниже)

Магия: Лорд Шугенган - Маг 2-го Уровня. Генерал Шугенган — Маг 1-го Уровня. Каждый Шугенган знает Заклинания из одной из следующих Магий:

- Боевая Магия (Battle Magic)
- Элементализм (Elementalism)
- Иллюзии (Illusion)
- Высшая Магия (High Magic)

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Небесный Клинок (см. стр. 48)..... +6 очков
 - Китайское копьё (см. стр. 48) +4 очка
- Может взять пистоль драконьего огня (см. стр. 48)..... +4 очка
- Может заменить легкий доспех на тяжелый доспех..... +4 очка
- Должен выбрать одно из следующих Специальных правил:
 - Магия Янь..... Бесплатно
 - Магия Инь..... Бесплатно
- Лорд Шугенган может:
 - Стать Магом 3-го Уровня..... +30 очков
 - Стать Магом 4-го Уровня..... +60 очков
 - Приобрести магические предметы на сумму до..... 100 очков
- Генерал Шугенган может:
 - Стать Магом 2-го Уровня..... +30 очков
 - Приобрести магические предметы на сумму до..... 50 очков

Спец правила: Бронированная Шкура, Небесный Кованный Доспех, Контр Нападение, Страх, Полет (9), Сокрушительные Удары (D3+1), Мастерство Ветров Элементов, Стремительное движение, Воля Драконов

	R	S	AP	Special Rules
железные когти Iron talons	Combat	S	-1	Бить Первым

	R	S	AP	Special Rules
Корона рогов Crown of horns	Combat	S	-1	Бронелом (1)

Character



Лорды Шугенганд

Лишь самые могучие герои способны достичь ранга Великого Генерала армий Китая. Эти мужчины и женщины часто являются наследниками потомства самого Небесного Дракона: прирожденными чародеями: способными владеть Ветрами Элементов с такой же легкостью с которой обращаются с клинком. Самые могучие из обладателей крови Драконов известны как Шугенганы и пользуются уважением при Небесном Дворе. Вне зависимости от происхождения: каждый Великий Генерал - опытный воин и в соответствии со своим рангом носит оружие и доспех: подаренное ему кузницами Вей-джин. Они возглавляют битву: оставляя стратегию и хитрости Магам и Магистратам и одно и присутствие в бою воодушевляет армии Дракона Императора.

Character



Стражи Врат

Нефритовые Воины - это профессиональные солдаты Великого Китая, а Мастера Врат Небесных Городов - их лидеры. Чтобы заслужить титул Мастера Врат, Нефритовому Воину нужно прослужить не меньше десяти лет, защищая свой город. Поэтому многие из них - настоящие ветераны непрекращающихся войны империи. Подобно другим солдатам, Мастера Врат обучены оборонительному бою и лучше всего проявляют себя при защите стен своего рода. В частности эти воины хорошо умеют читать ландшафт и лучшим образом распоряжаться вверенными им войсками. Особенно это полено для выражения воли их Лорда Магистрата, который доверяет своим Мастерам Врат больше чем любым другим офицерам в своих армиях.

Мастера Врат Небесных Городов Gate Masters Of The Celestial Cities

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Мастер Врат Gate Master	4	7	4	4	4	3	4	3	9	80
Хранитель Врат Gate Keeper	4	6	4	4	4	2	4	2	8	45

Тип Войска: Тяжелая пехота (персонаж)
Размер Базы: 25 x 25 мм
Размер отряда: 1
Экипировка: одноручное оружие, тяжелый доспех и щит

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Небесный Клинок (см. стр. 48)..... +6 очков
 - Китайское копье (если едет верхом, см. стр. 48)..... +4 очка
- Может быть верхом на Китайском Боевом коне..... + 16 очков
- Мастер Врат может приобрести магические предметы на сумму до..... 100 очков
- Хранитель Врат может приобрести магические предметы на сумму до..... 50 очков

Спец правила: Гармония Камня и Стали, Воля Драконов

Гармония Камня и Стали (Harmony of Stone & Steel)

Код командованием Мастера Врат или Хранителя Врат Китайские солдаты демонстрируют высочайшую дисциплину на службе.

Отряд, к которому присоединился персонаж с этим спец правилом может выполнить переброс любого проваленного теста Лидерства когда пытается выполнить перестроение (reform) после того как сбежал от врага, когда пытается перенаправить нападение или когда выполняет тест Сдерживания (Restraint).

Китайский Боевой конь (Cathayan Warhorse)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Cathayan Warhorse	7	3	-	3	-	-	3	1	-	+16

Тип Войска: Тяжелая кавалерия
Размер Базы: 30 x 60мм
Размер отряда: 1
Экипировка: подкованные железом копыта (считаются одноручным оружием) и бард
Спец правила: Китайские Катафракты (см. стр. 33), Контр Нападение, Первое Нападение, Стремительное движение

Магистраты Великого Китая Magistrates Of Grand Cathay

Лорд Магистрат Lord Magistrate	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Магистрат	4	5	4	3	3	3	4	2	9	65
Стратегист Strategist	4	4	4	3	3	2	3	1	9	40

Тип Войска: Обычная пехота (персонаж)
Размер Базы: 25x25 мм
Размер отряда: 1
Экипировка: одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Бомбы с порохом (см. стр. 48)..... +5 очков
 - Бомбы драконьего огня (см. стр. 48)..... + 10 очков
- Может быть верхом на Небесном Фонаре..... см. стр. 34
- Лорд Магистрат может приобрести магические предметы на сумму до.. 100 очков
- Стратегист может приобрести магические предметы на сумму до..... 50 очков

Спец правила: Великий Стратег, Гармония Камня и Стали, Воля Драконов

Великий Стратег (Grand Strategist)

Магистраты славятся своей способностью перехитрить врагов, как за столом переговоров, так и на поле боя.

Кроме случая когда этот персонаж убегает, все дружественные отряды в его Командной дальности за исключением Генерала могут использовать его характеристику Лидерство вместо своей. Кроме того один раз за ход дружественный отряд, который выиграл раунд боя и находятся в Командной дальности Магистрата может по своему выбору Отступить Сохраняя Строй (Fall Back in Good Order) вместо движения следование или преследование.



Character



Служители Небесного Двора

Выдающиеся Лорды Магистраты и Стратегисты занимают влиятельное положение и управляют городами и институтами Великого Китая во имя Небесного Дракона. Эти хитрые мужчины и женщины столь же хорошо разбираются в политике империи как управляют войсками в бою. Магистраты опытные стратеги, способные определять ход битвы еще до ее начала, перехватывая действия врага своевременной мобилизацией усилий своих войск. В отличие от офицеров армий Китая, Магистраты руководят из тыла армии, используя веера, знамена и цветные дымы для управления множеством отрядов сразу. Иногда они поднимаются в небеса на больших летающих фонарях чтобы лучше обозреть поле боя.

Infantry



Воины Нефрита и Стали

В каждом городе Китая размещается собственная регулярная армия. Благодаря богатству городов эти войска хорошо экипированы отличным оружием и доспехами и несут знамена с символикой своего города, а также Дракона, которому подчиняется город. И все это под изображением Небесного Дракона, который правит всем Китаем. Принимая во внимание их место в защите империи и часто называют Нефритовыми Воинами, в честь священного камня Дракона Императора, который отражает неумолимую природу его империи. Вооруженные удлиненным оружием, арбалетами и экипированные тяжелыми доспехами и щитами, Нефритовые Воины выступают бастионом, о который разбиваются враги, будь это городская стена, которую они защищают или центр Китайского боевого построения.

Нефритовые Воины Jade Warriors

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Jade Warrior	4	4	3	3	3	1	3	1	8	8
Jade Officer	4	4	3	3	3	1	3	2	8	+6

Тип Войска: Тяжелая пехота
Размер Базы: 25x25мм
Размер отряда: 5+
Экипировка: одноручное оружие и тяжелый доспех

Опции:

- Весь отряд может взять одно из следующего:
 - Алебарды Бесплатно
 - Щиты Бесплатно
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Офицера (чемпион) +6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца +6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта +6 очков за отряд
- Нефритовый офицер может приобрести магические предметы на сумму до..... 25 очков
- 0-1 отряд на каждые 1000 очков может:
 - Получить спец правило Обученный + 1 очко за модель
 - Получить спец правило Упрямый +2 очка за модель
 - Приобрести магическое знамя на сумму до 50 очков

Спец правила: Сомкнутый Строй, Защитная Стойка, Отделение, Полковой отряд, Воля Драконов

Защитная Стойка (Defensive Stance)

Нефритовые Воины обучены защищать стены и улицы своих гигантских городов.

Кроме случаев когда они нападали в предыдущую фазу Движения или считаются нападавшими, или когда на них напали в этом ходу, отряды с этим спец правилом могут выполнять переброс спас бросков за Броню натуральной 1, которые выполняются в фазу Боя.



Нефритовые Копья Jade Lancers

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Jade Lancer	-	4	3	3	3	1	3	1	8	20
Jade Lancer Officer	-	4	3	3	3	1	3	2	8	+6
Cathayan Vvarhorse	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

Нефритовые Копья: одноручное оружие, Китайское копье (см. стр. 48), тяжелый доспех и щит

Китайский Боевой конь: подкованные железом копыта (считаются одноручным оружием) и бард

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Офицера Небесных Копий (чемпион)..... +6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца..... +6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта..... +6 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя стоимостью до..... 50 очков
- Офицер Небесных Копий может приобрести магические предметы на сумму до..... 50 очков
- 0-1 отряд на каждые 1000 очков может:
 - Получить спец правило Засада..... + 1 очко за модель
 - Получить спец правило Обученный..... + 1 очко за модель
 - Получить спец правило Упрямый..... + 2 очка за модель

Спец правила: Китайские Катафракты, Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Орда, Стремительное движение, Воля Драконов

Китайские Катафракты (Cathayan Cataphracts)

Нефритовые Копья обучены сражаться длинными кавалерийскими копьями, используя массу своих бронированных боевых коней и массовость для сокрушительных атак втаптывающих врагов в землю.

Когда отряд, в котором большинство моделей обладает этим спец правилом, выполняет движение следовать, на время следующего хода отряд считается нападавшим.



Cavalry



Рыцари Небесного Войска

Нефритовые Копья - это тяжелая кавалерия, которая формирует ударную силу армий Китая. Это хорошо обученные и дисциплинированные конные полки, которые набирают из солдат больших городов. Самые богатые города, такие как Фу-Чоу или Вей-джин могут себе позволить содержание большого контингента Нефритовых Копий. И даже самые удаленные города юга и запада способны выставить хотя бы одно подразделение этого рода войск. Нефритовые Копья - это не просто отличный инструмент для действий в открытом поле. Они обучены сражаться в тесноте городских улиц и на пересеченной местности, что позволяет им устраивать сокрушительные удары через узкие переулки, мосты и пронизывающие стены городов туннели, а также кустарник и глубокую грязь. ¹

Chariot



Летающие Крепости

Небесные Фонари - это чудо Китайского гения. Армии Небесного Дракона используют их для слежения за врагом с высоты, а также управления войсками во время сражения. Каждый Небесный Фонарь состоит из огромного летучего фонаря из красочно расписанной бумаги и шелка, который удерживает в воздухе заключенный в клетку Алая Боевая птица. Пылающие крылья этого существа дают шару огромную подъемную силу. Под фонарем подвешена бронированная гондола, к которой крепятся широкие паруса для управления ссудном. Находящийся в безопасной гондоле один из многих Магистров использует веера и знамена для отправки сигналов войскам или управления огнем военных машин армии. Как только приближаются вражеский летающие или стрелковые войска, пара Журавлиных ружей открывает стрельбу со своей возвышенной позиции.

Небесные Фонари Sky Lanterns

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Sky Lantern	1	-	-	5	5	7	-	-	-	135
Lantern Gunners (x4)	-	3	4	3	-	-	3	1	8	-
Commander (champion, x1)	-	3	5	3	-	-	3	2	8	-

Тип Войска: Тяжелая колесница

Размер Базы: 100 x 100 мм

Размер отряда: 1

Значение Брони: 4+

Экипировка:

- Стрелки Фонаря: Одноручное оружие
- Командир: Одноручное оружие

Опции:

Стрелки Фонаря и Командир должны взять что-то одно из следующего:

- Журавлиные ружья Небесного Фонаря (см. напротив)..... Бесплатно
- Ружья железного града (см. напротив) и бомбы с порохом (см. стр. 48)..... Бесплатно
- Ружья железного града и бомбы драконьего огня (см. стр. 48)..... +20 очков
- Может взять Бомбы Небесного Фонаря (см. напротив)..... +15 очков

Спец правила: Сомкнутый Строй. Разорвать контакт. Око Дракона. Ложное Отступление. Стрелять и Убегать. Полет (8). Небесный Ориентир. Сокрушительные Удары (D3+1 только Небесный Фонарь). Большая цель. Зарезервированное Движение. Скауты. Несокрушимый

Око Дракона (Eye Of The Dragon)

Со своей возвышенной позиции в бронированной гондоле Небесного Фонаря, стрелки передают сигналы расчетам наземных военных машин, помогая им в прицеливании.

Дружественные модели, чье оружие стреляет по спец правилу Бомбардировка (Bombardment) может стрелять используя линию видимости этой модели вместо своей.

Разорвать контакт (Disengage)

Перед лицом превосходящей агрессии Небесный Фонарь может легко разорвать контакт, взмыв в небеса прежде чем на него снова нападут.

Как только эта модель проигрывает раунд боя, она может попытаться 'разорвать контакт', пройдя тест Лидерства. Если тест пройден модель может Отойти сохранив Строй (Fall Back in Good Order) вместо Уступить Позицию (Give Ground). Вражеские отряды могут следовать как если бы модель Уступила Позицию, переместившись на 2" прямо в сторону модели, но не могут ее преследовать. Кроме того в случае победы в раунде боя эта модель может по своему выбору Отойти сохранив Строй вместо выполнения движений следования и преследования.



Небесный Ориентир (Heavenly Beacon)

Ярко раскрашенный и светящийся изнутри Небесный фонарь действует как маяк и точка сбора для сил Небесного Дракона.

Кроме случаев когда эта модель летит, дружественные отряды в пределах 12" от нее могут выполнять переброс любых проваленных бросков Паники или тестов Rally. Кроме того пока эта модель находится на поле боя и не убегает, вы можете применить модификатор +1 или -1 к результату прибывает ли дружественный отряд со спец правилом Засада в этом ходу или задерживается. И, наконец Лорд Магистрат или Стратегист верхом на Небесном Фонаре получают Командную дальность 12".

Бомбы Небесного Фонаря (Sky Lantern Bombs)

Обитый рейками искусно изогнутого и лакированного дерева, на который крепится сложный такелаж и нагруженный глиняными горшками Небесный Фонарь способен сеять разрушение среди оказавшихся под ним врагов.

Если эта модель экипирована бомбами Небесного Фонаря, она может выполнить атаку Бомбежка (Bombing Run) против одного вражеского отряда, который не вовлечен в бой. Для того модель должна переместиться чтобы оказаться в пределах 6" от отряда, который хочет атаковать во время подфазы Оставшихся движений. Как только движение закончено, нужно выполнить бросок по таблице Бомбардировки ниже:

Таблица Бомбежки

D6 Result

- 1 **Преждевременная Детонация (Premature Detonation):** Спусковой механизм заклинило и бомба взрывается преждевременно. Эта модель теряет одну Рану.
- 2 **Не взорвалась (Dud):** Одиночная бомба была сброшена, но не сдетонировала после приземления на голову незадачливого врага. Вражеский отряд теряет одну Рану.
- 3-4 **Прямое попадание (Direct Hit):** Прямо на цель приземляется целый кластер бомб. Поместите большой (5") шаблон взрыва так чтобы его центральное отверстие оказалось прямо над центром вражеского отряда. После этого шаблон разлетается на D6". Любая модель, чья база оказалась под шаблоном в его конечной позиции рискует получить попадание и получает одно попадание Силой 5 с AP of -2.
- S-6 **Бомбы сброшены (Bombs Away):** Кластер бомб сброшен и рассеивается по большой площади. Поместите два малых (3") шаблона взрыва так чтобы их центральное отверстие оказалось прямо над центром вражеского отряда. После этого каждый шаблон разлетается на D6". Любая модель, чья база оказалась под шаблоном в его финальном положении рискует получить попадание и получает одно попадание Силой 5 с AP of -2.

Ружье железного града (Iron hail gun)	R	S	AP	Special Rules
	12"	3	-1	Движение и Стрельба, Несколько Выстрелов (D3)

Примечание: Модель, вооруженная ружьем железного града не получает негативных модификаторов за стрельбу на дальней дистанции за использование спец правила Несколько Выстрелов (D3) или когда выполняет реакцию на нападение Стоять и Стрелять (Stand & Shoot).

Журавлиные ружья Небесного Фонаря Sky Lantern Crane Guns	R	S	AP	Special Rules
	36"	6	-2	Бронелом (2), Громоздкое

Скакун Персонажа: Небесный Фонарь может быть включен в вашу армию в качестве скакуна персонажа. В таком случае его стоимость добавляется к стоимости ездока.

Chariot



Небесные джонки

Самые большие и богато украшенные Небесные Фонари называют Небесным Джонками. Зачастую эти большие суда могут сравниться размерами с кораблями Нефритового Флота и удерживаются в небе несколькими Небесными Фонарями. Их тяжело бронированные корпуса способны вместить несколько дюжин членов команды и могут противостоять стрелам и пулям. Иногда эти величественные суда можно увидеть во время обороны границ Великого Китая. А в редких случаях их применяют даже за пределами Великого Бастиона, когда армады Небесных кораблей Императора уничтожают целые племена мародеров. Небесные Джонки несут большой арсенал вооружения, включающий метатели огня дракона, ракеты и бомбы с порохом, которые запускают с борта с разрушительным эффектом.



Monster



Стражи Катая

Терракотовые Стражи - это существа, порожденные мастерством Драконов в обращении с Ветрами Элементов. Каждая из этих анимированных высоких статуй выполнена в форме великого воина. Зачастую их можно увидеть вырезанными прямо по бокам Великого Бастиона. Их шлемы и копыя становятся укреплениями, а тела основанием. Также их можно увидеть по всей империи, стоящими и наблюдающими за полями, мостами и городами. Неподвижными до тех пор пока их не анимируют ради войны. По легенде Стражи - это гигантские солдаты армии, построенной Драконом Императором тысячи лет назад, когда Хаос грозил захлестнуть империю. С тех пор их рассеяли по всему Катаю ожидать пока и снова не призовут на войну.

Стражи Катая Cathayan Sentinel

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Cathayan Sentinel	6	5	1	6	6	6	3	3	10	230

Тип Войска: Бегемот
Размер Базы: 100 x 150 мм
Размер отряда: 1
Экипировка: Одноручное оружие, двуручный клинок (см. ниже) и терракотовый доспех (считается за тяжелый доспех)

Опции:

Катайский страж должен быть одного из следующих типов:

- Терракотовый СтражБесплатно
- Нефритовый Страж+20 очков
- Обсидиановый Страж+25 очков
- Гранитный Страж+35 очков
- Страж из Варп камня+40 очков

Спец правила: Сомкнутый Строй, Иммунитет к Психологии, Неумолимый, Большая цель, Атаки Затоптыгиванием (D3+1), Ужас, Пааааает!, Несокрушимый

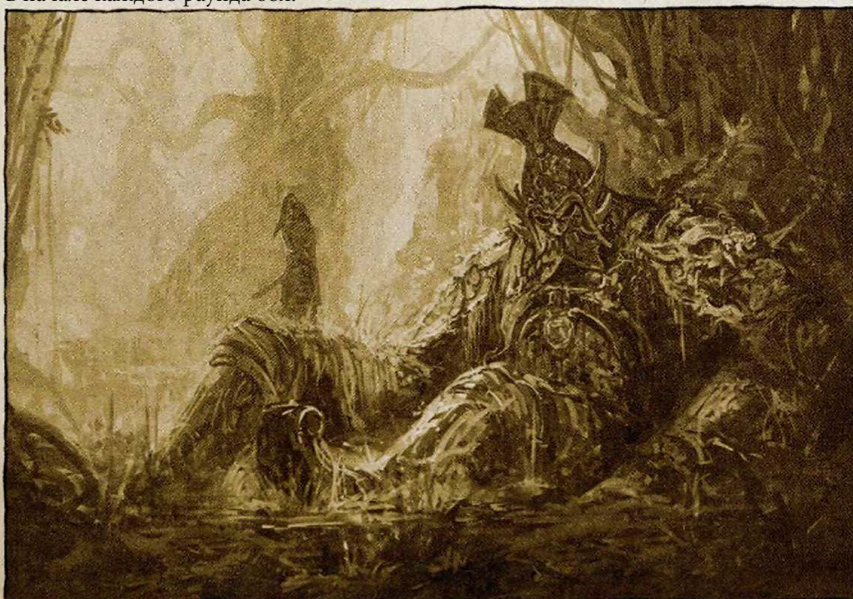
Неумолимый (Implacable)

Однажды получив приказ Страж Катая не остановится при выполнении своего долга и будет неустанно выполнять последний приказ пока задача не будет выполнена.

Один раз за игру на ходу в котором на нее напали, эта модель может по своему выбору не Уступать Позицию (Give Ground) если проигрывает раунд боя. Кроме того один раз за игру эта модель может выполнить переброс броска Нападения.

	Great Blade	R	S	AP	Special Rules
Скашивающий удар	Combat	S	-2		Бронелом (1), Дополнительные Атаки (+2D3), Бить Последним
Scything blow					
Смертельный Удар	Combat	S+1	-4		Смертельный Удар, Убийца Монстров, Несколько Ран (D3)
Deadly strike					

Примечание: У этого оружия два профиля, отображающих различные способы его применения в бою. Вы должны выбрать какой профиль будет использовать владетель в начале каждого раунда боя.





Терракотовый Страж (Terracotta Sentinel)

Терракотовые Стражи считаются одними из самых древних творений Небесного Дракона. Они настолько напитаны его магией что способны зализывать повреждения, полученные в бою как будто обладают живой плотью.

Терракотовый Страж обладает спец правилом Регенерация (6+).

Нефритовый Страж (Jade Sentinel)

Живые статуи, созданные из сверкающего нефритового мегалита Магами Небесного Двора, Нефритовые Стражи стали местилищем колдовства и способны использовать сокрушительную силу привязанной к их телам магии.

Нефритовые Стражи знают одно Заклинание (выбираемое контролирующим игроком до расстановки армии) из Боевой Магии или Элементальной Магии. Они могут сотворять это Привязанное заклинание с Уровнем Силы 3.

Обсидиановый Страж (Obsidian Sentinel)

Воздух вокруг Obsidianовых Стражей становится холодным, умиряет Ветра Магии и ослепляет магический взор Магов, которые решили причинить вред царству Небесного Дракона.

Обсидиановые Стражи обладают спец правилом Магическая Сопротивляемость (-2). Кроме того любой вражеский Маг, который желает сотворить Заклинание в пределах 12" от одного или нескольких Obsidianовых Стражей должен вначале пройти тест Лидерства. Если тест провален, бросок Сотворения Мага получает модификатор -3. Если тест пройден, бросок Сотворения Мага получает модификатор -1.

Гранитный Страж (Granite Sentinel)

Высеченные из прочного гранита красного, розового, серого или белого цвета и усеянные вкраплениями более темных минералов, Гранитные Стражи невероятно мощные и способны устоять перед лицом даже самого могучего врага.

Гранитные Стражи улучшают свое значение брони на 1. Кроме того Гранитные Стражи имунны к спец правилу Несколько Ран (X). Если Гранитный Страж получает не сохраненную рану от атаки с этим спец правилом, он теряет только одну Рану.

Страж из Варп Камня (Warpstone Sentinel)

Стражи из Варп Камня, которым придали форму из глины, напитанной пылью варп камня сверкают тусклым светом, от которого больно глазам. Те кто рядом с ними находятся быстро заболевают, поддаваясь порче хаоса.

Стражи из Варп Камня обладают спец правилом Магические Атаки. Кроме того пока вражеский отряд находится в базовом контакте с одним или несколькими Стражами из Варп Камня, он получает модификатор -1 к своей характеристике Стойкость (Toughness) (до минимума 1).

Monster



Стражи из Камня и Глины

Несмотря на то что люди Катая часто говорят о Терракотовых Стражах, это касается только тех кто стоят на страже вдоль Великого Бастиона, построенного из напитанной магией красной земли. Стражи могут быть созданы из любого камня, встречающегося в землях, для защиты которых они созданы. Горах Скорби Гранитные Стражи надзирают за Небесным Перевалом. На юге Стражи, вырезанные из сверкающего вулканического камня защищают границы Катая против Кровавых Нагов Кхуреша. В Пустыне Варп камня светящиеся зелено-черные статуи надзирают за дорогами через пустыню. Их сверкающая кожа отражает темно зеленое свечение пустошей, в которых они обитают.



Батарея Ракет Огненного Дождя в сопровождении Огра Заряжающего.



С помощью Огра Заряжающего отважный расчет Китайской Большой Пушки готовится обрушить на врага ярость Небесного Дракона.

Батарея ракет огненного огня Fire Rain Rocket Battery

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Fire Rain Rocket	-	-	-	-	6	3	-	-	-	130
Cathayan Artillery Crew (x3)	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

Тип Войска: Военная машина

Размер Базы: 60 x 100 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Ракета огненного огня, одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять Огра Заряжающего (см. стр. 41)..... +35 очков

Спец правила: Сकिрмишеры

Ракеты Бастиона и Батареи Ракет (Bastion Rockets & Rocket Batteries)

На каждом ходу Батарея Ракет Огненного Дождя может стрелять одним из двух различных типов ракет, описанных ниже.

	R	S	AP	Special Rules
Bastion rockets	12-48"	4(5)	-1 (-3)	Бронелом (1), Бомбардировка, Громоздкое, Двигаться или Стрелять, Несколько Ран (D6)

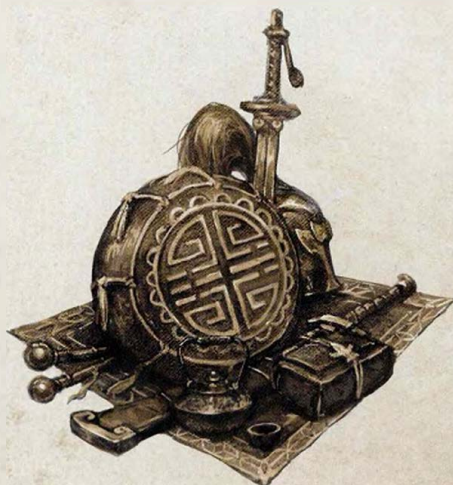
Примечание: Это оружие стреляет как камнем, использует спец правило Бомбардировка (Bombardment), шаблон взрыва 3" и таблицу Осечек Черного Пороха (Black Powder Misfire). Спец правило Несколько Ран (D6) применяется только к одной модели, чья база оказалась под центральным отверстием шаблона взрыва.

	R	S	AP	Special Rules
Rocket battery	12-48"	3 (4)	-1 (-1)	Бронелом (1), Бомбардировка, Громоздкое, Огненные Атаки, Двигаться или Стрелять, Воюющие Духи

Примечание: Это оружие стреляет как камнем, использует спец правило Бомбардировка (Bombardment), шаблон взрыва 5" и таблицу Осечек Черного Пороха (Black Powder Misfire).

Спец правила Батареи Ракет

Воюющие Духи (Wailing Spirits): Любой отряд, получивший одну или несколько несохранных ран от этого оружия должен пройти тест Паники как если бы понес тяжелые потери.



War Machine



Огненный Дождь

Армии Великого Китая активно используют ракетометы. На стенах Великого Бастиона установлены ракетометы самых различных форм и размеров. Они не отличаются точностью но очень смертоносны и несут заряд взрывчатки на большую дистанцию. Обычно их используют массово что позволяет усеять огнем и осколками целое поле. Бывает что используется всего одна ракета с большим зарядом взрывчатки для уничтожения монстров или фортификаций. Батарея Ракет Огненного Дождя - это транспортируемая военная машина, с расчетом из опытных учеников Дома Дыма и Пороха, который специализируется в производстве оружейного пороха во всех его разновидностях. Из ее ревушей пасти дракона выпускают или целую связку ракет, поджигающих целый участок поля боя или одну ракету со взрывчаткой, способной взорвать целый строй врагов или укрепление.

War Machine



Большая Пушка

В военное время армии Великого Катая используют множество пушек, большинство из которых изготовлено в мастерских Нан-Гао. Это относится и к массивным Большим Пушкам в форме ревущих драконов, каждая из которых изрыгает огонь или плюет огненными пушечными ядрами. Стены Великого Бастиона усеяны подобными военными машинами, благодаря чему башни и стены крепости выглядят подобно военным галлонам из-за обилия множества рядов пушек, обслуживаемых расчетами пушкарей и Ограми Заряжающими. Когда армии Великого Катая отправляются на войну, они часто берут с собой эти большие орудия на запряженных волами лафетах. Так им удастся поддерживать своей впечатляющей огневой мощью солдат Императора.

Катайская Большая Пушка Cathayan Grand Cannon

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Grand Cannon	-	-	-	-	6	3	-	-	-	130
Cathayan Artillery Crew (x3)	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

Тип Войска: Военная машина

Размер Базы: 60 x 100 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Большая пушка (см. ниже), одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять Огра Заряжающего (см. стр. 41)..... +35 очков

Спец правила: Скирмишеры

	R	S	AP	Special Rules
Grand cannon	48"	10	-3	Бронелом (1), Пушечная Стрельба, Громоздкое, Двигаться или Стрелять, Несколько Ран (D3+1), Громоподобный Удар

Примечание: Это оружие не использует BS своего расчета. Вместо этого стрельба использует спец правило Пушечная Стрельба. Это оружие использует таблицу Осечек Черного Пороха (Black Powder Misfire).

Спец правила Большой Пушки

Громоподобный Удар (Thunderous Impact): До вашей следующей подфазы Начало хода любой отряд (дружественный или вражеский), который оказался в пределах 2D6" от места попадания Катайской большой пушки получает модификатор -1 как своей характеристике Движение и не может использовать спец правило Стремительное движение (Swiftstride).



Огр Артиллерийского расчета Ogre Artillery Crew

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Ogre Loader	4	3	3	4	4	3	2	3	8	+35

Тип Войска: Монструозная пехота (персонаж)

Размер Базы: 40 x 40 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять бомбы с порохом (см. стр. 48)..... +8 очков

Спец правила: Хватит всем, Расчет Наемников

Хватит всем (Enough For Everyone)

Ограм нравится громкое и взрывающееся оружие и поэтому когда они берут себе бомбы с порохом, они берут их с запасом для себя и для друзей.

Если Огр Заряжающий экипирован бомбами с порохом, расчет военной машины, к которой присоединился Огр Заряжающий также становится экипирован бомбами с порохом.

Расчет Наемников Mercenary Crew

Многие Огры с большим удовольствием вступают в расчеты артиллерии армий Небесного Дракона, выполняя такие роли, где могут пригодиться их размер, сила и упорство.

Огр Заряжающий - это специальный тип персонажа, которого можно взять в качестве улучшения для китайской военной машины. Во время расстановки Огр Заряжающий выставляется вместе со своей машиной как персонаж, что присоединился к отряду. После выставления Огр Заряжающий не может покинуть свою военную машину.

Расчет любой военной машины, к которому присоединился Огр Заряжающий получает модификатор +1 к своей характеристике Движение и спец правила Упрямый(Stubborn). Кроме того один раз за игру Батарея Ракет Огненного Дождя или Китайская большая пушка, при которой находится Огр Заряжающий могут стрелять дважды за фазу Стрельбы или перебрасывать один артиллерийский куб.



War Machine



Огры Катая

Ограм хорошо известно что их впечатляющая сила и боевые способности могут обеспечить им комфортное проживание и обильное пропитание в Великом Катае. Поэтому многие из них предпринимают трудное путешествие через Пустыню Варп камня чтобы наняться в армию Небесного Дракона. Многие находят работу в рядах артиллерийских расчетов Нан-Гао, где их выдающаяся сила позволяет с легкостью заряжать пушечные ядра и перемещать военные машины. Поначалу их конечно печалит невозможность подобраться к врагу поближе, но они быстро воодушевляются от громоподобных звуков взрывов и зрелища разрушений.

Magic Items



Небесное Оружие

Солдаты армий Небесных Драконов - могучие воины, которые легко сравнятся с лучшими войсками смертных других народов. В дополнение к их выучке, они обеспечены лучшими доспехами и оружием в империи. Чаще всего они вооружены Небесными клинками и одеты в доспехи, созданные в мастерских Кунлана. Эта экипировка дополнительно улучшается с помощью зачарования оружия, доспехов и других предметов. Многие подобные предметы создают Маги Небесного Двора и даруют воинам что отличились на службе Дракону. Другие подобные предметы современные воины унаследовали от своих предков.

Магические предметы Империи Великого Китая

На следующих страницах описаны магические предметы, уникальные для армий Империи Великого Китая. Их могут покупать модели из армии Империи Великого Китая также как Обычные магические предметы как описано в книге правил Warhammer: the Old World.

Самые обычные Магические предметы: Любые магические предметы, отмеченные звездочкой (*) считаются крайне обычными, как описано в книге правил.

Магическое оружие

Мудрость Короля обезьян The Monkey King's Wisdom75 очков

Мудрость Короля обезьян - это большая, богато украшенная, усеянная драгоценными камнями и обитая драгоценными металлами дубинка. Тяжелая и смертоносная.

	R	S	AP	Special Rules
The Monkey King's Wisdom	Combat	10	-4	Магические Атаки, Несколько Ран (D3), Требуется двух рук, Бить Последним

Нефритовый Клинок Великого Флота Jade Blade Of The Great Fleet70 очков

Нефритовый Клинок - древнее оружие, вырезанное из бивня Лумбрийского морского чудовища и напитанное его регенеративной силой которая непрерывно лечит владельца.

	R	S	AP	Special Rules
Jade Blade of the Combat The Great Fleet	S+2	-2		Бронелом (1), Магические Атаки, Регенерация (5+)

Примечание: Владелец Нефритового Клинка Великого Флота получает спец правило Регенерация (5+).

Копье Духа Лонгма Spirit Longma Spear..... 25 очков.

Герои Катая с гордостью несут в бой это копьё; созданное из рога Великого Духа Лонгма Туан Ву и способное пробивать любой доспех.

	R	S	AP	Special Rules
Spirit Longma Spear	Combat S+1	-3		Бронелом (1), Магические Атаки

Примечание: Только модели с типом войска кавалерия, монстр или колесница.

Модификаторы Силы и AP Копья Духа Лонгма применяются только во время хода, когда владелец нападал.

Клинок Солнца и Луны Sun & Moon Blades 20очков

Легенды гласят что клинок Солнца несет просветление; а клинок Луны только смерть.

	R	S	AP	Special Rules
Sun & Moon Blades	Combat S	-1		Дополнительные Атаки (1), Магические Атаки, Требуется двух рук

Примечание: Если владелец клинков Солнца и Луны получает Смертельный Удар (Killing Blow), сделайте бросок D6. При результате 4+ Смертельный Удар парируется и Смертельный Удар пропадает без всякого эффекта.

Магическая Броня

Доспех Боевой Птицы The Armour Of The Warbird 45 очков

Носитель Доспеха Боевой Птицы взмывает в небеса чтобы поразить своего врага сверху.

Только модели с типом войска обычная пехота или тяжелая пехота Доспех Боевой Птицы — это комплект тяжелых доспехов. Кроме того носитель получает спец правило Контр Нападение, Полет (9) и Стремительное движение. При этом носитель не может присоединяться к отрядам.

Талисманы

Кристалл Кунлана Crystal Of Kunlan 45 очков

Выросшие на вершинах Кунлана кристаллы высвобождают колдовскую энергию при ударе.

Кристалл Кунлана дает носителю спас бросок за Оберэг (Ward) 5+ против любых полученных ран. Кроме того если при выполнении спас броска за Оберэг выпала натуральная 6, каждая вражеская модель в базовом контакте с носителем получает попадание Силой 3 и AP -. Эти атаки получают спец правило Огненные Атаки.

Нефритовая Корона Crown Of Jade 20 очков

Враждебная магия отскакивает от носителя этой сверкающей властной короны.

Нефритовая Корона дает носителю спас бросок за Оберэг (Ward) 4+ против любых ран, полученных от Заклинаний Магических Снарядов, Магического Вихря или Атакующих.

Щит Нан-Гао Shield Of Nan-Gao 20 очков

Вырезанный из осколка Великого Бастиона, Щит Нан-Гао — это массивный щит из камня и железа.

Щит Нан-Гао -это щит. Кроме того во время хода в котором на его носителя нападают, Щит Нан-Гао улучшает значение брони носителя на 2 (до максимума 2+).

Магические Знамена

Знамя Вей-джин Standard Of Wei-Jin 40 очков

Флаг Дракона Императора воодушевляет всех глядящих на него Китайских солдат, а также сеет беспорядок и панику среди врагов.

Отряд, несущий Знамя Вей-джин вызывает Страх. Кроме того все вражеские отряды в пределах 12" от модели что несет Знамя Вей-джин получают модификатор -1 к своей характеристике Лидерство при прохождении тестов Страха, Паники и Ужаса.

Образ Небесного Гнева Icon Of Heavenly Fury 35 очков

Небеса - это царство Небесного Дракона и те кто позарятся на его вотчину, познают его гнев.

Одноразовый Отряд, который несет Образ Небесного Гнева может активировать его во время Командной подфазы своего хода. До вашей следующей подфазы Начало Хода вражеские отряды не могут использовать спец правило Полет (X).

Знамя с глазом Дракона Dragons Eye Banner 30 очков

Под пристальным взглядом Небесного Дракона вражеские Маги теряются.

Когда вражеский Маг выбирает целью своего заклинания отряд, который несет Знамя с глазом Дракона, сделайте бросок D6. При результате 3+ контролирующий Мага игрок должен выбрать другую цель. Если подходящей цели нет, Заклинание сотворить нельзя.

Знамя Бастиона Banner Of The Bastion 25 очков

Те кто сражаются под этим славным знаменем становятся стойкими и неуязвимыми как сам Великий Бастион.

Несущий Знамя Бастиона отряд получает спец правило Стена щитов.



Зачарованные предметы

Осколок Пасты Maw Shard40 очков

Те кто путешествуют по бесплодным землям вокруг Великой Пасты иногда приносят с собой странные объекты. Среди них можно выделить потусторонний артефакт Осколок Пасты.

Если вражеский Маг делает бросок натуральный дубль при выполнении броска Сотворения в пределах 18" от владельца Осколка Пасты, Заклинание заканчивается магической ошибкой (miscast) вне зависимости от результата сотворения.



Маска Алхимика Alchemist's Mask35 очков

Эта чародейская маска, созданная Домом Тайн Шанг Ян, дарит своему носителю алхимические тайны Железного Дракона.

Носитель Маски Алхимика может сотворить Заклинание Ржавая Чума (Plague Of Rust) из Элементальной Магии (см. стр. 327 книги правил) в качестве Привязанного Заклинания с Уровнем Силы 3.

Фонарь Духов Spirit Lantern*25 очков

Призрачный свет Фонаря Духов высвечивает обитателей подземного мира и подчеркивает их слабости.

Несущая Фонарь Духов модель вызывает Ужас. Кроме того несущая Фонарь Духов модель может выполнить переброс любого броска на Ранение (To Wound) натуральной 1 против 'Демонических' или 'Немертвых' моделей.

Таинственные Предметы

Плащ По Мей Cloak Of Po Mei50 очков

Этот зачарованный плащ дает носителю невероятную магическую силу и мастерство в применении Ветров Элементов.

Помимо случайно выбираемых заклинаний, носитель Плаща По Мей знает все три Заклинания из Магии Инь или Магии Янь (по выбору контролирующего игрока). При этом за ход модель может сотворять количество Заклинаний, равное своему Уровню Мага.

Страж Фенг Ши Бо Guardian Feng Shi Bo 35 очков

Фенг Ши Бо — это фамилиар элементалей призываемых Магами Катая. Чаще всего эти порожденные землей духи охраняют своего хозяина, оберегая его от вреда.

Любая вражеская модель, направляющая свои атаки против владельца Стража Фенг Ши Бо во время фазы Боя получает модификатор -1 к своим броскам на Попадание (To Hit).

Ученый Фенг Ши Бо Learned Feng Shi Bo* 15 очков

Некоторые Маги создают Фенг Ши Бо чтобы те помогли им в исследованиях и поручают духам запоминать запретные знания.

Владелец Ученого Фенг Ши Бо знает одно дополнительное Заклинание (выбираемое обычным образом) по сравнению с обычным количеством для своего Уровня Магии.

Обратите внимание что это не увеличивает Уровень Мага.

Спец правила Великого Катая

Игра Warhammer: the Old World полна фантастических существ и умелых воинов со столь невероятными и разнообразными способностями, что базовые правила не могут описать их все. Для таких случаев у нас есть спец правила - необычные правила для необычных ситуаций.



На этой странице вы найдете полное описание для каждого спец правила армии, используемое моделями из листа составления армии Империи Великого Катая.

Небесный Кованный Доспех (Celestial Forged Armour) (X+)

Создаваемый в кузницах Вей-джин Небесный Кованный Доспех изготавливается из метеоритной руды из Кунлана.

Модель с этим Спец правилом получает спас бросок за Оберег (Ward) против любых полученных ран. Значение брони этого спас броска за Оберег указано в скобках после названия спец правила (показано здесь как 'X+'). Кроме того Маг с этим спец правилом может носить доспех без штрафов.

Мастерство Ветров Элементов (Mastery Of The Elemental Winds)

Мастерство Дракона Императора повелевать Ветрами Магии Элементов передалось и его подданным. Маги в Небесном Дворе учатся работать совместно со своими товарищами Магами.

Один раз за ход Маг в вашей армии с этим спец правилом, который находится в пределах 6" от одного или нескольких дружественных Магов, у которых также есть это спец правило может применить модификатор +1 к броску Сотворения.

Обратите внимание что это модификатор к результату броска и он не отменяет бросок натуральный дубль 1.

Воля Драконов (Will Of The Dragons)

Для народа Великого Катая верность своим господам Драконам превыше всего. Они знают что пока исполняют их волю, Империя Великого Катая никогда не падет перед врагами.

Отряд с этим спец правилом может выполнять переброс проваленных тестов Паники когда дружественный отряд уничтожается в пределах 6" от него или когда через него бежит дружественный отряд.

Ветра Элементов (The Elemental Winds)

Ветра Магии подчиняются воле Небесного Дракона дабы лучше служить нуждам его народа.

Ветра Магии подчиняются воле Небесного Дракона дабы лучше служить нуждам его народа.

В каждой своей подфазе Начало Хода, игрок за Великий Катая делает бросок D6 для определения какие из Ветров Элементов веют сильнее:

- При результате 1-3 сильнее веют Ветра Янь.
- При результате 4+ сильнее веют Ветра Инь.

Ветра Янь (Winds of Yang): До вашей следующей подфазы Начало Хода, Маги с правилом Магия Янь увеличивают свою дальность Развеивания и дальность Заклинаний Зачарования (Enchantment) на 3". Кроме того все дружественные модели с правилом Воля Драконов получают один* из следующих модификаторов:

- +1 Движение
- +1 Инициатива

Ветра Инь (Winds of Yin): До вашей следующей подфазы Начало Хода, Маги с правилом Магия Инь увеличивают дальность известных им Заклинаний Порча (Hex) и Магические Снаряды (Missile Spells) на 3". Кроме того все дружественные модели с правилом Воля Драконов получают один* из следующих модификаторов:

- +1 WS
- +1 Лидерство

** Обратите внимание что все подходящие модели получают одинаковый модификатор.*





Магия Янь (Lore Of Yang)

В учении чародейства Фенг Ши Ветра Магии делятся на две группы: Инь и Янь. На протяжении многих лет Мастера Янь учатся подчинять бурные и бушующие Ветра Магии. Как мастера обращения с элементами небес они используют яркую, насыщенную и невероятно могучую магию.



Маг со спец правилом 'Знание Янь' может сбросить одно из случайно выбранных заклинаний обычным образом. Когда он это делает, он может выбрать вместо этого знаковое (**signature**) заклинание из выбранной Магии или одно из перечисленных ниже заклинаний.

Созвездие Дракона (Constellation Of The Dragon)

Ослепительный звездный свет срывается с кончиков пальцев Мага, танцуя и формируя над полем боя симулякр созвездия Дракона Императора.

Тип: Магический Снаряд (Magic Missile)

Значение Сотворения: 7+/11+
Дальность: 18"

Эффект: Если это Заклинание сотворится с результатом сотворения 7 или больше, выбранный целью вражеский отряд получает D6+1 попаданий Силой 4, каждый с AP -. Если это Заклинание сотворено с результатом сотворения 11 или больше, выбранный целью вражеский отряд получает 2D6+2 попаданий Силой 4, каждый с AP -1.

Великий Бастион (Great Bastion)

После произнесения Магом слова силы, земля раскалывается и расходится волнами, превращаясь в череду валов, на сверкающих зубцах которых горит небесное пламя.

Тип: Зачарование (Enchantment)

Значение Сотворения: 9+
Дальность: 12"

Эффект: Остается в игре. Выбранный целью дружелюбный отряд получает спас бросок за Оберог (Ward) 6+ против любых полученных ран. Кроме того каждая модель в переднем ряду вражеского отряда, который заканчивает свое нападение в базовом контакте с выбранным целью отрядом пока это Заклинание в игре должен пройти тест Трудного ландшафта. Любые потерянные при этом Раны считаются 'полученными несохраненными ранами' при подсчете результатов боя. При этом пока Заклинание в игре, выбранный его целью отряд не может маршировать или нападать. Это заклинание может выбирать целью дружелюбный отряд, вовлеченный в бой.

Мощь Небес и Земли (Might Of Heaven & Earth)

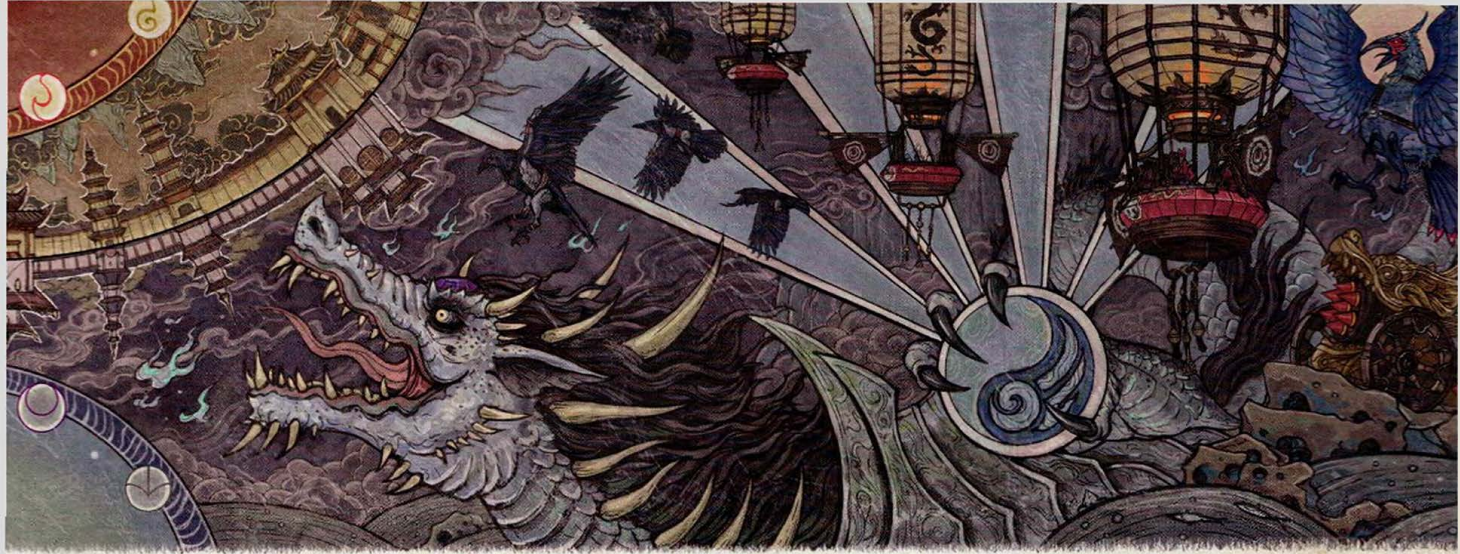
Призывая энергию элементов земли и небес, Маг и все вокруг него становятся напитанными силой Янь.

Тип: Зачарование (Enchantment)

Значение Сотворения: 9+/12+

Дальность: На себя

Эффект: Если это заклинание сотворится с результатом сотворения 9 или больше, сотворяющий, его скакун и отряд к которому он присоединился получают кодификатор +1 к своим характеристикам WS и Сила (до максимума 10), а также получают спец правило Огненные Атаки. Если это заклинание сотворится с результатом сотворения 12, все дружелюбные отряды в Командной дальности сотворяющего получают модификатор +1 к своим характеристикам WS и Сила (до максимума 10), а также получают спец правило Огненные Атаки. Это Заклинание продолжается до конца этого хода.



Магия Инь (Lore Of Yin)



Те кто изучают искусство магии Инь используют темные и опасные силы. Они смешивают Ветра Магии для создания мощных заклинаний необузданной силы. Заклинаний, которые искажают природу вопреки принятому в мире порядку. По команде таких магов отступает сам свет заменяясь тьмой теней, откуда выползают подчиняющиеся их командам элементарные существа.



Маг со спец правилом 'Знание Инь' может сбросить одно из случайно выбранных заклинаний обычным образом. Когда он это делает, он может выбрать вместо этого знаковое (signature) заклинание из выбранной Магии или одно из перечисленных ниже заклинаний.

Духи Ветра и Теней (Spirits Of Wind & Shadow)

На врагов спускаются элементарные духи, окутывая их вихрем мелькающих фигур и призрачной бури. И когда те пытаются продвигаться, они оказываются в цепких лапах невидимых духов под ударами Призрачных ветров.

Тип: Порча (Hex)

Значение Сотворения: 10+

Дальность: 15"

Эффект: До своей следующей подфазы Начало Хода выбранный целью вражеский отряд получает спец правило Случайные Движения (D6).

Проклятое Зеркало (Accursed Mirror) Древние Воины (Ancestral Warriors)

Маг создает вокруг врага магический барьер колышущейся тьмы и завывающего ветра. Этот барьер перехватывает запущенные врагом стрелы из воздуха и поглощает наконечники копий, мгновенно обращая смертоносное оружие против своего владельца.

Тип: Порча (Hex)

Значение Сотворения: 9+

Дальность: 15"

Эффект: До вашей следующей подфазы Начало Хода любые броски на Попадание с натуральной 1, которые делает выбранный целью вражеский отряд во время фазы Стрельбы или фазы Боя, приводят к тому что по выбранному целью вражескому отряду отрабатывается попадание Силой 3 с AP -1. Это Заклинание может выбирать целью вовлеченный в бой вражеский отряд.

Маг обращается с призывом к предкам воинов под его командованием и призывает их из нижнего мира чтобы те помогли своим потомкам. Эти призрачные духи поднимаются и разят врага яростными атаками после чего вновь исчезают в земле.

Тип: Атакующее (Assailment)

Значение Сотворения: 7+/11+

Дальность: Бой

Эффект: Если это Заклинание сотворено с результатом 7 или больше, один вражеский отряд с которым вовлечен сотворяющий получает 2D3 попадания Силой 2, каждое с AP -. Если это Заклинание сотворено с результатом 11 или больше, выбранный целью вражеский отряд получает 2D6 попадания Силой 4, каждое с AP -1. Это Заклинание получает спец правило Бронелом (2).

Armoury



Катайский Черный Порох
В Старом Свете Дворфы считают непревзойденными мастерами в изготовлении черного пороха и его применения на поле боя. Однако на далеком востоке народ Катая уже давно использовал взрывающийся порошок для защиты своей родной земли и сокрушения своих врагов. Для этого имелся обширный арсенал оружия, начиная ревущими драконьими пистолетами и журавлиными ружьями и заканчивая мощными пороховые бомбы и сокрушительные Большие Пушки.

Арсенал Великого Катая

Великий Китай - это родина множества аффективных инструментов ведения войны. Начиная сверкающими сталью длинными Китайскими копьями и заканчивая разрушительной мощью пистолетов драконьего огня. Каждый образец тщательно улучшался на протяжении веков, за которые Китай сражался со множеством различных врагов.



Китайское копье (Cathayan Lance)

Китайская кавалерия использует тяжелые Копья, похожие на рыцарские, но достаточно легкие чтобы их можно было использовать в схватке.

	R	S	AP	Special Rules
Cathayan lance	Combat	S+1	-1	Бронелом (1), Бой Дополнительными Рядами
<i>Примечание:</i> Только модели с типом кавалерия, монстр или колесница. Модификаторы Силы и AP Китайского Копья применяются только в ходу в котором владелец нападал.				

Небесный Клинок (Celestial Blade)

Выкованный лучшими мастерами клинков Катая Небесный меч изготавливается из метеоритного железа, добываемого на склонах Горы Кунлан и мало какой меч может сравниться с ними остротой и точностью балансировки.

	R	S	AP	Special Rules
Celestial blade	Combat	S+1	-1	Бить Первым

Пистоль Драконьего Огня (Dragon Fire Pistol)

Уменьшенная версия оружия, используемого стрелками драконьего огня. Пистоль драконьего огня способен извергнуть снап смертоносного огня на небольшое расстояние.

	R	S	AP	Special Rules
Dragon fire pistol	12"	5	-1	Огненные Атаки, Несколько Выстрелов (2), Быстрый Выстрел

Бомбы с порохом (Gunpowder Bombs)

Китайский порох считается чужим восточного мира и используется в самом разном оружии империи, включая взрывающиеся гранаты, которые носят солдаты Нан-Гао.

	R	S	AP	Special Rules
Gunpowder bombs	9"	3	-	Бронелом (1), Движение и Стрельба, Быстрый Выстрел

Примечание: Если бросок на Попадание (To Hit) успешный, бомба с порохом наносит D3 попаданий выбранному целью вражескому отряду вместо обычного одного.

Бомбы Драконьего Огня (Dragon Fire Bombs)

Гораздо более разрушительные чем бомбы с порохом, бомбы драконьего огня обрушивают на врагов шквал всепоглощающего алхимического огня.

	R	S	AP	Special Rules
Dragon fire bombs	9"	4	-1	Бронелом (1), Огненные Атаки, Движение и Стрельба, Быстрый Выстрел

Примечание: Если бросок на Попадание (To Hit) успешный, бомба драконьего огня наносит D3+1 попаданий выбранному целью вражескому отряду вместо обычного одного.



**”Мы сражаемся с гордостью, защищая Великий Китай также как
Небесный Дракон защищает свой народ!”**

– Мяо Ин, Дракон Бури, Верховный Матриарх Нан-Гао

WARHAMMER

THE OLD WORLD

ARCANE JOURNAL™

ARMIES OF GRAND CATHAY

This supplement journeys to the distant east, exploring the provinces and eternal realm of Grand Cathay, a mighty nation founded in the earliest days of the World of Legend by the Celestial Dragon. Used in conjunction with the *Warhammer: the Old World* rulebook, this book reveals the secrets of this distant realm and provides all the rules required to command your collection of miniatures on the field of battle.



Grand Cathay: A comprehensive look at the realm of Grand Cathay, the oldest and mightiest human nation in the known world, and the immortal Dragons that rule it.

Grand Cathay & the Old World: An exploration of the alliances that bind the fate of Grand Cathay to the fates of the nations of the Old World.

The Storm Dragon: Background and rules for one of the most powerful beings in the World of Legend – Miao Ying, the Storm Dragon, Matriarch of Nan-Gau.

Armies of Nan-Gau: Rules to field your collection of Grand Cathay miniatures in your games of *Warhammer: the Old World*.



60042720001

06-200

Printed in China
and distributed by:
Games Workshop Limited.
Willow Road,
Nottingham,
NG7 2WS, UK

European Address:
Games Workshop Limited
Irish branch, Unit 3,
Lower Liffey Street,
Dublin 1,
D01 K199, Ireland

ENGLISH
LANGUAGE



DESIGNED
IN THE UK

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES

GAMES WORKSHOP



WARHAMMER.COM

Типы войск

Cathayan Dragon - Дракон Катая
Cathayan Grand Cannon - Китайская Большая Пушка
Cathayan Sentinel - Страж Катая
Fire Rain Rocket Batteries - Батарея Ракет Огненного Дожда
Gate Keepers - Хранители Врат
Gate Masters - Мастера Врат
Great Spirit Longma - Великий Дух Лонгма
Jade Lancers - Нефритовые Копья
Jade Warriors - Нефритовые Воины
Lord Magistrate - Лорд Магистрат
Ogre Artillery Crew - Огр Артиллерийского расчета
Shugengan - Шугенганы
Shugengan General - Генерал Шугенган
Shugengan Lord - Лорд Шугенган
Sky Lantern - Небесный Фонарь
Strategists - Стратегисты

Типы войск

Батарея Ракет Огненного Дожда - Fire Rain Rocket Batteries
Великий Дух Лонгма - Great Spirit Longma
Генерал Шугенган - Shugengan General
Дракон Катая - Cathayan Dragon -
Китайская Большая Пушка - Cathayan Grand Cannon
Лорд Магистрат - Lord Magistrate
Лорд Шугенган - Shugengan Lord
Мастера Врат - Gate Masters
Небесный Фонарь - Sky Lantern
Нефритовые Воины - Jade Warriors
Нефритовые Копья - Jade Lancers
Огр Артиллерийского расчета - Ogre Artillery Crew
Страж Катая - Cathayan Sentinel
Стратегисты - Strategists
Хранители Врат - Gate Keepers
Шугенган - Shugengan

Оружие и экипировка

crown of horns - Корона рогов
barding - бард
Cathayan Lance - Китайское копьё
Cathayan Warhorse - Китайский Боевой конь
Celestial Blade - Небесный Клинок
Dragon fire - огонь Дракона
Dragon fire bombs - бомбы драконьего огня
dragon fire pistol - пистоль драконьего огня
great blade - двуручный клинок
Gunpowder bombs - бомбы с порохом
Halberds - Алебарда
hand weapon - одноручное оружие
Iron hail gun - ружьё железного града
iron talons - железные когти
Iron-shod hooves - подкованные железом копыта
light armour - легкий доспех
Shields - Щиты
Sky Lantern bombs - Бомбы Небесного Фонаря
Sky Lantern Crane Guns - Журавлиные ружья Небесного Фонаря
Talons of the Storm - Когти Бури

Оружие и экипировка

Алебарда - Halberds
бард - barding
бомбы драконьего огня - Dragon fire bombs
Бомбы Небесного Фонаря - Sky Lantern bombs
бомбы с порохом - Gunpowder bombs
двуручный клинок - great blade
железные когти - iron talons
Журавлиные ружья Небесного Фонаря - Sky Lantern Crane Guns
Китайский Боевой конь - Cathayan Warhorse
Китайское копьё - Cathayan Lance
Когти Бури - Talons of the Storm
Корона рогов - crown of horns
легкий доспех - light armour
Небесный Клинок - Celestial Blade
огонь Дракона - Dragon fire
одноручное оружие - hand weapon
пистоль драконьего огня - dragon fire pistol
подкованные железом копыта - Iron-shod hooves
ружьё железного града - Iron hail gun
Щиты - Shields

СПЕЦ ПРАВИЛА

Ambushers - Засада	Random Movement - Случайные Движения
Armour Bane - Бронелом	Regeneration - Регенерация
Armoured Hide - Бронированная Шкура	Regimental Unit - Полковой отряд
Bombardment - Бомбардировка	Requires Two Hands - Требуется двух рук
Bombing Run - Бомбежка	Reserve Move - Зарезервированное Движение
Breath Weapon - Дыхательное Оружие	Scouts - Скауты
Cannon Fire - Пушечная Стрельба	Shieldwall - Стена щитов
Cathayan Cataphracts - Катайские Катафракты	Skirmishers - Скирмишеры
Celestial Forged Armour - Небесный Кованный Доспех	Sky Lantern Bombs - Бомбы Небесного Фонаря
Close Order - Сомкнутый Строй	Stomp Attacks - Атаки Затаптыванием
Counter Charge - Контр Нападение	Strike First - Бить Первым
Cumbersome - Громоздкое	Strike Last - Бить Последним
Detachment - Отделение	Stubborn - Упрямый
Disdain of the Dragons - Драконья Надменность	Supreme Matriarch Of Nan-Gau - Верховный Матриарх Нан-Гао
Disengage - Разорвать контакт	Swiftstride - Стремительное движение
Drilled - Обученный	Terror - Ужас
Enough For Everyone - Хватит всем	Thunderous Impact - Громоподобный Удар
Extra Attacks - Дополнительные Атаки	Timm-berrr! - Паааает!
Eye Of The Dragon - Око Дракона	Transformation of the Dragon - Трансформация Дракона
Fear - Страх	Unbreakable - Несокрушимый
Feigned Flight - Ложное Отступление	Wailing Spirits - Воющие Духи
Fight in Extra Rank - Бой Дополнительными Рядами	Will of the Dragons - Воля Драконов
Fire & Flee - Стрелять и Убегать	Wrath of the Storm - Ярость Бури
First Charge - Первое Нападение	
Flaming Attacks - Огненные Атаки	
Fly - Полет	
Grand Strategist - Великий Стратег	
Harmony Of Stone & Steel - Гармония Камня и Стали	
Hatred - Ненависть	
Heavenly Beacon - Небесный Ориентир	
Horde - Орда	
Immune to Psychology - Иммунитет к Психологии	
Impact Hits - Сокрушительные Удары	
Implacable - Неумолимый	
Inspiring Presence - Вдохновляющее Присутствие	
Killing Blow - Смертельный Удар	
Large Target - Большая цель	
Lore of Yang - Магия Янь	
Lore of Yin - Магия Инь	
Magic Resistance - Магическая Сопrotивляемость	
Magical Attacks - Магические Атаки	
Mastery of the Elemental Winds - Мастерство Ветров Элементов	
Mastery of the Storm Winds - Мастерство Ветров Бури	
Mercenary Crew - Расчет Наемников	
Monster Slayer - Убийца Монстров	
Move & Shoot - Движение и Стрельба	
Move or Shoot - Двигаться или Стрелять	
Multiple Shots - Несколько Выстрелов	
Multiple Wounds - Несколько Ран	
Rallying Cry - Воодушевляющий Клич	

СПЕЦ ПРАВИЛА

Атаки Затаптыванием - Stomp Attacks	Полет - Fly
Бить Первым - Strike First	Полковой отряд - Regimental Unit
Бить Последним - Strike Last	Пушечная Стрельба - Cannon Fire
Бой Дополнительными Рядами - Fight in Extra Rank	Разорвать контакт - Disengage
Большая цель - Large Target	Расчет Наемников - Mercenary Crew
Бомбардировка - Bombardment	Регенерация - Regeneration
Бомбежка - Bombing Run	Скауты - Scouts
Бомбы Небесного Фонаря - Sky Lantern Bombs	Скирмишеры - Skirmishers
Бронелом - Armour Bane	Случайные Движения - Random Movement
Бронированная Шкура - Armoured Hide	Смертельный Удар - Killing Blow
Вдохновляющее Присутствие - Inspiring Presence	Сокрушительные Удары - Impact Hits
Великий Стратег - Grand Strategist	Сомкнутый Строй - Close Order
Верховный Матриарх Нан-Гао - Supreme Matriarch Of Nan-Gau	Стена щитов - Shieldwall
Воля Драконов - Will of the Dragons	Страх - Fear
Воодушевляющий Крик - Rallying Cry	Стрелять и Убегать - Fire & Flee
Воющие Духи - Wailing Spirits	Стремительное движение - Swiftstride
Гармония Камня и Стали - Harmony Of Stone & Steel	Трансформация Дракона - Transformation of the Dragon
Громоздкое - Cumbersome	Требует двух рук - Requires Two Hands
Громоподобный Удар - Thunderous Impact	Убийца Монстров - Monster Slayer
Двигаться или Стрелять - Move or Shoot	Ужас - Terror
Движение и Стрельба - Move & Shoot	Упрямый - Stubborn
Дополнительные Атаки - Extra Attacks	Хватит всем - Enough For Everyone
Драконья Надменность - Disdain of the Dragons	Ярость Бури - Wrath of the Storm
Дыхательное Оружие - Breath Weapon	
Зарезервированное Движение - Reserve Move	
Засада - Ambushers	
Иммунитет к Психологии - Immune to Psychology	
Катайские Катафракты - Cathayan Cataphracts	
Контр Нападение - Counter Charge	
Ложное Отступление - Feigned Flight	
Магическая Сопrotивляемость - Magic Resistance	
Магические Атаки - Magical Attacks	
Магия Инь - Lore of Yin	
Магия Янь - Lore of Yang	
Мастерство Ветров Бури - Mastery of the Storm Winds	
Мастерство Ветров Элементов - Mastery of the Elemental Winds	
Небесный Кованный Доспех - Celestial Forged Armour	
Небесный Ориентир - Heavenly Beacon	
Ненависть - Hatred	
Несколько Выстрелов - Multiple Shots	
Несколько Ран - Multiple Wounds	
Несокрушимый - Unbreakable	
Неумолимый - Implacable	
Обученный - Drilled	
Огненные Атаки - Flaming Attacks	
Око Дракона - Eye Of The Dragon	
Орда - Horde	
Отделение - Detachment	
Паааааает! - Timmm-berrr!	
Первое Нападение - First Charge	