

WARHAMMER™

THE OLD WORLD



ARMY LISTS FOR THE FORCES OF GOOD
FORCES OF FANTASY

WARHAMMER

THE OLD WORLD



ФЭНТЕЗИЙНЫЕ СИЛЫ

CONTENTS

Forces Of Fantasy

Introduction	3
How This Book Works	3
Forces Of Fantasy	4
Fantasy Realms.....	6
The Old World.....	6
The Realms of Men.....	6
The Mountain Realms.....	6
The Forest Realms.....	7
Rivers & Oceans.....	7

Dwarfen Mountain Holds

The Mountain Realm.....	9
The Mountain Clans.....	10
Khazalid.....	10

Dwarfen Mountain Holds

Army List	11
Grand Army Composition List.....	11
Character.....	12
Infantry.....	19
Cavalry.....	28
War Machine.....	30
Runic Items.....	32
Special Rules.....	39

The Empire Of Man

Sigmar's Empire.....	45
The Empire of Man.....	46
The Armies of State.....	46
The Empire Of Man Army List	47
Grand Army Composition List.....	47
Character.....	48
Infantry.....	57
Cavalry.....	62
Chariots.....	68
Monster.....	70
War Machine.....	71
Magic Items.....	74
Weapons of the Empire.....	77

Kingdom Of Bretonnia

The Land of Chivalry.....	83
Creeds & Tenets.....	83
“In Service of the Lady...”.....	84
Kingdom Of Bretonnia	
Army List	85
Grand Army Composition List.....	85
Character.....	86
Infantry.....	91
Cavalry.....	95
Monster.....	100
War Machine.....	101
Knightly Virtues.....	102
Magic Items.....	104
Special Rules.....	107
The Chivalrous Vows.....	108
Lore of the Lady.....	109
The Lance Formation.....	110

The Wood Elf Realms

The Forest Realm.....	117
The Deepwood Host.....	118
Wood Elf Realms Army List	119
Grand Army Composition List.....	119
Character.....	120
Infantry.....	128
Cavalry.....	134
Monster.....	138
Forest Spites.....	141
Magic Items.....	142
Special Rules.....	145
Lore of Athel Loren.....	146
Weapons of Athel Loren.....	147

The High Elf Realms

The Elves of Ulthuan.....	153
The Hosts of Ulthuan.....	154
High Elf Realms Army List	155
Grand Army Composition List.....	155
Character.....	156
Infantry.....	161
Cavalry.....	168
Chariot.....	171
Monster.....	173
War Machine.....	178
Elven Honours.....	179
Magic Items.....	181
Special Rules.....	184
Lore of Saphery.....	186
Armoury of Ulthuan.....	187

Warhammer: the Old World – Forces of Fantasy © Copyright Games Workshop Limited 2023. 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.

Games Workshop website: www.warhammer.com
Forge World website: www.forgeworld.co.uk

ВВЕДЕНИЕ



Добро пожаловать в Old World – Forces of Fantasy, ваш незаменимый гид по армиям цивилизации и порядка. Эта книга используется вместе с книгой правил Warhammer: the Old World и даст вам всю необходимую информацию для командования вашей коллекцией миниатюр на поле боя.



Как работает эта книга

Эта книга содержит пять листов армий: Дворфы Горных Владений, Империя Людей, Королевства Бретоннии, Королевства Лесных Эльфов и Королевства Высших Эльфов. В каждой из них содержится следующая информация:

Обзор: Каждый лист армии сопровождается краткий обзор фракции, разъясняющий как ее армии отправляются на войну, мотивы их генералов и т.д.

Лист Составления Великой Армии: Лист составления стандартной армии для каждой фракции.

Профили: Каждая модель, доступная выбранной фракции имеет свой профиль. Здесь вы найдете характеристики моделей, их экипировку, очковую стоимость, подробности касательно уникальных для них спец правил и т.д.

Используя эти профили, вы легко сможете организовать свои модели в отряды, определить чем они экипированы и подсчитать очковую стоимость каждого отряда.

Эти профили делятся на шесть категорий (впрочем, не все шесть типов отрядов могут присутствовать в конкретном листе составления армии):

- | | |
|--------------------------|---------------------------------|
| • Персонажи (Characters) | • Колесницы (Chariots) |
| • Пехота (Infantry) | • Монстры (Monsters) |
| • Кавалерия (Cavalry) | • Военные Машины (War Machines) |

Магические предметы: Также как и в книге правил Warhammer: the Old World здесь описываются Обычные магические предметы. Кроме этого каждый лист армии включает магические предметы, которые эксклюзивно доступны моделям армий из этого листа.

Спец Правила: У большинства армий есть несколько спец правил армии - это спец правила, уникальные для данной фракции.

Магия... Большинство армий использует некоторое количество уникальных и характерных для себя заклинаний. Эти заклинания используются наряду с Магией, которую можно найти в книге правил. Они отличаются тем что их могут знать только Маги, набранные по данному листу армии.

Ростер

Игроки используют листы армий для составления ростера перед игрой как описано в книге правил.

В ростере нужно указывать размер каждого отряда (т.е. сколько в нем находится моделей на начало битвы), экипировку каждой модели и добавленные опциональные улучшения, будь это экипировка, командные модели, магические предметы и т.д.

Очень важно чтобы в ростере была указана общая очковая стоимость каждого отряда и армии в целом. Это нужно для того чтобы понимать что ваша армия укладывается в оговоренные размеры.

При составлении вашего ростера важно помнить следующее:

Минимум три отряда: в армии должно быть минимум три отряда не персонажа, не считая отряды с типом войска 'стая' ('swarms'), 'боевые звери', ('war beasts') или 'военные машины' ('war machines').

Генерал: Все армии должны включать в себя одного персонажа, который будет выступать в роли Генерала, как описано в книге правил.





ФЭНТЕЗИЙНЫЕ СИЛЫ

Когда силы зла собираются и тьма накатывает на царства Людей, Дворфов и Эльфов, отважные герои собирают сверкающие армии для защиты своего дома.

По всей Империи в каждом графстве и провинции, в каждом городе и деревне, полки Ландскнехтов маршируют под грохот барабанов. Высоко в горах тронги Дворфов готовят свои боевые машины перед вратами своих несокрушимых крепостей.

В Бретонии сама земля содрогается от грохота скачущих коней когда благородные рыцари отправляются на войны. За горизонтом серебряные корпуса боевых кораблей Высших Эльфов рассекают морские волны, неся на борту отряды копьеносцев, в то время как под покровом великого леса лучники Лесных Эльфов выслеживают свою добычу.

Трепещите порождения тьмы! Армии Старого Света идут на войну.



ФЭНТЕЗИЙНЫЕ ЦАРСТВА

Мир стоит на краю гибели. Так повелось с незапамятных времен, когда великая цивилизация Древних была уничтожена во время ужасного катаклизма и мир наводнила энергия хаоса. Пока силы Хаоса и разрушения собирались во мраке своего царства, орды Орков, Гоблинов, Бистменов и те кто похуже жаждали отобрать у цивилизации ее богатство и комфорт. Благородные короли и королеввы собирают огромные армии для защиты своих сияющих королевств от собирающейся тьмы...

Старый Свет

Старый свет - это огромный континент, лежащий между бесконечным пространством Великого Океана на западе и пиками Краесветных Гор на востоке. Он тянется от замерзающих пустошей, лежащих за самыми северными границами Кислева до выжженных солнцем берегов Тилии и Эсталии на юге.

Старый Свет - это родной дом для Людей, Дворфов, Эльфов и многих других. Здесь обитают многочисленные и могучие Цивилизованные народы, защищающиеся от окружающих опасностей вокруг их больших хорошо укрепленных городов. Иначе невозможно потому что большая часть континента - то дом для орд диких и не знающих цивилизации монстров.

Королевства Людей

Самые населенные королевства Старого Света - это те где правят люди. Остальные расы обычно называют их Королевства Людей. Земли людей огромны - от морозного Кислева на севере до выжженных солнцем земель Эсталии и Тилии на далеком юге.

Самое большое из них - Империя. Несмотря на то что многие образующие ее государства и провинции давно раздирает внутренняя смута и они разделены гражданской войной, Империя остается величайшим царством Старого Света и простирается от ледяного Моря Котгей на севере до высоких Черных Гор на юге. На западе Серые Горы образуют естественную границу Империи с соседями - блистательным и благородным королевством Бретонния, тогда как на востоке ее условную границу отмечают практически непреодолимая стена Краесветных Гор и на севере бесконечные пространства Кислева.

Горные Королевства

Великие горные кряжи, образующие границу Старого Света образуют защитный барьер от опасных врагов, но содержат врагов внутри. Эти горные кряжи начинаются далеко на юге Империи и на возвышенности, которую называют Склепы. Орки и Гоблины, Тролли и неописуемые ужасы Хаоса наводнили большие пещеры и туннели этих гор и их злоеший взгляд всегда обращен в сторону Старого Света.

Краесветные Горы - это мрачные запретные пики, чья высота превосходит любые границы воображения и кажется пронзает небеса. В древние времена все эти горные кряжи были владениями Дворфов, которые строили в скалах огромные города и крепости. Некогда подземные залы были соединены большими туннелями, которые тянулись с далекого севера на юг и за пределы самого Старого Света.

На западе Серые Горы отделяют Империю от Бретоннии. Подобно Краесветным Горам здесь тоже находятся поселения Дворфов, но их сильно меньше и они не такие богатые как могучие владения на востоке. Серые Горы заслужили мрачную репутацию у народов юга, потому что их населенные призраками скалы породили много темных легенд.

Черные Горы лежат меду Серыми Горами и Краесветными Горами, отделяя Империю от диких южных земель Пограничных Княжеств. Небо над ними скрывают темные грозовые тучи, а высокие скалы тянутся до самих Склепов. Черные Горы известны тем что кишат примитивными туннелями Гоблинов. Целые горные массивы заражены сомном смертельно опасных существ, которые часто спускаются в Империю в поисках еды.



Лесные Царства

Мрачные густые леса покрывают большую часть Старого Света. Люди Империи, Кислева и Бретоннии, а также Дворфы из горных владений страшатся того что рыщет по этим лесам. На то есть веские причины потому что среди деревьев скрывается много врагов: бандиты, дикие племена Орков и Гоблинов, боевые банды, что ведут кочевые Чемпионы Хаоса и бесчисленные Боевые стада мутировавших зверей Хаоса. Все они бродят во мраке под деревьями, готовые к нападению на города и поселения цивилизованных народов.

И все же, несмотря на дикую и неприветливую природу лесов Старого Света, они дали укрытие многим отдельным поселениям - одиноким очагам цивилизации, отчаянно цепляющимся за жизнь. Их обитатели защищаются высоким частоколом и крепкими воротами, которые они запирают каждую ночь против ночных ужасов. Эти поселения связаны друг с другом внешним миром за границами леса дорогами и реками - жизненно важными путями для связи и торговли, которые поддерживают открытыми для путешествий и защищают от разрушительных набегов тех, кто рыщет под покровом леса.

Из этих поселений на патруль по лесным дорогам и охоты на злобных тварей что прячутся среди деревьев выдвигаются отважные подразделения. Когда тварей в лесу становится слишком много, эти отряды собираются вместе, образуя могучие армии, отправляющиеся в лес в поисках битвы.

В такие времена рыщущее в лесу зло отступает в самую глубину леса, оно становится не таким храбрым, а численность тварей снижается. Здесь на темных полянах и спрятанных прогалинах темных лесов таится древнее лесное царство, населенное мстительными духами, всегда готовое к охоте на нечистых существ, что могут нарушить спокойствие сердца леса.

Реки и Океаны

Земли Старого Света разделены множеством великих рек, текущих с высоких гор, и преодолевают многие тысячи миль пока не выходят к побережью. Истоки рек Гримри и Бриенна начинаются в Серых Горах и пересекают всю Бретоннию. Могучие реки Талабек, Штир и Рейк, чьи истоки находятся в Краесветных Горах, впадают в конце концов в Море Когтей.

В местах где реки разливаются шириной в сотни ярдов и глубоки так что не измерить прямо в глубину Империи мимо прибрежных портов могут проходить морские суда. В больших речных доках разгружаются грузы с этих огромных кораблей на шумные набережные, где грузы снова перегружают на баржи и телеги чтобы тот продолжал свой путь по дорогам и рекам.

Таким образом богатства Старого Света перемещаются с места на место. Добытое в полях доставляется в густонаселенные города. Промышленные товары распространяются повсюду, а армии для защиты королевств перевозятся к далеким полям сражений под чужим небом.

Не удивительно что Людские нации соперничают друг с другом за контроль над этими ценными водными путями даже за пределами побережий Старого Света. Но не смотря на всю военную мощь наций Людей и Дворфов, есть лишь одна раса что безраздельно правит в океане. Из портовых районов всех народов Старого Света и их оживленных процветающих колоний в кипящих жизнью бухтах на островах вдоль побережья Бретоннии, Эсталии и Тилии, Норски, Империи и Кислева, Эльфы Ултуана охраняют океанские течения и защищают интересы Ултуана по всему миру.



ГОРНЫЕ ВЛАДЕНИЯ ДВОРФОВ



Блистательные порядки тонгов Дворфов - потрясающее зрелище. Их щиты и знамена несут символику кланов, гильдий и богов. Отважную закованную в железо пехоту поддерживают могучие военные механизмы, разрушительная машинерия с которой не сравнится никто их врагов. Несмотря на то что Дворфы не желают связываться с магией, они давно овладели искусством написания рун для привлечения древних сил для создания мощного оружия и брони. Дворфы вступают в бой полные мрачной уверенности. Для них нет отступления, лишь победа или смерть.



Горное царство

Дворфы - это древняя раса, а земли что они считают своими находятся на границе так называемых цивилизованных царств Людей. Здесь среди возвышающихся над всем остальным миром зубчатых скал находятся Краесветные Горы. Под их покрытыми снегом вершинами Дворфы закопались до основания мира, создав шахты и залы для своего королевства, которое они называют Казар Анкор. Это означает 'Вековечное Царство' или 'горное царство', так как у Дворфов горы и крайняя стойкость обозначаются одним словом. Здесь высокие пики украшены сторожевыми башнями. Прямо в скале прорублены непреодолимые врата. В самых неожиданных местах расположены тайные проходы, спрятанные в провалах, за водопадами или столь незаметны что сливаются с неровностями скалы.

Из своих внушительных крепостей армии Дворфов, известные как тронги отправляются в бой. Краесветные Горы - суровое и не прощающее место, где лавины и способные содрать шкуру с медведя леденящие ветра считаются не самой главной угрозой. Это королевство скал, где монстры охотятся среди вершин, а перевалы - главные дороги для армий вторжения. Живые волны Орков и Гоблинов прокатываются по землям, в то время как идущие с востока армии Огров ищут кого послабее в качестве добычи. На севере находятся варварские людские племена, взывающие к Темным Богам ради противоестественной силы. Дворфам удается выживать только благодаря своей упорной бдительности и умелой работе топором.

В былую эпоху Дворфы доминировали в Старом Свете. Во времена когда раса Людей была не более чем закутанными в шкуру дикарями, использующими каменные орудия, по всему континенту неустойчивой яркой стеной щитов маршировали Дворфы. Они были заняты безустанными поисками драгоценных минералов, так как Дворфы всегда жаждут найти золото и драгоценные камни. Их шахтерские экспедиции посещали самые далекие земли. В те дни даже самые бедные владения обладали богатствами, намного большими чем у самых богатых королей других рас. Теперь этот Золотой Век давно в прошлом. Однако горе тому кто посмеет говорить в присутствии Дворфа об упадке, так как их гордый народ может ответить на малейший намек на оскорбление (реальное или мнимое) вспышкой ярости.

Дворфы не забывают обид. Они их наоборот затаивают и в их языке нет слова для обозначения прощения. Как только кто-то стал врагом Дворфа, он получил врага на всю его жизнь и на все времена, пока будут живы его потомки. Дворфы записывают любое проявленное по отношению к ним пренебрежение или проступок в собственную Книгу Обид что имеется в каждой их твердыне. В Караз-а-Карак - столице царства Дворфов где сидит Верховный Король, находится Дамаз Крон - Великая Книга Обид. То что ее создание приписывают первым предкам Дворфов лишь доказывает несколько глубоко обидчивость укоренилась в психологии Дворфов. Учитывая что их история полна кровавых сражений, трагедий и пережитых вторжений, у них имеется длинный список проступков против их рода, наследие неоплаченной мести, унаследованное от отцов, которые унаследовали ее от своих предков.



Горные Клань

Несмотря на то что многие древние твердыни сейчас лежат в руинах или захвачены Орками, Гоблинами, Троллями и тварями значительно похуже, Дворфы не забыли былую славу. Долгие века сражений превратили их в стойкую и мрачную расу воинов. То, что они уступают в количестве более молодым расам мира, Дворфы компенсируют отличной боевой выучкой и решимостью, не говоря уже о превосходном оружии и броне.

Дворфы сражаются как тяжелая пехота, но не используют кавалерию потому что не привыкли ездить на животных. На самом деле суровые горы где они обитают не слишком подходят для кавалерии и к тому же Дворфы слишком низкорослые чтобы ездить на лошадях. Впрочем они слишком гордые чтобы это признавать. Вместо этого Дворфы сражаются в пешем строю, как делали всегда. Каждый воин одет в отлично выкованную кольчугу и вооружен великолепно выкованным топором, молотом или киркой, с которыми они смертельно эффективно обращаются.

За стойкими рядами тронгов Дворфов стоят смертоносные военные машины Гильдии Инженеров. Они выпускают в воздух ревущие ядра, а метатели Обид запускают на головы врагов расписанные рунами камни. Светящиеся от магии стрелометы метают мерцающие копья в сторону врагов. Есть и более диких машины, такие как изрыгающие огонь Огненные Пушки и многоствольные Органные Пушки, выкашивающие целые полки врагов Дворфов на короткой дистанции по воле опытных команд.

Если врагам удастся пережить взрывы ядер и залпы стрельбы, им придется столкнуться с болтами и пулями из арбалетов и аркебуз. Далее поредевшим и обескровленным врагам придется преодолеть стену щитов Дворфов. Здесь их встретят топорами, молотами и огненно красной яростью, которой невозможно долго противостоять. За прошедшие века многие враги убедились, что звать к пощаде перед Дворфами бесполезно. Их легко оскорбить, а купить прощение можно только кровью.

Кхазалид

Древний высокий язык Дворфов называется Кхазалид. Этот язык не менялся на протяжении тысяч лет как в письменной так и в устной форме. Дворфы очень гордятся своим языком и редко разговаривают на нем в присутствии других рас, а также никогда не учат ему других. Для людей это 'тайный язык Дворфов', который они иногда слышат, но никогда не понимают полностью.

Звуки Кхазалида не похожи на человеческую речь и совсем не похожи на мелодичные звуки языка Эльфов. Их можно сравнить разве что с раскатами грома. Все Дворфы обладают глубокими звучными голосами и зачастую говорят громче чем требуется. Из-за этого Дворфы могут казаться грубыми и вспыльчивыми (что в целом верно).

Произношение Кхазалида отражает уникальные особенности расы Дворфов. У них имеются сотни слов для обозначения типов скал, перевалов и туннелей, но больше всего слов для обозначения драгоценных металлов. Для одного только золота имеются сотни слов, отражающих его различия в цвете, блеске, чистоте и крепости. Общаюсь с кем-то Дворфы тщательно выбирают слова. Дворф не будет ничего предлагать пока все тщательно не обдумает и когда огласит свое решение будет непреклонен как скала. Дворфы не меняют свое мнение кроме случая, когда сталкиваются с неоспоримой необходимостью. И даже это не всегда их останавливает. Многие скорее умрут из упрямства, чем признают свою ошибку! Поэтому Дворфы очень серьезно относятся к клятвам. Самое оскорбительное слово в языке Дворфов - 'унбараки', что значит 'клятвопреступник'.

Интересно что для расы Людей Дворфы используют слово 'умги'. Это более абстрактная форма 'умгак', что означает 'плохо сделанный'. Для Дворфов это эквивалент для 'сделано людьми'.



ЛИСТ АРМИИ ГОРНЫХ ВЛАДЕНИЙ ДВОРФОВ



На этой странице приведен лист составления Великой Армии Горных Владений Дворфов. 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% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- 0-1 Король, Наковальня Рока или Рунный Лорд на каждые 1,000 очков
- Таны, Рунные кузнецы, Победители Демонов, Победители Драконов и Инженеры Дворфов

Основные

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

- Воины Дворфов, Арбалетчики и Громобои
- 0-1 отряд Рейнджеров может быть взят как Основной выбор
- Если ваш Генерал - Король, в качестве Основного выбора можно взять 0-1 отряд Длиннобородых

Специальные

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Длиннобородых, Бронеломов, Шахтеров, Победителей и Гирокоптеры
- 0-1 отряд Молотобойцев на каждого взятого Короля или Тана
- 0-3 военные машины, выбранные из следующего списка на каждые 1000 очков:
 - Стреломет
 - Метатель Обид
 - Пушка

Редкие

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Рейнджеров, Железных Дрейков и Гиробомберы
- 0-2 военных машины, набранные из следующего списка на каждые 1000 очков:
 - Органная Пушка
 - Огненная Пушка

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:

- Любого листа составления Бесславной армии Горных Владений Дворфов
- Одного из следующих листов оставления Великой Армий:
 - Империя Людей (Empire of Man)
 - Королевство Бретонния (Ненадежный) (Uneasy)
 - Королевства Высших Эльфов (Подозрительный) (Suspicious)

Знаменосец Боевого Знамени

Один Тан в вашей армии может быть улучшен до Знаменосца Боевого Знамени за +25 очков. Помимо обычного позволенного количества очков для траты на руны Оружия, Брони и Талисманов, Знаменосец Боевого Знамени может приобрести руны Знамен без ограничения по очкам.



Character



Лорды Дворфов

Лидеры тонгов Дворфов - короли и таны - опытные воины с огромным боевым опытом, хорошо обученные искусству войны старейшинами своего клана и уважаемыми рунными жрецами. Когда приходит время возглавить войска, они используют свои знания, которые превышают то, что большинство других командующих изучили. Многие они не раз испытали на поле боя. Их опыт и мудрость отмечает длина их бород. Благодаря этому видимому признаку другие Дворфы в тонге охотно за ним следуют. Когда в бой вступает король или тан, в своей искусно изготовленной броне и с украшенными рунами топором, он ищет самого могучего вражеского бойца, противопоставляя звериной ярости или темной магии отвагу, доблесть и гордую сталь.

Лорды Дворфов (Dwarf Lords)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Король (King)	3	7	4	4	5	3	4	4	10	125
Тан (Thane)	3	6	4	4	5	2	3	3	9	60

Тип Войска: Тяжелая Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Экипировка: одноручное оружие и полный латный доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Двуручное оружие.....+4 очка
 - Арбалет.....+6 очков
 - Аркебуза.....+6 очков
- Может взять пистоль.....+5 очков
- Может взять щит.....+2 очка
- Может взять одно из следующего:
 - Клятвенный камень.....+15 очков
 - Щитоносцы.....+60 очков
- Может приобрести руны Оружия, Брони и Талисманов:
 - Король может приобрести руны на общую сумму до.....125 очков
 - Тан может приобрести руны на общую сумму до.....75 очков

Спец Правила: Древняя Обида, Созданное Дворфами, Громриловая Броня, Громриловое Оружие, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Воодушевляющий Клич, Решительность, Упрямый

Древняя Обида (Ancestral Grudge)

Дворфы никогда не забывают обид, воображающих или реальных, особенно лорды и таны, которые и так перегружены унаследованными обидами. Их никогда нельзя забывать, а можно либо урегулировать либо хранить.

Модель с этим спец правилом получает спец правило Ненависть (вражеские персонажи), т.е. он ненавидит всех персонажей из армии противника. Если этот персона присоединяется к отряду Длиннобородых или Молотобойцев, этот отряд также получает данное спец правило. Как только этот персонаж покидает отряд Длиннобородых или Молотобойцев, к которому присоединился по любой причине, этот отряд теряет данное спец правило.



Клятвенный камень (Oathstone)

Стоя на вершине расписанного камня, украшенного могучими рунами и древними клятвами мести, Лорд приумножает усердие своих соратников так чтобы никто из врагов не ушел от его ярости.

Вызовы, брошенные этим персонажем с вершины Клятвенного камня невозможно отвергнуть. Кроме того, персонаж с Клятвенным камнем и любой отряд, к которому он присоединился, автоматически проходит любые требуемые от него тесты Паники, но не может выбрать в качестве реакции на нападение Бегство.

Щитоносцы (Shieldbearers)

В знак уважения и статуса, лорда Дворфов могут нести на битву, когда он гордо стоит на большом щите, а его вес ложится на плечи его самых верных (и сильных) помощников.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Щитоносцы (Shieldbearers)	3	5	-	4	-	(+3)	2	3	-	+60

Примечание: Персонаж с Щитоносцами получает +3 Раны.

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие

Спец Правила: Вознесенный ввысь, Громриловое Оружие, Ненависть (Орки и Гоблины), Решительность

Вознесенный ввысь (Borne Aloft)

Несомый на широких плечах своих доверенных помощников, лорд Дворфов возвышается над сомкнутыми рядами своей армии.

Модель со Щитоносцами состоит не из одной, а из четырех моделей - персонажа и трех верных щитоносцев, которые вместе как единое целое занимают одну базу. Чтобы это отобразить, модель с Щитоносцами имеет раздельный профиль и следует правилу 'Раздельный профиль (Кавалерия)'. Во всем остальном эта модель считается тяжелой пехотой.

Character



Лорды Дворфов

Хотя Дворфы и славятся прежде всего своей пехотой, среди их лидеров бывают и исключения. Некоторых лордов несут в бой Щитоносцы - крепкие воины, которые несут щит своего лорда и выступают для него боевой платформой. Чаще всего это применяли Дворфы из южных владений, но потом практика распространилась повсеместно благодаря Королям Карак Хирна. В других кланах, особенно северных, лорды предпочитают сражаться верхом на Клятвенном камне - украшенном рунами камне. На нем могут быть перечислены достижения клана или возможно родословная и свершения самого лорда. Камень - это символ родной земли, элемент, символизирующий их крепость.

Character



Наковальня Рока

Во времена большой нужды рунные жрецы выносят Наковальни Рока, одни из самых древних и ценных реликвий расы Дворфов. Это те самые наковальни на которых было выковано величайшее рунное оружие в истории. Наковальни, которые как верят многие рунные кузнецы были созданы самим великим предком Грунгни, во времена, когда мир был еще молод.

Каждая наковальня покрыта рунами, которые современные рунные жрецы не могут осознать. При выбивании рун на наковальне, каждый рунный лорд использует техники, которым научили его мастера и которым он как мастер будет обучать других до скончания веков. Поэтому нет двух одинаково функционирующих наковален.

Наковальня Рока (Anvil Of Doom)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Anvil of Doom	-	-	-	-	7	5	-	-	-	235
Отец кузницы (Forgefather) & Стражи наковальни (Anvil Guard)	3	6	4	4	5	4	3	5	9	-

Тип Войска: Военная машина (персонаж)

Размер Базы: N/A

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие, тяжелый доспех и щиты

Опции:

- Может приобрести руны Оружия, Брони и Талисманов: на общую сумму до....100 очков

Спец Правила: Щит Предков, Громриловая Броня, Громриловое Оружие, Ненависть (Орки и Гоблины), Иммуитет к Психологии, Магическая сопротивляемость (-3), Решительность, Знание рун, Скирмишеры, Разбивание Рун, Несокрушимый

Щит Предков (Ancestral Shield)

Щит Предков - это могучий артефакт, напитанный рунной магией. Эта сила защищает верных стражей также верно как уничтожает врагов Дворфов.

Наковальня Рока, Отец кузницы и Стражи наковальни получают спас бросок за Оберег 5+ против любых полученных ран.

Неподвижный объект (Immovable Object)

Наковальня Рока - это очень тяжелый предмет, который редко перемещают за пределы кузницы владельцев. Когда она правильно установлена на каменный постамент, ее очень тяжело сдвинуть с места.

Как только Наковальня Рока выставлена на поле боя во время расстановки, команда уже не сможет ее передвинуть в подфазе Оставшихся Движений.

Обратите внимание что Наковальня Рока может свободно вращаться в любой момент во время своего хода (чтобы быть обращенной лицом к врагу) и может выполнять действие следоват обычным образом.



Разбивание рун (Strike The Runes)

Наковальня Рока создана для привлечения Ветров Магии. Рунные вставки позволяют опытному кузнецу направлять ее в свою работу, а их народ славится созданием рунной магии. В бою некоторые рунные предметы могут быть выложены на наковальню и разбиты, чтобы высвободить против врага свою полную мощь.

Наковальня Рока может сотворять следующие Привязанные заклинания с Уровнем Силы 2:

Руна Клятвы и Стали (Rune Of Oath & Steel)

Кольчуга Дворфов становится крепче, каждый комплект брони вспоминает ковавшие его удары молота.

Тип: Зачарование (Enchantment)

Значение Сотворения: 8+/10+

Дальность: 24"

Эффект: Если это Привязанное заклинание сотворяется с результатом сотворения 8 или больше, выбранный целью дружественный отряд может выполнить переброс любых проваленных спас бросков за Броню. Если это Связанное заклинание сотворяется с результатом сотворения 11 или больше, выбранный целью дружественный отряд может выполнить переброс любых проваленных спас бросков за Броню и улучшает свое значение брони на 1 (до максимума 2+). Это заклинание длится до вашей следующей подфазы Начало Хода.

Руна Дома и Очага (Rune Of Hearth & Home)

Сердца Дави наполняет желание защитить свои владения, клан и предков.

Тип: Зачарование (Enchantment)

Значение Сотворения: 8+

Дальность: На себя

Эффект: До вашей следующей подфазы Начало Хода, все дружественные отряды Дворфов в пределах 21" от Накowальни Рока получают спец правило Иммуниет к Психологи.

Руна Ускорения и Спешки (Rune Of Haste & Urgency)

Когда по руне бьют, время вокруг марширующего тронга Дворфов замедляется.

Тип: Перемещение (Conveyance)

Значение Сотворения: 10+

Дальность: 24"

Эффект: Если выбранный целью дружественный отряд не убегает и уже двигался в данную фазу Движения, он может немедленно подвигаться снова.

Руна Ярости и Руин (Rune Of Wrath & Ruin)

Сама земля крошится под ногами врагов, испуская огонь и серу.

Тип: Магический Снаряд (Magic Missile)

Значение Сотворения: 9+

Дальность: 27"

Эффект: Выбранный целью вражеский отряд получает 2D6 попадания Силой 4, каждый с AP -2.

Character



Наковальня Рока

Силы, заключенные в Накowальне, зависят от характера Богов Предков. Например та, что связана с Гримниром обладает его яростью, и выковываемые на ней руны порождают в его потомках гнев и ярость. Влияние Грунгни проявляется в его решимости и мастерстве кузнецов. Поэтому выковываемые на его наковальне его именем руны увеличивают силу оружия и стойкость брони. Влияние Валаи связано с храбростью и лояльностью. Выковываемые в ее честь руны питают дух тронгов Дворфов и наполняет сердца врагов страхом и сомнением. Выковывая на наковальне тщательно подготовленные руны в правильном порядке, упорный рунный лорд способен выпустить эти силы на поле боя.



Character



Рунные Кузнецы Дворфов

Древняя Гильдия Рунных Кузнецов - это один из старейших и уважаемых институтов во всем Казар Анкор. Ее происхождение восходит к временам самого Грунгни. Ее члены творят заклинания с помощью своего мастерстваковки, связывая Ветра Магии с могучими рунами силы. В бою Рунные Кузнецы помогают своим сородичам ослабляя вражескую магию - безопасно заземляя заклинания прежде чем они устроят разорения в рядах Дворфов. При этом благодаря дару Грунгни или, возможно, как побочный эффект многих вековковки магических рун в раскаленный до бела металл, когда Рунный Жрец ощущает ярость битвы, его оружие и оружие окружающих его сородичей начинает светиться и излучать жар, словно вспоминая огонь кузницы когда его ковали.

Рунные Кузнецы Дворфов (Dwarf Runesmiths)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рунный Лорд (Runelord)	3	6	4	4	5	3	3	3	9	120
Рунный Кузнец (Runesmith)	3	5	4	4	4	2	2	2	9	65

Тип Войска: Тяжелая Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и тяжелый доспех

Опции:

- Может взять двуручное оружие+4 очка
- Может взять щит.....+2 очка
- Может заменить тяжелый доспех на латный доспех.....+3 очка
- Может взять Клятвенный камень.....+15 очков
- Может приобрести руны Оружия, Брони и Талисманов:
 - Рунный Лорд может приобрести руны на общую сумму до.....125 очков
 - Рунный Кузнец может приобрести руны на общую сумму до.....75 очков

Спец Правила: Бронелом (1), Пламя Кузницы, Громриловая Броня, Громриловое Оружие, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-2), Решительность, Знание рун, Упрямый

Пламя Кузницы (Forgefire)

В пылу битвы оружие товарищей рунных жрецов раскаляется до бела, как в сердце кузницы, легко прорезая уступающую ему вражескую броню.

Если этот персонаж присоединяется к отряду, этот отряд получает спец правила Бронелом (2) и Огненные Атаки. Как только этот персонаж покидает отряд к которому присоединился по любой причине, этот отряд теряет данные спец правила.



Легендарные Победители (Slayers Of Legend)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Победитель Демонов	3	7	3	4	5	3	5	4	10	130
Победитель Драконов	3	6	3	4	5	2	4	3	10	70

Тип Войска: Тяжелая Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка одноручное оружие

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+3 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
- Победитель Демонов может приобрести:
 - Руны Оружия на общую сумму до.....100 очков
 - Руны Талисманов на общую сумму до25 очков
- Победитель Драконов может приобрести Руны Оружия на общую сумму до..75 очков

Спец Правила:

- **Победитель Демонов (Daemon Slayer):** Смертоносный удар, Громриловое Оружие, Ненависть (Орки и Гоблины), Иммуниет к Психологии, Смертельный Удар, Одиночка, Магическая Сопротивляемость (-2), Решительность, Победитель Демонов, Несокрушимый, Авангард
- **Победитель Драконов (Dragon Slayer):** Смертоносный удар, Громриловое Оружие, Ненависть (Орки и Гоблины), Иммуниет к Психологии, Смертельный Удар, Одиночка, Магическая Сопротивляемость (-2), Решительность, Победитель Драконов, Несокрушимый, Авангард

Победитель Демонов (Daemon Slayer)

В своих поисках славной смерти некоторые Победители сталкиваются с демоническими существами. Те, кто не сумел найти достойного врага чтобы погибнуть, неизбежно становятся опытными мрачными воинами по истреблению таких врагов.

Когда этот персонаж выполняет бросок на Ранение, бросок 4+ всегда успешен, вне зависимости от Стойкости цели. Кроме того, каждое несохраненное ранение, нанесенное этим персонажем против вражеской модели со спец правилом Порожденный Варпом или с типом войска бегемот, получает спец правило Несколько Ран (D3).

Победитель Драконов (Dragon Slayer)

Победители, что охотятся на гигантских змеев вынуждены быстро учиться тому, как быстро убивать подобных существ в бою, чтобы их возможную гибель не сочли недостойной.

Когда этот персонаж выполняет бросок на Ранение, бросок 4+ всегда успешен, вне зависимости от Стойкости цели. Кроме того каждое несохраненное ранение, нанесенное этим персонажем против вражеской модели с типом войска бегемот, получает спец правило Несколько Ран (D3).

Character



Култ Победителей

Дворфы превыше всего гордецы, не способные смириться с провалом или потерей. Поэтому если Дворфа постигает личная трагедия, он становится безутешным. В любом случае Дворфы, которые познали серьезную утрату чести могут принять торжественные и образующие обеты Культа Победителей, забыв родной дом и родных ради добровольного изгнания. Такие изгнанники коротко обрезают свои бороды, бреют бакенбарды и виски и натирают волосы жиром животных в честь Гриммира. Взяв с собой один лишь топор, они отправляются в дикие земли в поисках славной гибели в бою от руки достойного врага. Те кто выживают дольше других, ускользя от судьбы и повергая всех встреченных врагов, становятся легендарными, хотя и меланхоличными, представителями своего рода.

Character



Инженеры Дворфов

Инженеры Дворфов - эксперты во многих областях. В первую очередь они отважные воины и опытные стрелки, благодаря чему заработали честь вступить в тронг Дворфов. Кроме того, они непревзойденные ремесленники, способные изготавливать любые вещи из металла и камня, начиная с литых стволов пушек и заканчивая разработкой паровых машин и планировкой укреплений и шахт.

Тронг, использующий хотя бы одну военную машину часто сопровождается по крайней мере одним Инженером. Не только для того чтобы предупредить повреждение драгоценного механизма, но, также, и чтобы с помощью своих выдающихся знаний помогать обслуживать такие устройства.

Инженеры Дворфов (Dwarf Engineers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Инженер (Engineer)	3	4	5	4	4	2	2	2	9	50

Тип Войска: Тяжелая Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и тяжелый доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Пистоль.....+6 очков
 - Пара пистолей.....+10 очков
- Может взять что угодно из следующего:
 - Двуручное оружие.....+4 очка
 - Аркебуза.....+8 очков
- Может приобрести руны Оружия, Брони и Талисманов на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Мастер Артиллерист, Созданное Дворфами, Окапывание, Громриловая Броня, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Решительность, "Отойдите Шеф", Упрямый

Мастер Артиллерист (Artillery Master)

Инженеры могут быстро подсказывать артиллерийским командам как лучше целиться и стрелять из их военных машин.

Кроме случая, когда этот персонаж убегает или вовлечен в бой, один раз за ход во время фазы Стрельбы, дружественный отряд Арбалетчиков, отряд Громобоев или военная машина Дворфов в Командной дальности может либо выполнить переброс любых бросков на Попадание натуральной 1 или перебросить один Артиллерийский куб.

Окапывание (Entrenchment)

Инженер быстро организует возведение эффективных укреплений, защищающих машины и их команду.

Во время расстановки вы можете 'Окопать' одну модель не персонаж с типом 'военная машина' на каждого персонажа в вашей армии с этим спец правилом. Окопавшиеся военные машины считаются находящимися за частичным укрытием и защищающими низкое препятствие (defending a low linear obstacle.). Как только военная машина по любой причине двигается, она перестает быть Окопанной.

"Отойдите Шеф" ("Stand Back Chief")

Пригнувшийся за военной машиной Инженер хорошо защищен от вражеского огня.

Персонаж с этим спец правилом не может быть выбран целью вражеской стрельбы или вражеским заклинанием если находится в пределах 3" от дружественного отряда с типом войска 'военная машина'.



Воины Дворфов (Dwarf Warriors)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Воин (Warrior)	3	4	3	3	4	1	2	1	9	8
Ветеран (Veteran)	3	4	3	3	4	1	2	2	9	+5

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие и тяжелый доспех

Опции:

- Весь отряд может взять что угодно из следующего:
 - Двуручное оружие.....+1 очко за модель
 - Щит.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Ветерана (чемпион).....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
- Ветеран может приобрести руны Оружия на общую сумму до.....25 очков
- 0-1 отряд на 1000 очков может:
 - Взять спец правило Обученный+1 очко за модель
 - Взять спец правило Ветеран.....+1 очко за модель
 - Приобрести руны Знамен на сумму до50 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Решительность, Стена Щитов

Infantry



Воины Дворфов

Во время войны лидеры кланов бросают клич и все достаточно взрослые чтобы сражаться Дворфы собираются в полки. Большая часть тех кто отзывается на призыв - это ремесленники - резчики по камню, пивовары, шахтеры и тому подобное. Но как только они одевают свою отлично выкованную кольчугу и берут в руки топор, они оставляют искусство позади и обращаются к другой стороне своей натуры - сражениям.

Дворфы - выдающиеся бойцы. Они сильные и очень выносливые, широкие в плечах и с могучей грудной клеткой с большими сильными руками и широкими плоскими ступнями. Когда они бросаются в бой, их широкие закованные в броню тела приобретают значительный импульс, раскалывая вражеские щиты и прорубаясь через его построение.

Infantry



Длиннобородые Дворфов

Длиннобородые - это самые старые и опытные воины Дворфов, что очевидно любому по длине их бород. Они заслуженно пользуются уважением со стороны младших Дворфов, которых совершенно заслужено учат уважать старших. Длиннобородые сражались во многих войнах, победили больше врагов и выдержали больше невзгод чем молодые способны вообразить. Они постоянно ворчат о том, как хорошо было во времена их юности, будь это качества врагов, эль в их флагах или даже солнечное тепло или свежесть горного воздуха. Поэтому никто из молодых Дворфов не смеет перечить Длиннобородым, ведь что они могут противопоставить их богатому опыту и длине бород?

Длиннобородые (Longbeards)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Длиннобородый (Longbeard)	3	5	3	4	4	1	2	1	9	12
Старейшина (Elder)	3	5	3	4	4	1	2	2	9	+6

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие и тяжелый доспех

Опции:

- Весь отряд может взять что угодно из следующего:
 - Двуручное оружие.....+1 очко за модель
 - Щит.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Старейшины (чемпион).....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
 - Приобрести руны Знамен на общую сумму до.....50 очков
- Старейшина может приобрести:
 - Руны Оружия на общую сумму до.....25 очков
 - Руны Талисманов на общую сумму до25 очков
- 0-1 отряд на 1000 очков может получить спец правило Обученный.....+1 очко за модель

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Громриловое Оружие, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Решительность, Стена Щитов, Почтенный, Ветеран

Почтенный (Venerable)

Длиннобородые обычно смотрят на Дворфов помладше свысока. В свою очередь более молодые Дворфы следят за каждым словом и делом старших, в надежде перенять их доблесть.

Кроме случаев когда этот отряд бежит, дружественные отряды в пределах 6" от него могут выполнять переброс любых проваленных тестов Паники.



Арбалетчики и Громобои (Quarrellers & Thunderers)

Арбалетчики	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Арбалетчик (Quarreller)	3	3	3	3	4	1	2	1	9	9
Ветеран (Veteran)	3	3	4	3	4	1	2	1	9	+5

Громобои	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Громобой (Thunderer)	3	3	3	3	4	1	2	1	9	10
Ветеран (Veteran)	3	3	4	3	4	1	2	1	9	+5

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Арбалетчики:** одноручное оружие, арбалет и тяжелый доспех
- **Громобои:** одноручное оружие, аркебуза и тяжелый доспех

Опции:

- Весь отряд может взять что угодно из следующего:
 - Двуручное оружие.....+2 очка за модель
 - Щиты.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Ветерана (чемпион).....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
- Ветеран может заменить свой арбалет или аркебузу на:
 - Пистоль.....Бесплатно
 - Пару Пистолей.....+5 очков

Спец Правила:

- **Арбалетчики:** Сомкнутый Строй, Созданное Дворфами, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Решительность
- **Громобои:** Сомкнутый Строй, Созданное Дворфами, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Решительность



Infantry



Арбалетчики

С тех пор как Дворфы впервые спустились с Краесветных Гор, арбалет был их любимым стрелковым оружием. Правда в последнее время все больше из них используют стрелковое оружие. Впрочем, арбалеты никогда не исчезали полностью, так как многие Дворфы предпочитали продолжать использовать оружие предков. В конце концов черный порох стоит дорожке, а если хорошо смазать арбалет, его снаряд может лететь почти также далеко как пуля.

Громобои

Будучи одаренными механиками, Громовержцы Дворфов часто модифицируют свое стрелковое оружие так что в результате у них не встретишь двух одинаковых стволов. Эти модификации используют дополнительные улучшения по желанию хозяина или идеям, подмеченным у других Инженеров. Между Громовержцами существует соперничество насчет ого у кого более точное оружие. Поэтому стрелки Дворфов считаются самыми меткими во всем мире.

Infantry



Рейнджеры Дворфов

Не все кланы Дворфов согласны жить в огромных владениях, построенных под горами. Некоторые предпочитают жить на поверхности, населяя удаленные участки, лишённые защиты каменных стен, но близкие к торговым маршрутам Старого Света. Такие кланы много торгуют с Людьми и занимаются собственными ремеслами, такими как разработка шахт, кузнечное дело и пивоварение. Для таких кланов сражения с врагами - повседневность. На них постоянно совершают набеги племена Орков и Гоблинов. У таких Дворфов имеется традиция собираться вместе для защиты своего сообщества от угроз и для свершения мести по отношению к преступникам. Такие отряды называют Рейнджерами. Вооружённые большими топорами и арбалетами, которые они предпочитают, отряды Рейнджеров сводят кровавые счета с врагами.

Рейнджеры (Rangers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рейнджер (Ranger)	3	4	4	3	4	1	2	1	9	11
Меткий стрелок (Ol' Deadeye)	3	4	4	3	4	1	2	2	9	+6

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, арбалет и тяжелый доспех

Опции:

- Весь отряд может взять что угодно из следующего:
 - Двуручное оружие.....+2 очка за модель
 - Щиты.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Взять метательные топоры.....+1 очко за модель
 - Заменить арбалеты на метательные топоры.....Бесплатно
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Меткого стрелка (чемпион)+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
 - Приобрести руны Знамен на общую сумму до.....25 очков
- Меткий стрелок может заменить свой арбалет на:
 - Пистоль.....Бесплатно
 - Пара Пистолей.....+5 points

Спец Правила: Созданное Дворфами, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй, Решительность, Скауты, Сирмишеры



Молотобойцы (Hammerers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Молотобоец (Hammerer)	3	5	3	4	4	1	3	1	9	16
Королевский Чемпион (Royal Champion)	3	5	3	4	4	1	3	2	9	+7

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, большие молоты (см. ниже) и тяжелый доспех

Опции:

- Весь отряд может взять щиты.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Королевского Чемпиона (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Получить спец правило Обученный.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Ветеран.....+1 очко за модель
 - Приобрести руны Знамен на общую сумму до.....75 очков
- Королевский Чемпион может приобрести:
 - Руны Оружия на общую сумму до.....25 points
 - Руны Талисманов на общую сумму до.....25 points

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Громриловое Оружие, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Решительность, Королевская Стража, Стена Щитов, Мужественные защитники, Упрямый

Королевская Стража (Royal Guard)

Долг Молотобойцев священен и как связанные клятвой они будут сражаться насмерть ради защиты представителей королевской крови. Молотобоец скорее пожертвует своей жизнью ради лидера, чем обесчестит себя провалом.

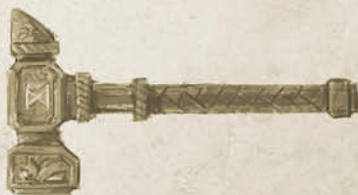
Ваша армия может включить один отряд Молотобойцев за каждого взятого Короля или Тана. Любая модель в отряде Молотобойцев, к которой присоединился Король или Тан может бросать и принимать вызов также как персонаж. Как только Король или Тан покидают отряд по любой причине, отряд теряет эту способность.

Мужественные Защитники (Stoic Defenders)

Удерживая свои большие Громриловые молоты, отряд Молотобойцев готовится встретить вражеское нападение яростью и смертельными ударами.

В ход, в котором на отряд напал враг, модель с этим спец правилом получает модификатор +1 к своим характеристикам Инициатива и Атака.

R	S	AP	Special Rules
Большие молоты Combat S+2	-2		Бронелом (2), Магические Атаки
Great hammers			Требует двух рук



Infantry



Молотобойцы

Молотобойцы - самые умелые воины Дворфов. Это набранные из разных подразделений или даже кланов бойцы, которые доказали свою ценность не только проявлением великой силы и боевого искусства, но также и непоколебимую верность и отважный характер. Помимо того, что они выдающаяся боевая единица, Молотобойцы действуют в качестве личных королевских телохранителей, каждый из которых связан священной клятвой охранять своего лорда и при необходимости отдать свою жизнь если потребует долг. Одеты в тяжелую кольчугу Дворфов, Молотобойцы отправляются в бой, описывая своим оружием устрашающие взмахи и сокрушая врагов с такой силой что боевые порядки Дворфов приходят в восторг, когда видят как молоты поднимаются и обрушиваются на врагов вокруг знамени короля.

Infantry



Бронеломы

Большая часть Караз Анкор находится под землей. От похожих на башни хранилищ и лабиринтов жилых галерей до бесконечных туннелей Подземного Пути и штолен бесчисленных шахт, эта часть Всевечного Королевства остается загадкой для всех кроме Дворфов и их древних врагов. Внизу рыщет множество злобных существ и Бронеломы охраняют глубины заброшенных туннелей от тех кто мог бы напасть на жилища. Они проводят большую часть жизни под землей в самых глубоких и редко посещаемых уголках царства Дворфов. В этих темных местах засады и обвалы - обычное дело и выживание зачастую зависит от наличия подходящей брони. Поэтому Бронеломы носят комплекты громриловых доспехов, как для защиты от опасностей так и в качестве знака отличия.

Бронеломы (Ironbreakers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Бронелом (Ironbreaker)	3	5	3	4	4	1	2	1	9	15
Железнодорожный (Ironbeard)	3	5	3	4	4	1	2	2	9	+7

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 mm

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, полный латный доспех и щиты

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Железнодорожного (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Upgrade one model to a standard bearer+7 очков за отряд
 - Upgrade one model to a musician+7 очков за отряд
- Железнодорожный может заменить свой щит на что-то из следующего:
 - Пара дрейк пистолей (см. ниже).....+10 очков
 - Дрейкган (см. ниже).....+10 очков
- Железнодорожный может взять угольные бомбы (см. напротив).....+15 очков
- Железнодорожный может приобрести руны Оружия на общую сумму до.....25 очков
- 0-1 отряд на каждую 1000 очков может:
 - Получить спец правило Обученный.....+1 очко за модель
 - Приобрести руны Знамен на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Громриловая Броня, Громриловое Оружие, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Полковой отряд, Решительность, Руны Защиты, Стена Щитов, Упрямый

Руны Защиты (Runes Of Protection)

Бронеломы отправляются в глубины подземного мира под защитой украшенных рунами громриловых доспехов от таящихся там ужасов.

Модели с этим спец правилом получают спас бросок за Оберг (Ward) 6+ против любых ран, полученных от немагических вражеских атак.

Brace Of

Drakefire Pistols	R	S	AP	Special Rules
Ranged	12"	5	-1	Бронелом (2), Созданное Дворфами, Огненные Атаки, Несколько Выстрелов (2), Быстрый Выстрел
Combat	Combat	S	-	Дополнительные Атаки (1), Огненные Атаки, Требуется двух рук

Примечание: Пара дрейк пистолей имеет два профиля, отображающих как используется в бою это оружие.

	R	S	AP	Special Rules
Drakegun	18"	5	-1	Бронелом (2), Созданное Дворфами, Огненные Атаки, Быстрый Выстрел

Железные Дрейки (Irondrakes)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Железный Дрейк (Iron Drake)	3	4	4	4	4	1	2	1	9	15
Железный Страж (Ironwarden)	3	4	5	4	4	1	2	1	9	+6

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 mm

Размер отряда 5+

Экипировка: одноручное оружие, дрейкганы (см. напротив) и полный латный доспех

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Железного Стража (чемпион).....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
- Железный страж может заменить свой дрейкган на что-то из следующего:
 - Пара дрейк пистолей(см. напротив).....+5 очков
 - Питарда Молот тролля (см. ниже).....+15 очков
- Железный Страж может взять угольные бомбы (см. ниже).....+15 очков
- 0-1 отряд на каждую 1000 очков может:
 - Получить спец правило Обученный.....+1 очко за модель
 - Приобрести руны Знамен на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Отделение, Громриловая Броня, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Решительность, Руны Обереги, Упрямый

Руны Обереги (Runes Of Warding)

Броня Железных Дрейков защищает носителя от пламени битвы так же как и от жара его дрейкгана.

Модель с этим спец правилом получает спас бросок за Оберег (Ward) 5+ против любых ран, полученных от атаки со спец правилом Огненные Атаки.

	R	S	AP	Special Rules
Cinderblast bombs	8"	5	-1	Огненные Атаки, Быстрый Выстрел
Примечание: Получивший попадание от угольной бомбы получает D6+1 попаданий (вместо одного как обычно).				
	R	S	AP	Special Rules
Trollhammer torpedo	24"	5	-3	Громоздкое, Огненные Атаки, Несколько Ран (D3)



Infantry



Железные Дрейки

Железные Дрейки стойко сражаются рядом с Бронеломами, защищая бесконечные мили темных туннелей, образующие Подземную дорогу, от непрерывных нападений злобных и коварных врагов. Подобно своим товарищам Бронеломам, Железные Дрейки носят комплекты тяжелых громриловых доспехов. Однако в отличие от украшающих свою броню рунами защиты Бронеломов, Железные дрейки покрывают броню рунами оберегами. В том числе чтобы защищаться от жара своих дрейкганов. Это короткоствольное, но мощное оружие стреляет обжигающим залпом алхимической ярости, легко проделывающей дыры размером с кулак в плоти врагов. При стрельбе залпами и при достаточном количестве стрелков, это оружие способно наполнить негасимым огнем даже самые большие участки Подземной дороги, быстро превращая в пепел даже большие силы нападающих.

Infantry



Дворфы шахтеры

Даже самые мелкие владения Дворфов населены некоторым количеством Шахтеров. Как обитающая под землей раса, Дворфы всегда были экспертами проживания в подземельях. Из-за их ненасытной страсти к золоту все горы вокруг становятся пронизаны ведущими вниз штольнями, во время поисков драгоценных металлов и камней. Когда Дворфы отправляются на войну, многие кланы шахтеров формируют отдельные полки и тоже участвуют в битвах. Гордясь своей профессией, они не используют топоры, а вместо этого вооружаются тяжелыми двуручными шахтерскими кирками, которые используют в работе когда роют туннели. Иметь подобных бойцов в армии довольно выгодно, потому что они вполне способны прорыть туннель под расположением врагов и устраивать тому сюрприз.

Шахтеры (Miners)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Шахтер (Miner)	3	4	3	3	4	1	2	1	9	12
Старатель (Prospector)	3	4	3	3	4	1	2	2	9	+6

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Unit Size: 5+

Размер отряда: одноручное оружие, двуручное оружие и тяжелый доспех

Опции:

- Весь отряд может взять динамитные шашки (см. ниже).....+2 очка за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Старателя (чемпион).....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
- Старатель может получить паровой бур (см. ниже).....+20 очков
- 0-1 отряд на каждые 1000 очков может:
 - Заменить спец правило Сомкнутый Стройна Разомкнутый Строй....Бесплатно
 - Получить спец правило Ветеран.....+1 очко за модель
 - Приобрести руны Знамен на общую сумму до.....25 очков

Спец Правила: Засада, Сомкнутый Стройна, Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Решительность, Авангард

	R	S	AP	Special Rules
Blasting charges	6"	3	-1	Бронелом (1), Огненные Атаки, Быстрый Выстрел

	R	S	AP	Special Rules
Steam drill	Combat	S+3	-3	Яростное Нападение, Требуется двух рук, Бить Последним

Примечание: Отряд Шахтеров, который находится в резерве и в котором имеется Старатель, экипированный паровым буром, может выполнить переброс D6 броска для определения, выходит ли он на поле боя.



Победители (Slayers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Победитель Троллей	3	4	3	3	4	1	2	1	10	12
Победитель Гигантов	3	5	3	4	4	1	3	2	10	+7

Тип Войска: Обычная Пехота
Размер Базы: 25 x 25 мм
Размер отряда: 5+
Экипировка: одноручное оружие

Опции:

- Любое количество моделей может взять что-то одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+1 очко за модель
 - двуручное оружие.....+2 очка за модель
- Любое количество моделей может быть улучшено до Победителей Гигантов.+7 очков за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
 - Приобрести руны Знамен на общую сумму до.....50 очков

Спец правила:

- Победитель Троллей (Troll Slayer):** Смертоносный удар, Ненависть (Орки и Гоблины), Иммуниет к Психологии, Одиночка, Магическая Сопротивляемость (-2), Пестрая Команда*, Разомкнутый Строй, Решительность, Победитель, Несокрушимый
- Giant Slayers:** Смертоносный удар, "Сразись со мной!", Ненависть (Орки и Гоблины), Иммуниет к Психологии, Одиночка, Магическая Сопротивляемость (-2), Пестрая Команда*, Разомкнутый Строй, Решительность, Победитель, Несокрушимый

**Победители Гигантов всегда занимают первый ряд(ряды) отряда, проталкиваясь при необходимости вперед сквозь любых Победителей Троллей. Если в отряде, где имеются знаменосец и музыкант достаточно Победителей Гигантов, и музыкант и знаменосец тоже будут Победителями Гигантов. Если в отряде имеются знаменосец и музыкант и только один Победитель Гигантов, этот Победитель Гигантов будет знаменосцем.*

"Сразись со мной!" ("Fight Me!")

В своих поисках славной смерти, Победители Гигантов ищут все более сильных врагов.

Любая модель с этим спец правилом может бросать и принимать вызовы также как персонажи.

Победитель (Slayer)

Чтобы достаточно долго прожить, будучи Победителем, воин должен быть особенно умелым и яростным.

Когда эта модель выполняет бросок на Ранение, бросок 4+ всегда считается успехом, вне зависимости от Стойкости.



Infantry



Дворфы Победители

Жизнь Победителя - это постоянные поиски сражений и врагов, ведь Победитель не может уклониться от боя. Поэтому в трудные времена когда тронги собираются, Победители прибывают из пустыней чтобы поддержать сородичей, привлеченные большим количеством врагов, в бою с которыми можно себя испытать, и желающие использовать свои впечатляющие боевые качества на благо Дворфов. Многие ожесточенные войны были выиграны за счет упорства Победителей. Несмотря на то что они предпочитают сражаться с самыми большими монстрами, при необходимости они готовы вырезать и обычных врагов. Обескровленные и избитые после боя они делают лишь небольшой перерыв чтобы утолить жажду и снова отправляются в свое путешествие.

Cavalry



Гирокоптеры

Гирокоптеры - это летающие машины, чьи вращающиеся лопасти приводятся в действие легковесной паровой машиной. Это изобретение Гильдии Инженеров. Впрочем прежде чем эти летающие машины приняли более консервативные Дворфы прошло много веков. Как гласит легенда, изобретатель вдохновился зрелищем пикирующих с вершины горы Драконов, а затем совместил вместе функцию крыльев и двигателя, что использовались для бурильных машин.

Несмотря на то что вначале их использовали для перелетов через трудный горный ландшафт и чтобы сбрасывать припасы и сообщения в осажденные врагами поселения, вскоре Гирокоптеры весьма успешно применили и на поле боя. Теперь даже самые мелкие крепости обладают воздушным флотом и опытные пилоты Инженеры обязательно входят в тронг.

Гирокоптеры (Gyrocopters)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Гирокоптер (Gyrocopter)	1	4	3	4	5	3	2	2	9	60

Тип Войска: Монструозная Кавалерия

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 1-6

Экипировка: одноручное оружие, паровая пушка (см. ниже) и бронированный фюзераж (считается как полный латный доспех)

Опции:

- Любой Гирокоптер может заменить свою паровую пушку на одно из следующего:
 - Серная пушка (см. ниже)+5 очков за модель
 - Угольная пушка (см. ниже).....+10 очков за модель

Спец правила: Сбрасываемая Бомба, Стрелять и Убегать, Полет (9), Сокрушительные Удары (D3), Сकिрмишеры, Стремительное движение, Авангард

Сбрасываемая Бомба (Dive Bomb)

Гирокоптеры несут мелкие бомбы, оснащенные кремневыми механизмами для поджига запала. Когда запал загорается, пилот должен быстро сбросить бомбу. Часто происходит так, что бомбы падают не загоревшись. Но хуже всего - это когда бомба вообще не падает!

Один раз за игру отряд с этим спец правилом может выполнить атаку 'Сбросить Бомбу' ('Dive Bomb') против одного вражеского отряда, с которым он не вовлечен в бой. Для этого отряд должен подвигаться (с помощью полета) над отрядом, который он желает атаковать, в подфазу Оставшиеся Движения. Как только движение отряда закончено, вражеский отряд получает D6 попаданий Силой 3, каждый с AP -1 за каждую модель в отряде над которым он подвигался. При этом за каждый натуральный бросок 1 при определении количества попаданий случается осечка бомбы и отряд теряет вместо этого одну Рану.

	R	S	AP	Special Rules
Паровая пушка (Steam gun)	N/A	3	-1	Дыхательное Оружие
	R	S	AP	Special Rules
Серная пушка (Brimstone gun)	18"	5	-2	Созданное Дворфами, Огненные Атаки, Несколько Выстрелов (D3+1), Быстрый Выстрел
	R	S	AP	Special Rules
Угольная пушка (Clattergun)	24"	4	-1	Бронелом (1), Созданное Дворфами, Движение и Стрельба, Несколько Выстрелов (D6), Быстрый Выстрел



Гиробомберы (Gyrobombers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Гиробомбер (Gyrobomber)	1	4	3	4	5	4	2	2	9	95

Тип Войска: Монструозная Кавалерия

Размер Базы: 50 x 50 mm

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие, паровая пушка и бронированный фюзеляж (считается как полный латный доспех)

Опции:

- Любой Гиробомбер может заменить свою паровую пушку на одно из следующего:
 - Серная пушка (см. напротив)+5 очков за модель
 - Угольная пушка (см. напротив).....+10 очков за модель

Спец правила: Бомбежка, Сомкнутый Строй, Fly (8), Сокрушительные Удары (D3+1), Стремительное движение

Бомбежка (Bombing Run)

Оснащенный механическими стойками с подвешенными бомбами Взрывная обида, Гиробомберы летают над боевыми порядками Дворфов и уничтожают большие скопления врагов.

Эта модель может выполнять атаку 'Бомбежка' ('Bombing Run') против одного вражеского отряда, с которым она не вовлечена в бой. Для этого модель должна подвигаться (перелететь) через отряд которых собирается атаковать во время подфазы Оставшихся Движений. Как только движение этой модели закончилось, сделайте бросок по таблице Бомбардировки ниже:

Таблица Бомбардировки

D6 Результат

- 1 Преждевременная детонация (Premature Detonation):** Спусковой механизм заклинило и бомба взрывается преждевременно. Эта модель теряет одну Рану.
- 2 Не взорвалась (Dud):** Она бомба сброшена, но не сдетонировала прежде чем свалиться на голову врага. Вражеский отряд теряет одну Рану.
- 3-4 Прямое попадание (Direct Hit):** Прямо на цель приземляется целый кластер бомб. Разместите большой (5") шаблон взрыва так чтобы его центральное отверстие оказалось прямо над центом вражеского отряда. После выставления выполняются разлет шаблона на D6". Любые модели, чья база оказывается под шаблоном в конечной позиции шаблона рискует получить попадание и получает одно попадание Силой 4 с AP -1.
- 5-6 Бомбы пошли (Bombs Away):** Кластер бомб сброшен и они накрывают большую область. Разместите два мелких (3") шаблона взрыва так чтобы их центральное отверстие оказалось над вражеским отрядом. После выставления для каждого шаблона выполняются разлет шаблона на D6". Любые модели, чья база оказывается под шаблоном в конечной позиции шаблона рискует получить попадание и получает одно попадание Силой 4 с AP -1.

Cavalry



Гиробомберы

Сразу после того как отправился в полет первый Гирокоптер, Инженеры Дворфов начали думать как можно увеличить его незначительную полезную нагрузку. Со временем когда вторжения Орков и Гоблинов перекрывали целые долины, обходя горы и окружая крепости Дворфов, одним Гирокоптерам, жужжащим над врагами не удавалось сорвать атаку. После тщательной переработки Гильдия Инженеров сумела значительно увеличить размер и количество несомых бомб. Так был изобретен Гиробомбер. Вооруженные впечатляющей бомбовой нагрузкой в виде расположенных рядами бомб Взрывная обида и набором расположенных в носовой части мощных орудий, Гиробомберы дымят над боевыми порядками Дворфов для уничтожения самых больших формаций врагов.



War Machine

War Machine



Стрелометы

Как ни удивительно, многие кланы все еще используют Стрелометы - военные машины, которые Дворфы применяли еще со времен Богов Предков. Стрелометы - это увеличенные версии арбалетов, способные стрелять большими болтами на дальние дистанции. Некоторые из надежных и точных Стрелометов находятся на службе уже тысячи лет и они до сих пор успешно сбивают летающих Виверн или протыкают Троллей.

Метатели Обид

Катапульты были одними из старейших военных машин Дворфов и многие тысячелетия использовались для контроля подходов к крепостям Дворфов. Во время Войны Возмездия Дворфы были настолько разгневаны что начали писать на камнях, используемых в качестве амуниции свои обиды. Этот обычай укоренился и теперь многие считают что эффективность выстрела катапульты зависит от такой обиды.

Стрелометы (Bolt Throwers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Стреломет (Bolt Thrower)	-	-	-	-	6	3	-	-	-	55
Расчет Дворфов (Dwarf Crew)	3	3	3	3	4	3	2	3	9	-

Тип Войска: Военные машины

Размер Базы: 50 x 50 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Стреломет, одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может приобрести Инженерные руны на общую сумму до.....100 очков

Спец правила: Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопrotивляемость (-1), Сकिрмишеры, Упрямый

Метатели Обид (Grudge Throwers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Метатель Обид (Grudge Thrower)	-	-	-	-	7	3	-	-	-	95
Расчет Дворфов (Dwarf Crew)	3	3	3	3	4	3	2	3	9	-

Тип Войска: Военные машины

Размер Базы: 50 x 75 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Камнемет, одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может приобрести Инженерные руны на общую сумму до.....100 очков

Спец правила: Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопrotивляемость (-1), Скирмишеры, Упрямый



Пушка (Cannon)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Пушка (Cannon)	-	-	-	-	7	3	-	-	-	100
Расчет Дворфов (Dwarf Crew)	3	3	3	3	4	3	2	3	9	-

Тип Войска: Военные машины

Размер Базы: 50 x 50 mm (war machine), 25 x 25 mm (crew)

Размер отряда: 1

Экипировка: Пушка, одноручное оружие и легкий доспех

Options:

- Может приобрести Инженерные руны на общую сумму до.....100 очков

Спец Правила: Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Сирмишеры, Упрямый

Органные Пушки (Organ Guns)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Органная Пушка (Organ Guns)	-	-	-	-	7	3	-	-	-	120
Расчет Дворфов (Dwarf Crew)	3	3	3	3	4	3	2	3	9	-

Тип Войска: Военные машины

Размер Базы: 50 x 50 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Органная Пушка, одноручное оружие и легкий доспех

Спец Правила: Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Сирмишеры, Упрямый

Огнеметная Пушка (Flame Cannon)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Огнеметная Пушка	-	-	-	-	6	3	-	-	-	125
Расчет Дворфов (Dwarf Crew)	3	3	3	3	4	3	2	3	9	-

Тип Войска: Военные машины

Размер Базы: 50 x 75 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Огнемет, одноручное оружие и легкий доспех

Спец Правила: Ненависть (Орки и Гоблины), Магическая Сопротивляемость (-1), Сирмишеры, Упрямый

War Machine



Пушка

Пушка - одна из самых полезных военных машин, способная раскалывать даже самых тяжело вооруженных врагов, посылать снаряды в большие вражеские построения, сравнивать с землей вражеские города или укрепления и справляться даже с самыми большими монстрами.

Органная Пушка

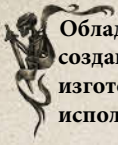
Изобретенная Гильдией Инженеров Органная Пушка названа так за то, что имеет несколько стволов, напоминающих трубы музыкального органа. Когда все стволы стреляют с максимальной эффективностью, Органная Пушка способна быстро разметать целое вражеское подразделение.

Огнеметная Пушка

Огнеметная Пушка - это смертоносное оружие, наносящее страшные повреждения. Команды этих необычных орудий набирают из особенно бесстрашных Дворфов добровольцев, потому что когда опасная смесь из горячего масла и расплавленной смолы вырывается из пушки, пушка имеет не слабые шансы просто взорваться!



РУННЫЕ ПРЕДМЕТЫ



Обладающие отличной стойкостью к магии и ее влиянию, Дворфы научились использовать ее силу при создании магических предметов наподобие оружия и брони. Дворфы - величайшая из всех рас в плане изготовления магических предметов. И действительно, многое самое могучее магическое оружие, что используют Эльфы и Люди было на самом деле выковано Дворфами.



Рунная Магия

В отличие от других армий, модели армий Владений Дворфийских Гор не могут приобретать никакие из магических предметов, перечисленных в книге правил *Warhammer: the Old World*. Вместо этого Дворфы могут быть экипированы рунными предметами. Это магические предметы, которые можно собирать по вашим требованиям, приобретая и комбинируя руны, перечисленные на следующих страницах.

Создание Рунных предметов

Руны бывают пяти категорий: Оружия (Weapon), Брони (Armour), Талисманов (Talismanic), Знамен (Standard) и Инженерии (Engineering). Руны из каждой категории можно наносить на предметы, которые несут определенные модели или отряда, создавая таким образом рунные предметы. Для этого просто выберите нужные вам для модели или отряда руны и запишите в ростере их названия и на какие предметы они нанесены. Не забудьте добавить стоимость каждой руны к стоимости модели так же как для магических предметов.

Например, вы можете захотеть нанести руну Оружия на ручное оружие, которые вооружен Тан Дворфов, таким образом вооружив модель магическим оружием. После того как вы выберете ее из списка рун Оружия, просто запишите в ростере что Тан вооружен оружием, на которое нанесена выбранная руна.

Правила Рун

Удержать магию в форме руны - задача непростая и во избежание происшествий при создании рун используются строгие правила, давно разработанные рунными жрецами. Чтобы это отобразить все рунные предметы в вашей армии должны соблюдать следующие правила:

- 1 Правило Трех (The Rule Of Three):** Ни один предмет не может иметь на себе больше трех рун. Ни одна из моделей не может иметь при себе руны больше чем из трех категорий.
- 2 Правило Формы (The Rule Of Form):** Предмет не может иметь на себе руны, не предназначенные для этого предмета. Например, на одноручном оружии не могут быть руны Инженерии.
- 3 Правило Чести (The Rule Of Pride):** В вашей армии не может быть двух одинаковых рунных предметов. Это касается как предметов с одной руной так и предметов с двумя или тремя рунами.
- 4 Правило Ревности (The Rule Of Jealousy):** Каждая Главная руна выбирается только один раз для всей армии. На предмете не может быть больше одной Главной руны.
- 5 Правило Повторения (The Rule Of Duplication):** На одном предмете могут повторяться только руны отмеченные звездочкой (*). Такая комбинация усиливает их эффект.

Также важно помнить что рунный предмет принципиально не отличается от других магических предметов и все обычные правила для магических предметов применяются и к рунным предметам.

Одноразовые Руны

Некоторые руны отмечены как 'одноразовые'. Такие руны можно использовать только один раз за игру. После использования рунная магия считается использованной и не может быть использована снова.



Руны Оружия (Weapon Runes)

Руны Оружия можно нанести на одноручное оружие или двуручное оружие (в любых его формах). Модель не может обладать больше чем тремя рунами Оружия, какое бы оружие она не несла. Оружие с одной или несколькими рунами считается магическим оружием (как описано в книге правил) и автоматически получает спец правило Магические Атаки.

Главная Руна Кузнеца (Master Rune Of Smiting)75 очков

Секрет этой руны описан в Рундокикроне - древнем томе, что хранится в сокровищнице Карак Кадрин.

Оружие, украшенное Главной Руной Кузнеца получает спец правило Несколько Ран (D6).

Главная Руна Скальфа Черного молота (Master Rune Of Skalf Blackhammer).....65 очков

Рунный жрец Скальф выковал много могучих молотов. Некоторые говорят что даже молот Сигмара, сам Гал Мараз, тоже был его работой.

При выполнении броска на Ранение оружием, украшенной Главной Руной Скальфа Черного молота, бросок 2+ всегда считается успешным, вне зависимости от Стойкости цели.

Главная Руна Аларика Безумного (Master Rune Of Alaric The Mad).....45 points

Аларик Безумный выковал знаменитые Рунные клыки для Курфюстов Империи прежде чем встретился со своей неизвестной судьбой.

Против ран, причиненных оружием, украшенных Главной Руной Аларика Безумного, не разрешены спас броски за Броню (спас броски за Оберег (Ward) и Регенерацию можно выполнять обычным образом).

Главная Руна Победителя Драконов (Master Rune Of Dragon Slaying).....35 очков

С помощью этой могучей руны Дворфы уничтожили много великих змеев и злобных тварей Хаоса.

При выполнении броска на Ранение против врага с типом войска 'бегемот' оружием, украшенным Главной Руной Победителя Драконов, бросок 2+ всегда считается успешным, вне зависимости от Стойкости цели.

Главная Руна Полета (Master Rune Of Flight)25 очков

Эта хитрая руна используется для того, чтобы путать врагов Дворфов еще с тех времен когда мир был юным.

Только одноручное оружие. Один раз за ход во время фазы Стрельбы, оружие, украшенное Главной Руной Полета можно метнуть со следующим профилем (которое можно модифицировать дополнительными рунами):

R	S	AP	Special Rules
12"	S	-	Магические Атаки, Движение и Стрельба, Быстрый Выстрел

Главная Руна Подвижности (Master Rune Of Swiftess)25 очков

Впервые эта руна была выкована Тургромом Отишельником, последним рунным кузнецом, изучавшим Эльфийское мастерство.

Носитель оружия, украшенного Главной Руной Подвижности, получает спец правило Бить Первым.

Главная Руна Разлома (Master Rune Of Breaking)25 очков

Рунные кузнецы испытывают чувство глубокого удовлетворения, когда творения низших рас разбиваются от ударов их молотов.

Любое магическое оружие, несомое вражеской моделью, которая получила одну или несколько несохраненных ран от оружия, украшенного Главной Руной Разлома, уничтожается и не может быть использовано до конца игры.

Обратите внимание что даже после уничтожения их магического оружия, такие модели все еще считаются вооруженными одноручным оружием.



Руны Оружия (Weapon Runes)

Руна Парирования (Rune Of Parrying) ..35 очков

Оружие с этой руной при отражении вражеских атак движется подобно жидкой ртути.

Любая вражеская модель, направляющая свои атаки против модели, вооруженной оружием, которое украшено Руной Парирования, в фазу Боя получает модификатор -1 к своим броскам на Попадание.

Руна Изгнания (Rune Of Banishment)...25 очков

Само прикосновение такой руны, которые начали создавать еще во времена Богов Предков, - анафема для существа Хаоса.

Вражеская модель со спец правилом Порожденный Варпом не может применять спас броски за Оберег (Ward) против попадания, причиненных оружием, украшенным Руной Изгнания.

Руна Ярости (Rune Of Fury)*.....25 очков

Руна Ярости - это символ злости, которую Дворфы используют к врагам своих предков.

За каждую нанесенную на оружие Руну Ярости, владелец оружие получает модификатор +1 к своей характеристике Атаки.

Руна Обид (Grudge Rune)*20 очков

Руна Обид с невероятной точности будто сама ищет врагов Дворфов.

За каждую Руну Обид, нанесенную на оружие, владелец может выполнить переброс одного броска на Попадание натуральных 1 во время фазы Боя.

Руна Мощи (Rune Of Might)*.....20 очков

Украшенное руной Мощи оружие способно валить Гигантов своим шквалом ударов.

За каждую нанесенную на оружие Руну Мощи, владелец получает модификатор +1 к своей характеристике Сила.

Руна Раскалывания (Rune Of Cleaving)*...15 очков

Эта руна была первой что начали делать для шахтерских инструментов и позволяет легко раскалывать скалы.

Только одноручное оружие. За каждую Руну Раскалывания, нанесенную на оружие, его характеристика AP улучшается на 1.

Руна Пронзания (Rune Of Striking)*.....15 очков

Оружие с этой руной поражает самые уязвимые точки врага с невероятной точностью.

За каждую нанесенную на оружие Руну Пронзания, владелец получает модификатор +1 к своей характеристике WS.

Руна Огня (Rune Of Fire).....10 очков

Заставляющая оружие светиться обжигаяще белым светом, Руна Огня вечно хранит в себе жар кузницы.

Носитель оружия, украшенного Руной Огня, получает спец правило Огненные Атаки.

Руна Скорости (Rune Of Speed)*.....5 очков

Эта руна наделяет носителя внимательностью и скоростью, что позволяет захватить врасплох незадачливого врага.

Только одноручное оружие. За каждую Руну Скорости, нанесенную на оружие, ее носитель получает модификатор +1 к своей характеристике Инициатива.



Руны Брони (Armour Runes)

Руны Брони можно наносить только на броню. Если вы выдадите модели руну Брони, она наносится на носимую ей броню. Модель не может иметь больше трех рун Брони, даже если она несет дополнительную экипировку наподобие щита.

Главная Руна Адаманта (Master Rune Of Adamant).....100 очков

Главная Руна Адаманта делает плоть более крепкой чем гранит и более непробиваемой чем сталь.

Модель, которая носит броню, украшенную Главной Руной Адаманта получает характеристику Стойкость 10. Эту руну нельзя комбинировать с любыми другими рунами Брони.

Главная Руна Громрила (Master Rune Of Gromril).....45 очков

В своей чистой форме Громрил способен сохранять руны лучше чем любой другой материал в мире.

Модель, которая носит броню, украшенную Главной Руной Громрила получает значение брони 2+, которое нельзя улучшить никаким образом.

Руна Железа (Rune Of Iron).....35 очков

Встроенная в доспех могучая Руна Железа повышает защиту своего владельца.

Модель, которая носит броню, украшенную Руной Железа добавляет +1 Рану в своем профиле.

Руна Выносливости (Rune Of Fortitude)*.....30 очков

Руны Выносливости обращают плоть в железо и с легкостью отражают клинки врагов.

За каждую Руну Выносливости, нанесенную на эту броню, модель получает модификатор +1 к своей характеристике Стойкость (до максимума 10).

Руна Сохранности (Rune Of Preservation)25 очков

Впервые Руна Сохранности была выкована для защиты от обезглавливающих ударов Эльфийских мастеров мечников.

Модель, которая носит броню, украшенную Руной Сохранности получает иммунитет к спец правилам Смертельный Удар и Несколько Ран (X). Если носитель получает несохраненное ранение от атаки с любым из этих спец правил, он теряет одну Рану.

Руна Щита (Rune Of Shielding)*.....15 очков

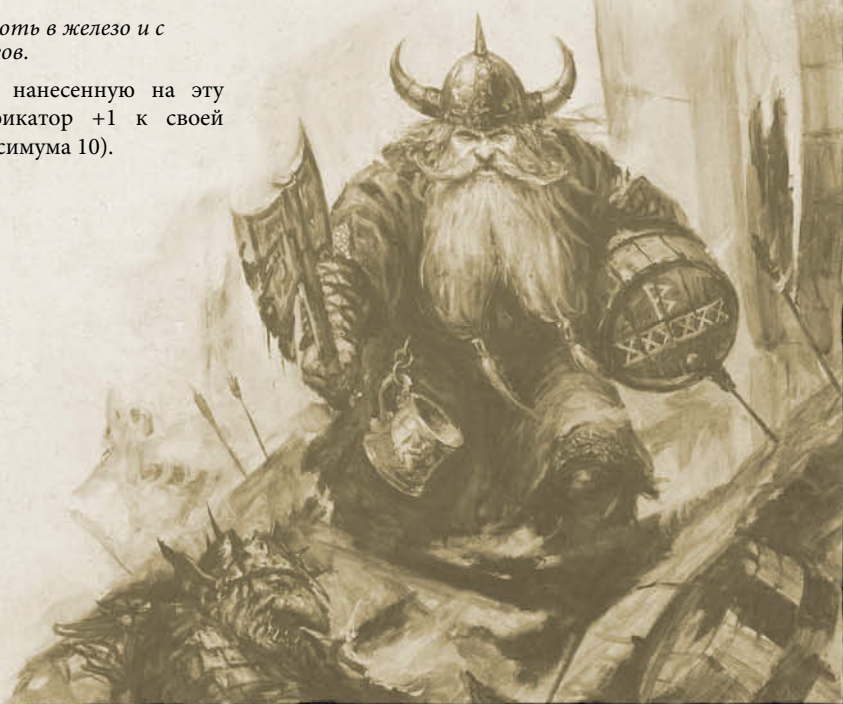
В былые времена целые полки отправлялись на войну со щитами, украшенными Руной Щита.

Модель, которая носит броню, украшенную одной Руной Щита получает спас бросок за Оберег (Ward) 6+ против любых полученных ран. За каждую дополнительную Руну Щита, этот спас бросок за Оберег улучшается на 1.

Руна Камня (Rune Of Stone)*.....5 очков

Руна Камня - это простая, но хрупкая руна, которую обычно создают подмастерья рунных кузнецов.

Одноразовая. За каждую Руну Камня, нанесенную на броню, модель может выполнить переброс одного проваленного спас броска за Броню.



Руны Талисманов (Talismanic Runes)

Рунами Талисманов украшают небольшие личные вещи, наподобие колец, амулетов и браслетов. Все модели считаются носящими или имеющими при себе подобные предметы, на которые можно нанести руны Талисманов. Модель не может иметь больше трех рун Талисманов.

Главная Руна Спокойствия (Master Rune Of Calm)50 очков

Когда сила этой руны высвобождается, Ветра Магии утихают, лишая вражеских Магов способности сотворять даже самые простые заклинания.

Носитель Главной Руны Спокойствия способен сотворять следующее Связанное заклинание с Уровнем Силы 2:

Тип: Проклятие (Hex)

Значение Сотворения: 8+ /11+

Дальность: На себя

Эффект: Если это Связанное заклинание сотворяется с результатом сотворения 8 или больше, вражеские Маги в пределах 18" от модели, пытающиеся сотворять заклинания, увеличивают значение сотворения заклинаний на 2. Если это Связанное заклинание сотворяется с результатом сотворения 11 или больше, вражеские Маги в пределах 26" от модели, пытающиеся сотворять заклинания, увеличивают значение сотворения заклинаний на 2. Это заклинание длится до вашей следующей подфазы Начало Хода.

Главная Руна Баланса (Master Rune Of Balance).....35 очков

Закованная в светящуюся как угли горящую книгу заклинания эта руна жаждет Ветра Магии.

Только Наковальня Рока Дворфов. Один раз за ход носитель Главной Руны Баланса может использовать ее когда пытается выполнить Магическое развеивание. Когда он это делает сделайте дополнительный бросок D6 при выполнении броска Развеивания и сбросьте наименьший результат.



Главная Руна Злобы (Master Rune Of Spite).....35 очков

Эта руна, созданная для защиты жизни Дворфов, используется и во многих других хитроумных устройствах.

Каждый раз когда носитель Главной Руны Злобы теряет Рану от вражеской атаки во время фазы Боя, выполнивший атаку отряд получает попадание Силой 5 и AP -2.

Руна Разрушения заклинаний (Rune Of Spellbreaking)*.....25 очков

Считается что эта могучая руна была впервые создана работавшими вместе Гругни и Валаей.

Только Наковальня Рока Дворфов. Одноразовая. Носитель Руны Разрушения заклинаний может использовать ее вместо выполнения попытки развеивания. Если он это делает, заклинание автоматически развеивается без необходимости выполнения броска на Развеивание.

Руна Оберегов (Rune Of Warding)*.....20 очков

Руны Оберегов - полезные, но хрупкие, и их магия легко расходуется.

Одноразовая. Каждая Руна Оберегов дает владельцу спас бросок за Оберог (Ward) 2+ против одной раны.

Руна Удачи (Rune Of Luck)*.....15 очков

Рунный жрец, который впервые выковал эту руну возможно заработал много золота на азартных играх.

Одноразовая. Владелец Руны Удачи может использовать ее для переброса одного проваленного броска на Попадание или на Ранение или для переброса одного проваленного спас броска за Броню.

Руна Доменной Печи (Rune Of The Furnace)..5 очков

Придуманная чтобы помочь Дворфам при работе в горячей кузнице, эта руна была приспособлена для использования в битве.

Владелец Руны Доменной Печи получает спас бросок за Оберог (Ward) 3+ против любых ран, полученных от атаки со спец правилом Огненные Атаки.

Руна Прохода (Rune Of Passage).....5 очков

Эта руна заставляет даже самую опасную местность выравниваться под ногами.

Владелец Руны Прохода получает спец правило Движение Через Укрытия. Любой отряд к которому присоединился носитель также получает спец правило Движение Через Укрытия. Как только носитель покидает отряд по любой причине, отряд теряет это спец правило.

Руны Знамен (Standard Runes)

Руны Знамен можно наносить на знамена что несут Знаменосцы Боевого Знамени или знаменосцы в отряде у колотых имеется возможность покупать руны Знамени. Знамя не может иметь на себе больше трех рун Знамен. Отряд, к которому присоединился Знаменосец Боевого Знамени также считается имеющим возможность нести свое знамя.

Главная Руна Грунгни (Master Rune Of Grungni).....80 очков

Эта руна притягивает Ветра Магии так что их завихряющаяся сила защищает тех кто под ней марширует.

Только Знаменосец Боевого Знамени. Отряд, несущий знамя, украшенный Главной Руной Грунгни получает спас бросок за Оберег (Ward) 5+ против любых потерянных ран. Кроме того находящиеся в пределах 6" от модели, несущей данное знамя, дружественные отряды получают спас бросок за Оберег (Ward) 6+ против любых ран, полученных в фазу Стрельбы.

Главная Руна Стромни Краснобородого (Master Rune Of Stromni Redbeard).....75 очков

Впервые эта руна была встроена в Боевое Знамя Дургина, сына Гриндо, сына Гримнира.

При подсчете результата боя любой дружественный отряд в пределах Командной дальности модели, несущий знамя, украшенный Главной Руной Стромни Краснобородого, может получить дополнительный бонус +1 к очкам результата боя.

Главная Руна Сомнения (Master Rune Of Hesitation).....45 очков

Присутствие этой руны заставляет врагов колебаться перед строем Дворфов и сбивает их нападение.

Вражеский отряд, выполняющий нападение в переднюю арку отряда, несущего знамя, украшенное Главной Руной Сомнения, не считается выполнившим нападение при выборе имеющегося у него оружия или использовании имеющихся у него спец правил.

Обратите внимание что несущий руну отряд все еще считается подвергшимся нападению вражеского отряда.

Руна Смущения (Rune Of Confusion).....35 очков

Под тенью этой руны энтузиазм нападающего отряда быстро испаряется.

Любой вражеский отряд, который нападает в переднюю арку отряда, несущего знамя украшенное Руной Смущения выполняет неорганизованное нападение.

Руна Страх (Rune Of Fear).....30 очков

Те кто несут это знамя в бой кажутся возвышающимися над врагами, будто мифические гиганты.

Отряд, несущий знамя, украшенное Руной Страх получает спец правило Страх.

Руна Боя (Rune Of Battle).....25 очков

В старые времена даже самые мелкие крепости и укрепленные шахты обладали знаменем, украшенным подобной руной.

При подсчете данного результата боя, отряд, несущий знамя, украшенное Руной Боя, может получить дополнительный бонус +1 к очкам результата боя.

Руна Стралаза (Strollaz' Rune).....25 очков

Неутомимые по своей природе Дворфы способны постоянно маршировать, когда находятся под руной Стралаза.

Отряд, несущий знамя, украшенное руной Стралаза, получает спец правило Авангард.

Руна Храбрости (Rune Of Courage).....15 очков

Эта вдохновляющая руна поднимает и так выдающуюся храбрость всех Дворфов поблизости.

Отряд, несущий знамя, украшенное Руной храбрости, автоматически проходит любые требуемые от него тесты Страх и Ужаса.



Руны Инженерии (Engineering Runes)

Руны Инженерии можно наносить только на модели с типом войска 'военные машины'. Эти руны наносятся на сами военные машины, а не на носимую командой экипировку. Поэтому эффекты руны и спец правило Магические Атаки получает военная машина, а не ее команда. Военная машина не может иметь на себе больше трех рун Инженерии.

Главная Руна Испепеления (Master Rune Of Immolation)30 очков

Эта руна срабатывает достаточно редко, потому что предназначена для того чтобы военные машины никогда не попадали в руки врагов.

Только Пушка(Cannon). Одноразовая. Если украшенная такой Главной Руной Испепеления пушка теряет последнюю Рану от вражеской атаки в фазу Боя, она может быть взорвана своей командой. Любой вражеский отряд в базовом контакте с этой моделью получает D6 попаданий Силой 5 с AP -2. После этого пушка убирается из игры как потеря.

Главная Руна Маскировки (Master Rune Of Disguise).....25 очков

Эта руна магически изменяет формы военных машин, делая ее практически незаметной.

Военная машина, украшенная Главной Руной Маскировки всегда считается находящейся в полном укрытии.

Руна Пронзания (Rune Of Skewering).....20 очков

Во времена Войны Бороны, эльфы дорого заплатили за помощь в разработке этой руны.

Только стрелометы. Стреломет, украшенный этой руной получает модификатор +1 к своей характеристике Сила. Кроме того, против ран, нанесенных стрелометом, украшенным Руной Пронзания, нельзя использовать спас броски на Броню (спас броски за Обереги (Ward) и Регенерацию можно применять обычным образом).

Руна Ковки (Rune Of Forging)*.....15 очков

Эта руна позволяет военной машине становиться безупречно работающей и невероятно точной.

Одноразовое. Военная машина, украшенная Руной Ковки может выполнить переброс одной осечки (misfire) на Артиллерийском кубе.

Руна Горения (Rune Of Burning).....10 очков

Снаряды, выполненные из военной машины с этой руной воспламеняются когда попадают в цель.

Военная машина, украшенная Руной Горения, получает спец правило Огненные Атаки.

Руна Перезарядки (Rune Of Reloading).....5 очков

Военная машина, украшенная этой руной, почти разумна когда дело доходит до ее ремонта.

Военная машина, украшенная Руной Перезарядки, может стрелять на каждом ходу, даже если допустила осечку или сломалась на предыдущем ходу.

Руна Боевой стойкости (Stalwart Rune).....5 очков

Команда этой военной машины будет отчаянно сражаться, защищая свою любимую военную машину.

При подсчете результата боя, военная машина, украшенная Руной Боевой стойкости может получить бонус +1 к очкам результата боя.



СПЕЦ ПРАВИЛА ГОРНЫХ ВЛАДЕНИЙ ДВОРФОВ



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 следующих страницах вы найдете полное описание для каждого спец правила армии, используемое моделями из листа составления армии Горных владений Дворфов.

Смертельный удар (Deathblow)

Победители - отчаянные бойцы, что ищут погибели в бою, но настолько упертые в своей чести и преданы клятве Культа Победителей что не готовы смиренно принять свою судьбу. Перед смертью Победитель использует своей последний удар чтобы поразить врага.

Когда модель с этим спец правилом снижает количество Ран до нуля в результате вражеской атаки в фазе Боя, отряд что нанес атаку получает Попадание Силой 3 с AP -1.

Обратите внимание что если количество Ран этой модели снизилось до нуля когда она была вовлечена в поединок, это попадание получает модель, которая атаквала, а не сам отряд.

Созданное Дворфами (Dwarf Crafted)

Созданное Дворфами стрелковое оружие отличается высокое умение и точность как в плане изготовления, так и в плане применения, с которыми не сравнятся никакие другие расы.

Модели с этим спец правилом не получают обычный модификатор -1 на Попадание при выполнении реакции на нападение Стоять и Стрелять.

Громриловая Броня (Gromril Armour)

Металл, который Дворфы называют громрилом - самый крепкий и прочный из всех известных во всем мире, способный выдержать любой удар. Выкованная из громрила броня высоко ценится за свои защитные свойства. Поэтому полный комплект громриловой брони - настоящее сокровище и ценнейшая реликвия.

Модель с этим спец правилом может перебросить любые броски натуральной 1 при выполнении спас броска за Броню.

Громриловое Оружие (Gromril Weapons)

Многие воины Дворфов носят выкованное из громрила оружие. Это превосходное оружие, передается многие поколения как семейная реликвия, сохраняя свою выдающуюся остроту и прочность.

Ручное оружие, которое носит модель с этим спец правилом получает характеристику AP -1.

Обратите внимание что это спец правило применяется только к одному, обычному одноручному оружию. Если модель использует два ручных оружия или любые другие типы оружия, или его ручное оружие украшено любой руной Оружия, это спец правило не работает.

Решительность (Resolute)

Дворфы - мрачные и упорные бойцы, что редко покидают свою позицию.

Модели с этим спец правилом получают модификатор -1 к результату любых бросков Убегания или Преследования что они делают (до минимума 1).

Знание рун (Rune Lore)

Рунные кузнецы Дворфов - мастера создания мощных рун, содержащих чистую магию и способных высвободить свою силу по команде. В основе этого искусства лежит способность сопротивляться и мешать простым фокусам обычных Магов.

Модель с этим спец правилом может заявить попытку Магического Развеивания как будто является Магом. Однако в отличие от обычного Магического Развеивания, модели с этим спец правилом не имеют Уровня Мага с помощью которого определяется дальность Развеивания или модифицируются броски Развеивания. Вместо этого:

- Наковальня Рока имеет дальность Развеивания 24" и применяет модификатор +3 к броскам Развеивания.
- Рунный Лорд имеет дальность Развеивания 21" и применяет модификатор +2 к броскам Развеивания.
- Рунный Кузнец имеет дальность Развеивания 18" и применяет модификатор +1 к броскам Развеивания.









Не считаясь с риском, Победитель Драконов врывается в ряды звероподобных врагов чтобы встретить свою судьбу.



Отряд шахтеров Дворфов, вооруженный большим оружием. Старатель несет паровой бур.



Органная пушка и ее расчет.



Тан Дворфов,
вооруженный
украшенным рунами
боевым молотом.

Инженер Дворфов,
вооруженный парой
пистолей.

Рунный лорд
Клятвоным камнем.

Рунный Кузнец Дворфов



Защищенный огневой мощью Громовержцев, Инженер Дворфов занят тщательными приготовлениями своей смертоносной огнеметной пушки.



ИМПЕРИЯ ЛЮДЕЙ



Империя - одновременно и самое большое и самое могучей королевство Людей в Старом Свете, а также земля разорванная гражданской войной. Там, где некогда могучие государства и провинции стояли плечо к плечу, объединившись против общих врагов, сегодня каждый сам за себя, разделенный политикой. В последние годы эти земли еще больше разделил спор о том кто заслуживает титул Императора. Поэтому армии Курфюстов постоянно где-то в походах.



Империя Сигмара

Народ, который развился в современную Империю сделал первые шаги около двух с половиной тысяч лет назад, да и то большая часть того что известно об этих временах, было почерпнуто из записей Дворфов. Долгая война между Дворфами и Эльфами подошла к концу. Дворфы удалились в свои горные владения в Краесветных Горах, а Эльфы оставили вой города в Старом Свете, пересекли море и вернулись на свои безопасные острова. Несмотря что некоторые Дворфы здесь остались, их влияние ослабло, потому что многие могучие короли были мертвы а их владения разорены. Когда горы на востоке охватило пламя и разрушили мощные землетрясения, силы Дворфов оказались окончательно подорваны и новый появившийся враг набрал достаточно сил чтобы воплотить в жизнь свои амбиции. Это были Орки и Гоблины.

Орды разрушающих все вокруг громил хлынули через Краесветные Горы, через перевалы что стерегли крепости Дворфов, чтобы наводнить земли к западу от гор. Пока Дворфы отбивались от непрекращающихся нападений Орков и Гоблинов, множество людских племен начало мигрировать в южные области: Унберогены, Теутогены, Турингианцы, Черусены, Норсии и Мерогены и некоторые другие. Всем постоянно приходилось отбиваться от варлордов Орков и Гоблинов и поэтому Дворфы и Люди быстро оценили потенциал друг друга. Дворфы видели в людях союзников, которые помогут им отвоевать их утерянную империю, а Люди жаждали научиться тайным обработки металлов и начать ковать крепкое оружие из железа.

Эти ранние племена людей мало походили на современных цивилизованных Людей Империи. Одеты в грубые шкуры, они жили в глинобитных хижинах и использовали примитивное оружие из камня и бронзы. В записях Дворфов сообщается что Люди были смелыми и свирепыми. Они отчаянно сражались с ордами Орков и Гоблинов за обладание темными лесами. Самым могучим из Людей был Сигмар, первый сын вождя Анберогенов, который родился под знаменем горевшей в небесах двуххвостой кометы. Сигмар был воином великого благородства и силы, истинным другом Дворфов и впоследствии был коронован как Император. Он был прославленным воином, разящим врагов могучим молотом Гал Мараз в множестве сражений.

И все же правление Сигмара не могло быть вечным. Он мудро правил из своей столицы Рейкдорф (впоследствии переименованной в Альтдорф) в течение пятидесяти лет и видел как примитивные деревеньки его народа расцветают и превращаются в городки и города. В свое восьмидесятилетие Сигмар покинул трон и отправился на восток, пройдя по землям Людей и уйдя в легенду. После его исчезновения вожди племен, которыми он правил избрали преемника и со временем Империя продолжила свое процветание.

Однако мир в Империи не продлился слишком долго из-за присущих Людям воинственности и сварливости. Люди всегда завидуют и в чем-то подозревают своих соседей, из-за чего даже между самыми близкими союзниками возникают разногласия. Через сотню лет после исчезновения Сигмара, соперники за трон начали плести козни и политические интриги. Через тысячу лет эти козни привели к угрозе начала гражданской войны...



Империя Людей

Империя находится в самом сердце Старого Света и представляет из себя самое могучее людское царство. Оно постоянно находится в состоянии разора. Окружено со всех сторон злодеями и нечестивцами, а изнутри раздирается жадными до власти разжигателями войны Курфюстами, которых походе больше волнуют собственные разборки с соперниками за Имперский трон, чем необходимость объединиться против общего врага. На самом деле над землями Империи всегда нависает опасность и угроза войны и смерти всегда где-то рядом. И все же несмотря на все кровопролитие, этот великий народ до сих пор выживает, а ее космополитические города и военные твердыни образуют бастион против моря дикости.

Империя простирается от побережья ледовитого Моря Когтей на севере до окутанных облаками вершин иссушенных Черных Гор на юге. Ее земли укрыты густыми первобытными лесами и окружена горными кряжами, населенными бандитами убийцами, бродячими варбандами Чемпионов Хаоса, злыми мутантами и хищными монстрами. Защищенные от этих ужасов процветающие города полнятся искусными ремесленниками и продающими свои товары богатыми торговцами, где отважные солдаты и благородные государственные служащие трудятся ради безопасного будущего Империи.

Под покровом этой видимой изысканности, Империя предстает землей, полной невежества и суеверий, где запутанные крестьяне сжимают талисманы чтобы уберечься от злобных чародеев и появление старых богов. На контрасте с богатыми районами существуют трущобы, изобилующие ворами, бродягами и еретическими культами, что охотятся на своих собратьев. В Империи можно найти все аспекты человеческих страстей. И на каждого благородного героя что ходит по улицам, найдется убийца головорез, рыщущий по его следам.

Ландскнехты

Костяк армии Империи образует масса ярко разодетой пехоты. Дисциплинированные ряды Копейщиков и мрачных Алебардистов шагают в бой вместо с отрядами пестрых Мечников. Их наступление прикрывает огонь больших коробок Лучников, Аркебузир и Арбалетчиков.

Бессчетные тысячи этих верных солдат стоят наготове чтобы защитить свою землю. Рядом с этими отважными бойцами бредут удрученные банды Флагелянтов, суровые Воины Жрецы и мрачные Охотники на Вейдм, занятые праведным искоренением разнообразного зла в мире.

Армии многих государств Империи могут использовать специальные военные знания знаменитой Оружейной Школы, которая обладает богатыми кузницами в вольном государстве Нульн, где производят огромное количество могучих пушек и мортир для поражения врага издалека. Наряду с проверенными и настоящими огнестрельными образцами вооружения Оружейной Школы, армии Империи охотно используют различные экспериментальные творения Имперской Школы Инженеров, ученые которой готовы создавать самые неожиданные смертоносные инструменты для ведения войны какие только можно представить для богатых спонсоров со всех уголков Империи. Обе эти уважаемые организации не обременены политическими зависимостями, и поэтому без всяких сомнений продают свое оружие всем, даже если оно будет в дальнейшем использовано для удовлетворения амбиций соперничающих Курфюстов.

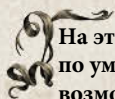
И наконец армии Империи усиливает тяжелая кавалерия Рыцарских Орденов - благородных воинов, закованных в превосходно отполированную сталь. Когда их призывают на войну, Великие Магистры Рыцарских Орденов возглавляют своих людей, атакуя врага на полном скаку и направляя свои рыцарские копья глубоко в гущу вражеских построений.

Старый Альянс

В истории мира не было более прочного союза чем тот что был заключен между древними племенами Людей и Дворфами Сигмаром, которого Дворфы посчитали достойным уважения и доверия. Дворфы хорошо запомнили и не забывают свершения Сигмара, а также обещание дружбы что они дали королю варваров. Поэтому они всегда приходят на помощь, соблюдая старый союз. Ведь когда мир наводняют дикие враги не просто найти настоящего друга.



ЛИСТ АРМИИ ИМПЕРИИ ЛЮДЕЙ



На этой странице приведен лист составления Великой Армии Империи Людей. 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% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- 0-1 Генерал Империи или Великий Магистр на каждые 1,000 очков.
- 0-1 Чтец Культа Сигмара или Верховный Жрец Ульрика на каждые 1,000 очков.
- Капитаны Империи, Маги Лорды, Мастера Маги, Магистры Ордена, Охотники на Вейм, Жрецы Сигмара, Жрецы Ульрика и Инженеры Империи
- 0-1 Боевой Алтарь Сигмара (берется как экипаж для Чтеца Культа Сигмара).

Основные

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

- 0-1 отряд Ветеранов Ландскнехтов на каждые 1,000 очков.
- СЛандскнехты, Ландскнехты Стрелки, Вольная Рота Милиции, Лучники Империи и Рыцари Империи

Специальные

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- 0-1 отряд Рыцарей Внутреннего Круга на каждые 1000 очков:
- Доппельзольднеры, Пистольеры, Рейтары и Рыцари на Демигрифах
- 0-3 военные машины, набранные из следующего списка на каждые 1000 очков:
 - Большая Пушка
 - Мортира

Редкие

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Флагелланты
- 0-1 военная машина, выбранная из следующего списка на каждые 1000 очков:
 - Многозарядная Пушка Адский Разрушитель
 - Ракетная Батарея Адский Шторм
- 0-1 Паровой Танк на каждые 1000 очков:

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:

- Листа составления Бесславной армии Империи Людей
- Одного из следующих листов оставления Великой Армий:
 - Горные Владения Дворфов
 - Королевство Бретонния
 - Королевства Высших Эльфов (Подозрительный) (Suspicious)

Знаменосец Боевого Знамени

Один Капитан Империи 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.



Character

Character



Командующие Империи

Армии Империи возглавляют отлично обученные воины, направляющие свои силы с такой же эффективностью как мечник владеет своим клинком. Первыми среди этих великих лидеров выступают Курфюрсты, знаменитые и воодушевляющие других личности, одно присутствие которых способно приободрить боевые порядки. Еще стоит отметить доверенных офицеров, избранных чтобы вести силы своей провинции. Многие такие офицеры - благородные по праву рождения, которых с малых лет обучали боевым искусствам - соколиной охоте, фехтованию и охоте на Бистменов в лесу. Другие растут по службе, начиная с нижних чинов. При этом вне зависимости от статуса большинство из них - проверенные и надежные ветераны многолетней службы, которые хорошо разбираются в военном деле и провели в сражениях всю свою жизнь.

Командующие Империи (Commanders Of The Empire)

Генерал Империи (General of the Empire)	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Генерал Империи (General of the Empire)	4	5	5	4	4	3	5	3	10	90
Капитан Империи (Captain of the Empire)	4	5	5	4	4	2	4	2	9	45

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+3 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
 - Алебарда.....+3 очка
 - Рыцарское копье (если едет верхом).....+4 очка
 - Аркебуза.....+6 очков
 - Длинный лук+4 очка
- Может взять одно из следующего:
 - Пистоль.....+5 очков
 - Пара пистолей.....+10 очков
- Может взять щит+2 очка
- Может заменить легкий доспех на:
 - Тяжелый доспех.....+3 очка
 - Полный латный доспех.....+6 очков
- Может быть верхом.....См. стр. 55
- Генерал Империи может приобрести магические предметы на сумму до.....100 очков
- Капитан Империи может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец Правила: "Держать строй!", Воодушевляющий Клич

"Держать строй!" ("Hold The Line!")

Чтобы командовать армиями Империи нужно быть проверенным ветераном, достойным уважения. Мрачное упрямство и верность долгу таких людей одновременно вдохновляет и служит примером для солдат под его командой.

Этот персонаж и любой отряд к которому он присоединился автоматически проходят любые тесты Паники, которые им требуется пройти.



Маги Империи (Empire Wizards)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Маг Лорд (Wizard Lord)	4	4	3	3	4	3	3	2	8	130
Мастер Маг (Master Mage)	4	3	3	3	3	2	3	1	7	60

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие

Магия: Маг Лорд является Магом Уровня 3. Мастер Маг является Магом Уровня 1. Каждый маг знает заклинания одной из следующих

Магическая Магия (Battle Magic)

- Демонология (Daemonology)
- Темная Магия (Dark Magic)
- Элементализм (Elementalism)
- Иллюзии (Illusion)
- Некромантия (Necromancy)

Опции:

- Может быть верхом.....См. стр. 55
- Маг Лорд может
 - Стать Магом Уровня 4.....+30 очков
 - Приобрести магические предметы на общую сумму до.....100 очков
- Мастер Маг может
 - Стать Магом Уровня 2.....+30 очков
 - Приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков

Special Rules: Magical Attacks, Magic Resistance (-1)



Character



Маги Старого Света

Статус Магов в Империи сильно различается. В Рейкланде, где распоряжается Культ Сигмара, магия запрещена и практикующих ее ловят и предают сожжению как ведьм. В находящемся по соседству Талабекладне наоборот веруют в Таала и Маги имеют возможность свободно заниматься своим искусством.

Однако где бы не жили Маги, обычные люди относятся к их силам с опаской и недоверием. Поэтому многие способные Маги ищут покровительства у знати и военных офицеров. Поэтому практикующих магию часто можно найти при дворах и в бараках по всей Империи, где они выполняют обязанности мудрых советников и доверенных консультантов, проявляя свои силы в бою лишь когда их об этом попросят.

Character



Великие Магистры
Рыцарские Ордена Империи имеют строгую иерархическую структуру, где новички совершенствуют свое боевое искусство и соблюдают кодекс чести прежде чем заслуживают мантию полноправного рыцаря. По мере того как воин добывает славу и демонстрирует свою полезность на поле боя, он поднимается в иерархии Ордена, надеясь однажды присоединиться к рыцарям ветеранам Ордена во внутреннем круге. Вступившие сюда выдающиеся воины могут когда-нибудь стать управляющими своего дома и возможно однажды сами станут Великим Магистром. Когда Имперская знать подает петицию с запросом помощи рыцарского Ордена, Магистр Ордена или сам Великий Магистр лично возглавляют армию.

Магистры рыцарских Орденов (Masters Of The Knightly Orders)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Великий Магистр (Grand Master)	-	6	3	4	4	3	6	4	9	145
Магистр Ордена (Chapter Master)	-	5	3	4	4	2	5	3	8	75

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия (персонаж)

Размер Базы: (как у скакуна)

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и тяжелый доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+3 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
 - Рыцарское копье.....+4 очка
- Может взять щит.....+2 очка
- Должен взять одно из следующего:
 - Лошадь в барде.....См. стр. 55
 - Пегаса.....См. стр.56
 - Демигрифа.....См. стр. 56
- Может заменить тяжелый доспех на полный латный доспех.....+3 очка
- Великий Магистр может приобретать магические предметы на сумму до....100 очков
- Магистр Ордена может приобретать магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец Правила: Контр Нападение, Первое Нападение , Иммуниет к Психологии, Мастер Битвы, Воодушевляющий Клич, Упрямый, Стремительное движение, Ветеран

Мастер Битвы (Master Of Battle)

Магистры Рыцарских Орденов - отважные и опасные воины, не знающие страха даже перед лицом самых ужасающих врагов.

Если эта модель присоединяется к отряду Рыцарей Империи, Рыцарей Внутреннего Круга или Рыцарей на Демигрифах, этот отряд получает спец правило Иммуниет к Психологии. Как только эта модель покидает отряд, к которому присоединилась по любой причине, этот отряд теряет данное спец правило.



Охотники на Введьм (Witch Hunters)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Охотник на Введьм	4	4	4	4	4	2	5	2	8	55

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+3 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
- Может взять одно из следующего:
 - Арбалет+6 очков
 - Аркебуза.....+6 очков
- Может взять одно из следующего:
 - Пистоль.....+5 очков
 - Пара пистолей.....+10 очков
- Может быть верхом.....См. стр. 55
- Может приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Иммуитет к Психологии, Смертельный Удар, Не позволяй жить...

Не позволяй жить... (Suffer Not...)

По Старому Свету бродит множество Охотников за Введьмами, направляемых учением церкви и личными целями в поисках разнообразных врагов Людей чтобы предать их правосудию.

Каждый Охотник за Введьмами в вашей армии должен обладать одной из следующих 'специализаций', которая указывается в вашем ростере. Эта специализация определяет на каких врагов человечества охотится Охотник на Введьм. Вам нужно сообщить своему оппоненту специализацию каждого из Охотников на Введьм в вашей армии перед расстановкой вашей армии:

- **Введьмы (The Witch):** Охотник на Введьм и любой отряд к которому он присоединился получает спец правила Ненависть (вражеские Маги) и Магическая Сопротивляемость (-2).
- **Восставшие после смерти (The Revenant):** Охотник на Введьм и любой отряд к которому он присоединился получает спец правила Ненависть (Немертвые модели) и Огненные Атаки.
- **Мутанты (The Mutant):** Охотник на Введьм и любой отряд к которому он присоединился получает спец правила Ненависть (Воины Хаоса и Звери Хаоса) и Магическая Сопротивляемость (-1).
- **Демоны (The Daemon):** Охотник на Введьм и любой отряд к которому он присоединился получает спец правила Ненависть (Демонические модели) и Магические Атаки.



Character



Охотники на Введьм

Империя - это земля, раздираемая гражданской войной и осаждаемая мириадами злобных угроз. В таких обстоятельствах не удивительно что многие церкви, соперничающие за верующих берут на себя обязанность по охоте на зло. Поэтому по здешним землям бродят Охотники на Введьм, служащие всем великим церквям и храмам и искореняют тех кто по мнению их патронов представляет из себя наибольшее зло. Ревностные храмовники Сигмара охотятся на мутантов, еретиков и введьм, в то время как фанатичные жрецы Морра заняты поисками Некромантов и Вампиров. Несмотря на большое разнообразие Охотников на Введьм, их прибытие в глухой городок всегда порождает страх и предвещает кровопролитие.

Character



Жрецы Сигмара

Сигмар - бог покровитель Империи, ее бог воин. Поклоняться ему - жить жизнью воина. Культ Сигмара требует, чтобы его последователи сражались с любыми формами зла как силой и мечом так и верой. Многие его жрецы сопровождают армии Империи когда те отправляются на войну. В этой роли они не только ведут и вдохновляют солдат, но и служат их духовными наставниками. Было много случаев, когда вдохновляющая речь Воина Жреца Сигмара возвращала веру, надежду и предотвращала бунт в ситуациях когда войска не слушали даже самых уважаемых генералов.

Воины Жрецы Сигмара (Warrior Priests Of Sigmar)

Чтец Культа Сигмара (Lector of Sigmar)	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Жрец Сигмара (Priest of Sigmar)	4	5	3	4	4	3	5	3	8	110
	4	4	3	4	4	2	4	2	7	60

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+3 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
- Может взять щит.....+2 очка
- Может заменить легкий доспех на тяжелый доспех.....+3 очка
- Может быть верхом.....См. стр.55
- Чтец Культа Сигмара может приобрести магические предметы на сумму до.....100 очков
- Жрец Сигмара может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец правила: Магические Атаки, Магическая сопротивляемость (-1), Молитвы Сигмара

Молитвы Сигмара (Prayers Of Sigmar)

Торжественные гимны и песнопения Воинов Жрецов Сигмара предназначены для того чтобы укреплять веру в верующий. С их помощью они славят силу Сигмара.

Во время Командной подфазы своего хода этот персонаж может попытаться получить благословение Сигмара, прочитав одну Молитву из списка ниже и пройдя тест Лидерства (используя собственное Лидерство). Если тест пройден, Молившийся незамедлительно получает эффект:

- **Молот Сигмара (Hammer Of Sigmar):** До вашей следующей подфазы Начало Хода, эта модель, ее скакун и один дружественный отряд в пределах Командной Дистанции может выполнить переброс натуральной 1 для бросков на Попадание или на Ранение, выполняемых в фазу Боя.
- **Щит Веры (Shield Of Faith):** До вашей следующей подфазы Начало Хода, эта модель и один дружественный отряд в пределах Командной Дистанции получает после Произнесения молитвы* спас бросок за Оберг (Ward) 5+ против любых ран, полученных в фазу Стрельбы.
- **Душевный Огонь (Soulfire):** Один вражеский отряд с которым вовлечена в бой эта модель немедленно получает D6 попаданий Силой 3 с AP -2. Эти попадания получают спец правила Огненные Атаки или Магические Атаки.

**Обратите внимание что, если во время произнесения молитвы в Командной Дальности больше одного дружественного отряда, вам нужно сообщить оппоненту на какой отряд она действует.*

Также обратите внимание что эффекты этих Молитв на дружественные отряды не кумулятивные. Другими словами на один отряд нельзя воздействовать одной и той же Молитвой большее одного раза за ход.



Воины Жрецы Ульрика (Warrior Priests Of Ulric)

Верховный Жрец Ульрика (High Priest of Ulric)	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Жрец Ульрика (Priest of Ulric)	4	5	3	4	4	3	5	3	8	110
Жрец Ульрика (Priest of Ulric)	4	4	3	4	4	2	4	2	7	60

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+3 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
- Может взять щит.....+2 очка
- Может заменить легкий доспех на тяжелый доспех.....+3 очка
- Может быть верхом.....См. стр. 55
- Верховный Жрец Ульрика может приобрести магические предметы на сумму до....100 очков
- Жрец Ульрика может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец правила: Магические Атаки, Магическая сопротивляемость (-1), Молитвы Ульрика

Молитвы Ульрика (Prayers Of Ulric)

Грозные Жрецы Ульрика просят своего бога сражений, волков и зимы следить за свершениями своих отважных последователей и вознаграждать благословением их отвагу и силу.

During the Command sub-phase of their turn, this character may attempt to invoke Ulric's blessings by chanting a single Prayer from the list below and making a Leadership test (using their own Leadership). If this test is passed, the Prayer takes immediate effect:

- **Боевой Вой (Battle Howl):** До вашей следующей подфазы Начало Хода, когда эта модель и один дружественный отряд в пределах Командной Дистанции выполняет после Произнесения молитвы* бросок на Нападение, вы можете применить модификатор +D3 к результату. Эта молитва действует только на модели с типом войска 'пехота' или 'кавалерия'.
- **Зимний Мороз (Winter's Chill):** До вашей следующей подфазы Начало Хода любая вражеская модель, направляющая атаки против этой модели, ее скакуна или отряда к которому она присоединилась должна перебрасывать любые броски на Попадание натуральной 6.
- **Ярость Зимы (Wrath Of Winter):** До вашей следующей подфазы Начало Хода эта модель, ее скакун и любой отряд к которому она присоединилась получают спец правило Несколько Ран (2).

**Обратите внимание что если во время произнесения молитвы в Командной Дальности больше одного дружественного отряда, вам нужно сообщить оппоненту на какой отряд она действует.*

Также обратите внимание что эффекты этих Молитв на дружественные отряды не кумулятивные. Другими словами на один отряд нельзя воздействовать одной и той же Молитвой большее одного раза за ход.



Character



Жрецы Ульрика

Ульрик - могучий бог битвы, волков и зимы. Гордый воин-бог что ожидает от своих последователей следовать путем прямоты, отваги и силы оружия. Его почитают по всему Старому Свету, но центр поклонения находится в Мидденхайме, городе Белого Волка на севере Империи. Ульрик - прагматичный бог и его церковь не столь открыто набожна как у Сигмара и редко занимается драматичными проповедями. При этом Ульрик - это покровитель солдат и любой жрец его культа в первую очередь воин. Поэтому многие из его жрецов присоединяются к регулярным армиям и подразделениям наемников, своим примером укрепляя веру последователей Ульрика.

Character



Инженеры Империи

Инженеры Империи - эксцентричные ученые, многих из которых можно найти в Имперской Инженерной Школе в Альтдорфе, где они занимаются новыми и экспериментальными технологиями. Их жажда опробовать свои последние творения приводит их на поля сражений, где они используют свои самые удачные образцы машинерии для помощи своим товарищам. Обычно Инженеры заняты стрельбой по противникам из различного экспериментального стрелкового оружия, но иногда не могут устоять от соблазна покомандовать командами артиллеристов, бормоча под нос что-то непонятное и перебегая от орудия к орудью. Даже пушкарки не слишком понимают причудливые теории Инженеров о том, что снаряды летают по параболической траектории, но их присутствие все же повышает точность артиллерии.

Инженеры (Engineers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Инженер Империи (Empire Engineer)	4	3	4	3	3	2	3	1	7	45

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Стреляющий гранатами бландербас (см. стр.77).....+10 очков
 - Хохландская длинная винтовка (см. стр.77).....+10 очков
 - Многоствольное ружье.....+8 очков
 - Многоствольный пистоль.....+8 очков
- Может взять голубинные бомбы (см. стр. 77)+20 очков
- Может взять легкий доспех.....+3 очка
- Может приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков

Спец правила: Клубы Сажи и Дыма, Мастер Баллистики

Клубы Сажи и Дыма (Clouds of Soot & Smoke)

Имперское стрелковое оружие производит при выстреле облако дыма, скрывающее Инженера от вражеского огня.

Эта модель считается находящейся за укрытием когда находится в пределах 3" от дружественного отряда с типом войска 'военная машина'.

Мастер Баллистики (Master of Ballistics)

Инженеры, как хорошо обученные ветераны Имперских коллегий, умело готовят военные машины к стрельбе и помогают их командам, увеличивая точность стрельбы.

Кроме случая когда эта модель убегает или вовлечена в бой, один раз за ход дружественная Имперская военная машина в пределах Дальности командования может либо использовать характеристику BS этой модели либо выполнить переброс одного Артиллерийского куба.



Скакуны Персонажей

Персонаж может стать всадником и выбрать себе скакуна из нижеприведенного списка. Некоторые из скакунов подробно описаны на следующих страницах. Те что нет, обладают более подробным описанием далее в листе армии.

Генерал Империи или Капитан Империи может быть верхом на:

- Лошадь в Барде (Barded Warhorse).....+16 очков
- Имперский Боевой конь (Empire Warhorse).....+12 очков
- Пегас (Pegasus).....+30 очков
- Демигриф (Demigryph)+50 очков
- Грифон (Griffon)См. стр. 70
- Императорский Грифон (Imperial Griffon) (только Генерал Империи)..См. стр. 70

Маг Лорд, Мастер Маг или Охотник на Ведьм могут быть верхом на:

- Имперский Боевой конь (Empire Warhorse).....+12 очков
- Пегас (Pegasus).....+30 очков
- Императорский Грифон (Imperial Griffon) (только Маг Лорд).....См. стр. 70

Великий Магистр или Магистр Ордена должен быть верхом на:

- Лошадь в Барде (Barded Warhorse).....+16 очков
- Пегас (Pegasus).....+30 очков
- Демигриф (Demigryph).....+50 очков

Чтец Культа Сигмара, Жрец Сигмара, Верховный Жрец или Жрец Ульрика могут быть верхом на:

- Лошадь в Барде (Barded Warhorse).....+16 очков
- Имперский Боевой конь (Empire Warhorse).....+12 очков
- 0-1 Боевой Алтарь Сигмара (War Altar of Sigmar) (только Чтец Культа Сигмара).....См. стр. 67

Лошадь в Барде (Barded Warhorse)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Лошадь в Барде	7	3	-	3	-	-	3	1	-	+16

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Спец правила: Контр Нападение, Первое Нападение, Стремительное движение

Имперский Боевой конь (Empire Warhorse)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Имперский Боевой конь	8	3	-	3	-	-	3	1	-	+12

Тип Войска: Легкая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Спец правила: Быстрая Кавалерия , Стремительное движение

Character



Имперские Боевые кони

Многие государства и провинции Империи выращивают собственные породы лошадей.

Например, лошади Аверланда славятся своей силой и скоростью, в то время как лошади в Рейкланде обладают толстой костью и славятся выносливостью. Те что разводятся в Маренбурге ценятся за скорость и норовистый нрав. Эти особенности и физиологическое разнообразие приводят к тому что в армиях Империи имеются разные роли для кавалерии, для которых поставляются разные более подходящие для конкретной цели по своему типу и характеру лошади. Рыцари и офицеры Империи отправляются в бой на больших и сильных конях, способных нести тяжелые барды и броню. Легкая кавалерия, наподобие Пистольеров, наоборот ездит верхом на быстрых и подвижных лошадях.

Character



Пегасы

Пегасы - это крылатые звери, выглядящие почти как лошади. При этом они значительно превосходят среднюю лошадь в плане хитрости и интеллекта. Чтобы их успешно приручить, их нужно ловить и растить пока они еще жеребята. Для этого их похищают из гнезд в Серых Горах. После приручения они становятся верными зверями, с охотой слушающих своих хозяев и откликающихся на малейшие команды.

Демигрифы

В сердце Рейккландского Леса рыщут злые и страшные существа. Однако здесь же обитают и гораздо более благородные существа. Самые почитаемые и часто встречающиеся - это Демигрифы, которых используют в качестве ездовых зверей самые опытные и закаленные в боях рыцари. Эти огромные звери зарекомендовали себя как верные и могучие скакуны на бесчисленных полях сражений славной истории Империи.

Пегасы (Pegasus)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Пегас	8	3	-	4	-	(+1)	4	2	-	+30

Примечание: Персонаж верхом на Пегасе получает +1 Рану.

Тип Войска: Монструозная Кавалерия
Размер Базы: 40 x 60 мм
Размер отряда: 1
Экипировка: Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)
Спец Правила: Контр Нападение, Первое Нападение, Полет (10), Стремительное движение

Демигрифы (Demigryph)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Демигриф	7	4	-	5	-	(+1)	4	3	-	+50

Примечание: Персонаж верхом на Демигрифе получает +1 Рану.

Тип Войска: Monstrous cavalry
Размер Базы: 50 x 75 мм
Размер отряда: 1
Экипировка: Страшные Когти (см. ниже) и бард
Спец Правила: Контр Нападение, Первое Нападение, Страх, Стремительное движение

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-



Ландскнехты (Empire State Troops)

State Troops	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Ландскнехт	4	3	3	3	3	1	3	1	7	5
Сержант	4	3	3	3	3	1	3	2	7	+5

Veteran State Troops	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Ветеран Ландскнехт	4	4	3	3	3	1	3	1	7	7
Ветеран Сержант	4	4	3	3	3	1	3	2	7	+5

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Unit Size: 10+ (5+ если это отделение)

Экипировка: одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Весь отряд может взять одно из следующего:
 - Алебарды.....+1 очко за модель
 - Колющие копья.....+1 очко за модель
- Весь отряд может взять щиты.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Сержанта (чемпион).....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
- Любой отряд Ветеранов Ландскнехтов может:
 - Получить спец правило Обученный.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на сумму до.....50 очков
- Сержант Ветеранов может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков

Спец Правила:

- Ландскнехты:** Сомкнутый Строй, Отделение, Орда, Полковой Отряд
- Ветераны Ландскнехты:** Сомкнутый Строй, Отделение, Орда, Полковой Отряд, Ветеран



Infantry



Ландскнехты

Каждое государство и вольный город в Империи обладает собственной армией профессиональных солдат, экипированных и обученных за счет этого государства. Эти отважные бойцы вооружены широким набором оружия, от копий до аркебуз. Всех их называют ландскнехтами.

Ландскнехты - это профессиональные солдаты на полном обеспечении, готовые встать в строй в любой момент. Помимо того что из них формируются армии государств для отражения нападения врагов, ландскнехты также служат городской стражей, пожарной стражей и насаждают закон. Большую часть дня солдаты тратят на муштру и тренировки с разным оружием, выполняя лающие приказы суровых сержантов и стрелков ветеранов.

Infantry



Ландскнехты

Каждое государство готовит собственные полки, которые будут сражаться вместе и обеспечивать друг другу поддержку на поле боя. Полки ландскнехтов часто вступают в бой с приданными отделениями других бойцов, которые их поддерживают. Эти отделения находятся рядом со своим полковым отрядом, прикрывают его уязвимые фланги и оказывают поддержку на поле боя. Они либо присоединяются к своему полковому отряду в кровавом ближнем бою, либо отгоняют наступающих врагов своей стрельбой. Мечники сражаются плечом к плечу с Копейщиками так что короткая дистанция парируется и контролируется с помощью мечей, позволяя орудовать копьями на большей дистанции. Аркебузиры и арбалетчики осыпают своих врагов сокрушительными залпами. А если враг переживает такой залп, его перехватывают и разрезают ударом тяжелого лезвия древкового оружия.

Стрелки Ландскнехты (State Missile Troops)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Стрелок Ландскнехт	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7
Сержант	4	3	4	3	3	1	3	1	7	+5

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 10+ (5+если это отделение)

Экипировка: одноручное оружие и арбалеты

Опции:

- Весь отряд может заменить арбалеты на аркебузы.....+1 очко за модель
- Весь отряд может взять легкие доспехи+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Сержанта (чемпион)+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
- Сержант может заменить свой арбалет или аркебузу на:
 - Пару пистолей.....+5 очков
 - Хохландскую длинную винтовку.....+8 очков
 - Многоствольное ружье+5 очков
- 0-1 отряд на каждые 1000 очков может:
 - Получить спец правило Обученный.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Отделение, Полковой Отряд



Вольная Рота Милиции (Free Company Militia)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Боец Милиции	4	3	3	3	3	1	3	1	6	6
Лидер Милиции	4	3	3	3	3	1	3	2	7	+7

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 10+ (5+ если это отделение)

Экипировка: Смешанное вооружение (считается как два одноручных оружия и метательное оружие)

Опции:

- Любой отряд может улучшить одну модель до Лидера Милиции (чемпион). +7 очков за отряд

Спец Правила: Отделение, Орда, Порывистый, Ополчение, Разомкнутый Строй, Варбанда

Лучники Империи (Empire Archers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Лучник (Archers)	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7
Искусный стрелок (Marksman)	4	3	4	3	3	1	3	1	7	+5

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие и боевой лук

Опции:

- Любой отряд может улучшить одну модель до Искусного стрелка (чемпион). +5 очков за отряд
- Любой отряд может:
 - Получить спец правило Стрелять и Убегать.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Скауты.....+1 очко за модель

Спец Правила: Отделение, Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй, Сирмишеры, Авангард



Infantry



Вольные Роты

Милиция - это полки набранные (по собственной воле или насильно) чтобы сражаться когда в этом возникает необходимость и никто не может точно сказать сколько людей удастся набрать. Некоторые из этих бойцов оказываются мрачными наемниками, живущими силой своего меча, в то время как другие - обычные крестьяне с окрестных земель. Соответственно качество полков милиции может быть очень разным.

Лучники Империи

Лучников Империи обычно собирают в небольшие группы застрельщиков, которые поддерживают в бою полковые отряды. В них часто набирают зверобоев и охотников из диких мест и наименее цивилизованных провинций. Они умеют двигаться впереди основной массы войск и вести разведку, а также мешать вражеским маневрам и обстреливать команды военных машин смертельно точными выстрелами из лука.

Infantry



Имперские

Доппельзольднеры

Каждый член полков Доппельзольднеров - заслуженный и уважаемый ветеран Ландскнехтов, персонально выбранный служить в этих элитных войсках своими командирами офицерами. Экипированные смертоносными двуручными мечами и превосходными комплектами полных латных доспехов, Доппельзольднеры приносят клятву никогда не уступать врагу ни пяди земли Империи, сражаясь при необходимости насмерть. История Империи знает много эпизодов когда этих отважных солдат вырезали полностью, когда они стояли вокруг своего знамени, после того как вся остальная армия уже была повержена. Подобная самоотверженность хорошо вознаграждается, а ветераны таких элитных подразделений иногда подрастают в рыцари, что является высочайшей честью для простого бойца.

Имперские Доппельзольднеры (Empire Greatswords)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Доппельзольднеры	4	4	3	4	3	1	3	1	8	11
Чемпион Графства	4	5	3	4	3	1	3	2	8	+8

(Count's Champion)

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, двуручное оружие и полный латный доспех

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Чемпиона Графства (чемпион).....+8 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
- Чемпион Графства может приобрести магические предметы на сумму до...50 очков
- 0-1 отряд на каждые 1000 очков может:
 - Получить спец правило Обученный.....+2 очка за модель
 - Получить спец правило Ветеран.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на сумму до.....50 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Полковой Отряд, Упрямый



Флагелланты (Flagellants)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Флагеллант	4	3	2	3	3	1	3	1	5	13
Пророк Рока (Prophet of Doom)	4	3	2	3	3	1	3	2	5	+7

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие и цеп

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Пророка Рока (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Фанатичное Рвение, Не чувствую Боли, Яростное Нападение, Иммуниет к Психологии, Порывистый, Ненависть (все враги), Несокрушимый

Фанатичное Рвение (Fanatical Zeal)

Способные размышлять более хладнокровно солдаты смотрят на банды флагеллантов со смешанным чувством страха и презрения. Поэтому мало кто желает сражаться в их рядах.

К отряду с этим спец правилом может присоединяться Чтец Культа Сигмара или Жрец Сигмара. Чтец Культа Сигмара или Жрец Сигмара, присоединившийся к отряду Флагеллантов считается имеющим спец правило Несокрушимый, пока остается в отряде.

Обратите внимание что к отряду со спец правилом Несокрушимый не может присоединиться персонаж без этого правила. Это правило делает исключение только для фанатичного жречества Сигмара.

Не чувствую Боли (Feel No Pain)

Впадающие в эйфорию ярости благодаря своим песнопениям и молитвам и ведомые в бой укусами своих плетей, Флагелланты кажутся практически невосприимчивыми в вражескому оружию.

Модель с этим спец правилом получает:

- Спас бросок за Оберег (Ward) 6+ против любых ран, полученных от немагических вражеских атак.
- Спас бросок за Оберег (Ward) 6+ против любых ран, полученных от немагических вражеских атак с Силой 5 или больше.



Infantry



Флагелланты

Старый Свет - это опасное и жестокое место, где война, чума и суровая природа способны уничтожать целые города, превращая их обитателей в попрошайек, бродяг и бандитов. Не удивительно что многие сходят с ума от перенесенных невзгод, а другие считают это знаком того что они живут п последние дни умирающего мира. Зачастую целые толпы нищих фанатиков собираются в банды под предводительством крикливого безумца и начинают вещать о приближающейся апокалиптической гибели. Эти банды бродят по городам и поселками Старого Света и следуют за марширующими армиями чтобы распространять свои кошмарные видения погибели и уныния.

Cavalry



Пистольеры

Полки Пистольеров набирают из младших сыновей и дочерей Имперской знати, желающих заработать рыцарские шпоры и у которых закипает кровь от призыва к оружию. Некоторые собирают друзей и организуют собственные подразделения, но большинство вступает в ряды Корпуса Пистольеров - полу-формальной организации, основанной Коллегией Инженеров и несколькими Рыцарскими Орденами. В бою Пистольеры действуют как легкая кавалерия, галопирующая вокруг вражеских порядков, нарушающая его построение и выполняющая опустошительные атаки ударил-убежал, громящая своими пистолетами. Экипированный богатым семейным оружием, каждый Пистольер представляет из себя лихую фигуру с яркой ливреей, украшенный плюмажем шлемом и парой пистолетов.

Пистольеры (Pistoliers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Пистольер (Pistolier)	-	3	3	3	3	1	3	1	6	16
Ветеран (Veteran)	-	3	4	3	3	1	3	1	7	+8
Имперский Боевой Конь	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Легкая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 mm

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Пистольеры:** одноручное оружие, пара пистолетов и тяжелый доспех
- **Имперский Боевой Конь:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Ветерана (чемпион).....+8 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта+6 очков за отряд
- Ветеран может заменить свою пару пистолетов на:
 - Стреляющий гренадами бландербас(см. стр. 77)+5 очков
 - Многоствольное ружье.....+5 очков
 - Многоствольный пистоль.....Бесплатно
- 0-1 отряд на каждые 1000 очков может получить спец правило Авангард ..+2 очка за модель

Спец Правило: Контр Нападение, Быстрая Кавалерия, Стрелять и Убегать, Порывистый, Разомкнутый Строй, Скиммишеры, Стремительное движение



Рейтары (Outriders)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рейтар (Outrider)	-	3	4	3	3	1	3	1	7	19
Снайпер (Sharpshooter)	-	3	5	3	3	1	3	1	7	+6
Имперский Боевой Конь	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Легкая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 mm

Размер отряда: 4+

Экипировка:

- **Рейтары:** одноручное оружие, пистолы, многоствольное ружье и тяжелый доспех
- **Имперский Боевой Конь:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Снайпера (чемпион).....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
- Снайпер может заменить свое многоствольное ружье на:
 - Пару пистолей.....Бесплатно
 - Стреляющий гренадами бландербас(см. стр. 77).....+10 очков
 - Многоствольный пистол.....Бесплатно

Спец Правило:Быстрая Кавалерия, Стрелять и Убегать, Разомкнутый Строй, Сकिрмишеры, Стремительное движение, Авангард

Cavalry



Рейтары

Большинство молодых парней и девушек, что выжили в рядах Пистольеров присоединяются к Рыцарским Орденам и посвящают полученные навыки и шрамы службе в виде закованных в броню рыцарей. Другие, которых особенно увлекла жизнь Пистольеров и не готовы от нее отказаться, остаются со своим полком или становятся инструкторами в Корпусе Пистолетов. Такие ветераны обычно носят более богато украшенную броню и часто возглавляют в бою самых стойких Пистольеров. В остальное время они формируют отдельные подразделения Рейтаров для Коллегии Инженеров. Каждый из них вооружается смертоносным многоствольным ружьем. Такое оружие способно обрушивать сокрушительную бурю свинца на значительное расстояние.

Cavalry



Рыцарские Ордены

Воины Империи благородного происхождения не вступают в ряды обычной армии и не гнут спину как обычные солдаты. Вместо этого они обычно сражаются в рядах одного из Рыцарских Орден. Это героические братства воинов, скачущих в бой на могучих боевых конях в барде. Рыцари - это выдающиеся личности, закованные в сверкающие комплекты полных пластинчатых доспехов и вооруженные оружием превосходного качества. Один вид отряда рыцарей, атакующих врага на полном скаку, производит врагов в ужас. Когда рыцари громят вперед, они становятся подобны лавине стали и мускулов. Те враги, кого не пронзают острые копыта, давятся под окованными железом копытами.

Рыцари Империи (Empire Knights)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рыцарь Империи	-	4	3	3	3	1	3	1	8	21
Прецептор (Preceptor)	-	4	3	3	3	1	3	2	8	+6
Лошадь в Барде	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 4+

Экипировка:

- **Рыцари:** одноручное оружие, тяжелый доспех и щиты
- **Лошадь в Барде:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Опции:

- Весь отряд должен взять что-то одно из следующего:
 - Двуручное оружие.....+1 очко за модель
 - Рыцарское копье.....+1 очко за модель
- Или:
 - Может заменить щиты на двуручное оружие.....Бесплатно
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Прецептора (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 на сумму до.....25 очков
- Прецептор может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков
- 0-1 отряд на 1000 очков может:
 - Получить спец правило Обученный+1 очко за модель
 - Получить спец правило Упрямый.....+2 очка за модель

Спец правила: Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Первое Нападение, Стремительное движение



Рыцари Внутреннего Круга (Inner Circle Knights)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рыцарь Внутреннего Круга	-	4	3	4	3	1	4	1	9	29
Прецептор Внутреннего Круга	-	4	3	4	3	1	4	2	9	+7
Лошадь в Барде	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 4+

Экипировка:

- **Рыцари Внутреннего Круга:** одноручное оружие, полный латный доспех и щиты
- **Лошадь в Барде:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Опции:

- Весь отряд должен взять что-то одно из следующего:
 - Двуручное оружие.....+1 очко за модель
 - Рыцарское копье.....+1 очко за модель
- Или:
 - Может заменить щиты на двуручное оружие.....Бесплатно
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Прецептора Внутреннего Круга (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Получить спец правило Упрямый.....+2 очка за модель
 - Приобрести магическое знамя на сумму до.....50 очков
- Прецептор Внутреннего Круга может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец правила: Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Обученный, Первое Нападение, Внутренний Круг, Стремительное движение, Ветеран

Внутренний Круг (Inner Circle)

Рыцари Внутреннего Круга считаются лучшими воинами Империи и когда они отправляются на войну им приходится сталкиваться с самыми дьявольскими врагами. Присутствие хотя бы одного отряда Рыцарей Внутреннего Круга на поле боя значит гораздо больше чем их численность.

Когда модель с этим спец правилом вовлечена в бой, она (но не ее скаун) может выполнить переброс любых бросков на Попадание натуральной 1.

Cavalry



Внутренний Круг

Рыцарские Ордена обладают строгой иерархией и каждый рыцарь строго придерживается требуемого для его положения этикета. На вершине иерархии находятся Рыцари Внутреннего Круга - элитное братство воинов из самых почитаемых ветеранов. Эти героические воины олицетворяют воинскую доблесть Рыцарского Ордена благодаря своим боевым свершениям, за время которых они уничтожали врагов на бесчестных полях сражений. Рыцари Внутреннего Круга - это элита из элит и лучшие бойцы всей Империи. Когда отважные Рыцари Внутреннего Круга отправляются на войну, они сражаются с самыми дьявольскими врагами, и одно их присутствие на поле боя значит много больше чем их численность.



Cavalry



Рыцари на Демигрифах

Во многих Рыцарских Орденах прежде чем попасть во Внутренний Круг нужно пройти испытание - поймать Демигрифа и подчинить своей воле. Конечно многим это не удастся и их разрывают на кровавые клочки. В результате в Империи имеется довольно мало Рыцарей на Демигрифах и даже Рыцари на Грифонах, у которых в великолепных конюшнях имеются дюжины этих потрясающих зверей, все же предпочитают более традиционных скакунов. В бою Рыцари на Демигрифах предпочитают завязывать противника в продолжительный бой где особенно хорошо проявляется сила и выносливость их страшных ездовых зверей. Дикая и кровожадная природа Демигрифов хорошо подходит для подобного боя, а их когти и острые как бритва клювы вырывают окровавленные куски из плоти врагов.

Рыцари на Демигрифах (Demigryph Knights)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рыцарь на Демигрифе	-	4	3	4	4	3	4	1	8	58
Прецептор на Демигрифе	-	4	3	4	4	3	4	2	8	+7
Демигриф	7	4	-	5	-	-	4	3	-	-

Тип Войска: Монструозная Кавалерия

Размер Базы: 50 x 75 мм

Размер отряда: 2-12

Экипировка:

- **Рыцари на Демигрифах:** одноручное оружие, тяжелый доспех и щиты
- **Демигриф:** Страшные Когти (см. ниже) и бард

Опции:

- Весь отряд должен взять что-то одно из следующего:
 - Алебарды.....Бесплатно
 - Рыцарские копья.....Бесплатно
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Прецептора на Демигрифе (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя на сумму до.....50 очков
 - Заменить тяжелый доспех на полный латный доспех.....+5 очков за отряд
- Прецептор на Демигрифе может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец правила: Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Первое Нападение, Страх, Стремительное движение

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-



Боевой Алтарь Сигмара (War Altar Of Sigmar)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Боевой Алтарь	-	-	-	5	5	5	-	-	-	135
Лошади в Барде (x2)	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая Колесница

Размер Базы: 60 x 100 мм

Размер отряда: 1

Значение Брони: 4+

Экипировка:

- **Боевые Кони:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Первое Нападение, Священный Пыл, Сокрушительные Удары (D6+1), Большая цель, Магическая сопротивляемость (-2), Упрямый, Символ Мощи, Ужас, Ведьмовская Погибель

Священный Пыл (Holy Fervour)

Присутствие Боевого Алтаря Сигмара наполняет тех кто марширует рядом с ним отвагой и мрачной решимостью преодолеть страх и защитить Империю.

Кроме случаев когда этот отряд убегает, дружелюбные отряды в пределах 6" от него автоматически проходят требуемые от них тесты Страха и могут выполнять переброс любых проваленных тестов Паники.

Символ Мощи (Symbol of Might)

Боевой Алтарь Сигмара - впечатляющая конструкция. С вершины мощной кафедры молитвы Воина Жреца разносятся и резонируют по всему полю боя.

Командная дальность Чтеца Культа Сигмара, когда он стоит на Боевом Алтаре увеличивается с 8" до 12".

Обратите внимание, что если эта модель - ваш Генерал, она обладает Командной Дальностью 18" как обычно.

Ведьмовская Погибель (Witch Bane)

Золотой Грифон - это священная реликвия Культа Сигмара и могучее напоминание всем ведьмам и чернокнижникам о том как некогда Хельденхаммер изгнал все зло из своих земель.

Все Маги в Командной Дальности (дружелюбные и вражеские) получают модификатор -2 к своим броскам Сотворения.

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



Cavalry



Боевой Алтарь

Для набожных жителей Империи, мало что может быть столь вдохновляющим как Чтец Культа Сигмара, стоящий на вершине сверкающего боевого алтаря на защищенной броне кафедры когда он произносит свои проповеди и разжигает рвение своих последователей. Эти великолепные экипаж их лакированного дерева и резного камня тянут в бой могучие лошади в бардах. Он скрипит под весом возвышающихся реликвий, таких как позолоченные грифоны и огромные каменного боевые молоты. Их окованные железом колеса оставляют глубокий след в земле. Раньше они были обычным зрелищем, но за долгие годы гражданской войны стали редкостью. Многие были осквернены и уничтожены жречеством культов соперников.

Chariots



Паровые Танки

Паровые Танки - это монструозные пышущие клубами дыма военные машины, движимые котлом под давлением, который прогоняет пар по трубкам и поршням. В бою они движутся в сторону врагов, выстреливая смертоносные ядра из своих приводимых действием пара орудий. Наступление такого железного бегемота невозможно остановить, потому что стрелы отскакивают от его бронированного корпуса, а вражеских воинов он давит своим весом.

Изначально было построено всего двенадцать Паровых Танков и те что еще работают, тщательно обслуживаются Коллегией Инженеров. Когда один из них уничтожают в бою, для его возвращения и, если это возможно восстановления предпринимаются любые меры. К сожалению многие секреты их конструкции были утрачены и поэтому оставшиеся Паровые Танки становятся все более ненадежными и неэффективными.

Паровые Имперские Танки (Empire Steam Tanks)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Паровой Танк	4	-	-	6	7	10	-	-	-	265
Инженер Командир (Engineer Commander) (x1)	-	3	4	3	-	-	3	1	8	-

Тип Войска: Тяжелая Колесница

Размер Базы: 60 x 100 мм

Размер отряда: 1

Значение Брони: 3+

Экипировка:

- **Паровой Танк:** Паровая пушка (см. напротив) и паровое ружье (см. напротив)
- **Инженер Командир:** одноручное оружие

Опции:

- Инженер Командир может взять::
 - Хохландская длинная винтовка (См. стр. 77)+10 очков
 - Голубинные бомбы (См. стр. 77)+20 очков
 - Многоствольный пистоль+8 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Тяжелые Колеса, Иммунитет к Психологии, Сокрушительные Удары (D6+1), Большая цель, Паровой Двигатель, Атака Затаптыванием (D3+1), Норовистый, Ужас, Несокрушимый

Тяжелые Колеса (Grinding Wheels)

Бронированная туша Парового Танка весит много тонн и любой враг, которому не посчастливилось упасть под его колеса будет раздавлен в кашу.

Атаки Затаптыванием, выполняемые Паровым Танком получают характеристику AP -2. Это правило нельзя использовать против моделей с типом войска бегемот, потому что они слишком большие чтобы попасть под колеса Парового Танка.

Кроме того, в отличие от других колесниц, эта модель считает низкие препятствия открытым ландшафтом, а не непроходимым.

Паровой Двигатель (Steam Power)

Несмотря на высокую скорость, развиваемую Паровым Танком, тепло в его котел нужно постоянно подкармливать. Как только команда начинает уставать, его грозный бег снижается до ползучей скорости.

Паровой Танк не может маршировать. Вместо этого он может выполнить бросок 'Steam Power' и добавить результат к характеристике модели Движение. Чтобы выполнить бросок Парового Двигателя, сделайте бросок двух D6 и сбросьте меньший результат. Наивысший результат - это результат броска Парового Двигателя. Если оба броска кубов одинаковые - сбросьте любой.



Норовистый (Temperamental)

Устройство Парового Танка - крайне сложный эксперимент, норовистый и опасный. Поэтому команде нужно постоянно следить за бульканьем и шипением в котле и трубах, а также обращать внимание на образующиеся облака пара. Невнимательность может привести к неисправным поломкам или в некоторых случаях даже ошпариванию экипажа!

Если при выполнении бросков Парового Двигателя или Нападения выпала натуральная 1, давление в котле достигает критического уровня и если его быстро не стравить, может нанести непоправимые повреждения. Выберите одно из следующего:

- **Бух! (Bang!)** Команда игнорирует нарастающее давление и оно неизбежно находит выход. Паровой Танк теряет одну Рану.
- **Пвиии! (Phweee!)** С раздирающим уши скрежетом в клубах дыма и пара давление стравливается и Паровой Танк становится неподвижным. Паровой Танк немедленно останавливается и не может больше двигаться до конца этого хода.

При этом если натуральная 1 выпадает на обеих кубках, давление слишком велико чтобы его безопасно стравить. Паровой танк теряет одну Рану и сразу останавливается. Он не может больше двигаться до конца этого хода.

Паровая Пушка (Steam Cannon)

Паровой Танк вооружен паровой пушкой, которая выпускает крутящиеся железные ядра, врезающиеся во вражеские ряды с силой традиционной артиллерии на черном порохе.

	R	S	AP	Special Rules
Steam cannon	24"	8	-2	Бронелом (2), Стрельба из Пушки, Громоздкое, Несколько Ран (D3)

Примечание: Это оружие стреляет как пушка, используя спец правило 'Стрельба из Пушки'. Если на шаге 2 на Артиллерийском кубе выпадает 'Misfire', эта модель теряет одну Рану (вместо броска по таблице Осечек). Это оружие не обладает линией видимости на 360° и может стрелять только в переднюю арку Парового Танка.

Паровое ружье (Steam Gun)

Обычно Паровой Танк дополнительно оснащается смонтированным в башне паровым ружьем. Связанное с котлом, это оружие способно окатывать оказавшихся поблизости врагов обжигающим паром.

	R	S	AP	Special Rules
Steam gun	N/A	2	N/A	Дыхательное Оружие

Notes: No armour save is permitted against wounds caused by this weapon (Ward and Regeneration saves can be attempted as normal).

Chariots



Паровые Танки

В Бою Инженер Командир Парового Танка управляет находящимся под давлением паром чтобы направлять его в нужные системы, будь это поршни, приводящие в движение колеса или паровое оружие танка. Так как у Парового Танка не имеется никаких приборов для определения давления в котле, Командиру приходится полагаться вместо этого на булькающие звуки, шипение вырывающегося из неплотно пригнанных трубок пара и собирающиеся вокруг облачка пара. Определить какое давление может выдержать котел - тонкое искусство. Если поднять давление слишком высоко, Инженер рискует тем что котел разорвется, что обычно приводит к катастрофическим последствиям.



Monster



Грифоны

Грифоны - это дикие звери, что охотятся на самых высоких пиках Краесветных Гор, паря над ними на своих больших оперенных крыльях. Голова и морда Грифона напоминает могучего орла с крючковатым клювом и когтями на ногах, способными легко разрывать латный доспех. За исключением крыльев могучее тело Грифона покрыто мехом и напоминает тело льва. Его шкура может иметь разную золотую или полосатую расцветку наподобие той что встречается у больших экзотических кошачьих. Отважные Имперские приключенцы ищут гнезда Грифонов и похищают их птенцов чтобы выращивать в неволе. Они отбирают самых сильных, сообразительных и грозных чтобы растить и тренировать в качестве ездовых зверей для своих лордов.

Грифоны (Griffons)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Грифон (Griffon)	6	5	-	5	(+1)	(+3)	5	4	-	+130

Примечание: Персонаж верхом на Грифоне получает +1 Стойкость и +3 Раны.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Императорский Грифон	6	5	-	6	(+1)	(+4)	4	4	-	160

Примечание: Персонаж верхом на Императорском Грифоне получает +1 Стойкость и +4

Тип Войска:

- **Грифон:** Монструозное Существо
- **Императорский Грифон:** Бегемот

Размер Базы:

- **Грифон:** 50 x 50 мм
- **Императорский Грифон:** 60 x 100 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. ниже), зубастая пасть (см. ниже) и шкура грифона (считается как тяжелый доспех)

Опции:

- Императорский Грифон имеет Две Головы.....+20 очков

Спец Правила:

- **Грифон:** Сомкнутый Строй, Полет (9), Большая цель, Атака Затаптыванием (D3), Стремительное движение, Ужас
- **Императорский Грифон:** Сомкнутый Строй, Полет (9), Большая цель, Атака Затаптыванием (D3+1), Стремительное движение, Ужас, Две Головы

Две Головы (Two Heads)

Благодаря тщательному селективному скрещиванию, заводчики из зоосадов Империи научились выращивать Грифонов не с одной, а сразу с двумя головами.

Императорский Грифон с двумя головами получает модификатор +1 к своей характеристике Атаки.

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

	R	S	AP	Special Rules
Serrated maw	Combat	S	-	Armour Bane (2), Multiple Wounds (2)

Примечание: В бою эта модель должна выполнять атаки на каждом ходу этим оружием. Если у этой модели Две Головы, она должна выполнять две атаки на каждом ходу этим оружием.

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

Большая Пушка (Great Cannon)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Большая Пушка	-	-	-	-	6	3	-	-	-	125
Расчет пушки (Gun Crew)	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

Тип Войска: Военная машина

Размер Базы: 50 x 75 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Большая Пушка и одноручное оружие

Опции:

- Может получить спец правило Ветеран.....+10 очков

Спец Правила: Сирмишеры

Мортиры (Mortars)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Мортира (Mortar)	-	-	-	-	6	3	-	-	-	95
Расчет пушки (Gun Crew)	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

Тип Войска: Военная машина

Размер Базы: 50 x 75 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Мортира и одноручное оружие

Опции:

- Может получить спец правило Ветеран.....+10 очков

Спец Правила: Сирмишеры

War Machine



Большие Пушки

Большие Пушки Имперской Оружейной Школы - настоящий ужас для врагов Империи. Их громopodobные выстрелы посылают железные ядра, поражающие вражеские порядки. Каждое попадание выкашивает кровавую полосу через плотно построенные подразделения. Даже самые могучие твари не способны игнорировать мощь Больших Пушек.

Мортиры

Более приземистые чем Большие Пушки, Мортиры выпускают снаряды высоко в воздух, откуда они падают среди врагов. Вместо одного снаряд, Мортиры стреляют пустыми оболочками, снабженными предохранителем и наполненными черным порохом. Эти снаряды разрываются в центре вражеского построения, разбрасывая вокруг обломки горящего железа, выкашивающие вражеские ряды и убивающие множество бойцов за раз.



War Machine



Залповая Пушка Адского Пламени

Залповая Пушка Адского Пламени - это одно из самых печально известных орудий на черном порохе из когда-либо изобретенных. Ее сокрушительная огневая мощь способна выкосить целое подразделение одним громоподобным залпом. Ее девять раздельных стволов делятся на три 'секции', вращающиеся вокруг центральной направляющей. Благодаря этому она способна выпускать такой град выстрелов, который накрывает незадачливую цель ливнем смертоносного свинца. Однако в этой разрушительной мощи кроется серьезный риск. Залповые Пушки Адского Пламени славятся тем что склонны к внезапным катастрофическим взрывам. В результате обслуживающие такие машины команды очень боятся возможного взрыва и что их мелкие кусочки будут собирать жрецы Морра.

Залповая Пушка Адского Пламени (Helblaster Volley Guns)

Залповая Пушка Адского Пламени	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Залповая Пушка Адского Пламени	-	-	-	-	6	3	-	-	-	120
Расчет пушки (Gun Crew)	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

Тип Войска: Военная машина
Размер Базы: 50 x 75 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)
Размер отряда: 1
Экипировка: Залповая Пушка Адского Пламени (см. ниже) и одноручное оружие
Спец Правила: Скирмишеры

	R	S	AP	Special Rules
Helblaster Volley Gun	24"	5	-1	Armour Bane (2), Cumbersome, Helblaster, Move or Shoot

Примечания: Это оружие использует таблицу Осечек Черного Пороха.

Спец Правила Залповой Пушки Адского Пламени

Адское Пламя (Helblaster): При стрельбе из Залповой Пушки Адского Пламени сделайте бросок трех Артиллерийских кубов до броска на Попадание. Количество сделанных выстрелов равно сумме трех Артиллерийских кубов:

- Если Misfire выпало на одном Артиллерийском кубе, все выстрелы из Залповой Пушки Адского Пламени получают модификатор -1 на Попадание.
- Если Misfire выпало на двух Артиллерийских кубах, выстрелы не производятся и происходит критическая осечка (critical fault). Сразу сделайте бросок по соответствующей таблице Осечек для определения какая именно.
- Если Misfire выпало на всех трех Артиллерийских кубах, все стволы стреляют одновременно с сокрушительным эффектом. Залповая Пушка Адского Пламени выстреливает 30 выстрелов, но после этого сразу уничтожаются и убираются из игры. Все выстрелы, которые делает Залповая Пушка Адского Пламени на этом оду получают дополнительный модификатор -1 к броскам на Попадание.

После определения количества выстрелов, сделайте за каждый из них бросок на Попадание обычным образом, используя BS расчета и применяя все необходимые модификаторы.



Батарея Ракет Адский Шторм (Helstorm Rocket Batteries)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Батарея Ракет Адский Шторм	-	-	-	-	6	3	-	-	-	125
Расчет пушки	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

Тип Войска: Военная машина

Размер Базы: 50 x 75 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Батарея Ракет Адский Шторм (см. ниже) и одноручное оружие

Спец Правила Сकिрмишеры

	R	S	AP	Special Rules
Helstorm	12-48"	3	-1	Громоздкое, Адский Шторм, Двигаться или Стрелять
Rocket Battery				

Примечание: Это оружие использует шаблон взрыва 3" и таблицу Осечек Черного Пороха.

Спец правила Батареи Ракет Адский Шторм

Адский Шторм (Helstorm): Батарея Ракет Адский Шторм выпускает залп ракет высоко в небо, которые перелетают через подразделения впереди и даже ландшафт. При стрельбе этим оружием отработайте следующие шаги:

- 1. Выберите цель:** Для этого оружия не требуется линия видимости. Вместо этого выберите целью вражеский отряд на расстоянии между минимальной и максимальной дистанцией и положите D3 шаблона взрыва так чтобы их центральные отверстия оказались над этим отрядом.
- 2. Разлет:** Как только каждый из шаблонов выложен, они разлетаются. Сделайте для каждого бросок Артиллерийского куба и куба Разлета по очереди:
 - Если на Артиллерийском кубе выпало 'Misfire', ракета не запустилась. Как только все выстрелы из оружия рассчитаны, сделайте бросок по соответствующей таблице Осечек для каждой выброшенной Осечки.
 - Если на кубе Разлета выпало 'Hit!', используйте мелкую стрелочку по символу Hit! для определения направления разлета и передвиньте шаблон на количество дюймов, равное броску Артиллерийского куба минус характеристика BS команды (до минимума нуль).
 - Если на кубе Разлета выпала стрелочка, передвиньте шаблон на количество дюймов, равное броску Артиллерийского куба в направлении, указанном стрелочкой.
- 3. Повреждения:** Любая модель, чья база оказалась под шаблоном рискует получить попадание этим оружием.



War Machine



Батарея Ракет Адский Шторм

Батарея Ракет Адский Шторм была создана под впечатлением от просмотра фейерверков. Ранние прототипы взрывали целые этажи Имперской Инженерной Школы, однако покрывшиеся копотью Инженеры выжили и успешно создали свое смертоносное, но непредсказуемое оружие. Визжащие ракеты запускаются из этой причудливой машины, представляют из себя крайне неточное оружие, которое редко может попасть во что-то кроме земли (да и то случайно). Первоначальный полет ракет должны корректироваться при помощи разнообразных стабилизаторов, противовесов и направляющих, повышающих точность ракет. Впрочем все они работают не слишком успешно. При этом если ракета попадает в цель, результат оказывается разрушительным. Несколько сотрясающих землю взрывов способны выкосить целое подразделение.

Magic Items

Magic Items



Сокровища Империи
Музеи и сокровищницы Империи полнятся прекрасными артефактами большой силы и значимости. Многие из них были выкованы руками человеческих кузнецов и мастеров и благословлены молитвами жрецов или зачарованы магией Магов. Множество других были созданы руками иных рас, таких как Дворфы Краесветных Гор или Эльфы Ултуана. И хотя большая часть этих сокровищ досталась их владельцам по праву, передана в качестве подарка или выменена в результате честной сделки, остальные были получены как военная добыча и как трофеи, снятые с тел убитых врагов. В любом случае воины Империи редко обходятся без магической помощи когда отправляются на войну.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ИМПЕРИИ ЛЮДЕЙ

На следующих страницах описаны магические предметы, уникальные для армий Империи Людей. Их могут покупать модели аз армии Империи Людей 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

Рунный клык (Runefang) 100 очков

На заре Империи для вождей Сигмара была выкована дюжина магических клинков. Те что дожили до наших дней считаются драгоценными артефактами, могучими символами статуса и власти своего владельца.

	R	S	AP	Special Rules
Runefang	Combat	S	-2	Магические Атаки, Бить Первым

Примечания: При выполнении броска на Ранение для нанесенного Рунным Клыком попадания, бросок 2+ всегда считается успешным вне зависимости от Стойкости цели.

Палица Хельштурма (Mace Of Helsturm).....65 очков

Эту палицу использовал в бою первый Великий Теогонист Йохан Хельштурм. Считается что вера Хельштурма в Сигмара была столь велика что он был способен пробить стену замка.

	R	S	AP	Special Rules
Mace Of Helsturm				
Single-handed	Combat	S	-	Магические Атаки
Double-handed	Combat	10	-5	Магические Атаки, Несколько Ран (D6), Требует двух рук

Примечание: Палица Хельштурма обладает двумя профилями. Вы должны решить какой из них будет использовать владелец в начале каждого раунда боя. Если используется в двуручном режиме, владелец может выполнить только одну атаку вне зависимости от своей характеристики Атаки.

Меч Правосудия (Sword Of Justice).....50 очков

Меч Правосудия - это древнее оружие, украшенное рунами мести и возмездия Дворфов, что наделяет его особой точностью и смертоносностью.

	R	S	AP	Special Rules
Sword of Justice	Combat	S	-1	Бронелом (1), Магические Атаки, Несколько Ран (2)

Примечание: Владелец Меча Правосудия может выполнить переброс любых бросков на Ранение.

Драконий Лук (Dragon Bow)..... 25 очков

Это реликт из древних Эльфийских колоний в Старом Свете. Превосходно сделанный лук позволяет своему владельцу стрелять лучшие самых лучших лучников Империи.

	R	S	AP	Special Rules
Dragon Bow	36"	6	-2	Магические Атаки, Несколько Ран (2)

Примечание: Только Командующий Империи.

Магическая Броня

Броня Фортуны (Armour Of Fortune).....45 очков
Украшенная рунами удачи и провидения, Броня Фортуны позволяет без вреда переживать фатальные удары.

Броня Фортуны - это комплект тяжелых доспехов. Кроме того, ее носитель получает спас бросок за Оберэг (Ward) 6 + против любых полученных ран и иммунитет к спец правилу Смертельный Удар. Если носитель получает Смертельный Удар, он может выполнять спас броски за броню и Регенерацию обычным образом. Если ранение не сохранено, он теряет одну Рану.

Броня Тарнуса (Armour Of Tarnus).....35 очков
Эта хитрая броня была создана по заказу воина-Мага Тарнуса.

Броня Тарнуса - это комплект легких доспехов, которую могут покупать и носить Маги Империи, даже если они не имеют возможности экипироваться броней, щитом или бардом без штрафа. Кроме того носитель получает спас бросок за Оберэг (Ward) 5+ против любых полученных ран.

Талисманы

Белый Плащ (The White Cloak).....30 очков
Благословенный Ар-Ульриком, этот прекрасный плащ благодаря заключенной в нем магии защищает своего носителя от самого горячего пламени.

Носитель Белого Плаща получает спас бросок за Оберэг (Ward) 5+ против любых получаемых ран и спас бросок за Оберэг 3+ против ран, нанесенных атаками со спец правилом Огненные Атаки.

Нефритовый Амулет (Jade Amulet)*25 очков
Этот могучий нефритовый талисман передается в дар за службу Культуре Сигмара.

Его носитель получает иммунитет к спец правилу Смертельный Удар. Если носитель получает Смертельный Удар, он может использовать спас броски за броню и Регенерацию обычным образом. Если рана не сохранена, он теряет одну Рану.

Магические знамена

Имперское Знамя (Imperial Banner).....60 очков
Этот прекрасное шелковое знамя - гордое напоминание о временах когда Империя была единой.

Все дружественные отряды в Командной дальности от несущей Имперское Знамя модели делают бросок 3D6 при прохождении тестов Страха, Паники или Ужаса и сбрасывают наивысший результат.

Знамя Грифона (Griffon Standard).....50 очков
Несущий Знамя Грифона отряд стойко держит позицию и никто из врагов не способен его сместить.

При определении вашего результата боя, несущий Знамя Грифона отряд может получать Бонус за Ряды 2+ за каждый дополнительный ряд после первого вместо обычного +1.

Сверкающий Вымпел (The Gleaming Pennant)....15 очков
Испускающий внутреннее свечение, Сверкающий Вымпел дает надежду тем кто под ним марширует.

Одноразовый. Несущий Сверкающий Вымпел отряд может выполнить переброс одного проваленного теста Лидерства.

Обратите внимание что тест на Слом не является тестом Лидерства.

Знамя Долга (Banner Of Duty).....10 очков
Это драгоценное Знамя укрепляет сердца отчаявшихся воинов, даря им волю чтобы продолжать сражаться.

Несущий Знамя Долга отряд может выполнить переброс любых проваленных тестов Восстановления порядка.



Зачарованные предметы

Лавры Победы (Laurels Of Victory).....40 очков

Прославленные герои Империи увенчиваются золотыми лавровыми листьями, что только увеличивает их грозную репутацию в глазах их врагов.

При определении результата боя, каждая несохраненная рана, нанесенная атакой носителя Лавров Победы (но не его скакуном) дает 2 очка результата боя вместо обычного 1.

Серебряный Горн (The Silver Horn).....15 очков

Триумфальный рев этого элегантного охотничьего горна придает скорости копытам даже самого уставшего коня.

Только персонаж со спец правилом Стремительное движение. Носитель Серебряного Горна (и любой отряд к которому он присоединился) может выполнить переброс D6 при использовании спец правила Стремительное движение.

Железный Покров (Shroud Of Iron).....10 очков

Это странное устройство напоминает навес рыночного торговца. Когда его раскрывают, Железный Покров защищает владельца от падающих с неба опасных предметов.

Владелец Железного Покрова (и любой отряд к которому он присоединился) получает спас бросок за Оберэг (Ward) 6+ против любых ран, полученных от немагических шаблонов.

Таинственные предметы

Книга Ашура (Book Of Ashur).....85 очков

Написанная Эльфийским Магом эта обширная книга магии - бесценный текст для тех кто практикует магическое искусство. Если это конечно не плохо переписанная и скверно отредактированная копия.

Владелец Книги Ашура увеличивает дальность Развеивания на 3" и если не выкидывает натуральный дубль может применить модификатор +1 к любому своему броску Сотворения или развеивания. При этом если броски Сотворения или Развеивания владельца - натуральный дубль, книга оказывается плохой копией, полной ошибок и к этому броску не применяется модификатор +1.

Фамилиар Mara (Wizard's Familiar)*35 очков

Многие Маги держат при себе фамилиаров, сверхъестественных существ, которые помогают им в их таинственных исследованиях. Зачастую эта помощь заключается в том что Магу становится проще развеивать чары своих врагов.

0-1 на Мага. Владелец Фамилиара Мага может применить модификатор +1 к любому броску Развеивания.

Обратите внимание что это модификатор к результату броска и он не отменяет бросок натурального дубля 1.

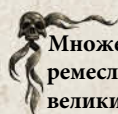
Посох Mara (Wizard's Staff)*20 очков

Маги по всему Старому Свету носят при себе зачарованные посохи, которые позволяют им собирать и направлять свои силы.

0-1 на Мага. Владелец Посоха Мага получает модификатор +1 к своему броску Сотворения когда пытается сотворить заклинание типа Атакующее (Assailment) или Магический Снаряд (Magic Missile).



ОРУЖИЕ ИМПЕРИИ



Множество коллегий Империи выпускают непрерывный приток ремесленников, каждый из которых желает прославиться на весь мир. Из этих великих образовательных центров появилось удивительно много Инженеров, которые избрали для себя не стезю гражданской инженерии, а занялись разработкой нового невероятного оружия.

Несмотря на то что большую часть этих результатов труда блистательных умов вспоминают как поучительные истории, некоторые находят себе путь в регулярные армии отдельных провинций и государств.

Стреляющий гренадами Бландербас (Grenade Launching Blunderbuss)

Это необычное оружие стреляет небольшими взрывающимися снарядами, которые разлетаются облаком ирапнели, способной пробивать даже самый толстый комплект доспехов.

	R	S	AP	Special Rules
Grenade launching blunderbuss	24"	4	-2	Громоздкое, Увесистое

Примечание: Если бросок на Попадание успешен, Стреляющий гренадами Бландербас наносит D3+1 попадания выбранному целью вражескому отряду, вместо обычного одного.

Хохландская Длинная Винтовка (Hochland Long Rifle)

Длинноствольная охотничья винтовка, которыми славится Хохланд часто оснащается хитрым телескопическим прицелом, разработанным для точного наведения на цель на впечатляющей дистанции.

	R	S	AP	Special Rules
Hochland long rifle	36"	4	-1	Бронелом (1), Громоздкое, Увесистое

Примечание: Вооруженная Хохландской длинной винтовкой модель может выбирать целью отдельную модель внутри выбранного целью отряда, такую как чемпионы и персонажи.

Голубинные бомбы (Pigeon Bombs)

Многие Инженеры экспериментируют с идеей самонаводящихся голубей, которых можно обучить доставлять бомбы к врагу. Правда большая часть таких исследований заканчивалась разлетающимися в стороны от взрыва перьями и пожаром на чердаке.

Вместо того чтобы стрелять обычным образом в фазу Стрельбы, экипированная голубинными бомбами модель может выпустить одного из этих голубей. Выберите вражеский отряд в пределах 24" от модели и сделайте бросок по таблице Голубиных Бомб ниже:

Таблица Голубинной бомбы

D6 Результат

1 Птичьи Мозги (Bird Brain): Замешкавшийся в пылу боя голубь возвращается к своему владельцу. Положите центр мелкого маркера взрыва (3") над моделью что выпустила голубинную бомбу. Любая модель, чья база оказалась под шаблоном рискует получить попадание и получает 4 Попадания Силой 4 AP -1.

2-3 Улетел Домой (Fly Away Home): Поступив вполне разумно, голубь летит к далекому горизонту. Бомба не сработала.

4-5 Не взорвалась (Dud): Голубь сбрасывает свою ношу на цель, но бомба не детонирует, а вместо этого падает на землю с устрашающей скоростью. Выбранный целью отряд получает одно попадание Силой 5 и AP -2.

6 Точная Доставка (Perfect Delivery): Голубь доставил свою ношу. Положите центр мелкого маркера взрыва (3") прямо над центром выбранного целью отряда. Любая модель, чья база оказалась под шаблоном рискует получить попадание и получает 4 Попадания Силой 4 AP -1.

Armoury



Нульн

Находящийся на пересечении южных торговых путей Старого Света Нульн считается вторым по размеру городом Империи. В прошлом здесь находился двор самого Императора. Сегодня город получил статус независимого государства и остается главным соперником Альтдорфа, как политически так и экономически. Нульн славится тем что здесь находится Имперская Оружейная Школа с развитой сетью кузниц и сталелитейных предприятий, где ветераны оружейники производят и обслуживают артиллерийские поезда Империи. Приводимые в движение паром насосы работают день и ночь чтобы выдувать ядовитые газы из горящих печей. Часть Нульна всегда окутана удушающей сажей и черным дымом. Над Нульном клубится настолько темный дым что путешественники используют его для навигации.







Пока дисциплинированные Аркебузиры стреляют и перезаряжаются, выпуская опустошительные залпы в ряды врагов, Инженер тщательно выцеливает далекого вражеского командира.



Отряд Рыцарей на Демигрифах, вооруженные алебардами и в полных латных доспехах.



Подразделение Имперских Дуппельзольднеров, вооруженное знаменитым двуручным оружием.



Верхом на грозном Грифоне и с верными знаменосцами по бокам, Генерал Империи ожидает подходящего момента чтобы приказать Рыцарям Пантеры атаковать приближающегося врага.



КОРОЛЕВСТВО БРЕТОННИЯ



Бретонцы - воинственные и доблестные люди, ищущие сражения ради личной славы и чести. Всех кто вторгается в их владения встречает ярость могучих рыцарей, непревзойденных воинов и хранителей славного народа, которых бояться и уважают по всему Старому Свету. Эти армии отправляются на войну во имя Леди Озера и во славу своего короля, сметая зло на поле битвы.

The Land of Chivalry



Земля Благородства

Королевство Бретоннии находится на юге и западе Империи, между Серыми Горами и Серединным Морем. Здесь находятся сверкающие шпили Бретонских великих городов из белого камня, возвышающиеся к небесам в подражание древним башням Высших Эльфов, что находились вдоль побережья. И все же по сравнению с большими богатыми городами Империи, эти города всего лишь скрываются для остального мира под маской космополитичности, за которой прячется правда о том, что города Бретоннии - это перенаселенные и полные болезней места, ограниченные, ветхие и обедневшие.

За выбеленными и разрушающимися стенами городов Бретоннии ярко проявляется феодальной природа королевства в очевидных различиях между знатью и крестьянами. По всей земле крестьяне существуют лишь для того чтобы служить своим хозяевам, а хозяева заняты только благородными идеями о том что надлежит рыцарю: править и защищать. Находящиеся в безопасности за стенами замков рыцари Бретоннии посвящают свое время феодальным забавам. Охоте, турнирам и подобными занятиями, в то время как их подданные тяжело трудятся чтобы прокормить свои лордов и наполнить их казну.

Бретонская знать наслаждается своими просторными залами, увешанными древними гобеленами, украшенными тонкой золотой вышивкой. Они наполнены пирующими рыцарями и их благородными семьями, в то время как крестьяне Бретоннии живут большими семьями в лачугах, которые пристроенных к стенам замков. Ремесла этих крестьян столь примитивны и собираемый урожай столь скуден, что знати приходится нанимать ремесленников из других частей Старого Света для постройки и ремонта своих замков.

Вера и Принципы

Социальные устои Бретоннии держатся на принципах веры и обычаев, заложенных сотни лет назад во времена Жилиа ле Бретона и формально записанных его сыном Луи. Каждый пласт общества Бретоннии жестко придерживаться установленных порядков. При этом из-за древности оригинальных документов многие вещи могут быть неверно или глупо истолкованы.

Низшие слои общества Бретоннии, лишь немногие из которых умеют читать, собираются в первый день каждого месяца чтобы послушать как сквайр их лорда зачитает им их кредо. Им напоминают об их привилегии служить их лорду, который служит королю и о долге который ложится на них за подобное благословение. На самом деле крестьяне Бретоннии живут впроголодь, трудясь день за днем в поле в полной нищете. Большинство не доживает до среднего возраста, так и не дождавшись благодарности хозяина за проявленную преданность. Однако без тяжелого крестьянского труда и высоких налогов которыми их облагают, рыцари не смогли бы позволить себе привычных для них образ жизни.

Сами рыцари Бретоннии регулярно переписывают свои клятвы в освященные свитки, к которым они относятся с особым трепетом. Рыцари приносят клятву перед образом или символом Леди, который в зависимости от статуса рыцаря может быть простым наброском или позолоченным триптихом. Для этих благородных, хотя и довольно недалеких воинов, нарушение клятвы считается самым страшным преступлением.



“На службе Леди...”

Бретонский фольклор полон величественных подвигов знаменитых рыцарей, сражавшихся вопреки всем врагам чтобы победить зло и одержать победу во имя Леди Озера. В эти историях и поэмах благородные рыцари ищут и убивают страшных Драконов, которые терроризировали королевство, сражаются и побеждают воинов зла и в одиночку уничтожают орды Орков. С детства воспитанные на этих историях личного мужества и отваги, каждый рыцарь желает служить своей богине и во имя ее жить вечно.

Еще со времен Жилья ле Бретона, Бретонцы поклоняются Леди Озера как своей богине. Эта окутанная мифами и легендами фигура направляет их королей и защищает землю от опасности. Считается что впервые она явилась перед Жилем и его рыцарями Соратниками перед Великой Победой под Бордело. Окутанная волшебным светом Леди поднялась из вод, неся наполненный светом Грааль, который пролился в воды озера и благословил собравшихся рыцарей пока над горами не забрезжил рассвет. Известно, что Жиль окунул свое окровавленное и изорванное знамя в сияющие воды озера и воскликнул: "Леди, благослови мое знамя!", после чего поднял его из воды, магическим образом восстановленное и несущее на себе лик Леди и ее сверкающего Грааля.

Жиль и его рыцари выехали на поле боя и победили Орков, что осаждали их землю, а затем вернулись после боя к озеру, чтобы поблагодарить Леди за благословение. У этого озера Жиль и его соратники принесли великую клятву что будут служить Леди и освободят землю Бретоннии от осаждающих ее монстров. За последующие годы они одержали много славных побед и с тех времен. Поклонение Леди распространилось по всей Бретоннии. Саму Леди видели очень редко и только в самых зеленых и удаленных местах земли ее могли встретить самые привилегированные и чистые души. Те кто ее находят получали благословение и сами становились объектами почитания.

Выглядыющая как нестареющая дева неземной красоты Леди появляется только перед теми кто преодолел великие опасности и чист сердцем. Многие рыцари, желающие доказать свою доблесть, объявляют что отправляется на Поиск Грааля чтобы найти Леди Озера и, испив из священной чаши стать одним из легендарных Рыцарей Грааля. Воином невероятных способностей, неспособных на злобу и нечестивые мысли. Она обитает в священных рощах и местах таинственной силы, а Рыцари Грааля - ее хранители, посвятившие себя защите ее чести.

Никакие низменные существа или нечестивцы не могут осквернить подобные священные места, потому что их защита - священный долг каждого Рыцаря Бретоннии, а не только Рыцарей Грааля, и они относятся к этому очень серьезно. Кодекс чести Бретоннии неразрывно связан с Леди Озера, потому что это она награждает за отвагу и доблесть, и величайшим благом для рыцаря будет получить ее благословение.

По всей Бретоннии построено множество часовен на местах где как считается встречали Леди. Они различаются от простых святилищ возле дороги, где путешественники и паломники останавливаются чтобы вознести подношения и произнести недлинную молитву перед взором богини до великих соборов, включенных во владения лордов, где одетые в робы священники непрестанно поют гимны и молятся под нефом часовни и ходят по монастырю, вознося безмолвные молитвы, так чтобы Леди слышала постоянно восхваление и знала что ее дом почитают. Священный долг Рыцаря Грааля - защита этих святилищ и любой другой рыцарь также с готовностью отдаст жизнь чтобы защитить святилище Леди от осквернения. Эти рыцари известны как рыцари отшельники, посвятившие свою жизнь защите святилища и хранящихся в нем реликвий.



ЛИСТ АРМИИ КОРОЛЕВСТВА БРЕТОННИИ



На этой странице приведен лист составления Великой Армии Королевства Бретоннии. 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% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- 0-1 Герцог (Duke)
- 0-1 Барон или Пророчица на каждые 1,000 очков
- Паладины, Девы и Сержанты

Основные

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

- 1+ Спешенных Рыцарей Королевства и/или Конных Рыцарей Королевства
- 1+ Кнехтов и/или Крестьян Лучников
- 0-1 отряд Странствующих рыцарей на каждый взятый отряд Спешенных Рыцарей Королевства или Конных Рыцарей Королевства

Специальные

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Сквайры, Рыцари Поиска, Рыцари на Пегасах и Конные Йомены
- 0-2 отряда Боевых Пилигримов на каждые 1000 очков

Редкие

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Рыцари Грааля
- 0-1 Полевой Требушет на каждые 1000 очков:

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:

- Листа составления Бесславной армии Королевства Бретоннии
- Одного из следующих листов составления Великой Армии:
 - Горных Владений Дворфов (Подозрительный) (Suspicious)
 - Империя Людей
 - Королевства Высших Эльфов
 - Королевства Древесных Эльфов (Подозрительный) (Suspicious)

Знаменосец Боевого Знамени

Один Паладин в вашей армии может быть улучшен до Знаменосца Боевого Знамени без дополнительной очковой стоимости. Помимо обычного позволенного количества очков для траты на магические предметы, Знаменосец Боевого Знамени может приобрести одно магическое знамя без ограничения по очкам.



Character



Лорды Бретоннии

Герцоги что правят Бретоннией и бароны что им служат - всемогущие и славные воины, потому что иначе им не сохранить свой статус. Многие из этих могучих героев - Рыцари Грааля, которые испили из Грааля и стали воплощением рыцарской отваги, а также магические напитки практически бессмертием от вечного света Леди Озера. Конечно среди баронов имеется много таких кто так и не получил статус Рыцаря Грааля, но при этом не меньше заслуживает права считаться героем. Иногда ответственность в плане управления может заставить рыцаря оставить Поиски Грааля, что ложится тяжким грузом на их сердце. Однако они относятся к этому также стоически как и пристало знати Бретоннии.

Лорды Бретоннии (Lords Of Bretonnia)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Герцог (Duke)	4	7	3	5	4	4	5	5	9	175
Барон (Baron)	4	6	3	4	4	3	5	4	9	100
Паладин (Paladin)	4	6	3	4	4	2	4	3	8	60

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 mm

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и тяжелый доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Моргенштерн.....+3 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
 - Рыцарское копьё (если верхом)+4 очка
- Может взять щит.....+2 очка
- Может быть верхом.....[См. стр. 89](#)
- Барон или Паладин может заменить Обет Рыцаря на следующее:
 - Обет Поиска.....+15 очков
 - Обет Грааля.....+20 очков
- Может взять одну Рыцарскую Добродетель[См. стр. 102](#)
- Герцог может приобрести магические предметы на общую сумму до100 очков
- Барон может приобрести магические предметы на общую сумму до75 очков
- Паладин может приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила:

- **Герцог:** Благословение Леди, Воодушевляющий Клич, Обет Грааля
- **Барон и Паладин:** Благословение Леди, Воодушевляющий Клич, Обет Грааля

Знамя Лорда (The Lord's Banner)

Один Паладин в вашей армии может быть улучшен до вашего Знаменосца Боевого Знамени. В отличие от других армий, в армии Королевства Бретоннии такое улучшение не имеет дополнительной стоимости.



Служительницы Леди (Handmaidens)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Пророчица (Prophetess)	4	4	3	3	3	3	3	2	8	135
Девушка (Damsel)	4	3	3	3	3	2	3	1	7	60

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие

Магия: Пророчица - Маг Уровня 3. Девушка - Маг Уровня 1. Каждая Служительница Леди маг знает заклинания одной из следующих Магий

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

Опции:

- Может быть Верховым.....См. стр.89
- Пророчица может:
 - Стать Магом Уровня 4.....+30 очков
 - Приобрести магические предметы на общую сумму до.....100 очков
- Девушка может:
 - Стать Магом Уровня 2.....+30 очков
 - Приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Аура Леди, Благословение Леди, Магия Леди, Магические Атаки, Магическая сопротивляемость (-2), Щит Леди

Аура Леди (Aura Of The Lady)

Служительницы Леди и их верные соратники всегда ощущают присутствие своей богини и вокруг них висит волшебная аура как будто серебристого воздуха.

Любой отряд, к которому присоединился этот персонаж, получает спец правило Магические Атаки.

Щит Леди (Shield Of The Lady)

Идти на войну в сопровождении Служительницы Леди - большая привилегия и Рыцари Бретоннии считают своим священным долгом защищать эмиссара своей богини от любого вреда.

Если этот персонаж присоединяется к отряду с Силой отряда 10 или больше и у него есть Рыцарские Обеты (см. стр. 108), он может по собственному желанию в любой момент удалиться в задний ряд отряда, пройдя через остальные ряды и заняв место подальше от боя. Когда он это делает, персонаж перестает находиться в боевом ряду, не может атаковать сам, а враг не может направлять свои атаки на него. При этом он продолжает давать отряду преимущества в плане Лидерства и спец правил и может сотворять заклинания, как если бы находился в боевом ряду.



Character



Служительницы Леди

Иногда малые дети в Бретоннии проявляют необычные и таинственные силы. Практически всех таких детей до того как они повзрослеют навещает Фея Чародейка, которая забирает их в Другой мир. Когда они исчезают, родители оплакивают их как будто они уже не живые. Многие девочки возвращаются в Бретоннию много лет спустя в качестве Дамзелей или Пророчиц леди. Теперь это могучие люди, прошедшие много лет вдали от Бретоннии, отточившие и закалившие свои врожденные способности. Они превращаются в могучих Магов под опекой старших служительниц Леди. Отправляясь верхом в бой, они используют свои силы чтобы давать защиту благородным воинам Бретоннии, оберегая их от злой вражеской магии и повергая врагов собственными заклинаниями.

Character



Сержанты

Среди рядов крестьян что сражаются в армиях Бретоннии, некоторые мужчины и женщины демонстрируют природные способности к лидерству и боевые способности, не характерные для их статуса. Конечно такие люди не могут вступить в ряды рыцарства, но лорды которым они служат зачастую считают нужным наградить и признать их усилия, возвысив этих крестьян над остальными собратьями. Поэтому подразделения крестьян лордов Бретоннии ведут в бой именно такие Сержанты. Эти офицеры не только выдаются своим мужеством, но и воодушевляют подчиненных, потому что само их положение убеждает обычных крестьян что их усилия тоже могут быть замечены знатью.

Сержанты (Sergeants-At-Arms)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Сержант	4	4	2	4	3	2	4	2	7	45

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Алебарда.....+2 очка
 - Дополнительное одноручное оружие.....+2 очка
 - Кавалерийское копье (если верхом).....+2 очка
- Может взять щит.....+2 очка
- Может быть верхом на Боевом Коне.....+12 очков
- Может приобрести магические предметы на общую сумму до.....25 очков

Спец Правила: Ополчение, Крестьянский Долг, Крестьяне, Варбанда

Крестьянский Долг (Peasant's Duty)

Роль Сержанта заключается в том, чтобы сохранять дисциплину в оборванных рядах сородичей. Если они потерпят неудачу и подведут своего сюзерена на поле боя, они должны понести суровое наказание.

Этот персонаж и любой отряд к которому он присоединился могут выбрать Уступить Позицию вместо того чтобы Отступить сохранив порядок и не выполняет тесты Паники когда дружественный отряд Ополчения становится Сломленным и сбегает из боя в пределах 6" от них. Также, кроме случая когда этот персонаж убегает, любой дружественный отряд в его Командной Дальности и у которого имеется спец правило Ополчение может выполнить переброс проваленного теста Паники.



Скакуны Персонажей

Персонаж может стать всадником и выбрать себе скакуна из нижеприведенного списка. Некоторые из скакунов подробно описаны на следующих страницах. Те что нет, обладают более подробным описанием далее в листе армии.

Герцог, Барон или Паладин могут быть верхом на:

- Бретонский Боевой Конь (Bretonnian Warhorse).....+16 очков
- Пегас в Барде (Barded Pegasus).....+30 очков
- Королевский Пегас (Royal Pegasus)+60 очков
- Гиппогриф (Hippogriff) (Только Герцог и Барон).....См. стр. 100

Пророчица или Девушка могут быть верхом на:

- Бретонский Боевой Конь.....+16 очков
- Боевой Конь (Warhorse).....+12 очков
- Королевский Пегас (Только Пророчица).....+60 очков
- Единорог (Unicorn).....+35 очков

Сержант может быть верхом на:

- Боевой Конь.....+12 очков

Бретонский Боевой Конь (Bretonnian Warhorse)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Бретонский Боевой Конь	8	3	-	3	-	-	3	1	-	+16

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Спец Правила: Контр Нападение, Лучшие Боевые Кони, Первое Нападение, Стремительное движение

Боевой Конь (Warhorse)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Боевой Конь	8	3	-	3	-	-	3	1	-	+12

Тип Войска: Легкая Кавалерия

Размер Базы: 25 x 50 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Спец Правила: Быстрая Кавалерия, Стремительное движение



Character



Бретонские Боевые Кони

Бретонцы всегда были отличными наездниками, а их боевые кони до сих пор считаются лучшими во всем Старом Свете. Старые истории упоминают о том как первоначальная порода была усилена за счет северных боевых коней и стала более выносливой и норовистой. Кто-то утверждает что в крови современных боевых коней пульсирует энергия фей. В любом случае рыцари Бретонии добиваются успеха не только благодаря собственным отваге и навыкам, но и выносливости нраву своих коней. Эти звери считаются настолько ценными что действующий многие сотни лет особый королевский декрет запрещает экспортировать этих превосходных животных.

Character



Пегасы

Пегасы сильнее и быстрее чем любые боевые кони и легко способны сокрушать человеческие черепа своими копытами и легко покрывать большие расстояния. Особенно они полезны в диких и труднодоступных частях Бретоннии, где обычный жеребец мог бы утонуть в грязи и запутаться в колючих кустах.

Королевские Пегасы

По легенде самые чистокровные пегасы происходят от самого Глорфиниала, жеребца Агилгара, первого Герцога Парравона и Граалевца Соратника Жиле Ле Бретона. Эти благородные и гордые животные считаются одними из умнейших зверей. Представители знати, которым посчастливилось обладать Королевским Пегасом, пользуются большим уважением. Они часто подряжают молодого Странствующего Рыцаря из своей свиты чтобы тот ухаживал за животным и не доверяют такую важную задачу обычным крестьянам.

Пегас в Барде (Barded Pegasus)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Пегас в Барде	7	3	-	4	-	(+1)	4	2	-	+30

Примечание: Персонаж верхом на Пегасе получает +1 Рану.

Тип Войска:	Монструозная Кавалерия
Размер Базы:	40 x 60 мм
Размер отряда:	1
Экипировка:	Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард
Спец Правила:	Контр Нападение, Первое Нападение, Полет (10), Стремительное движение

Королевский Пегас (Royal Pegasus)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Королевский Пегас	8	4	-	5	(+1)	(+1)	5	3	-	+70

Примечание: Персонаж верхом на Пегасе получает +1 Стойкость и +1 Рану.

Тип Войска:	Монструозная Кавалерия
Размер Базы:	50 x 50 мм
Размер отряда:	1
Экипировка:	Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард
Special Rules:	Бронелом (1, только Королевский Пегас), Контр Нападение, Первое Нападение, Полет (10), Атака Затаптыванием (2), Стремительное движение

Единорог (Unicorn)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Единорог	10	4	-	4	-	(+1)	5	2	-	+35

Примечание: Персонаж верхом на Единороге получает +1 Рану.

Тип Войска:	Монструозная Кавалерия
Размер Базы:	40 x 60 мм
Размер отряда:	1
Экипировка:	Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)
Спец Правила:	Бронелом (2, только Единорог), Бронированная Шкура (1), Манящая Аура, Контр Нападение, Магические Атаки, Атака Затаптыванием (1), Стремительное движение

Манящая Аура (Beguiling Aura)

Единорог сияет от магической силы и вокруг него висит аура, окружающих его чар, которая завораживает и очаровывает любого, кто к нему приближается.

Вражеские модели должны пройти тест Лидерства прежде чем выполнить броски на Попадание против этой модели во время фазы Боя. Если тест провален, попадает только натуральный бросок 6.



Спешенные Рыцари Королевства (Knights Of The Realm On Foot)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рыцарь Королевства	4	4	2	3	3	1	3	1	8	11
Первый Рыцарь (First Knight)	4	4	2	3	3	1	3	2	8	+6

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, тяжелый доспех и щиты

Опции:

- Весь отряд может:
 - Взять двуручное оружие.....+2 очка за модель
- Or:
 - Replace shields with great weapons+1 очко за модель
- Any unit may:
 - Улучшить одну модель до Первого Рыцаря (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.....25 очков
- Первый Рыцарь может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Благословение Леди, Сомкнутый Строй, Яростное Нападение, Обет Рыцаря

Сквайры (Squires)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Сквайр (Squire)	4	3	3	3	3	1	3	1	7	7
Эсквайр (Esquire)	4	3	4	3	3	1	3	2	7	+7

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие и длинные луки

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Эсквайра (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
 - Получить спец правило Стрелять и Убегать.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Скауты.....+1 очко за модель

Спец Правила: Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй, Крестьяне, Сकिришеры, Авангард

Infantry



Спешенные Рыцари

Большая часть рыцарского класса Бретоннии состоит из младшей знати, состоящей из обширных домов баронов и герцогов. Эти рыцари гордо демонстрируют цвета и символы геральдики своего лорда. Зачастую у них имеются и собственные элементы, обозначающие их принадлежность к одному большому семейству и в то же время показывающие индивидуальность и собственный благородный статус.

Сквайры

Ремесленники, ученые и торговцы в Бретоннии занимают шаткую позицию в иерархии общества. Они уже не крестьяне, но в то же время и не знать. Сыновья и дочери из таких семей часто поступают на службу к рыцарям в качестве Сквайров, в надежде тоже вырасти до их положения. Сквайры следят за военным арсеналом своего хозяина, заведуют его имением, сопровождают в бой и защищают от нападений вражеской легкой пехоты.

Infantry



Кнехты

Каждое лето местные собираются возле замка своего лорда чтобы показать своих детей в надежде что их выберут чтобы тренировать из них Вооруженных Людей. Для крестьян считается большой честью если их ребенок попадет на службу благородному семейству. Успешно набранным кандидатам платят внушительное жалование. Правда они получают лишь его малую часть, если вообще что-либо получают. Любые расходы вычитаются из их жалования, начиная экипировкой и униформой и заканчивая едой и постоем. Большинству даже приходится платить сборы на свои будущие похороны!

В военное время эти довольно посредственные подразделения сопровождают своих нанимателей, их численность раздувается и они показывают жизненно необходимую пехотную поддержку для рыцарей.

Кнехты (Men-At-Arms)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Кнехт (Man-At-Arms)	4	2	2	3	3	1	3	1	5	4
Йомен (Yeoman)	4	2	2	3	3	1	3	2	6	+7
Монах Грааля (Grail Monk)	4	2	2	3	3	1	2	2	6	+7

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 10+

Экипировка: одноручное оружие, древковое оружие (см. ниже), легкий доспех и щиты

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Йомена (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до Монаха Грааля (см. ниже).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
- Монах Грааля может быть экипирован Благословенным Триптихом.....+25 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Орда, Ополчение, Крестьяне, Стена Щитов, Варбанда

Монах Грааля (Grail Monk)

Сельские области Бретоннии усеяны множеством мелких монастырей Грааля. Это места тишины и уединения где благочестивые крестьяне посвящают свою жизнь служению Леди Озера. В военное время отважные монахи отправляются в бой вместе с ополчением.

Монах Грааля - это модель командной группы, которая использует правила чемпиона. Другими словами отряд с Йоменом и Монахом Грааля имеет двух чемпионов.

Благословенный Триптих (Blessed Triptych)

Когда Бретонские монахи отправляются на войну, они часто несут с собой священный триптих, взятый из своего святыща. Присутствие подобной реликвии повышает отвагу обычных крестьян.

Отряд, в котором имеется модель, экипированная Благословенным Триптихом получает спец правило Упрямый.

Polearm	R	S	AP	Special Rules
Single-handed	Combat	S	-	Бой Дополнительными Рядами
Double-handed	Combat	S+1	-1	Требует двух рук

Примечание: Древковое оружие имеет два профиля. Вам нужно выбирать что будет использовать отряд в начале первого раунда боя (т.е. в первый раунд после нападения). Несущая древковое оружие модель не может выполнить атаку поддержки в том ходу, в котором на нее напали.



Лучники Крестьяне (Peasant Bowmen)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Лучник Крестьянин	4	2	3	3	3	1	3	1	7	5
Виллан (Villein)	4	2	4	3	3	1	3	1	7	+7

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 10+

Экипировка: одноручное оружие и длинные луки

Опции:

- Весь отряд может взять легкую броню.....+1 очко за модель
 - Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Виллана (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
 - Любой отряд может:
 - быть экипирован защитным частоколом+10 очков за отряд
 - быть экипирован горящими жаровнями.....+20 очков за отряд
- Or:
- Заменить спец правило Сомкнутый Строй на Скирмишеры.....Бесплатно

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Ополчение, Крестьяне

Горящие жаровни (Burning Braziers)

Жаровни из кованого железа, наполненные горящими углями, не только защищают от утренней прохлады, но и позволяют лучникам осыпать врагов горящими стрелами.

Длинные луки отряда, экипированного горящими жаровнями получают спец правило Огненные Атаки.

Защитный Частокол (Defensive Stakes)

Вкопанные в рыхлую землю грубо заостренные колья образуют простую, но эффективную защиту против нападающего врага.

Когда отряд, экипированный заостренными кольями, выставляется, колья размещаются в базовом контакте с его передней аркой и остаются на все время игры если отряд не двигается. Как только отряд по любой причине двигается, (включая перестроение), колья теряются и убираются из игры. Все изменения от и до отряда выполняются от него самого, а колья игнорируются.

Вражеские отряды могут нападать на экипированный кольями отряд в переднюю арку обычным образом, но не могут пересечь колья физически чтобы это сделать. Вместо этого первый ряд нападающего отряда входит в базовый контакт с кольями, нападение получается неорганизованным и отряд становится Нарушенным. Модель с типом войска 'кавалерия' или 'колесница' должна пройти тест Опасного Ландшафта если заканчивает свое движение нападения в базовом контакте с этими кольями.



Infantry



Бретонские Лучники

Когда объявляется призыв на войну, каждый способный сражаться крестьянин должен отправиться на службу в армии Бретоннии. Их решимость подкрепляют обещанием медной монеты каждому кто переживет кампанию. Из тех кого насильно заставляют встать с полками Кнехтов обычно определяют в призывные лучники и им полагается разить врагов, которые не достойны внимания рыцарей.

В отличие от Кнехтов, Крестьяне Лучники обязаны сами обеспечивать себя экипировкой. Поэтому они обычно обладают собственными длинными луками, которые передаются от отца к сыну, и которые сильно отличаются своим качеством. Чтобы эффективнее использовать их численность, такие лучники собираются на поле боя в большие отряды и получают приказ осыпать врага залпами стрел.

Infantry



Боевые Пилигримы

Когда Рыцари Грааля отправляются в дорогу, они собирают вокруг себя процессию фанатичных поклонников, цель жизни которых заключается в том чтобы купаться в лучах славы этих могучих личностей. Влекомые неустанной одержимостью, эти паломники подбирают все что выбрасывает Рыцарь Грааля, будь это обломок разбитой брони, одежда или даже огрызки еды. Их страсть настолько пылкая, что религиозные падальщики следуют за своим идолом в любую погоду и по любой земле, ликуя от его свершений и восславляя его слова. Многие банды пилигримов сооружают священные реликварии - пестрое сборище выброшенных безделушек с трупом почившего рыцаря, покоящегося в центре. Пилигримы поклоняются этой конструкции, представляя что перед ними живой Рыцарь Грааля и молятся чтобы он их благословил.

Боевые Пилигримы и Реликварий Грааля (Battle Pilgrims & Grail Reliquae)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Боевые Пилигримы	4	2	2	3	3	1	3	1	8	8
Реликварий Грааля	4	2	2	3	3	6	3	6	8	+65

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм (Боевые Пилигримы), 50 x 75 мм (Реликварий Грааля)

Размер отряда: 5-30

Экипировка: одноручное оружие, легкий доспех и щиты

Опции:

- Может включать Реликварий Грааля.....+65 очков

Спец Правила:

- **Боевые Пилигримы:** Сомкнутый Строй, Ненависть (Все Враги), Ополчение, Крестьяне, Упрямый
- **Реликварий Грааля:** Благословение Леди, Сомкнутый Строй, Реликварий Грааля, Ненависть (Все Враги), Ополчение, Крестьяне, Свита Святого, Упрямый

Реликварий Грааля (Grail Reliquae)

Движимые своей страстью Пилигримы Грааля собрать все что выбрасывает Рыцарь Грааля. Для Пилигримов собранный из мусора реликварий - это их икона поклонения Леди и ее святым.

Реликварий Грааля размещается в центре первого ряда своего отряда (или как можно ближе к центру) и занимает место, а также считается как шесть моделей. Две модели в переднем ряду, две во втором и две в третьем. Если отряд поворачивается (turns) или перестраивается (reforms), Реликварий Грааля должен быть переставлен в новый первый ряд.

Потери убираются из отряда обычным образом, но Реликварий Грааля не может потерять ни одной раны когда вокруг остаются Боевые Пилигримы. Только когда все Боевые Пилигримы будут убраны из отряда, сам Реликварий Грааля может начать терять Раны.

Реликварий Грааля считается для своего отряда и как знаменосец и как музыкант. Пока модель самого Реликвария Грааля находится в пределах 12" от дружественной модели, у которой есть Обет Грааля и который не убегае, отряд получает спец правила Иммуитет к Психологии и Несокрушимый.

Свита Святого (Retinue Of The Saints)

Когда Рыцарь Грааля отправляется в путь, за ним следуют религиозные поклонники, цель жизни которых заключается в том чтобы купаться в лучах славы этих могучих личностей.

Ваша армия может включать до одного Реликвария Грааля за каждого персонажа или отряд с Обет Грааля в вашей армии.



Странствующие Рыцари (Knights Errant)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Странствующий Рыцарь	-	3	2	3	3	1	3	1	7	19
Кавалер (Gallant)	-	3	2	3	3	1	3	2	7	+6
Бретонский Боевой конь	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Странствующие Рыцари:** одноручное оружие, рыцарские копья, тяжелый доспех и щиты
- **Бретонский Боевой конь:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Кавалера (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 до25 очков

Спец Правила: Благословение Леди, Сомкнутый Строй, Лучшие Боевые Кони, Первое Нападение, Порывистый, Построение Копье, Стремительное движение, Обет Рыцаря

Конные Рыцари Королевства (Mounted Knights Of The Realm)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рыцарь Королевства	-	4	2	3	3	1	3	1	8	24
Первый Рыцарь (First Knight)	-	4	2	3	3	1	3	2	8	+7
Бретонский Боевой конь	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Рыцари Королевства:** одноручное оружие, рыцарские копья, тяжелый доспех и щиты
- **Бретонский Боевой конь:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Первого Рыцаря (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя стоимостью до.....25 очков
- Первый рыцарь может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Благословение Леди, Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Лучшие Боевые Кони, Первое Нападение, Построение Копье, Стремительное движение, Обет Рыцаря

Cavalry



Странствующие Рыцари

Странствующие Рыцари - это молодые отпрыски бретонской знати, отважные молодые воины, которым предстоит заслужить свои рыцарские шпоры. Кодекс чести утверждает что молодой рыцарь может доказать свою ценность только в бою и поэтому Стартующие рыцари жаждут оказаться на поле боя. Полные бравადы и горячей порывистости они смело бросаются в бой, не обращая внимания на опасности чтобы обрести великую славу или почетную смерть.

Рыцари Королевства

Как только Странствующие Рыцари доказывают свою ценность, их принимают в Рыцари Королевства. Рыцари Королевства образуют костяк Бретонской знати и ее военной мощи. Их уважают как за их статус так и за их свершения.



Cavalry



Рыцари Поиска

Еще со времен Жилия Ле Бретона, главным символом Бретонской чести и главной целью для любого истинного рыцаря стал Грааль. Когда рыцарь отправляется на поиски Грааля, он отказывается от всего мирского имущества и связей с домом, а также откладывает в сторону свое копье и клятвы до тех пор пока не завершит поиск. В последующие месяцы и годы жизнь рыцаря становится наполненной испытаниями и трудностями, что закаляют его разум, тело и душу. Ведомый видениями рыцарь может преодолеть бесчисленные лиги далеко от своего дома и границ Бретоннии. При этом если армии Бретоннии отправляются на войну, Рыцари Поиска тоже к ним присоединяются, формируя импровизированные подразделения чтобы встретиться с врагами, а затем вернуться к своему поиску.

Рыцари Поиска (Questing Knights)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рыцарь Поиска	-	5	2	4	3	1	4	1	8	26
Парагон (Paragon)	-	5	2	4	3	1	4	2	8	+7
Бретонский Боевой конь	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия **Размер**

Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 3+

Экипировка:

- **Рыцари Поиска:** одноручное оружие, двуручное оружие, тяжелый доспех и щиты
- **Бретонский Боевой конь:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Парагона (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя стоимостью до.....100 очков
- Парагон может взять:
 - Одну Рыцарскую Добродетель.....[См. стр. 102](#)
 - Может приобрести магические предметы на общую сумму до.....25 очков

Спец Правила: Благословение Леди, Сомкнутый Строй, Лучшие Боевые Кони, Первое Нападение, Построение Копье, Стремительное движение, Обет Поиска



Рыцари Грааля (Grail Knights)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рыцарь Грааля	-	6	2	4	4	1	5	2	9	38
Страж Грааля (Grail Guardian)	-	6	2	4	4	1	5	3	9	+7
Бретонский Боевой конь	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 3+

Экипировка:

- **Рыцари Грааля:** одноручное оружие, рыцарские копыя, тяжелый доспех и щиты
- **Бретонский Боевой конь:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Стража Грааля (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя стоимостью до.....100 очков
- Страж Грааля может взять:
 - Одну Рыцарскую Добродетель.....См. стр.102
 - Может приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Благословение Леди, Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Лучшие Боевые Кони, Первое Нападение, Построение Копье, Живые Святые, Стремительное движение, Обет Грааля

Живые Святые (Living Saints)

Каждый Рыцарь Грааля - это самодостаточный могучий чемпион. Вместе они образуют пантеон живых святых, а их имена произносятся как священную мантру по всей земле.

Каждая модель в отряде Рыцарей Грааля может бросать и принимать вызовы также как персонаж.



Cavalry



Рыцари Грааля

Леди Озера появляется перед Рыцарями Поиска только когда они докажут свою ценность. Она предлагает им Грааль и позволяет испить священной воды из этой чаши. Те, кто испили из Грааля навеки меняются. Они начинают испускать ауру силы и чистоты, их физические способности вырастают на порядок. Также им даруется продолжительность жизни, во много раз превосходящая обычную человеческую жизнь, а также множество других необычных сверхъестественных даров. С этого момента рыцарь поступает на службу Леди и Граалю и эту связь способна прервать только его смерть. Потому что хотя многие Рыцари Грааля и возвращается домой, другие начинают жить одинокой жизнью рыцаря отшельника.

Cavalry



Рыцари на Пегасах

Несмотря на то что в свите многих герцогов и баронов можно увидеть Рыцарей на Пегасах, большинство из них родов с гор на границах Бретоннии, где пологие холмы переходят в Серые Горы и где можно найти множество подобных благородных скакунов. Практические все они - Рыцари Королевства и лишь самые богатые и влиятельные рыцари могут позволить себе иметь обычных для войны пегасов, потому что эти зверей непросто ловить и еще сложнее дрессировать для боевых действий. Поэтому обладание подобным зверем является первейшим признаком богатства и успешности владельца. А еще пегас - очень эффективный инструмент в рыцарском деле.

Рыцари на Пегасах (Pegasus Knights)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рыцарь на Пегасе	-	4	2	4	4	2	3	1	8	59
Первый Рыцарь (First Knight)	-	4	2	4	4	2	3	2	8	+7
Пегас в барде	7	3	-	4	-	-	4	2	-	-

Тип Войска: Монструозная Кавалерия

Размер Базы: 40 x 60 мм

Размер отряда: 3+

Экипировка:

- **Рыцари Королевства:** одноручное оружие, рыцарские копыта, тяжелый доспех и щиты
- **Barded Pegasus:** Подкованные копыта (считаются как одноручное орудие) и бард

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Первого Рыцаря (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя стоимостью до.....50 очков

Спец Правила: Благословение Леди, Контр Нападение, Рассыпное Построение, Первое Нападение, Полет (10), Яростное Нападение (только Рыцарь на Пегасе и Первый Рыцарь), Скирмишеры, Стремительное движение, Обет Рыцаря

Рассыпное Построение (Dispersed Formation)

С широко раскинутыми крыльями, Рыцари на Пегасах спускаются с высоты на своих врагов.

Находясь в Скирмиш построении, каждая модель в отряде Рыцарей на Пегасах должна находиться в пределах 2" от другой модели своего отряда вместо обычного 1".



Конные Йомены (Mounted Yeomen)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Конный Йомен	-	3	3	3	3	1	3	1	6	13
Страж (Warden)	-	3	3	3	3	1	3	2	6	+5
Боевой конь (Warhorse)	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Тип Войска: Light cavalry

Размер Базы: 25 x 50 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Конный Йомен:** одноручное оружие, кавалерийские копы и короткие луки
- **Боевой конь:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Опции:

- Весь отряд может взять одно из следующего:
 - Легкий доспех.....+2 очка за модель
 - Щиты.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Стража (чемпион)+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
 - Может получить спец правило Ложное Отступление.....+2 очка за модель

Спец Правила: Быстрая Кавалерия, Стрелять и Убегать, Ополчение, Разомкнутый Строй, Крестьяне, Зарезервированное Движение, Скирмишеры, Стремительное движение



Infantry



Йомены

Находящиеся на позиции тюремщика или сержанта милиции йомены - это высшая позиция, которую может достичь обычный крестьянин. У Кнехта уходит много лет упорной службы чтобы добиться такого повышения и такое вознесение может гарантировать только проявление недюжинной храбрости на поле боя.

Несмотря на то что крестьянам не позволяет ездить на таких же конях как их Бретонским лордам, избранным йоменам разрешают идти в бой на тягловых лошадях. Такие войска зачастую двигаются впереди основной армии и предупреждают лордов о вражеских перемещениях. Это опасная задача, но не позволяющая заслужить большой почет. Поэтому знать предпочитает поручать ее крестьянам.

Monster



Гиппогриф

Свирепые и дикие гиппогрифы обитают у самых вершин Серых Гор, изредка спускаясь на зеленые земли внизу чтобы схватить овцу или другую скотину. Это злобные звери, которые будут биться насмерть с теми кто вторгнется на их территорию, будь это заблудившийся крестьянин или бродячий Дракон. Только самые упорные могут научиться ездить на этих зверях, потому что гиппогрифы своенравные и обладают плохим нравом, а также готовы выбросить всадника из седла, если тот ослабит поводья.

Чтобы успешно надрессировать гиппогрифа, животное нужно поймать и приручить в очень юном возрасте. Учитывая то как гиппогрифы защищают свою территорию, заполучить птенца или яйцо может быть очень опасной затеей.

Гиппогриф (Hippogryph)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Гиппогриф	7	5	-	5	(+1)	(+3)	5	4	-	+120

Примечание: Персонаж верхом на Гиппогрифе получает +1 Стойкость и +3 Раны.

Тип Войска: Монструозное существо

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. ниже), зубастая пасть (см. ниже) и шкура грифона (считается за тяжелый доспех)

Опции:

- Может получить бард.....+15 очков

Special Rules: Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Полет (9), Большая цель, Атака Затаптыванием (D3), Стремительное движение, Ужас

	R	S	AP	Special Rules
Страшные Когти (Wicked claws)	Combat	S	-2	-
зубастая пасть (serrated maw)	R	S	AP	Special Rules
	Combat	S	-	Бронелом (2), Несколько Ран (2)

Примечание: В бою эта модель должна выполнить одну из своих атак на каждом ходу этим оружием.

Скаун Персонажа: Гиппогриф может быть включен в вашу армию только в качестве скакуна персонажа. В таком случае его стоимость добавляется к стоимости ездока.



Полевые Требушеты (Field Trebuchets)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Полевой Требушет	-	-	-	-	7	3	-	-	-	100
Расчет крестьян (Peasant crew)	4	2	2	3	3	4	3	4	6	-

Тип Войска: Военная машина
Размер Базы: 60 x 100 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)
Размер отряда: 1
Экипировка: Полевой Требушет (см. ниже) и одноручное оружие
Спец Правила: Ополчение, Крестьяне, Сирмишеры

	R	S	AP	Special Rules
Полевой Требушет	12-72"	5 (10)	-1 (-4)	Бомбардировка, Громоздкое, Неподвижный Объект, Двигаться или Стрелять, Несколько Ран (D3+1)

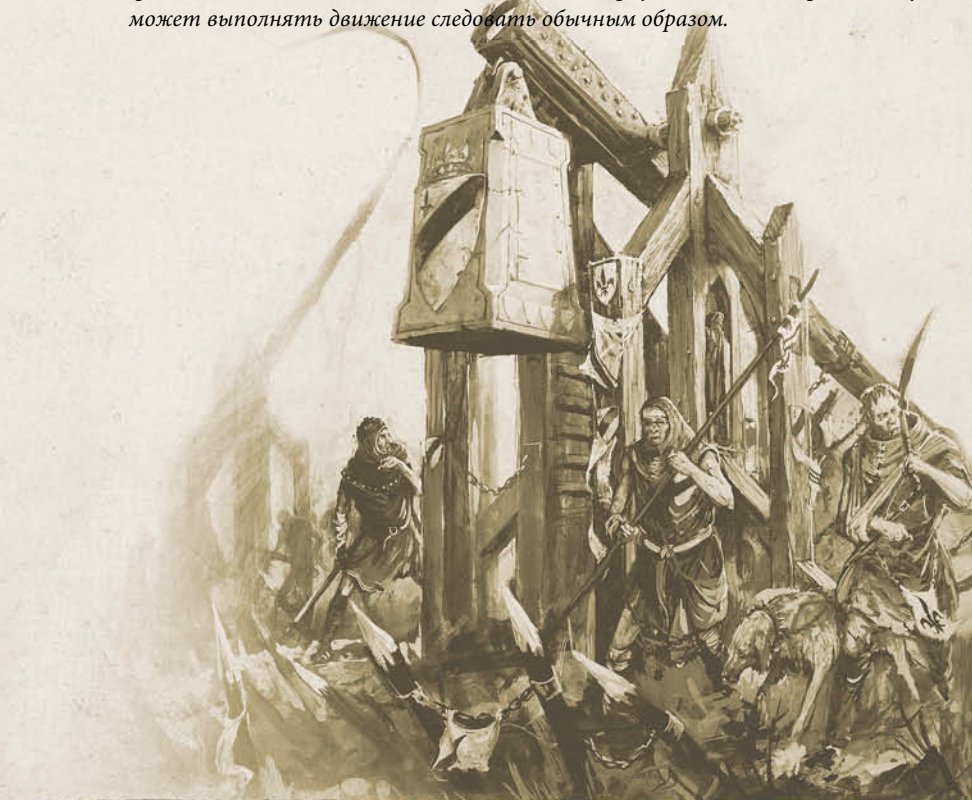
Примечания: Это оружие стреляет как камнем, используя спец правило 'Бомбардировка', шаблон взрыва 3" и таблице Осечек Камнемета. Спец правило Несколько Ран (D3+1) применяется только к одной модели, чья база оказалась под центральным отверстием шаблона взрыва.

Неподвижный Объект (Immovable Object)

Постройка требушета требует переноски больших грузов и поднятия больших бревен. После постройки требушет проблематично куда-то сдвинуть.

Как только требушет выставлен на поле боя во время расстановки, команда не может его двигать в подфазу Оставшихся Движений.

Обратите внимание что полевой требушет все еще может свободно вращаться (pivot) в любой момент своего хода (чтобы повернуться лицом к противнику) и может выполнять движение следовать обычным образом.



War Machine



Полевые Требушеты

Требушеты - это огромные осадные машины, построенные из дерева, которые любят использовать армии Бретоннии. С помощью набора рычагов, шестеренок и противовесов, большая балка с каменным противовесом приводится в положение для стрельбы. К ней крепится большая петля, в которую можно закладывать камень, обломок строения или мертвую скотину. Когда требушет стреляет, дополнительный импульс что придает петля выстрелу позволяет ему стрелять дальше обычной катапульты. Требушеты настолько большие и настолько важные для боевого дела Бретоннии, что уменьшенные версии этих машин, называемые полевыми требушетами, часто применяются на обычном поле боя.

РЫЦАРСКИЕ ДОБРОДЕТЕЛИ



История Бретоннии полна историй о чести и славе, и никакие из них не сравнятся со славой Жилиа и его рыцарственных Соратников. Каждый из этих рыцарей отождествляет вершину благородства и выступает образцом определенной рыцарской добродетели. С тех пор каждый рыцарь следует добродетелям одного из этих отважных героев.

Чтобы это отобразить некоторые модели могут получать Рыцарские Добродетели. Добродетель не действует на скакуна модели (если он есть). Каждая Добродетель может быть выбрана только один раз на армию.

Добродетель Рыцарской Сдержанности (Virtue Of Knightly Temper).....70 очков

С каменным сердцем и нерушимой решительностью Берен стоял непоколебимый, и каждый взмах его меча проливал много крови.

В ход, когда на нее напали, модель с этой Добродетелью получает спец правила Дополнительные Атаки (+D3) и Ненависть (ко всем врагам).

Добродетель Героизма (Virtue Of Heroism).....60 очков

Жиль, известный как Победитель Монстров, сражался со множеством чудовищ что бродили по Горному Массиву Оркал, и сразив их выставлял их головы на стене своей крепости.

Кроме случаев когда используется магическое оружие, модель с этой Доблестью получает спец правила Смертельный Удар и Убийца Монстров.

Добродетель Стоицизма (Virtue Of Stoicism).....55 очков

Истории о мрачном Ламбарде, в одиночку выстоявшем против вражеских орд ради спасения своего герцогства, внушают трепет.

Модель с этой Добродетелью (и ее отряд) может выполнять переброс 2D6 когда выполняет тест на Слом.

Добродетель Покаяния (Virtue Of The Penitent)50 очков

Кающийся рыцарь-отшельник Герцог Кордуин отказался от своего обета отшельника когда его король призвал его на войну.

Только Герцог, Барон или Паладин. Персонаж с этой Добродетелью получает спец правило Несокрушимый. При этом этот персонаж не может присоединяться к дружественным отрядам.

Добродетель Идеального Рыцаря (Virtue Of The Ideal).....45 очков

Ладуин был непревзойденным и никто не мог сравниться с ним в рыцарстве. Однако его самомнение даже превышало его навыки.

Только Герцог, Барон или Паладин. Персонаж с этой Добродетелью получает модификатор +1 к своим характеристикам WS, Инициатива, Атаки и Лидерство. Этот персонаж не может быть Генералом вашей армии или присоединяться к дружественному отряду.

Добродетель Пылкого Рыцаря (Virtue Of The Impetuous Knight).....40 очков

Балдуин ощущал себя живым только когда несся на врага в ореоле славы. В то время как другие лучшие контролировали свой пыл, он всегда был на острие атаки.

Модель с этой Добродетелью получает спец правило Порывистый. Кроме того эта модель (и ее отряд) увеличивает свою максимальную дальность нападения на 3". И наконец, когда эта модель (и ее отряд) выполняет бросок Нападения, вы можете применить модификатор +D3 к результату.

Добродетель Дерзости (Virtue Of Audacity).....35 очков

Финты и ответные выпады Агилгара, позволяющие обращать навыки врагов против них самих, стали легендой.

Модель с этой Добродетелью может выполнить переброс любых проваленных бросков на Попадание, выполненных против вражеской модели с большей характеристикой WS чем у самой модели.

Добродетель Чистоты (Virtue Of Purity).....30 очков

Целомудренный и свободный от низменных эмоций Герцог Радемун был самым добродетельным чемпионом Леди.

Модель с этой Добродетелью всегда получает преимущества от спец правила Благословение Леди и всегда имеет спас бросок за Оберег (Ward) 5+, даже если армия модели не молилась в начале игры.

Добродетель Долга (Virtue Of Duty).....25 очков

Отважный Герцог Тьерульф был самым верным Соратником и сильнее остальных оплакивал павшего Жюля...

Только Герцог, Барон или Паладин. Кроме случая, когда Генерал вашей армии убивается из игры как потеря, при проигрыше своего результата боя, этот персонаж может получить бонус +1 к очкам результата боя. Этот персонаж не может быть Генералом вашей армии или присоединяться к дружественным отрядам.

Добродетель Турнира (Virtue Of The Joust).....20 очков

Турнирный навык Герцога Фольгара из Артуа был непревзойденным. Никто не мог избежать удара его копыя.

Модель с этой Добродетелью может выполнить переброс любых проваленных бросков на Ранение, когда использует рыцарское копые.

Добродетель Уверенности (Virtue Of Confidence).....15 очков

Гордый, надменный и опытный Карлеон из Куронна никогда не отступал перед лицом опасности.

Модель с этой Добродетелью всегда должна бросать и принимать вызовы (если это возможно). Во время этого поединка модель может делать переброс любых проваленных бросков на Попадание.

Добродетель Благородного презрения (Virtue Of Noble Disdain).....10 очков

Фредемун открыто презирал тех кто разил врагов издалека оружием трусов.

Модель с этой Добродетелью может выполнять переброс любых проваленных бросков на Попадание, которые он делает в первом раунде боя, когда вовлечен с врагом, экипированным стрелковым оружием.

Добродетель Дисциплины (Virtue Of Discipline)...5 очков

Славящийся своей дисциплинированностью Маркус никогда не боялся врагов на поле боя.

Модель с этой Добродетелью (и ее отряд) может маршировать когда находится в пределах 8" от вражеского отряда без необходимости сначала пройти тест Лидерства.

Добродетель Сочувствия (Virtue Of Empathy).....5 очков

Чемпион среди людей Мартруд сражался плечом к плечу с крестьянами, которых защищал.

Только Герцог, Барон или Паладин. Персонаж с этой Доблестью может присоединяться к отряду со спец правилом Крестьяне.



Magic Items



Священные Артефакты
Священные предметы обладают большой ценностью для народа Бретоннии. Рыцари берут с собой на битву много подобных предметов. Большинство таких артефактов используют многие десятилетия, если не века, в честь героев прошлого. Зачастую благородные действия этих героев прошлого и делают артефакт столь значимым. Меч, которым отважный рыцарь сразил Дракона, щит, что невероятным образом отразил удар могучего врага, или даже безделушка, подаренная Дамзель, чья благословенная магия повергла злого Некроманта. Все эти простые предметы становятся легендарными благодаря делам своих бывших владельцев и возможно благодаря религиозному пылу самих Бретонцев и тому как они смотрят на эти артефакты.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ КОРОЛЕВСТВА БРЕТОННИИ

На следующих страницах описаны магические предметы, уникальные для армий Королевства Бретонния. Их могут покупать модели аз армии Королевства Бретоннии 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

Меч Поиска (Sword Of The Quest).....70 очков

Этот большой полторный меч передается от короля к королю и помогал многим поколениям героев в их благородных поисках.

Sword of the Quest	R	S	AP	Special Rules
Single-handed	Combat	S+1	-1	Магические Атаки, Бить Первым
Double-handed	Combat	S+2	-2	Магические Атаки, Несколько Выстрелов (2), Требуется двух рук, Бить Последним

Примечание: Меч Поиска имеет два профиля. Вам нужно выбрать какой из них использует владелец в начале каждого раунда боя.

Меч Героев (Sword Of Heroes).....60 очков

Этот могучий клинок наделен мощными чарами против зла. Его долгая и кровавая история помнит, как его владельцы убили так много фантастических существ, что хватило бы на целый зверинец.

	R	S	AP	Special Rules
Меч Героев	Combat	S	-	Магические Атаки, Убийца Монстров

Примечание: При выполнении броска на ранение для попаданий, нанесенных Мечом Героев, бросок 5+ всегда успешен, вне зависимости от Стойкости цели.

Копье Сердца Леса (Heartwood Lance).....50 очков

Это копье, которое невозможно сломать, изготовлено из сердцевины Большого Дуба - самого большого дерева в Бретоннии, который раскололо молнией в момент когда был повержен Жиль.

	R	S	AP	Special Rules
Копье Сердца Леса	Combat	S	-3	Магические Атаки

Примечание: Только модели в типом войска 'кавалерия' or 'монстр'. Копье Сердца Леса можно использовать только в тот ход, когда его владелец нападал. В последующие ходы (когда владелец не нападает), модель должна использовать вместо него одноручное оружие.

Моргенштерн Фракаса (Morning Star Of Fracasse).....40 очков

Этот мощный моргенштерн содержит в себе ненависть к магическим трюкам и нечестивым артефактам. Он обвивает и вытягивает магическое оружие из рук врага.

	R	S	AP	Special Rules
Моргенштерн Фракаса	Combat	S+1	-1	Магические Атаки

Примечание: Любое магическое оружие, которое держит вражеская модель, получившая одно или несколько несохранных ран от Моргенштерна Фракаса уничтожается и не может быть использовано до конца игры.

Магическая Броня

Позолоченная Кираса (Gilded Cuirass).....60 очков

Украшена словами Обета Грааля и благословляет носителя светом Леди.

Позолоченная Кираса - это комплект тяжелых доспехов. Кроме того ее носитель получает спец правило Регенерация (5+).

Большой Громриловый Шлем (Gromril Great Helm).....40 очков

Этот украшенный шлем - подарок от Короля Дворфов Грюндхара, в который нанесены могучие руны защиты.

Можно надевать вместе с другой броней. Носитель Большого Громрилового Шлема улучшает значение брони на 1 (до максимума 2+). Кроме того носитель может выполнить переброс любого броска натуральной 1 при выполнении спас бросков за Броню.

Талисманы

Мантия Девы Елены (Mantle Of The Damsel Elena).....25 очков

По легенде Елена продолжила сражение с ордой Гоблинов даже когда ее вены поразил яд от тысяч паучьих укусов.

Носитель получает иммунитет к спец правилу Ядовитые Атаки. Если носитель получает рану от атаки с этим спец правилом, атакующий делает бросок на Ранение обычным образом.

Амулет Сирины (Sirienne's Locket).....25 очков

Сирин, столь же умелая в искусстве как и в магии, украсила этот амулет обликом Леди.

Только модели с типом 'пехота' или 'кавалерия'. Носитель получает иммунитет к спец правилу Несколько Ран (X). Если носитель получает рану от атаки с этим спец правилом, он получает одну рану.

Магические Знамена

Знамя Доблести (Valorous Standard).....60 очков

Скачущие под этим знаменем рыцари поют и плачут от радости в предвкушении боя.

Несущий Знамя Доблести отряд делает бросок 3D6 при выполнении теста на Слом и сбрасывает наибольший результат.

Гобелен Завоевателя (Conqueror's Tapestry).....40 очков

На утро после битвы, пробудившиеся рыцари увидели что их подвиги отображены на этом зачарованном гобелене.

Вражеское знамя, захваченное отрядом, несущим Гобелен Завоевателя, стоит 100 Победных Очков в качестве военного трофея.

Знамя Странствий (Errantry Banner).....30 очков

Это оборванное знамя много путешествовало по всему Старому Свету и за его пределами, наделяя носителя пламенным рвением.

Все модели в отряде что несет Знамя Странствий получают модификатор +1 к своей характеристике Сила в ход когда она нападает. При этом отряд также получает спец правило Порывистый.

Знамя Шалона (Banner Of Châlons).....20 очков

Охваченные религиозным рвением враги не способны отвести взгляд от того великолепного знамени.

Вражеские отряды не могут объявить реакцию на нападения Стоять и Стрелять против отряда что несет Знамя Шалона.



Зачарованные Предметы

Соколинный горн Фредемунда (Falcon-horn Of Fredemund).....40 очков

Этот древний горн использовал Соратник Граалевец, Герцог Фредемунд из Аквитэни. Когда в него дуют, он издает пронзительный рев, а небеса заполняет стая охотничьих птиц.

Одноразовый. Если в Командную подфазу своего хода носитель Соколиного горна Фредемунда не вовлечен в бой, он может попытаться его использовать, пройдя тест Лидерства (используя собственное немодифицированное Лидерство). Если этот тест пройден, до вашей следующей подфазы Начало Хода вражеские отряды не могут использовать спец правило Полет(X).

Рога Великой Охоты (Antlers Of The Great Hunt).....25 очков

Это рыцарский шлем, украшенный великолепным комплектом рогов, которые во время великой охоты добыл его владелец. Рога доказывают выдающиеся способности всадника и охотника.

Если носитель Рогов Великой Охоты едет верхом на Боевом Коне с Бардом или на Боевом Коне, он и любой отряд к которому он присоединился получают спец правило Движение Через Укрытия.

Перчатка Дуэли (Gauntlet Of The Duel)*5 очков

Когда эти зачарованную перчатку бросают, они задевают даже малейшую толику гордости и веры в себя.

Вызовы, которые бросает носитель Перчатки Дуэли, нельзя отвергнуть.

Тайные Предметы

Серебряное Зеркальце (Silver Mirror).....35 очков

На первый взгляд это всего лишь зеркальце - безобидная безделушка, но горе тому магу кто недооценит его истинные способности...

Одноразовое. Носитель Серебряного Зеркальца может использовать его при попытке Магического развеивания. Если он это делает, сделайте дополнительный бросок D6 при выполнении броска на Развеивание и сбросьте наименьший результат. Если выпал дубль 1 на любых двух брошенных кубах, носитель оказался слабее сотворившего и попытка развеивания проваливается. Если попытка развеивания успешная, заклинание развеивается и сотворивший Маг получает попадание Силой 4 с AP -2.

Святые Дары Леди (Sacrament Of The Lady)*30 очков

Эти тонкие полупрозрачные облачки благословлены самой Леди и наделены толикой ее силы.

Одноразовое. Носитель Святых Даров Леди может использовать их прежде чем выполнить бросок Сотворения. Если он это делает, он может применить модификатор +2 к своему броску Сотворения.

Обратите внимание что модифицируется результат броска, но это не отменяет броска натурального дубля 1.

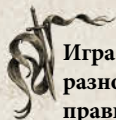
Молитвенная Икона Кнелля (Prayer Icon Of Quenelles)25 очков

Когда ее открывают, эта молитвенная икона демонстрирует тщательно нарисованный образ Леди, внушающий бесконечную преданность.

Носитель Молитвенной Иконы Кнелля увеличивает свою дальность Развеивания на 3". Кроме того, при попытке развеивания заклинания Порчи (Hex), носитель Молитвенной Иконы Кнелля получает модификатор +1 к своему броску Развеивания.



СПЕЦ ПРАВИЛА КОРОЛЕВСТВА БРЕТОННИИ



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 следующих страницах вы найдете полное описание для каждого спец правила армии, используемое моделями из листа составления армии Королевства Бретоннии.

Благословение Леди (Blessings Of The Lady)

По обычаю, перед боем, всем праведным слугам Леди следует преклонить колено и горячо помолиться о ее благословении и защите.

После завершения расстановки, вместо броска на определение кто из игроков получает первый ход, армия Королевства Бретоннии может встать на колени и помолиться о Благословении Леди. Если она это делает, игрок оппонент считается выигравшим жеребьевку, а армия получает Благословение Леди, что дает всем моделям следующие спец правила:

- Спас бросок за Оберег (Ward) 6+ против любых полученных ран.
- Спас бросок за Оберег (Ward) 5+ против любых полученных ран от атак с Силой 5 или больше.

Обратите внимание что если жеребьевка для определения кто из игроков получает первый ход не выполняется, армия Королевства Бретоннии не может преклонить колено и помолиться о Благословении.

Также обратите внимание, что когда встречаются две армии Королевства Бретоннии, никто из них не может преклонить колено и помолиться о Благословении Леди. Леди не дает благословение тем кто ведет междоусобные войны и рыцари не смеют об этом просить!

Потеря Благословения (Losing The Blessing): в отличие от других спец правил, Благословение Леди может быть потеряно во время игры. Любая убегающая модель или отряд, или отказавшийся принять вызов персонаж сразу теряет это спец правило.

Обратите внимание что для этого спец правила Отступление Сохраняя Строй не считается побегом.

Лучшие Боевые Коня (Finest Warhorses)

Боевых Коней Бретоннии вывели чтобы они могли нести на себе вес рыцаря в полных доспехах.

Когда отряд с этим спец правилом выполняет бросок Нападения, Убегания или Преследования, он может выполнить переброс любого куба на котором выпала натуральная 1 до того как сбрасываются любые кубы, которые нужно сбросить.

Построение Копье (Lance Formation)

Рыцари Бретоннии умеют использовать могучее построение, которое называется 'Копье'.

Отряд, состоящий из моделей с этим спец правилом могут использовать построение Копье как описано на [стр. 110](#).

Крестьяне (Peasantry)

Низкорожденные крестьяне Бретоннии покорно смотрят на рыцарей как своих лидеров.

Если отряд с этим спец правилом находится в пределах 6" от дружественной модели, у которой имеется Обет Рыцаря, Обет Поиска или Обет Грааля и такая модель не убегает, данный отряд может использовать Лидерство такой модели вместо своего. Кроме того знамя, которое несет отряд с этим правилом не считается военным трофеем. Персонаж с этим спец правилом может присоединяться только к отряду, также имеющему это спец правило.



РЫЦАРСКИЕ ОБЕТЫ (THE CHIVALROUS VOWS)



Рыцари Бретоннии приносят Рыцарский обет, на основе своего положения. Их копия на развернутом свитке крепится к их боевой экипировке на всеобщее обозрение. Рыцари живут, следуя своему Рыцарскому обету, а ее нарушение в малейшем аспекте считается худшим преступлением что может совершить рыцарь.



Многие модели в листа армии Королевства Бретоннии имеют в своем перечне спец правил один из следующих Рыцарских обетов. Некоторые из них могут заменить его на другой Рыцарский обет:

The Knight's Vow

"...лишь прозвучит сигнал сбора, я отправлюсь и буду сражаться во имя своего лорда и Леди. Пока я дышу, земли что мне завещаны, не затмят зно. Честь - это все..."

Модель с Обетом Рыцаря не должна проходить тесты Паники когда дружественный отряд со спец правилом Крестьяне уничтожается в пределах 6" от нее или когда через нее бежит дружественный отряд со спец правилом Крестьяне.

К отряду с Обетом Рыцаря не может присоединиться персонаж со спец правилом Крестьяне. Персонаж с Обетом Рыцаря не может присоединиться к отряду со спец правилом Крестьяне.

Обет Поиска (The Questing Vow)

"... Я оставляю свое копьё, символ моего долга. Я покидаю свой дом и тех, кого люблю, беря взамен инструменты моего Поиска. Я отдаю свое тело, сердце и душу Леди что я ищу..."

Модель с Обетом Поиска получает спец правило Упрямый и может выполнять перебросы проваленных тестов Страха, Паники или Ужаса. Кроме того модель с Обетом Поиска не должна проходить тесты Паники когда дружественный отряд со спец правилом Крестьяне уничтожается в пределах 6" от нее или когда через нее бежит дружественный отряд со спец правилом Крестьяне. При этом модель с Обетом Поиска не может быть экипирована Рыцарским копьём (будь оно магическое или обычное).

К отряду с Обетом Поиска не может присоединиться персонаж со спец правилом Крестьяне. Персонаж с Обетом Поиска не может присоединиться к отряду со спец правилом Крестьяне.

Обет Грааля (The Grail Vow)

"...что священо я сохраняю. Тех кто слаб я защищу. То что угрожает я уничтожу и моя ярость не будет иметь границ..."

Модель с Обетом Грааля получает спец правила Иммуитет к Психологии, Магические Атаки и Упрямый. Кроме того, модели с Обетом Грааля всегда пользуются преимуществами спец правила Благословение Леди и не обязаны молиться в начале игры. При этом модели с Обетом Грааля не могут отвергать вызовы.

К отряду с Обетом Грааля может присоединиться только персонаж с Обетом Грааля или Служительница Леди. Персонаж с Обетом Грааля не может присоединиться к отряду со спец правилом Крестьяне.



МАГИЯ ЛЕДИ (LORE OF THE LADY)



Магические силы Служительниц Леди одинаково похожи как на религиозные обряды так и на колдовство. Со сложенными в знак преданности руками и выражением восторга на лице Девы или Пророчица молит свою богиню о защите и наделении силой ее верных последователей.



Маг со спец правилом Магия Леди 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.

Дар Леди (The Lady's Gift)

Когда Девы возносят торжественную молитву Леди Озера, на ее верных последователей снисходит серебристый свет, что излечивает раны и золотит доспехи.

Тип: Зачарование (Enchantment)

Значение Сотворения: 7+/10+

Дальность: 12"

Эффект: Остается в Игре. Если заклинание сотворено с результатом сотворения 7 или больше, выбранный целью дружественный отряд получает спец правило Регенерация (6+). Если заклинание сотворено с результатом сотворения 10 или больше, выбранный целью дружественный отряд получает спец правило Регенерация (5+). Это заклинание может выбирать целью дружественный отряды, вовлеченные в бой.

Пламенеющий Взгляд (Burning Gaze)

Из глаз Девы изливаются лучи очищающего белого света, испепеляющие все проявления зла что она видит.

Тип: Магический Снаряд (Magic Missile)

Значение Сотворения: 9+

Дальность: 5D6"

Эффект: Проведите прямую линию длиной 5D6" от границы базы сотворяющего. Любая вражеская модель, чья база оказывается под линией получает одно попадание Силой 4, против которого не работают спас броски за Броню (спас броски за Оберг (Ward) и Регенерацию работают обычным образом).

Гнев Леди (The Lady's Wrath)

Разгневанная видом того как враги вторгаются на землю Бретоннии, Дева призывает гнев Леди Озера, усиливая мечи своих соратников.

Тип: Зачарование (Enchantment)

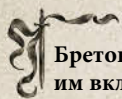
Значение Сотворения: 9+

Дальность: На себя

Эффект: Остается в игре. Пока это заклинание в игре, сотворивший его, его лошадь и отряд к которому он присоединился получают модификатор +1 к своей характеристике Сила (до максимума 10) и улучшает AP характеристику оружия на 1.



ПОСТРОЕНИЕ КОПЬЕ (THE LANCE FORMATION)



Бретонские рыцари могут использовать могучее построение, называемое 'Копьем'. Это построение позволяет им вклиниваться глубоко в порядки врагов, причиняя большие разрушения.



Forming The Lance

Построение Копье состоит из двух или более моделей, выстроенных в базовом контакте край к краю подставки. Все модели в отряде должны быть направлены в одном направлении и должны быть выстроены в построение из одного или нескольких горизонтальных рядов. Передний ряд состоит из одной модели, второй из трех, третий из трех и т.д. как показано на Рис. 110.1.

Направление Копья (Lance Facings)

Передняя, фланговая и задняя арки отрядов в построении Копье определяются моделями во втором ряду и последнем ряду как показано на диаграмме.

Модели Командной Группы

Модели Командной группы помещаются впереди отряда в первый и второй ряды, как показано на Рис. 110.1. Знаменосец имеет преимущество на попадание в передний ряд.

Маневрирование Копья

Отряд в построении Копье не может разворачиваться (turn) или перестраивать (redress) ряды, но может поворачиваться (wheel), двигаться назад, двигаться в сторону и перестроиться (reform) обычным образом. Когда отряд в построении Копье поворачивается (wheels), его движение заменяется от второго ряда. Все остальные движения меряются от модели впереди построения.



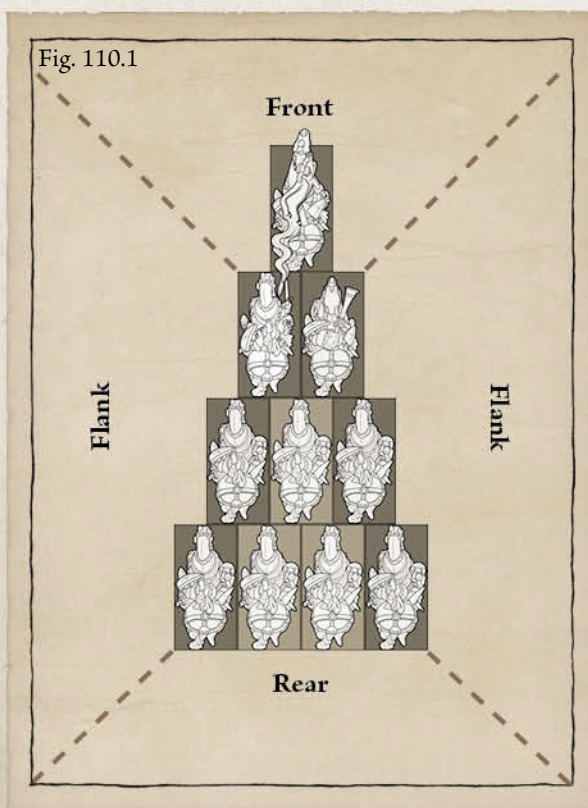
Копье в Бою

В бою в базовом контакте с врагом должна находиться только передняя модель Копья. Если эта модель не может войти в базовый контакт с врагом, Копье считается 'затупленным' ('blunted'). Пока Копье вовлечено в бою, каждая модель за пределами Копья считается в пределах ее боевого ряда и в базовом контакте с боевым рядом вражеского отряда.

Бонус за Ряды: Отряд в построении Копье может получать Бонус за Ряды +1 за каждый ряд, в котором достаточно моделей, в соответствии с их типом войска.

Бонус к Результату Боя: Отряд в построении Копье с Силой отряда 5 или больше может получить бонус +1 к очкам результата боя.

Фланговое Нападение (Flank Charges): Если на Копье нападают с фланга, выровняйте вражеский отряд вдоль его широкой грани. После этого копье становится 'затупленным' ('blunted').



Затупленное Копье (Blunting The Lance)

В неразберихе боя Копье может стать 'затупленным' ('blunted'). Копье становится затупленным если:

- Модель впереди копья не может войти в базовый контакт с врагом.
- Оно выполняет неорганизованное нападение.
- Если на него нападает вражеский отряд и оно не выполнило или не может выполнить Контр Нападение.

Затупленное Копье сразу перестраивается (reforms) чтобы использовать построение Сомкнутый Строй как показано на Рис. 111.1 и Рис. 111.2. Поместите количество моделей, равное количеству полных рядов Копья в базовый контакт с вражеским отрядом от которого затупилось копье, а затем перераспределите оставшиеся модели для соблюдения корректного построения в сомкнутом строю так чтобы командные модели оказались в новом переднем ряду отряда.

Обратите внимание что как только такое перестроение закончено, вражеский отряд может потребоваться подвинуть вперед, назад или в сторону на наименьшее возможное расстояние чтобы дать место или чтобы сохранить базовый контакт с затупленным Копьем. В таком случае первым двигается нападавший вражеский отряд.

Обратите внимание что затупление Копья нападшим вражеским отрядом может привести к тому что последующие нападения в той же фазе будут провалены.

Убирание потерь

При убирании потерь из Копья, вы можете убирать модели из среднего или заднего ряда, а не только последнего как обычно.

Построение Копья и Скирмишеры

Когда отряд Скирмишеров нападает на Копье, Скирмишеры не выстраиваются как только произошел контакт. Вместо этого каждый скирмишер движется по прямой насколько возможно в сторону Копья чтобы войти с ним и другими скирмишерами в базовый контакт.

Модели, которые вошли с Копьем и друг с другом в базовый контакт образуют боевой ряд. Модели, которые этого не смогли помещаются позади боевого ряда.

Обратите внимание что Скирмишеры не могут затупить Копье.

Персонаж, присоединяющийся к Копью

Когда персонаж присоединяется к отряду в построении Копье, он размещается на внешней границе Копья в любом ряду, заменяя одну из моделей в рядах и колоннах отряда обычным образом. По вашему желанию персонаж может занять позицию модели из командной группы в первом или втором ряду Копья. В таком случае эта командная модель смещается глубже назад на внешней стороне Копья и в свою очередь заменяет другую модель, которая перемещается в задний ряд отряда.

Если персонаж, который присоединился к Копью, вынужден 'удалиться' ('retire') в задний ряд отряда, он может быть помещен в середину любого ряда (кроме первого и второго). Удалившийся персонаж не может занимать позицию на внешней грани Копья и уже не находится в боевом ряду.

Fig. 111.1

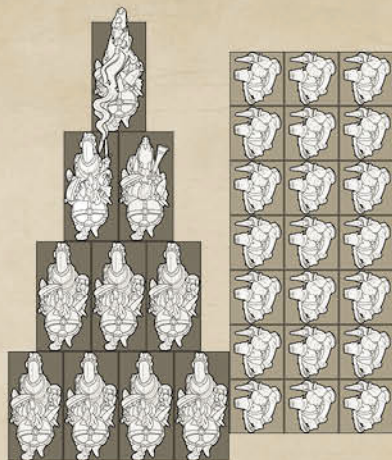
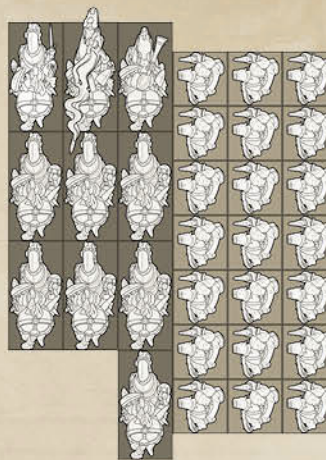


Fig. 111.2



На Копье напал сзади вражеский отряд. Четыре модели помещаются в базовый контакт с нападшим отрядом, а остальные распределяются за ними. Копье считается затупленным.







Защищенный от урона благословением Леди, отряд отважных Рыцарей Поиска нападает на врага чтобы защитить Девуцу.



Отряд Рыцарей Грааля верхом на Бретонских боевых конях.



Паладин Бретоннии верхом на Королевском Пегасе, несущий Боевое Знамя своего лорда.



Пикируя с укреплений замка своего лорда на усыпанные камнями склоны гор вниз, отряд Рыцарей на Пегасах вступает в бой.



КОРОЛЕВСТВО ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ

Обитатели Атель Лорен - таинственные и скрытные существа. Их редко видят за границами их лесного жилища и поэтому во внешнем мире их плохо понимают. Ради защиты своего лесного царства Лесные Эльфы и их союзники могут быть смертоносными и непрощающими. Для чужаков Азраи часто кажутся своенравными и жестокими, однако на самом деле каждое злодеяние что они совершают направлено на то чтобы сохранить свой таинственный дом и поддерживать природный баланс остального мира. Или по крайней мере они так утверждают...

Лесное Королевство

Лес Атель Лорен - это таинственное место где по земле тянутся длинные тени. Он простирается от берегов двух великих рек, которые Бретонцы называют Рекой Грисмир на севере и рекой Бриенна на юге. Лес поднимается из плодородных равнин Бретоннии и простирается высоко в Серые Горы, усеянные шахтами и крепостями Дворфов. Другие его границы отмечены путевыми камнями, установленные там первыми Эльфами что заселили плодородные равнины Старого Света много веков назад чтобы сдерживать диких тварей что обитали под его кронами.

Внутри леса растут огромные деревья, чьи ветки постоянно медленно шевелятся, стараясь преодолеть магический барьер путевых камней. Корни извиваются и царапают каменистый суглинок, а под ногами клубится дымка. Никто не может пройти под покровом леса и не ощутить на себе цепкий взгляд его обитателей. Каждый шаг сопровождается ощущением тревоги, пронизывающей листву и извилистую тропу.

Внутри зеленого лабиринта леса беспокойно даже самым отважным душам, так как все кто сюда заходят ощущают краем глаза движение, их преследуют голоса невидимых существ и странные крики незнакомых хищников, а также неприятное чувство что за ними постоянно наблюдают. Темные фигуры рыщут среди переплетения веток и в густом подлеске. Мелкие быстрые фигурки перелетают между деревьев. Только безумно храбрые, безумные или глупые осмеливаются нарушать границы леса. Все остальные считают это место населенным беспокойными злобными призраками.

В Атель Лорене мало безопасных путей. Если кто-то будет бродить под его темными ветвями в поисках чего либо, может обнаружить по возвращении домой что прошло несколько лет. В то же время другой путник может бродить по лесу целые десятилетия, а потом выйти из него всего на несколько дней после того как зашел.

Ориентироваться в Атель Лорене не просто, потому что ориентиры в лесу исчезают или постоянно перемещаются. Там, где ночью была пустая поляна на утро может находиться густой лес, а путь может без предупреждения исчезнуть или повернуть обратно. Даже если нарушитель попытается идти прямо, он неизбежно обнаружит что куда-то свернул и теперь направляется из леса, а его здравомыслие пошатнулось от встреченных ужасов и чудес.

Конечно не любая прогулка заканчивается провалом. Удачливые и достойные могут неожиданно для себя обнаружить путь между изменяющихся тропинок, словно ведомые приветливыми лучами солнца или свернуть на неожиданную тропу. Под впечатление от подобных историй всегда находятся те кто отваживается заходить в темный лес, привлеченные красивыми сказками об ожидающих их сокровищах или скрытых знаниях.

Большая часть леса - это странных непрестанно находящийся в полумраке мир, омываемый рассеянным солнечным светом или светом луны, который пробивается сквозь листву. Только на естественных расчищенных местах, которые называют поляны можно посмотреть вверх и увидеть небо или звезды. Другие поляны представляют из себя огромные пространства земли, легко сравнимые по площади с самыми большими городами Старого Света и которые герцоги Бретоннии гордо считают своими владениями. Некоторые действительно ими овладевают, но ненадолго.



Войска Глубокого леса

История Лесных Эльфов - это поиски баланса и одиночество, перемежающееся непрерывной войной. На протяжении тысяч лет они жили в гармонии с разумными деревьями Атель Лорена и с обитающими среди их ветвей духами. Здесь они научились жить, ориентируясь на времена года и связь между жизнью и смертью, пронизывающей все живое. В отличие от другие рас Эльфов в остальном мире, Лесные Эльфы никогда не стремились править и всегда желали только того чтобы их королевство существовало до скончания мира. За это и они сражаются, потому что сама земля не продержится долго против тех кто хочет ей навредить, а у пробуждающегося леса Атель Лорен врагов более чем достаточно.

Для людей обитающих на плодородных землях к северу и на запад от великого леса и для Дворфов, живущих глубоко под горами на востоке, лес кажется задумчивым и зловещим врагом, что возможно вполне справедливо. Ни самих Лесных Эльфов, ни духов леса с которыми связана их судьба не интересуют жизни чужаков. Они не стесняясь отвечают резней на любое оскорбление и всегда находится кто-то кто вызывает их гнев. Дворфы рассматривают Атель Лорен как источник полезных ресурсов и топлива для своих великих машин. Беспечные Маги людей считают лес источником энергии. Права их интересует не топливо, а эссенция что дает жизнь деревьям и силу тем кто живет в лесу. А еще есть разрушители Орки и злобные Звери Хаоса. Эти существа постоянно стараются валить деревья и осквернять землю из чистой жадности разрушения.

В таком случае на войну отправляется войско Атель Лорена, скрытое клубами волшебного тумана. Битва начинается с единственной стрелы, выпущенной величайшим стрелком в войске и нацеленной в сердце вражеского варлорда. Когда сигнал подан, Стража Полян и Стражи Путей появляются из укрытий и небо темнеет от их стрел. Каждая их стрела направляется инстинктом недоступным человеческому пониманию. И только после этого звучат охотничьи горны, призывая Лесных Эльфов к бою.

Дикие Наездники, поклоняющиеся полубогу Ориону, который каждый год умирает в пламени только чтобы возродиться весной и Сестры Шипов, таинственные последователи Ариэль, аватара эльфийской Богини Ишны, идут в атаку, рассеивая врагов каждым тычком своего копыя. Их яростные скакуны затапывают переживших удары седоков. Боевые Танцоры разят и кружатся вокруг замешкавшихся врагов. Каждая их атака и парирование ударов - акт поклонения их богу обманщику. Следом выходит Вечная Стража, отважно защищающая лесное королевство в долгие зимние месяцы и яростные судьи лордов и леди Атель Лорена. За ними следуют скрытые капюшонами Рейнджеры Дикого Леса, стражи Дикого Леса и тюремщики заключенного в нем древнего ужаса. Их большие глефы с длинными лезвиями становятся невидимыми во время быстрых ударов.

А ведь Эльфы не сражаются в одиночку, потому что к ним присоединяются духи леса. Гибкие Дриады разрывают своих врагов, а их подобные ртути формы подчиняются их пышущим злобой сердцам. Колоссальные Древолуды прорываются через вражеские ряды. Их корявые кулаки сметают все на своем пути. За битвами наблюдают Чароплеты Атель Лорена, направляющие темную и светлую магию по необходимости, изливая бальзам на раненых союзников и сжигая врагов горящими болтами черной магии.



ЛИСТ АРМИИ ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ



На этой странице приведен лист составления Великой Армии Царства Лесных Эльфов. 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% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- 0-1 Лорд Поляны или Чароплет на каждые 1,000 очков.
- 0-1 Старейшины Древолюдов на каждые 1,000 очков.
- Капитан Поляны, Певец чар, Теневой Танцор, Охотники на Пути и Призраки Ветвей

Основные

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

- 1+ отряд Стражей Полян
- Вечные Стражи, Дриады и Наездники Полян
- 0-1 отряд Дозорных Темнолесья можно быть взяты как Основной выбор на каждые 1000 очков

Специальные

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Дозорные Темнолесья, Рейнджеры Дикого Леса, Боевые Танцоры, Сестры Шипа, Дикие Всадники и Наездники на Боевых Ястребах
- 0-2 отряда Древесный Родичей на каждые 1000 очков:

Редкие

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Древолюд
- 0-1 отряд Следящих за Пути на каждого взятого Охотника на Пути
- 0-3 Великих Орла на каждые 1000 очков:

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:

- Листа составления Бесславной армии Лесных Эльфов
- Одного из следующих листов оставления Великой Армий:
 - Империя Людей (Ненадежный) (Uneasy)
 - Королевство Бретонния
 - Королевства Высших Эльфов

Знаменосец Боевого Знамени

Один Капитан Поляны 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.



[illegible]

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Цзлхэ Ёзлэ эQ &Ej_bc Jmpb'	5	7	7	4	3	3	6	4	10	135
Xw/dmhwэ Ёзлэ эQ &Ej_bc A_nr gl'	5	6	6	4	3	2	5	3	9	70

ЫйыдЖулу МыйыдQ8 03 v 03 жузу

Ыйдыҗыл 3нл. җы8 1

Γδδλδλϣδδδ ϣϣζϣλΓΕζϣΧ ϣλΓ×δΧ* ζβδζζQδ ζΓδ λδλδδ (*sHϣ, Hhλ, 147*) δ ζΧλδδδ
XζHλXΓ

- Ч ʒ x ʒ d ʒ q ʒ x ʒ d d ʒ x ʒ G W J ʒ x ʒ ʒ
 - Пзлзлзлдхлзлзлз ʒ x ʒ лG ʒ ʒ ʒ лG x d ʒ.....+3 ʒEd ʒ
 - Двуручное оружие.....+4 ʒEd ʒ
 - Кавалерийское копье (если верхом)+2 ʒEd ʒ
- Может взять щит.....+2 ʒEd ʒ
- Может взять один из типов зачарованных стрел(см. стр. 147):
 - Чародейские Кинжалы.....+6 ʒEd ʒ ʒ
 - Наконечники Ведьмина Погибель.....+6 ʒEd ʒ ʒ
 - Стрелы Лунного Огня.....+3 ʒEd ʒ
 - Осколки Быстрой Дрожи.....+6 ʒEd ʒ ʒ
 - Стрелы Истинного Полета.....+3 ʒEd ʒ
- Может быть верхом.....См. стр. 126
- Может взять Лесных Духов (см. стр. 141) на сумму до.....50 ʒEd ʒ ʒ
- Лорд Поляны может приобрести магические предметы на сумму до.....100 ʒEd ʒ ʒ
- Капитан Поляны может приобрести магические предметы на сумму до.....50 ʒEd ʒ ʒ

Спец Правила: Стрела Курноса, Уклонение, Стрелять и Убегать, Игнорирование Укрытия, Движение Через Укрытия, Воодушевляющий Клич, Бить Первым*

**Обратите внимание что это спец правило не применяется к скакуну модели (если он есть).*

У Лесных Эльфов есть традиция не вступать в битву пока их чемпион не выпустит стрелу в сердце вражеского лидера. Эта стрела редко бывает фатальной, но фатальность и не подразумевалась. Это скорее ущемление гордости врага и напоминание о его хрупкой смертности.

Как только расстановка завершена, но до броска для определения того кто из игроков ходит первым, если Генерал армии оппонента находится в пределах 36" от одной из моделей с этим правилом в вашей армии, одна из этих моделей может выстрелить Стрелой Курноса. Если Стрела Курноса выпущена, Генерал вашего оппонента сразу получает попадание Силой 3, против которого не разрешений спас броски за Броню и Регенерацию (спас броски за Оберэг (Ward) можно использовать обычным образом).

При этом если Стрела Курноса выпущена, ваш оппонент прибавляет +1 к результату броска для определения того кто из игроков ходит первым.



Маги Лесных Эльфов (Wood Elf Mages)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Чароплет (Spellweaver)	5	4	4	3	3	3	4	2	8	155
Певец чар (Spellsinger)	5	4	4	3	3	2	4	1	8	80

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие

Магия: Чароплет - это Маг Уровня 3. Певец чар- это Маг Уровня 1. Каждый Маг Лесных Эльфов знает заклинания одной из Магий:

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

Опции:

- Может получить спец правило Татуировки Талисманы.....+15 очков
- Может быть верхом.....См. стр. 126
- Может взять Духов Леса (см. стр. 141) на сумму до.....50 очков
- Чароплет может:
 - Стать Магом Уровня 4.....+30 очков
 - Приобрести магические предметы на общую сумму до.....100 очков
- Певец чар может:
 - Стать Магом Уровня 2.....+30 очков
 - Приобрести магические предметы на общую сумму до 50.....50 очков

Спец Правила: Эльфийские Рефлексы, Магия Атель Лорена, Магические Атаки, Движение Через Укрытия



Character



Певцы чар

Эльфы по своей природе магические создания. Обычно их талант слишком слаб чтобы его развить и проявляется лишь в виде слабого предчувствия, но в настоящему одаренных Эльфах его много развить до могучего инструмента. Подобный дар имеет свою опасную цену, потому как чистая магия - опасная вещь если не соблюдать осторожность. В то время как другие Эльфы защищают себя от опустошения с помощью ритуалов, Чароплеты и Певцы чар Атель Лорена защищают себя соединяя свой разум с сознанием спящего леса. В результате этой связи Маги Лесных Эльфов обладают уникальными взаимоотношениями с Атель Лореном. Эта связь позволяет им общаться с лесом, а некоторые самые сильные Маги могут использовать свою силу чтобы преобразовывать сам лес.

Character



Теневые танцоры Лоэка

С некоторым допущением Теневых танцоров можно назвать жрецами Бога Обманщика, за что их одновременно уважают и боятся. Они и только они знают все пути внутри Атель Лорена. Более того, считается, что они сами прокладывают пути через Спящий Лес также, как и через мир смертных. В бою Теневые танцоры действуют еще быстрее чем Боевые Танцоры, которых они возглавляют. В остальное время они ведут себя скромнее и предпочитают смущать других скорее хитростью ума чем скоростью тела. На самом деле многие Теневые танцоры способны создавать иллюзии, которые они обычно используют для отвлечения внимания врагов или внушить должное уважение со стороны Эльфов или духов что забыли свое место.

Теневые Танцоры (Shadowdancers)

Теневого Танцор (Shadowdancer)	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
	5	8	6	4	3	2	7	3	8	85

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие

Магия: Теневого Танцор может быть Магом (см. ниже). Теневого Танцор, являющийся Магом знает заклинания одной из Магий:

- Боевая Магия (Battle Magic)
- Иллюзии (Illusion)

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Копье Лоэка (см. ниже).....Бесплатно
 - Клинки Обманщика (см. ниже)Бесплатно
- Может взять Лесных Духов (см. стр. 141) на сумму до.....50 очков
- Может быть Магом Уровня 1.....+35 очков
- Может приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Уклонение, Яростное Нападение, Иммуниет к Психологии, Одиночка, Движение Через Укрытия, Бить Первым, Татуировки Талисманы, Трубадур Лоэка

Трубадур Лоэка (Troubadour Of Loec)

Смертоносный танец Теневого Танцора плавно сливается с движениями труппы, что он возглавляет.

Теневого Танцор, который присоединился к Боевым Танцорам считается обладающим спец правило Танцоры Лоэка пока он остается в отряде (см. стр.131).

	R	S	AP	Special Rules
Копье Лоэка (Spear of Loec)	Combat	S+1	-1	Armour Bane (2), Killing Blow

	R	S	AP	Special Rules
Клинки Обманщика (Trickster's Blades)	Combat	S	-	Extra Attacks (+D3), Requires Two Hands



Охотники на Пути (Waystalkers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Охотник на Пути	5	6	7	4	3	2	5	2	8	85

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие и Длинный лук Азраи (см. стр. 147)

Опции:

- Может взять дополнительное одноручное оружие.....+3 очка
- Может взять один из следующих типов зачарованных стрел(см.стр. 147):
 - Чародейские Кинжалы.....+6 очков
 - Наконечники Ведьмина Погибель.....+6 очков
 - Стрелы Лунного Огня.....+3 очка
 - Осколки Быстрой Дрожи.....+6 очков
 - Стрелы Истинного Полета.....+3 очка
- Может взять легкий доспех.....+3 очка
- Может взять Лесных Духов (см. стр. 141) на сумму до.....50 очков
- Может взять спец правило Засада.....+10 очков
- Может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец Правила: Эльфийские Рефлексы, Уклонение, Ложное Отступление, Стрелять и Убегать, Зоркий как Сокол Лучник, Игнорирование Укрытия, Движение Через Укрытия, Скауты

Зоркий как Сокол Лучник (Hawk-eyed Archer)

Никто не смеет вторгаться на тайные поляны Атель Лорена и избегать смертоносных стрел Охотника на Пути, чье зрение остро, как у ястреба.

Модель с этим спец правилом может выбирать целью каждого вражеского персонажа, до которого он может провести линию видимости, вне зависимости от обычного правила выцеливания Одиноких персонажей. Также модель с этим спец правилом может выцеливать определенную модель в выбранном целью отряде, такую как чемпион или персонаж.



Character



Охотники на Пути

Охотники на Пути действуют в одиночку, чувствуя себя совершенно вольготно в своей лесной родной земле. Они так привыкли выживать в диких местах, что могут проходить целые годы между их посещениями залов Лесных Эльфов. В редких случаях, когда Охотники на Пути возвращаются к своему народу, они продолжают жить в одиночку как чужаки. Меткость Охотников на Пути способна посрамить даже других Стражей Путей. Они могут выбирать определенного врага из мельтешащей массы бойцов и сделать один точный выстрел, повергающий цель на землю бездыханной. Охотники на Пути не видят причин отказываться от применения своих навыков. В конце концов какая жертва может надеяться что посветивший этому всю свою жизнь охотник откажется от своего охотничьего искусства?

Character



Старейшины Древолюдов

Среди всех Древолюдов Лорен есть настолько старые, что это сложно осознать смертным. Их имена почитаются больше других. Это Старейшины Древолюдов. Когда был заключен первый пакт между лесом и Эльфами, они говорили от лица леса и уже тогда были старыми.

Старейшины Древолюдов редко просыпаются ото сна. Считаю что по мере того как они становятся старше мир становится менее ярким и поэтому они предпочитают все больше времени проводить в глубоком сне. Поэтому Старейшины Древолюдов проводят целые века в состоянии покоя, пока за ними ухаживают группы Дриад. Только когда наступают трудные времена, они пробуждаются ото сна и только под их предводительством Атель Лорен способен продемонстрировать всю силу своей ярости.

Старейшины Древолюдов (Treemen Ancients)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Старейшина Древолюдов	5	5	5	5	6	6	2	3	10	265

Тип Войска: Бегемот (персонаж)

Размер Базы: 50 x 50 мм(min), 50 x 75 мм (max)

Размер отряда: 1

Экипировка: Дубовые кулаки (см ниже), Удушающие корни (см. ниже) и древесная броня (arboreal armour) (считается как полный латный доспех)

Магия: Старейшина Древолюдов - это Маг Уровня 2. Каждый Старейшина Древолюдов знает заклинания одной из следующих Магий:

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

Опции:

- Может стать:
 - Магом Уровня 3.....+30 очков
 - Магом Уровня 4.....+60 очков
- Может взять Лесных Духов (см. стр. 141) на сумму до.....100 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Горючие, Иммунитет к Психологии, Большая цель, Магия Атель Лорена, Магические Атаки, Движение Через Укрытия, Регенерация (5+), Атака Затаптыванием (D3), Упрямый, Ужас, Пааадает!, Древесный Дух, Удары Дерева

	R	S	AP	Special Rules
Дубовые кулаки (Oaken fists)	Combat	S	-2	-
	R	S	AP	Special Rules
Удушающие корни (Strangleroots)	12"	S	-1	Несколько Выстрелов(D6+1)



Призраки Ветвей (Branchwraiths)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Призрак Ветвей	5	6	6	4	4	2	6	2	8	80

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 30 x 30 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Одноручное оружие и плоть из заболони (sapwood flesh) (считается как легкий доспех)

Магия: Призрак Ветвей - это Маг Уровня 1. Каждый Призрак Ветвей знает заклинания одной из Магий:

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

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+3 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
- Может быть Магом Уровня 2.....+30 очков
- Может взять Лесных Духов (см. стр. 141) на сумму до.....50 очков

Спец Правила: Страх, Горючие, Иммуниет к Психологии, Магия Атель Лорена, Магические Атаки, Движение Через Укрытия, Регенерация (6+), Древесный Дух

Character



Призраки Ветвей

Призраки Ветвей - это самые старые из Дриад, оборотни что защищают свой лесной дом и служат Атель Лорену с преданностью фанатиков еще со времен, когда мир был юным. Однако до пришествия Эльфов Призраков Ветвей было значительно больше. В былые дни они правили лесами и умирляли Ветра Магии чтобы воспитывать корни и ветви. Поэтому мало кто из Призраков Ветвей хорошо относится к Эльфам, а многие просто ненавидят. Теперь Призраки Ветвей наблюдают и выжидают когда все снова поменяется. Они верят что уже совсем скоро узурпаторы будут свергнуты со своего места и естественный порядок установится.

Character



Эльфийские Скакуны

Произшедшие от чистейшей породы, скакуны Лесных Эльфов быстрые и грациозные. Они настолько ловкие, что с ними не сравнятся никакие породы выведенные в других королевствах. В то время как Боевые кони Бретоннии и Империи выводились чтобы быть сильными, лошади Атель Лорена - быстрые, подвижные и хитрые существа.

Великий Олень

Нет более ценного зверя в Атель Лорен чем Великий Олень, существо, которое по мнению Лесных эльфов олицетворяет истинную душу леса. Великий Олень появляется только в самые отчаянные времена и становится скакуном для самых благородных Эльфов. Иногда Великий Олень появляется по время больших праздников и пиров, как наглядное проявление благосклонности леса.

Скакуны персонажей

Персонаж, который может быть всадником может выбрать себе скакуна из следующего списка. Большинство скакунов подробно описаны на следующих страницах. Для тех кто здесь не указан далее в листе армии приведено отдельное описание.

Лорд Поляны или Капитан Поляны может быть верхом на:

- Эльфийский Скакун.....+14 очков
- Великий Олень.....+50 очков
- Боевой Ястреб.....+30 очков
- Лесной Дракон (Forest Dragon) (только Лорд Поляны).....См. стр. 138
- Великий Орел.....См. стр.139

Чароплет и Певец чар может быть верхом на:

- Эльфийский Скакун.....+14 очков
- Единорог.....+35 очков
- Боевой Ястреб.....+30 очков
- Великий Орел.....См стр. 139

Эльфийский Скакун (Elven Steed)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Эльфийский Скакун	9	3	-	3	-	-	4	1	-	+14

Тип Войска: Легкая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Копыта (считаются как одноручное оружие)

Спец Правила: Быстрая Кавалерия, Стремительное движение

Великий Олень (Great Stag)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Великий Олень	8	4	-	5	(+1)	(+1)	4	2	-	+50

Примечание: Персонаж верхом на Великом олене получает +1 Стойкости и +1 Рану.

Тип Войска: Монструозная Кавалерия

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Могучие рога (см. ниже)

Спец Правила: Бронированная Шкура (2), Корона Рогов, Страх, Первое Нападение, Сокрушительные Удары (1), Движение Через Укрытия, Атака Затаптыванием (1), Стремительное движение

Корона Рогов (Crown Of Antlers)

Когда Великий олень нападает, его великолепная корона рогов разрывает броню и вонзается глубоко в плоть под ней.

Сокрушительные Удары нанесенные моделью с этим спец правилом получают спец правило Бронелом (1) и AP -1.

	R	S	AP	Special Rules
Могучие рога (Mighty antlers)	Combat	S	-1	Бронелом (1)

Единорог (Unicorn)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Единорог	10	4	-	4	-	(+1)	5	2	-	+35

Примечание: Персонаж верхом на Единороге получает +1 Рану.

Тип Войска: Монструозная Кавалерия

Размер Базы: 40 x 60 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Копыта и рог (считаются как одноручное оружие)

Спец Правила: Бронелом (2, только Единорог), Бронированная Шкура (1), Манящая Аура, Контр Нападение, Магические Атаки, Атака Затаптыванием (1), Стремительное движение

Манящая Аура (Beguiling Aura)

Единорога окружает магическая сила, светящаяся аура, которая завораживает и очаровывает всех кто к нему приближается.

Вражеские модели должны пройти тест Лидерства прежде чем выполнить броски на Попадание против этой модели во время фазы Боя. Если тест провален, попадает только натуральный бросок 6.

Боевой Ястреб (Warhawk)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Боевой Ястреб	2	3	-	4	(+1)	-	4	2	-	+30

Примечание: Персонаж верхом на Боевом Ястребе получает +1 Стойкость

Тип Войска: Монструозная Кавалерия

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. ниже)

Спец Правила: Уклонение, Страх, Ложное Отступление, Полет (10), Стремительное движение

	R	S	AP	Special Rules
Страшные Когти	Combat	S	-2	-



Character



Единорог

Единорог - чисто магическое существо, которое опьяняет магия. Многие Чароплеты считают этой большой удачей, ведь из единорогов получаются отличные скакуны. Более того, сама природа этого зверя защищает ездока от враждебной магии и разрушительные заклинания зачастую приводят лишь к тому что скакун начинает волноваться и опьяняется магией.

Боевые Ястребы

В Атель Лорене охотятся многие большие птицы, особенно в предгорьях, оврагах и скалах Серых Гор. Здешние ястребы и сорокопуты вырастают до гораздо больших размеров, чем подобные виды в других частях Старого Света. Когда их подбирают птенцами и выращивают Эльфы, такие ястребы вырабатывают крепкую связь со своим хозяином и всегда готовы понести его на себе в бой.

Infantry



Стражи Полян

Когда Эльфы достигают совершеннолетия, их направляют в Стражу Полян своего дома. Когда Атель Лорен идет на войну, именно Стража Полян образует основу его армии, так как все они хорошо обучены обращению с длинным луком еще с тех времен как смогли его держать. В Атель Лорен стрельба из лука - это не просто искусство, а один из многих охотничьих навыков, необходимых для выживания.

Дозорные Темнолесья

Дозорные Темнолесья отвечают за патрулирование областей леса, признаны слишком опасными для Стражи Полян, где необходимо передвигаться тихо чтобы избежать хищников. Эта способность хорошо помогает им на поле боя, где они охотятся и устраивать засады на врагов, которые оказались слишком далеко от своих союзников.

Лучники Лесных Эльфов (Wood Elf Archers)

Стража Полян	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Страж Полян (Glade Guard)	5	4	4	3	3	1	4	1	8	11
Лучник Лорда (Lord's Bowman)	5	4	5	3	3	1	4	1	8	+6
Дозорные Темнолесья	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Дозорный Темнолесья	5	4	4	3	3	1	4	1	8	13
Лучник Лорда	5	4	5	3	3	1	4	1	8	+6

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие и длинный лук Азраи (см. стр.147)

Опции:

- Любой отряд может взять один из следующих типов зачарованных стрел (см. стр. 147):
 - Чародейские Кинжалы.....+2 очка за модель
 - Наконечники Ведьмина Погибель.....+2 очка за модель
 - Стрелы Лунного Огня.....+1 очко за модель
 - Осколки Быстрой Дрожи.....+2 очка за модель
 - Стрелы Истинного Полета.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Лучника Лорда (чемпион).....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
- Лучник Лорда может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков
- 0-1 отряд Стражи Полян на каждые 1000 очков может:
 - Получить спец правило Стрелять и Убегать.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Авангард.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила:

- Стража Полян (Glade Guard):** Эльфийские Рефлексы, Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй
- Дозорные Темнолесья (Deerwood Scouts):** Эльфийские Рефлексы, Уклонение, Стрелять и Убегать, Движение Через Укрытия, Скауты, Скирмишеры



Вечная Стража (Eternal Guard)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Вечный Страж	5	5	4	3	3	1	4	1	9	13
Вечный Смотритель (Eternal Warden)	5	5	4	3	3	1	4	2	9	+5

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, копье Азраи и легкий доспех

Опции:

- Весь отряд может взять щиты.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Вечного Смотрителя (чемпион)..+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя на сумму до.....50 очков
- Вечный Страж может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков
- 0-1 отряд на каждые 1000 очков могут:
 - Получить спец правило Обученный.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Авангард.....+1 очко за модель

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Эльфийские Рефлексы, Воинское Мастерство, Движение Через Укрытия, Упрямый

Воинское Мастерство (Martial Prowess)

Вечная стража проводит много времени в совершенствовании владения копьем Азраи, обращаясь со своим оружием с таким умением и грациозностью с которой не сравнится никто из их врагов.

Отряд с этим спец правилом может выполнять атаки поддержки во фланг или назад, также как они обычно выполняются вперед.

	R	S	AP	Special Rules
Asrai spear	Combat	S	-1	Бой Дополнительными Рядами

Примечание: Модель, вооруженная копьем Азраи не может выполнить атаку поддержки в том же ходу в котором на нее нападали. На ходу в котором на нее напали в переднюю арку, модель, вооруженная копьем Азраи получает модификатор +1 к своей Инициативе против нападающего отряда (отрядов).



Infantry



Вечная Стража

На протяжении долгих зимних месяцев, лес Атель Лорен становится наиболее сонным, и наиболее уязвимым по сравнению с другими временами года. В это время охрана самых священных мест ложится на плечи Вечной Стражи - сыновей и дочерей благородных домов Атель Лорена. Почетное место в рядах Вечной Стражи можно получить только благодаря навыкам, проявленным на поле боя, хотя такая служба и сопряжена с большими опасностями. Когда лес подвергается нападению в течение холодных месяцев, им сложно призвать кого-либо на помощь если такое вообще возможно и приходится справляться с угрозой самостоятельно, какой бы она ни была. Вне зависимости от того кем оказался враг, Вечная Стража отважно становится у него на пути.

Infantry



Рейнджеры Дикого Леса

Атель Лорен - не безопасное место, даже для Эльфов. Даже теперь, спустя тысячи лет после того как Эльфы заселили великий лес, остаются недовольные из присутствием духи, готовые жестоко с ними расправиться. Опасная часть юго-восточного угла леса известна как Глубины леса, где напротив барьера из путевых камней собираются темные духи, мечтая о том как они расправятся с теми кто занял их дом. Задача охраны границы между этой тенистой темницей и остальным Атель Лореном ложится на плечи Рейнджеров Дикого леса. Их образ жизни совершенно не похож на веселье и великолепие, привычное остальным Лесным Эльфам, потому что ступившему на путь Рейнджера сложно с него сойти.

Рейнджеры Дикого Леса (Wildwood Rangers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Рейнджер Дикого Леса	5	5	4	3	3	1	4	1	9	14
Смотритель Дикого Леса (Wildwood Warden)	5	5	4	3	3	1	4	2	9	+6

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, глефы рейнджеров (см. ниже) и легкий доспех

Опции:

- Весь отряд может взять щиты.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Смотрителя Дикого Леса (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 на сумму до.....50 очков
- Смотритель Дикого Леса может приобрести магические предметы на сумму до...50 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Эльфийские Рефлексы, Стражи Дикого Леса, Иммуниет к Психологии, Движение Через Укрытия

Стражи Дикого Леса (Guardians Of The Wildwood)

Те, кто берут в руки глефу Рейнджера, обязательно переживают трагедии встречи с темными духами, что обитают в Глубинах леса. Поэтому они будут яростно сражаться с любыми врагами, которые повергли бы в ужас более слабую душу.

Пока модель с этим правилом находится в базовом контакте с вражеской моделью, вызывающей Страх или Ужас, она получает модификатор +1 к своей характеристике Атаки (до максимума 10) и спец правило Несколько Ран (2).

	R	S	AP	Special Rules
Ranger's glaive	Combat	S+2	-2	Требует двух рук



Боевые Танцоры (Wardancers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Боевой Танцор	5	6	4	3	3	1	6	1	8	16
Певец клинков (Bladesinger)	5	6	4	3	3	1	6	2	8	+6

Тип Войска: Обычная Пехота
Размер Базы: 25 x 25 мм
Размер отряда: 5+
Экипировка: одноручное оружие

Опции:

- Любая модель в отряде может взять следующее:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+1 очко за модель
 - Метательное копьё.....Бесплатно
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Певца клинков (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 на общую сумму до.....50 очков
- Певец клинков может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Танцоры Лозка, Уклонение, Яростное Нападение, Иммуниет к Психологии, Одиночка, Пестрая команда, Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй, Скирмишеры, Бить Первым, Татуировки Талисманы

Танцоры Лозка (Dances Of Loec)

В бою Боевые Танцоры выполняют ритуал поклонения своего Бога Обмана, Лозка. Каждый из них инстинктивно выполняет смертоносные движения, в идеальной гармонии синхронизированные с остальной группой.

Когда бой этого отряда выбирается на Шаге 1.1. подфазы Выбор и Отработка боя, выберите один из перечисленных дальше Танцев Лозка, который он выполняет. Каждая модель в группе исполняет один и тот же Танец:

- Кружащаяся Смерть (Whirling Death):** До конца фазы Боя характеристика АР оружия этого отряда улучшается на 2.
- Буря Клинков (Storm of Blades):** До конца фазы Боя этот отряд получает спец правило Дополнительные Атаки (+1).
- Теневая Защита (The Shadows Coil):** До конца фазы Боя этот отряд получает спас бросок за оберег (ward) 4+ против любых полученных ран.
- Сотканный Туман (Woven Mist):** Любая вражеская модель, которая направляет свои атаки против этого отряда во время фазы Боя получает модификатор -1 к своим броскам на Попадание.

Обратите внимание что присоединившийся к отряду Танцор Теней также считается имеющим это спец правило.



Infantry



Боевые Танцоры

Боевые Танцоры путешествуют по Атель Лорену слаженными группами, ступая тропами и тайными путями, о которых мало кто знает и осмеливается использовать. Остальные Лесные Эльфы считают Боевых Танцоров дикими и непредсказуемыми. Тому есть веские причины, потому что они являются слугами и поклонниками бога обманщица Эльфов Лозка. Боевые Танцоры ведут Эльфов с помощью музыки и плясок, представляющих из себя ритуал танца, в котором воспроизводится история Атель Лорена, в более понятной для Эльфов форме чем обычное письмо. Боевые Танцоры - это могучие воины и каждый Боевой Танцор в группе прыгает и выделяет пируэты среди врагов под только ему слышимую музыку. Он ловко избегает неуклюжие удары врагов прежде чем расправляются с ними невероятно стремительными ударами.

Infantry



Следящие за Путиами

Следящие за Путиами - это тайные стражи, хранители путей, ведущих в Атель Лорен. Они мастера скрытности, многие дни способны лежать неподвижно и незаметно прежде чем сработает их засада на испуганную и незадачливую добычу. Путь наблюдателя считается естественным для тех, кого тренировали как разведчика. Со временем Эльфы начинают чувствовать себя комфортнее в лесу чем в присутствии сородичей. Они уходят все дальше от залов и проводят все больше времени в лесу, совершенствуя свои навыки скрытности и стрельбы. Многие никогда не возвращаются из своих странствий, потому что в Атель Лорене много такого что опасно даже для Эльфов. Те кто выжили отражаются отличными навыками и закалены полученным опытом.

Следящие за Путиами (Waywatchers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Следящий за Путиами	5	4	5	3	3	1	5	1	8	16
Страж (Sentinel)	5	4	6	3	3	1	5	1	8	+6

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие и длинный лук Азраи (см. стр.147)

Опции:

- Любой отряд может взять один из следующих типов зачарованных стрел (см. стр. 147):
 - Чародейские Кинжалы.....+2 очка за модель
 - Наконечники Ведьмина Погибель.....+2 очка за модель
 - Стрелы Лунного Огня+1 очко за модель
 - Осколки Быстрой Дрожи.....+2 очка за модель
 - Стрелы Истинного Полета.....+1 очко за модель
- Любой отряд может улучшить одну модель до Стража (чемпион)+6 очков за отряд
- Страж может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков
- 0-1 отряд в вашей армии может:
 - Получить спец правило Засада.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Авангард.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Ветеран.....+1 очко за модель

Спец Правила: Эльфийские Рефлексы, Уклонение, Ложное Отступление, Стрелять и Убегать, Игнорирование Укрытия, Движение Через Укрытия, Скауты, Сकिрмишеры



Дриады (Dryads)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Дриада (Dryad)	5	4	4	3	4	1	4	2	8	13
Нимфа (Nymph)	5	4	4	3	4	1	4	3	8	+5

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 30 x 30 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие и плоть из заболони (sapwood flesh)
(считается как легкий доспех)

Опции:

- Любой отряд может улучшить одну модель до Нимфы (чемпион)....+5 очков за отряд
- Нимфа может взять Лесных Духов (см. стр. 141) на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Страх, Горючие, Иммуниет к Психологии, Магические Атаки, Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй, Регенерация (6+), Скирмишеры, Упрямый, Древесный Дух

Древесные Родичи (Tree Kin)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Древесный Родич	5	4	4	4	5	3	3	3	8	51
Старейшина (Elder)	5	4	4	4	5	3	3	4	8	+7

Тип Войска: Монструозная Пехота

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 2+

Экипировка: одноручное оружие и плоть из коры (hardwood flesh)
(считается как тяжелый доспех)

Опции:

- Любой отряд может улучшить одну модель до Старейшины (чемпион).....+7 очков за отряд
- Старейшина может взять Лесных Духов (см. стр. 141) на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Бронелом (2), Сомкнутый Строй, Страх, Горючие, Иммуниет к Психологии, Магические Атаки, Движение Через Укрытия, Регенерация (5+), Атака Затаптыванием (1), Упрямый, Древесный Дух, Удары Деревя

Infantry



Дриады

Дриады - это вспыльчивые, изменяющие форму существа с сердцем подобным осколку льда и непоколебимой преданностью Атель Лорену. Когда лесу угрожает опасность, Дриады принимают боевую форму и набрасываются на врагов. Их гибкая и стремительная натура позволяет им быстро покрывать большие дистанции, обрушиваясь на врагов, только что считавших себя в полной безопасности.

Древесные Родичи

Древесные Родичи - это могучие громады, анимированные глыбы смертоносного дерева, приобретающие форму монструозной пародии на Эльфа. Они сражаются корявыми кулаками, которые разбивают броню и превращают плоть в кровавый фарш. Древесные Родичи неумолимы. Они не боятся боли и смерти, так как их тело больше не способно что либо ощущать, а дух что ими движет давно мертв.



Cavalry

Cavalry



Наездники Полян

Наездники Полян - это пожалуй лучшая легкая кавалерия в Старом Свете, потому что их Эльфийские рефлексы позволяют им совершать совершенно безумные маневры за пределами возможностей более молодых рас. Будь это стрельба назад во время езды на полной скорости через густой лес или стрельба через ряды удивленных вражеских разведчиков. Наездники Полян умудряются легко выживать благодаря впечатляющей комбинации изящного мастерства и невозмутимой уверенности. В отличие от большинства кавалеристов Наездники Полян не считают лошадь подчиненным себе животным. Вместо этого за много лет у них формируется глубокая связь между скакуном и всадником. Эта связь настолько глубока что они действуют с лошадью как одно целое, общаясь чуть ли не на духовном уровне.

Наездники Полян (Glade Riders)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Наездник Полян	-	4	4	3	3	1	4	1	8	18
Рыцарь Поляны	-	4	5	3	3	1	4	1	8	+6
Эльфийский Скакун	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-

Тип Войска: Легкая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Наездники Полян:** одноручное оружие и длинный лук Азраи (см. стр. 147)
- **Эльфийский Скакун:** Копыта (считаются как одноручное оружие)

Опции:

- Любой отряд может взять один из следующих типов зачарованных стрел (см. стр. 147):
 - Чародейские Кинжалы.....+2 очка за модель
 - Наконечники Ведьмина Погибель.....+2 очка за модель
 - Стрелы Лунного Огня.....+1 очко за модель
 - Осколки Быстрой Дрожи.....+2 очка за модель
 - Стрелы Истинного Полета.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Рыцаря Поляны (чемпион)+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
 - Рыцарь Поляны может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков
- 0-1 отряд в вашей армии может:
 - Получить спец правило Засада+2 очка за модель
 - Получить спец правило Обученный.....+2 очка за модель
 - Получить спец правило Зарезервированное движение.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя стоимостью до.....50 очков

Спец Правила: Эльфийские Рефлексы, Быстрая Кавалерия, Стрелять и Убегать, Разомкнутый Строй, Скирмишеры, Стремительное движение



Сестры Шипа (Sisters Of The Thorn)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Сестра Шипа	-	4	5	3	3	1	4	1	9	24
Служительница Шипа		4	6	3	3	1	4	2	9	+8
Скаун Иши (Steeds of Isha)	8	3	-	4	-	-	4	1	-	-

Тип Войска: Light cavalry

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Сестра Шипа:** одноручное оружие и дротики из черного шиповника (см. ниже)
- **Скаун Иши:** Копыта (считаются как одноручное оружие)

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Служительницы Шипа (чемпион) ...+8 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
- Служанка Шипа может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Дочери Вечности, Ковен Темнолесья, Эльфийские Рефлексы, Быстрая Кавалерия, Стрелять и Убегать, Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй, Ядовитые Атаки, Стремительное движение

Дочери Вечности (Daughters Of Eternity)

Подобно королеве, которой они служат, Сестры Шипа вечны и кажется никогда не стареют и не погибают от ран.

Этот отряд получает спас бросок за оберег (Ward) 4+ против любых полученных ранений.

Ковен Темнолесья (Deerwood Coven)

Каждая Сестра Шипа наделена толикой магии Ариэль.

Отряд Сестер Шипа знает одно заклинание, случайно выбранное из Магий Боевая Магия (Battle Magic) или Элементализм (Elementalism). По желанию он может выбрать вместо этого знаковое (signature) заклинание из выбранной Магии. Отряд может сотворить это заклинание как Связанное заклинание:

- Если отряд включает в себя Служительницу Шипа (Handmaiden of the Thorn), он может сотворять Связанное заклинание с Уровнем Силы 1.
- Если он включает в себя Служительницу Шипа и знаменосца, он может сотворять Связанное заклинание с Уровнем Силы 2.
- В противном случае отряд может сотворить это Связанное заклинание с Уровнем Силы 0.

	R	S	AP	Special Rules
Blackbriar javelin	12"	S	-1	Move & Shoot, Quick Shot

Cavalry



Сестры Шипа

Сестры Шипа - это служительницы Ариэль. Происхождение и природа этого сестринства окутаны тайной. Однако это не останавливает бардов и скальдов Лесных Эльфов от сочинения различных историй. Если верить этим историям, Сестры Шипа могут быть чем-то вроде Эльфийских дев, одержимых Дриадами, осколками души Ариэль, пробужденными к жизни благодаря воздействию Темной Магии или еще чем-то другим из сотни теорий.

Сестры тоже слышали все эти истории, потому что мало что в Атель Лорене происходит без их ведома, но не обращают на это внимания. Выдумывающие подобные истории барды скрывают истину лучше чем смогли бы сами Сестры.



Cavalry



Дикие Всадники

Дикие Всадники Курноса - это личная стража Ориона, столь же агрессивная и вспыльчивая, как и он сам. Это немногочисленные и очень опасные существа, которых уже нельзя назвать настоящими Эльфами. Отныне и навечно они стали частью вечной славы Дикой Охоты.

Их внешний вид - отсылка к далекому прошлому Эльфов. Их оружие выполнено из грубого железа. Их церемониальные балахоны и броня - не более чем шкуры животных, убитых во время их священной охоты. А еще нельзя отрицать что Дикие Всадники выглядят потусторонними и благородными. Сила Курноса течет в них так же явно как в самом Орионе.

Дикие Всадники (Wild Riders)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Дикий Всадник (Wild Rider)	-	5	4	4	3	1	5	1	9	27
Дикий Охотник (Wild Hunter)	-	5	4	4	3	1	5	2	9	+7
Скакун Курноса (Steed of Kurnous)	9	3	-	4	-	-	4	1	-	-

Тип Войска: Легкая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Дикие Всадники:** одноручное оружие, охотничьи копыта (см. ниже) и легкий доспех
- **Скакун Курноса:** Копыта (считаются как одноручное оружие)

Опции:

- The entire unit may take shields.....+1 очко за модель
- Any unit may:
 - Улучшить одну модель до Дикого Охотника (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя стоимостью до.....50 очков
- Дикий Охотник может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Контр Нападение, Эльфийские Рефлексы, Быстрая Кавалерия, Страх, Неистовство, Яростное Нападение (только Дикий Всадник и Дикий Охотник), Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй, Стремительное движение, Татуировки Талисманы

	R	S	AP	Special Rules
Hunting spear	Combat	S+1	-2	Бронелом(1)

Примечание: Охотничье копьё можно использовать только в том ходу когда его владелец нападает. В последующие ходы (или если владелец не нападал), модель должна использовать вместо него одноручное оружие.



Наездники на Боевых Ястребах (Warhawk Riders)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Наездник на Боевом Ястребе	-	4	4	3	4	2	4	1	8	44
Дикий Наездник (Wild Rider)	-	4	5	3	4	2	4	2	8	+8
Боевой Ястреб (Warhawk)	2	3	-	4	-	-	4	2	-	-

Тип Войска: Монструозная Кавалерия

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 3+

Экипировка:

- **Наездники на Боевых Ястребах:** одноручное оружие, кавалерийские копья и длинный лук Азраи (см. стр. 147)
- **Боевые Ястребы:** Страшные Когти

Опции:

- Любой отряд может взять один из следующих типов зачарованных стрел (см. стр. 147):
 - Чародейские Кинжалы.....+2 очка за модель
 - Наконечники Ведьмина Погибель.....+2 очка за модель
 - Стрелы Лунного Огня.....+1 очко за модель
 - Осколки Быстрой Дрожи.....+2 очка за модель
 - Стрелы Истинного Полета.....+1 очко за модель
- Улучшить одну модель до Дикого Наездника (чемпион).....+8 очков за отряд
- Дикой Наездник может приобрести магические предметы на сумму до....25 очков

Спец Правила: Эльфийские Рефлексы, Уклонение, Страх, Ложное Отступление, Стрелять и Убегать, Полет (10), Сирмишеры, Стремительное движение

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

Cavalry



Наездники на Боевых Ястребах

Молодые ястребы, которых выращивают Эльфы обретают и развивают тесную связь со своим хозяином и соглашаются нести его в бой. Со временем всадник и ястреб становятся единым существом, существующим ради охоты и радости погони. Эти Наездники на Боевых Ястребах разведывают территорию в поисках нарушителей и обладают достаточным мастерством чтобы спикировать сверху на нарушителя сквозь ветви деревьев. Те кто ездят на Боевых Ястребах демонстрируют феноменальную подвижность и устойчивость. Они способны осыпать врага стрелами пока летят на полной скорости через лес. Таким образом нарушитель, который забрел в Сосновые Кряжи или другие горные области встречается не только с яростными ястребами, но и с Эльфами.

Monster

Monster



Лесные Драконы

Невозможно долго прожить в Атель Лорен и не измениться. Гнездящиеся здесь Драконы - не исключение. Постепенно они стали продолжением воли леса. Все еще оставаясь прожорливыми хищниками, Драконы охотятся только когда это нужно лесу, а в остальное время проводят в состоянии сна. Если лесу покажется что нарушители его покоя слишком сильные для духов Атель Лорена, он пробуждает для устранения угрозы одного или нескольких Драконов. Зачастую в этом помогают сами Эльфы, которые призывают Драконов как ездовых зверей для Лордов Поляны. Обычно звери откликаются на подобную просьбу, если конечно не увлечены слишком сладкими грезами во сне.

Лесные Драконы (Forest Dragons)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Лесной Дракон	6	6	-	7	(+3)	(+6)	4	6	-	+275

Примечание: Персонаж верхом на Лесном Драконе получает +3 Стойкости и +6 Ран.

Тип Войска:	Бегемот
Размер Базы:	60 x 100 мм
Размер отряда:	1
Экипировка:	Страшные Когти (см. ниже), зубастая пасть(см. ниже), усыпляющее дыхание (см. ниже) и драконья чешуя (draconic scales) (считается как полный латный доспех)

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Полет (10), Большая цель, Атака Затаптыванием (D6), Стремительное движение, Ужас

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

	R	S	AP	Special Rules
Serrated maw	Combat	S	-	Бронелом (2), Несколько Ран (2)

Примечание: В бою эта модель должна выполнять одну из своих атак этим оружием на каждом ходу.

	R	S	AP	Special Rules
Soporific breath	N/A	2	N/A	Дыхательное Оружие

Примечание: Против ран нанесенных усыпляющим дыханием не работают спас броски за броню (спас броски за Оберег (Ward) и Регенерацию можно использовать обычным образом).

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



Великие Орлы (Great Eagles)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Великий Орел	2	5	0	4	4	3	4	3	6	60

Тип Войска: Монструозное Существо

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. ниже) и зубастая пасть (см. ниже)

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Fear, Fly (10), Атака Затапыванием (1), Стремительное движение

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

	R	S	AP	Special Rules
Serrated maw	Combat	S	-	Бронелом (2), Несколько Ран (2)

Примечание: В бою эта модель должна выполнять одну из своих атак этим оружием на каждом ходу.

Скакун Персонажа: Великий Орел может быть включен в вашу армию в качестве скакуна персонажа. В таком случае его стоимость добавляется к стоимости ездока. Когда его берут в качестве ездового зверя для персонажа, Великий Орел получает следующий профиль:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Great Eagle	2	5	-	4	(+1)	(+1)	4	3	-	+60

Примечание: Персонаж верхом на Великом Орле получает +1 Стойкости и +1 Рану.

Monster



Великие Орлы

Более умные и благородные во всех смыслах чем более мелкие Боевые ястребы, живущие на склонах гор, Великие Орлы - это никогда не теряющие бдительность существа, одержимые ненавистью ко всем существам со злым сердцем. Постоянно наблюдающие за происходящим внизу Великие Орлы сразу делятся новостями со знатью Эльфов, давая им важные и зачастую критически важные для обороны сведения. В редких отчаянных ситуациях, Великий Орел может выступить в роли ездового зверя для Лорда Поляны которому доверяет. В глазах Лесных Эльфов это большая честь, которая становится началом для великой и крепкой дружбы, связывающей обоих партнеров до самой смерти.



Monster



Древолюды

Наиболее могучие духи Атель Лорена способны переплетать свою сущность с живыми деревьями и подчинять их своей воле. Такое решение не дается просто, потому что дух становится связанным с живым деревом, объединяется с ним и уже не может покинуть. Только смерть способна разорвать эту связь. С этого момента воля духа изменяет и направляет дерево, а узловатая кора и корявые ветви используются для того что не могут духи. Древолюдов уважают Эльфы и другие лесные существа. Их часто наполняют меньшие духи, живущие в их ветвях, корнях и дуплах. В бою Древолюдов можно считать одними из самых могучих и яростных обитателей Атель Лорена.

Древолюды (Treemen)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Древолюд	5	6	4	5	6	5	2	5	9	215

Тип Войска: Бегемот

Размер Базы: 50 x 50 мм (min), 50 x 75 мм (max)

Размер отряда: 1

Экипировка: Дубовые Кулаки (Oaken fists) (см. ниже), Удушающие корни (Strangleroots) (см. ниже) и древесная броня (arboreal armour) (считается как полный латный доспех)

Опции:

- Может взять Лесных Духов (см. стр. 141) на сумму до.....50 очков

Спец Правила: Бронелом (1), Сомкнутый Строй, Горючие, Иммуниет к Психологии, Большая цель, Магические Атаки, Движение Через Укрытия, Регенерация (5+), Атака Затаптыванием (D3), Упрямый, Ужас, Пааадает!, Древесный Дух, Удары Дерева

	R	S	AP	Special Rules
Oaken fists	Combat	S	-2	-

	R	S	AP	Special Rules
Strangleroots	12"	S	-1	Несколько Выстрелов(D6+1)



ЛЕСНЫЕ ДУХИ (FOREST SPITES)



Атель Лорен кишит самыми разными капризными и непредсказуемыми духами. Эти существа способны менять форму по своей воле, зачастую принимая форму светящихся шаров или злобных пикси. Всех их называют "Духи" и они часто следуют за могучими героями.

Некоторые модели, набранные по листу армии Королевства Лесных Эльфов могут сопровождать Лесные Духи, выбранные из тех что представлены на этой странице. Каждый Дух может быть выбран только один раз на всю армию.

Обратите внимание что Духи - это не магические предметы и поэтому на них не влияет ничто из того что влияет на магические предметы.

Проклятие Ужаса (A Blight Of Terrors).....50 очков

Эти злобные и ужасные на вид духи обитают в разных темных местах. Они получают удовольствие, пугая ничего не подозревающих нарушителей и получают огромное наслаждение от ужаса, что испытывает жертва.

Эта модель и любой отряд к которому она присоединилась получают спец правило Ужас.

Сборище Злобы (A Muster Of Malevolents)..40 очков

Эти агрессивные защитники Атель Лорена, бросаются на свои жертвы вместе с первыми стрелами Азраи, раздирая их похожими на игры когтями и страшными клыками.

Только знать Лесных Эльфов и Охотники на Пути. Вражеская модель, получившая попадание от одной или нескольких стрелковых атак, нанесенных длинным луком Азраи этой модели, получает дополнительно D3 попадания Силой 2, каждый с AP -.Эти попадания имеют спец правило Бронелом (1).

Шалуны Замешательства (A Befuddlement Of Mischiefs).....30 очков

Шалуны появляются в виде светящихся сфер света, что носятся над головами своих врагов, путая мысли смертных.

В боевую фазу один вражеский отряд в базовом контакте с этой моделью получает модификатор -1 к обеим своим характеристикам WS и Инициатива.

Убийственная Злоба (A Murder Of Spites)25 очков

Злобные духи часто прячутся в одежде своих хозяев, ожидая возможности напасть на того кт подойдет слишком близко.

Когда на Шаг 1 фазы Боя выбирается бой этой модели, один вражеский отряд, с которым она вовлечена получает D3 попадания Силой 2, каждый с AP -1.



Плач Отчаяния (A Lamentation Of Despairs).....20 очков

Этих существ очень боятся в самом Атель Лорене, потому что они появляются только во времена скорби. Чужаки, ощущающие на себе их взгляд, переживают глубокое и неумное чувство страха.

Кроме случаев когда эта модель убегает, вражеский отряд в пределах 6" от этой модели получает модификатор -1 к своей характеристике Лидерство при выполнении тестов Страх , Паники или Ужаса (до минимума 2).

Приставучие Сетевики (An Annoyance Of Netlings).....15 очков

Сетевики снуют по своему хозяину с неумной энергией. Любой враг что попытается ударить хозяина обнаружит что его оружие зацепилось з паутину магических нитей.

Пока эта модель вовлечена в поединок, ее оппонент по поединку получает модификатор -1 к своим броскам на Попадание.

Люминисцентное Великолепие (A Resplendence Of Luminescents).....10 очков

Прыгающие и прячущиеся среди ветвей Люминисцентны оставляют за собой магический след. Натыкаясь на оружие, они наделяют его слабыми чарами.

Модель и отряд, к которому он присоединился получает спец правило Магические Атаки.



Magic Items



Сокровища Атель Лорена

Лорды и леди Атель Лорена, а также их многочисленные Эльфийские родственники обладают огромными магическими сокровищами. Среди них много артефактов далекой древности, выкованных еще до того как Эльфы заселили великий лес. Элегантное оружие, броня и талисманы, созданные мастерами Ултуана и участвовавшими в войнах древности лежат рядом с артефактами великой силы, созданными духами Атель Лорена и переданными Эльфам в качестве подарка для помощи в их деле защиты лесного царства. К этим сокровищам добавляются те что создали сами Эльфы. Легкая и удобная броня, длинные копья, напитанные магией луки и чаще всего встречающиеся магические стрелы, созданные умелыми руками Эльфийских воинов.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ КОРОЛЕВСТВА ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ

На следующих страницах описаны магические предметы, уникальные для армий Королевства Лесных Эльфов. Их могут покупать модели аз армии Королевства Лесных Эльфов 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

Сумеречное Копье (Spear Of Twilight).....65 очков

Когда это копье наносит удар, гнев и ярость владельца перенаправляются в тело врага мощной разрушительной силой.

	R	S	AP	Special Rules
Spear of Twilight	Combat	S	-2	Смертельный Удар, Магические Атаки
Примечание: Когда владелец Сумеречного Копья выполняет бросок на Ранение, бросок 3+ всегда считается успешным вне зависимости от Стойкости цели.				

Клинки Лозка (Blades Of Loec).....45 очков

Витой и элегантный узор, на этих превосходных мечах начинает играть собственной жизнью когда на него падает солнечный свет, ослепляя и отвлекая противника своего владельца.

	R	S	AP	Special Rules
Blades of Loec	Combat	S	-	Дополнительные Атаки (+D3), Магические, Атаки, Требуется двух рук

Примечание: Владелец Клинков Лозка может выполнить переброс любых проваленных бросков на Ранение.

Лоренский Лук (Bow Of Loren).....40 очков

Владелец Лоренского Лука, тетива которого - единственный волос с головы Ариэль, королевы Лорена, считается чемпионом Королевы Феи и разит врагов со сверхъестественной меткостью.

	R	S	AP	Special Rules
Bow of Loren	32"	S	-	Бронелом(1), Магические Атаки
Примечание: Лоренский Лук считается длинным луком Азраи. Владелец Лоренского Лука может выполнить количество стрелковых атак, равное своей характеристике Атаки, вместо обычной одной. Эта модель не страдает от модификаторов при выполнении нескольких выстрелов.				

Проклятие Азиенди (Asyendi's Bane).....10 очков

Злобный дух, обитающий в этом легком и элегантном луке всегда готов наказать владельца если выстрел не попадет в цель.

	R	S	AP	Special Rules
Asyendi's Bane	32"	S	-	Бронелом(1), Магические Атаки, Быстрый Выстрел

Примечание: Проклятие Азиенди считается длинным луком Азраи. Владелец Проклятия Азиенди может выполнить переброс одного проваленного броска на попадание во время фазы Стрельбы. При этом, если переброс также не попадает, владелец получает одно попадание Силой 3 с AP -.

Магическая броня

Шлем Охоты (Helm Of The Hunt).....50 очков

Этот зачарованный большой шлем напитывает владельца яростным духом самого Ориона.

Можно надевать вместе с другой броней. Носитель Шлема Охоты улучшает свое значение брони на 1 (до максимума 2+). Кроме того носитель получает модификатор +1 к обеим характеристикам WS и Атаки на ходу, в котором он нападает.

Мантия Рейлариана (Railarian's Mantle)....35 очков

Эта броня, сотканная старейшими Призраками Ветвей даруется лишь тому кого выбрал сам Атель Лонен.

Мантия Рейлариана - это комплект легких доспехов. Кроме того пока носитель находится в пределах 6" от элементов лесного ландшафта, он получает спас бросок за Оберэг (Ward) (4+) от любой полученной раны.

Талисманы

Локус Мерсива (Merciw's Locus).....35 очков

Эксцентричный Мерсив придерживался концепции важности личной чести и справедливости.

Характеристика Сила владельца Локуса Мерсива не может быть модифицирована никаким оружием. При этом характеристика Сила любой модели что направляет атаки против владельца во время фазы Боя также не может быть модифицирована никаким оружием.

Зачарованное Плетение (Glamourweave)...30 очков

Враги, которые смотрят на эту брошь становятся опутаны ее гипнотическими цветами и узорами.

Вражеская модель должна пройти тест Лидерства прежде чем может выполнить любые броски на Попадание против носителя Зачарованного плетения в фазе Боя. Если этот тест провален, попадают только натуральные броски 6.

Магические Знамена

Знамя Дикого Леса (Banner Of The Wildwood).....40 очков

Обитающие в лесу злобные духи цепляются за это знамя, леденя души тех кто бросит на него взгляд.

Несущий Знамя Дикого Леса отряд получает спец правило Страх. Если у отряда уже есть спец правило Страх, он получает вместо него спец правило Ужас.

Знамя Короля Охотника (Banner Of The Hunter King).....25 очков

Издорванные нити этого древнего знамени перекликаются с жаждой сражения Ориона.

Несущий Знамя Короля Охотника отряд получает спец правило Авангард.

Знамя Вечной Королевы (Banner Of The Eternal Queen).....20 очков

Это знамя было выткано руками самой Ариэль, Королевы Мага Атель Лорена.

При подсчете результатов боя, отряд что несет Знамя Вечной Королевы может получать дополнительный бонус +1 к очкам результата боя если находится в пределах 6" от элемента лесного ландшафта.

Знамя Летнего Солнцестояния (Banner Of Midsummer's Eve).....15 очков

Это яркое полотнище, сверкающее светом летнего солнца, выявляет врагов Атель Лорена где бы ни не спрятались.

Несущий Знамя Летнего Солнцестояния отряд получает спец правило Игнорирование Укрытия.



Зачарованные предметы

Призрачный Камень (Wraithstone).....50 очков

Из этого кристалла раздаются предсмертные крики тех кто принял смерть в границах Атель Лорен.

Кроме случая, когда владелец Призрачного Камня убегает, вражеский отряд получает модификатор -1 к своей характеристике Лидерство (до минимума 2), пока находится в пределах 6" от носителя.

Стрела Град Рока (Hail Of Doom Arrow)*..35 очков

При стрельбе из длинного лука, стрела Град Рока расщепляется на дюжину смертоносных осколков.

Одноразовая. Только модели с длинным луком Азраи. Стрела Град Рока может быть выпущена из Длинного лука Азраи владельца обычным образом. Если бросок на Попадание успешен, поместите мелкий (3") шаблон взрыва так чтобы его центральное отверстие оказалось прямо над центром вражеского отряда. Любая модель, что лежит под шаблоном рискует получить попадание и получает одно попадание Силой 4 с AP -1 и спец правилом Магические Атаки.

Воющая Стрела (Wailing Arrow)*.....20 очков

Эти стрелы воют когда им удается отведать крови, леденя душу даже самых храбрых воинов.

Одноразовая. Только модели с длинным луком Азраи. Воющая Стрела может быть выпущена владельцем длинного Лука Азраи обычным образом. Любой отряд, получивший несохраненную рану от этого выстрела должен пройти тест Паники, как если бы понес тяжелые потери.



Таинственные Предметы

Сфера из Темнолесья (Deerwood Sphere)....45 очков

Этот запутанный и тернистый шар из черного дерева разговаривает с деревьями словами самой горькой обиды и злобы, заставляя их нападать на тех кто вторгается под их кроны.

Кроме случая когда владелец Сферы из Темнолесья убегает или вовлечен в бой, он может использовать ее на вражеского Мага, который успешно сотворил заклинание в пределах 6" от элемента лесного ландшафта. Если он это делает, попытки развеивания невозможны и заклинание успешно выполнятся. После того как заклинание отработано, вражеский маг сразу получает D3 попадания Силой 4, каждое с AP -1.

Дубовый Посох (Oaken Stave).....40 очков

Этот узловатый посох пробуждает силу самого Атель Лорен против его врагов, желающих использовать магию ему во вред.

Пока владелец Дубового Посоха находится в пределах 3" от элемента лесного ландшафта, он может увеличить свою дальность Развеивания на 3". Также, пока владелец Дубового Посоха находится в пределах 3" от элемента лесного ландшафта, он может выполнить дополнительный бросок D6 когда выполняет бросок Развеивания и сбросить меньший результат.

Жезл Ведьмовского Вяза (Wand Of Wych Elm).....30 очков

Созданный из магического дерева Ведьмовской Вяз, этот простой жезл позволяет своему владельцу легко подчинять Ветра Магии своей воле.

Один раз за ход, если владелец жезла Ведьмовского Вяза находится в пределах 3" от элемента лесного ландшафта, он может выполнить переброс проваленного броска Сотворения.

СПЕЦ ПРАВИЛА КОРОЛЕВСТВА ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ



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 следующих страницах вы найдете полное описание для каждого спец правила армии, используемое моделями из листа составления армии Королевства Лесных Эльфов:

Эльфийские Рефлексы (Elven Reflexes)

Эльфы обладают феноменальными скоростью и грацией и разят врагов быстрее чем успевают уловить глаз.

Модель с этим спец правилом (но не ее скакун) получает модификатор +1 к своей характеристике Инициатива (до максимума 10) в первом раунде каждого боя.

Татуировки Талисманы (Talismanic Tattoos)

Некоторые Азраи украшают себя витиеватыми татуировками, мистическая природа которых защищает их от вреда.

Татуировки Талисманы дают своему владельцу спас бросок за Оберег (Ward) 6+ против любых полученных ран.

Древесный Дух (Tree Spirit)

Древние духи Атель Лорена отправляются на войну вместе с Азраи чтобы защитить свое королевство. При этом они сохраняют обычную отстраненность даже от своих ближайших союзников.

Персонаж с этими спец правилом не может присоединиться к отряду без этого спец правила. К отряду с этим спец правилом не может присоединиться или позволить попользоваться характеристикой Лидерство персонаж без этого спец правила. При этом отряд с этим спец правилом может использовать характеристику Лидерства дружественного персонажа с этим спец правилом, если этот персонаж не убегает и находится в пределах Командной дальности.



Удары Дерева (Tree Whack)

Большие духи дерева не могут проявлять в бою грацию и проворность, а вместо этого наносят могучие удары с такой силой которая могла бы расколоть камень.

Один раз за ход во время фазы Боя, модель с этим спец правилом может использовать одну из своих атак чтобы выполнить одну атаку 'Удар Дерева' ('Tree Whack'). Чтобы выполнить Удар Дерева, выберите одну модель во вражеском отряде, с которым модель вовлечена в бой, целью атаки. Эта модель должна сразу пройти тест Инициативы:

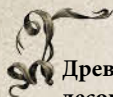
- Если тест провален, цель получает D3 попадания, каждое использует характеристику Сила модели. При этом спас броски за Броню не применяются (спас броски за Обереги (Ward) и Регенерацию можно использовать обычным образом).
- Если тест пройден, цели удастся избежать Удара Дерева.

Лесная Засада (Woodland Ambush)

Армии Королевства Лесных Эльфов внезапно появляются из леса в любом месте, путешествия по таинственным и неведомым путям чтобы нанести удар по врагам Атель Лорена где бы они не укрылись.

Как только игроки закончили расставлять ландшафт, игрок за Королевства Лесных Эльфов может выставить один дополнительный лес не меньше 3" по узкой стороне и не больше 9" по широкой. Его можно выставить где угодно на поле боя вне зоны расстановки оппонента и не в радиусе 12" от центра поля боя.

МАГИЯ АТЕЛЬ ЛОРЕНА (LORE OF ATHEL LOREN)



Маги Лесных Эльфов обладают уникальной связью с лесом. Они его часть, также как Дриады или Древолюды, хотя и наделенные большей степенью индивидуальности. Эта связь позволяет им общаться с лесом, возносить молитвы от лица своих родственников и пробуждать лес ради помощи во время войны.



Маг со спец правилом 'Магия Атель Лорена' 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.

Пение Деревьев (Tree Singing)

Напеваемая Магом мелодия волнует духов леса, пробуждая их от глубокого сна. В мгновение ока из земли вырываются ростки, устремляющиеся в сторону неба.

Тип: Магический Вихрь (Magical Vortex)

Значение Сотворения: 7+/9+

Дальность: 15"

Эффект: Остается в Игре. Если это заклинание сотворится с результатом сотворения 7 или больше, разместите мелкий шаблон (3") так чтобы его центральное отверстие было в пределах 15" от сотворившего. Если это заклинание сотворится с результатом сотворения 9 или больше, разместите большой шаблон (5") так чтобы его центральное отверстие было в пределах 15" от сотворившего. Пока заклинание в игре, шаблон не движется и считается элементом лесного ландшафта. Вражеские отряды считают этот лес опасным ландшафтом.

Лесной Ходок (Forest Walker)

По мановению Мага для него открывается скрытый путь в Вечное Царство. За ним лежит череда залов, каждый из которых ведет в подобный портал. Некоторые в места поблизости, а другие на расстоянии многих лиг.

Тип: Перемещение (Conveyance)

Значение Сотворения: 9+

Range: 24"

Эффект: Это заклинание может выбирать целью только дружественных персонажей Лесных Эльфов, которые полностью находятся на элементе лесного ландшафта. Если цель не убегает, вы можете сразу убрать ее с поля боя и переставить так чтобы она была полностью в пределах элемента лесного ландшафта где угодно на поле боя, но не ближе 6" от вражеских моделей. Цель не может двигаться снова во время фазы Движения.

Роковая Стая (Flock Of Doom)

Собравшись с силами Маг призывает огромную стаю ястребов и саракапутов чтобы те напали на врагов и прогнали из лесного царства.

Тип: Магический Снаряд (Magic Missile)

Значение Сотворения: 8+

Дальность: 18"

Эффект: Поместите мелкий (3") шаблон взрыва так чтобы его центральное отверстие оказалось прямо над центром выбранного целью вражеского отряда. Любая вражеская модель чья база находится под шаблоном рискует получить попадание и подучает одно попадание Сило1 3 с AP -1.

ОРУЖИЕ АТЕЛЬ ЛОРЕНА

Оружие Лесных Эльфов выполнено не хуже чем у из далеких родичей. Однако в то время как Эльфы Ултуана куят оружие из стали и Итильмара в магически напитанном огне кузницы, Азраи изготавливают свое оружие из даров самого леса.



Древесные певцы играют на зачарованных инструментах на тайных полянах, медленно направляя рост новых и древних деревьев в нужное им русло так что после сбора получаются элегантные луки со стрелами и древки копий, отличающиеся прямизной и прочностью. К этим отличным заготовкам добавляются тонкие и смертоносные наконечники и клинки копий, выполненные из камня или выкованные из Итильмара на пламени угляй.

Длинный Лук Азраи (Asrai Longbow)

Носить один из знаменитых длинных луков Азраи означает обладать лучшим оружием о котором только может мечтать охотник. Если добавить сюда верный глаз, нет такой добычи, которую он не сможет убить.

	R	S	AP	Special Rules
Asrai longbow	32"	S	-	Бронелом(1), Стрельба Навесом

Зачарованные стрелы

Вне зависимости от своего ранга и положения, все Лесные Эльфы изготавливают для себя стрелы сами. Это настолько важное для выживания дело не стоит поручать кому-то другому. Многие Лесные Эльфы создают зачарованные стрелы и зачастую целая группа воинов носит при себе стрелы определенного типа. Такие стрелы изготавливаются разными способами, которые различаются у разных родовых кланов. Поэтому в разных местах всемо Атель Лорена предпочитают стрелы определенных типов.

Некоторые модели армии Королевства Лесных Эльфов имеют опции приобретения зачарованных стрел. Они используются вместе с Длинным луком Азраи модели и модифицируют профиль оружия следующим образом:

- **Чародейские Кинжалы (Arcane Bodkins):** Броня не дает защиты от этих заколдованных стрел. Длинный лук Азраи с Чародейскими Кинжалами получает AP -2.
- **Наконечники Ведьмина Погибель (Hagbane Tips):** Даже порез от такой стрелы с соком Ведьминой погубели может быть фатальным. Длинный лук Азраи с Ведьминой Погибелью получает спец правило Ядовитые Атаки.
- **Стрелы Лунного Огня (Moonfire Shot):** Светящиеся устрашающим бледным светом, прикосновение этих стрел ввергает в обжигающую агонию. Длинный лук Азраи со Стрелами Лунного Огня получает спец правила Огненные Атаки и Магические Атаки.
- **Осколки Быстрой Дрожи (Swiftshiver Shards):** Эти стрелы кажутся вылетающими из луков по собственной воле. Длинный лук Азраи с Осколками Быстрой Дрожи получает спец правило Несколько Выстрелов (2).
- **Стрелы Истинного полета (Trueflight Arrows):** Длинный лук Азраи со Стрелы Истинного полета получает спец правила Игнорирование Укрытия и Быстрый Выстрел.



Armoury



Ваул, Творец

Ваул - бог кузницы и покровитель ремесленников, кузнецов и оружейников. Раненый Кхейном во время долгой войны между богами, Ваул стал хромым и слепым. Однако он продолжал работать день и ночь чтобы создавать оружие невероятной мощи чтобы помогать богам и Эльфам. Его слезы стыда шипели на наковальне и падали на мир смертных осколками кремня.

Стражи Полян почитают Ваула, потому что без летящих точно в цель стрел охотник ни на что не годен. Каждый Страж Полян носит одну стрелу с кремневым наконечником, сделанную с любовью из камня из царства Торгован, украшенную словами 'Этис Иль Идрион' - Слеза Творца. Такие припасы используют только против самых страшных врагов. Осколок божественной печали не стоит тратить на незначительных врагов.







Призывая элементарную магию Атель Лорен, могучий Чароплет и Ковен Темнолесья Сестер Шипа защищают свое лесное царство от вторгшихся разрушителей.



Отряд Вечной стражи, вооруженный копьями Азраи и богато украшенными щитами.



Отряд Лучников Лесных Эльфов, вооруженный длинными луками Азраи.



Верхом на быстрых Эльфийских скакунах с копьями и луками наготове, Наездники Полян, ведомые Князем Лесных Эльфов атакуют врага.



КОРОЛЕВСТВА ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ



Мало какое зрелище сравнится с великолепием армии Высших Эльфов. Сомкнутые ряды опытных солдат стоят рядом с гордыми рыцарями, могучими Магами и древними легендарными существами. Высшие Эльфы - эта элитная армия, воины которой в бою один на один способны одолеть практически любую расу мира Warhammer. За долгие тысячелетия своего существования, они освоили любые виды ведения боя - будь это фаланги копьеносцев, неостановимая кавалерия, смертоносные лучники или непревзойденные колесницы.



Эльфы Ултуана

История Высших Эльфов Ултуана - это история самого мира. Когда-то они были хозяевами царства смертных и их действия определяли судьбу всей земли. Теперь же Высшие Эльфы приближаются к своему закату, а их работы и свершения меркнут вместе с ними. Империя Королей Фениксов, которые некогда правили целыми континентами, сейчас превратились в правителей Ултуана и рассеянных заморских колоний.

Алебастровые города что некогда кипели жизнью, теперь лишь отголосок былых, а земли, что знали лишь красоту и благородство, теперь залиты кровью и яростью непрекращающейся войны. Время Высших Эльфов подходит к концу, однако благодаря собственной доблести они продолжают сражаться. Если они обречены на забвение, они решили встретить его лицом к лицу с поднятым мечом, до последнего защищая свой любимый мир.

Много тысяч лет назад Высшие Эльфы королевства Ултуан, называвшие себя Азур, переплыли Великий Океан в Старый Свет далеко на востоке от их островного континента. Здесь они обнаружили Дворфов, и предков Людей, построили города вдоль побережья и порты для своих кораблей. В те времена быстрые корабли Эльфов были постоянно заняты, перевоза золото и драгоценные камни Дворфов на Ултуан и возвращаясь с редким деревом, шелком и экзотическими товарами с далекого запада. Пока Дворфы закапывались и рыли шахты под горами, Эльфы возводили высокие башни среди лесов. Обе расы процветали.

Возможно потому что обе расы были слишком разные по своей природе эта гармония подошла к концу. В то время как Дворфы были тихими, серьезными, трудолюбивыми и материалистами без всякого легкомыслия, Эльфы были экспрессивной расой, склонной к смеху и песням, но в то же время гордой и надменной когда имела дело с другими.

Война между Дворфами и Эльфами длилась много лет и привела к крайнему ожесточению в отношениях между двумя расами. В конце концов Эльфы покинули свои великие города в Старом Свете, оставили побережье и уплыли обратно в собственное царство далеко на западе. В настоящее время у Высших Эльфов нет постоянных поселений на материке Старого Света. Вместо этого они контролируют острова вдоль побережья, где их укрепленные гавани наблюдают за действиями морских флотов других народов.

Конечно многие торговые корабли до сих пор плавают по морю между Ултуаном и великими торговыми портами Старого Света, а многие торговцы и представители Ултуана обладают роскошными особняками в людских городах на побережье. В Мариенбурге имеется отдельный Эльфийский квартал, населенный купцами и приключенцами. Торговля между Эльфами и Лтьдами процветает и в целом отношения между двумя расами хорошие. Более того в случае большой нужды, армии Эльфов приплывают в земли Людей для поддержки их борьбы против одолевшего мир зла. Воинство Ултуана отправляется на войну в белых одеждах под развевающимися знаменами. Их порядки движутся по равнинам сверкая чешуей доспехов на солнце будто бриллиантами, а каждый воин смирился со своей смертью в служении великому делу.



Войска Ултуана

Несмотря на то что Эльфы не слишком агрессивны, народ Ултуана горд, а их лорды гордятся своим статусом. Войны между королевствами обычно скоротечные и кровавые, так как Эльфы решительные и могучие воины.

Со времен Азнариона, первого Короля Феникса, армии Эльфов отправляются на войну в интересах защиты самого Ултуана и остального мира от зла. Из-за постоянных испытаний Ултуан закалился и пережил много набегов Орков и Гоблинов, искаженных орд Хаоса, легионов завоевателей Нежити, мстительных Дворфов и даже своих собратьев предателей. Поэтому все Высшие Эльфы обучаются военному искусству. С ранних лет Все Высшие Эльфы становятся умелыми копьеносцами, мечниками и лучниками на службе в милиции. Знатные по рождению становятся прекрасными наездниками и учатся обращаться с вооружением Серебряных Шлемов, как называют рыцарей Высшие Эльфы. С длинными копьями, в сверкающей броне, высоких шлемах с высоким плюмажем, Серебряные Шлемы самые горды и смертоносные во всем своем королевстве. Другие Эльфы сражаются в рядах фаланг, вооруженных сверкающими копьями, прикрывая ряды смертоносных лучников, образующих вторую часть ядра армии.

Королевства возле побережья Ултуана чаще всего выходят на поле боя, потому что они подвергаются набегам ненавистных изгоев и свирепых Норска. Здесь высоко ценят Воинов Тени, превосходных разведчиков, чьи сердца омертвели от ужасов суровых сражений на протяжении многих веков. Великие Туманы Ивресса и быстрые корабли Королевства Котик защищают восточные подступы, а Эльфийские флоты патрулируют большой океан. На севере находятся суровые Эльфы Крейса, из которых набирают телохранителей Королей Фениксов Белых Львов, а также мстительные наездники на колесницах из Тиранока, стерегущие подходы к Теневым землям.

Из земель Каледора происходят Драконьи Князья, которые некогда отправлялись в бой на спине могучего дрейка. Теперь Драконы редко просыпаются и Драконьи Князья отправляются на войну на бронированных Эльфийских скакунах. Хотя их влияние сильно снизилось с тех пор как Эльфы были на пике своего могущества, они все еще способны противостоять даже самому сильному противнику.

Стремительные Рыцари Разбойники Эллириона - конные лучники и эксперты конной езды. Они скачут впереди Эльфийского войска, чтобы разведывать землю и обнаруживать врагов. В бою их быстрые скакуны окружают врагов с флангов, где Разбойники сеют замешательство и беспорядок.

Не менее совершенны молчаливая Стража Феникса. Стражи священного пламени бога Азуриана, Стража Феникса - опасные враги, превосходно обращающиеся со своими алебардами в полной тишине что может обескуражить даже самого опытного ветерана.

Ултуан по своей природе магическая земля и Высшие Эльфы научились владеть Магией гораздо лучше, чем все остальные. Сами Ветра Магии были задействованы для защиты земли Ултуана и без чар Эльфов весь континент давно ушел бы под воды. В Хоэте, стройный столб Белой Башни возвышается до самого синего неба. Здесь совершенствуют свое магическое мастерство величайшие Маги Эльфов. Маги Высших Эльфов - это могучие и умелые чародеи, чьи стуски огня и защитные чары помогли Королю Фениксу и его генералам выиграть множество сражений. Хоэт защищают от нападений Мастера Меча. Посвятившие свою жизнь совершенствованию навыков владения с длинными клинками, они становятся невероятно быстрыми и смертоносными. Мало кто из врагов способен сравниться с Мастером Меча в бою и выжить чтобы рассказать о его невероятных навыках.



ЛИСТ АРМИИ КОРОЛЕВСТВА ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ



На этой странице приведен лист составления Великой Армии Царства Высших Эльфов. 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% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- 0-1 Князь Высших Эльфов или Архимаг на каждые 1,000 очков.
- 0-1 Дракониий Маг или Служительница Вечной королевы на каждые 1,000 очков.
- Благородные и Маги Высших Эльфов

Основные

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

- Эльфийские Копьеносцы, Эльфийские Лучники, Морская Стража Лотерна, Элирианские Разбойники и Серебряные Шлемы
- Если ваш Генерал - это Служительница Вечной Королевы, 0-1 отряд Сестер Авелорна можно взять как Основной выбор.

Специальные

До 50% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Белые Львы Крейса, Мастера Меча Хозта, Стража Феникса, Воины Тени и Колесницы Тиранока
- 0-1 отряд Дракониных Князей Каледора на каждые 1000 очков.
- Если ваш Генерал обладает Эльфийским Титулом Охотник Крейса, 0-1 Львиную Колесницу Крейса можно взять как Спец выбор на каждые 1000 очков.
- Если ваш Генерал обладает Эльфийским Титулом Морской Страж 0-1 Небесный каттер Лотерна можно взять как Спец выбор.

Редкие

До 25% очковой стоимости вашей армии можно потратить на:

- Сестры Авелорна, Львиные Колесницы Крейса, Небесные каттеры Лотерна
- 0-1 Фениксе Огненного Шпиля или Ледяного Сердца (не учитывая скаунов персонажей) на каждые 1000 очков.
- 0-2 Великих Орлов на каждые 1000 очков.
- 0-2 Стреломета Коготь Орла на каждые 1000 очков.

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:

- Листа составления Бесславной армии Королевств Высших Эльфов
- Одного из следующих листов оставления Великой Армии:
 - Империя Людей (Ненадежный) (Uneasy)
 - Королевство Бретонния
 - Королевства Лесных Эльфов

Знаменосец Боевого Знамени

Один Благородный Высший Эльф 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.



Character



Лорды Высших Эльфов
Благородные семейства Ултуана возглавляли Высших Эльфов в мирное и военное время на протяжении тысяч лет. Они очень гордятся своей честью и мастерством в искусстве дипломатии и войны, которым обучаются с малых лет. Во время конфликтов они демонстрируют свои способности проявлять гибкость, превосходно применяя клинок в бою или командуя огромными армиями издали. При этом знать Высших Эльфов обожает заниматься интригами и политикой. Причем настолько что командующие армий зачастую назначаются по политическим соображениям, а не по способностям. К счастью такое случается достаточно редко, потому что среди Азур много отважных и талантливых командиров.

Лорды Высших Эльфов (High Elf Lords)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Князь (Prince)	5	7	7	4	3	3	6	4	10	130
Благородный (Noble)	5	6	6	4	3	2	5	3	9	70

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер Базы: 1

Размер отряда: одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Может взять одно из следующего:
 - Дополнительное одноручное оружие.....+3 очка
 - Кавалерийское копье (если верхом).....+2 очка
 - Двуручное оружие.....+4 очка
 - Алебарда.....+3 очка
 - Рыцарское копье (если верхом)+4 очка
- Может взять одно из следующего:
 - Длинный лук.....+4 очка
 - Лук Авелорна (см. стр. 187).....+12 очков
- Может взять щит.....+2 очка
- Может заменить легкий доспех на:
 - Тяжелый доспех.....+3 очка
 - Полный латный доспех.....+6 очков
- Может быть верхом.....См. стр. 160
- Может взять один Эльфийский Титул.....См. стр. 179
- Князь может приобрести магические предметы на сумму до.....100 очков
- Благородный может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец Правила: Итильмаровое Оружие , Бить Первым*, Доблесть Веков

**Обратите внимание что это спец правило не применяется к скакуну модели (если он имеется).*



Маги Высших Эльфов (High Elf Mages)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Архимаг (Archmage)	5	4	4	3	3	3	5	2	8	155
Маг (Mage)	5	4	4	3	3	2	4	1	8	80

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие

Магия: Архимаг - Маг Уровня 3. Маг - Маг Уровня 1. Каждый Маг Высших Эльфов знает заклинания одной из Магий:

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

Опции:

- Может быть верхом.....[См. стр. 160](#)
- Может взять один Эльфийский Титул.....[См. стр. 179](#)
- Архимаг может:
 - Стать Магом Уровня 4.....+30 очков
 - Приобрести магические предметы на общую сумму до.....100 очков
- Маг может:
 - Стать Магом Уровня 2.....+30 очков
 - Приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Эльфийские Рефлексы, Итильмаровое Оружие, Благословение Лилеат, Магия Сафери, Доблесть Веков

Character



Маги Высших Эльфов

По своей природе и происхождению Высшие Эльфы - магическая раса. Их очаровывают тайны волшебства, а гибкий склад ума их Магов позволяет им тоньше и глубже, чем другим Магам понимать ее капризы. Это можно считать благом, потому что без волшебства Магов Высших Эльфов Ултуан уже давно скрылся бы под черными морскими водами в результате черного чародейства их врагов. На самом деле не только Ултуан, а вообще весь мир зависит от дисциплины и самоотверженных действий Магов Высших Эльфов, потому что именно их Великий Вихрь и подпитывающая его сеть путевых камней, сдерживают страшную силу Хаоса.



Character



Драконы Маги Высших Эльфов

В каждом поколении знати Каледора рождается совсем немного Драконьих Магов, Эльфов которые чувствуют не только магию, но и способны касаться разума спящих Драконов. Многие новые Драконьи Маги осознали свою судьбу только когда их сны начали наполнять огонь и кровь и в которых они летали на Драконе цвета заходящего солнца. Как только у них появляется такая возможность, Драконьи Маги отправляются в наполненные серой пещеры под горами Каледора, чтобы пробудить спящего Солнечного Дракона. Обычно этот процесс занимает месяцы если не года, но разбудить Дракона Маг может лишь произнося шепотом его имя. Так закладывается связь, которая разрывается лишь когда Маг или Дракон погибают, защищая Ултуан.

Драконьи Маги (Dragon Mages)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Драконий Маг	-	4	4	3	5	6	5	2	8	275
Солнечный Дракон	6	5	-	5	-	-	4	4	-	-

Тип Войска: Бегемот (персонаж)

Размер Базы: 60 x 100 мм

Размер отряда: 1

Экипировка:

- **Драконий Маг:** одноручное оружие и легкий доспех
- **Солнечный Дракон:** Страшные Когти (см. ниже), драконий огонь (см. ниже) и драконья чешуя (draconic scales) (считается как полный латный доспех)

Магия: Драконий Маг - Маг Уровня 1. Каждый Драконий Маг знает заклинания одной из Магий:

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

Опции:

- Может стать Магом Уровня 2.....+30 очков
- Может приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Благословение Азуриана, Сомкнутый Строй, Броня Дракона, Эльфийские Рефлексы, Полет (10), Порывистый, Итильмаровое Оружие, Большая цель, Благословение Лилеат, Магия Сафери, Атаки Затаптыванием (D6), Стремительное движение, Ужас, Доблесть Веков

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

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



Служительницы Вечной Королевы (Handmaidens Of The Everqueen)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Служительница Вечной Королевы	5	6	7	4	3	2	6	2	8	65

Тип Войска: Обычная Пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: одноручное оружие, Копье служанки, Лук Авелорна (см. стр. 187) и легкий доспех

Опции:

- Может заменить легкий доспех на тяжелый доспех.....+3 очка
- Может приобрести магические предметы на общую сумму до.....50 очков
- 0-1 Служительница Вечной Королевы может взять Горн Иши.....+25 очков

Спец Правила: Стрелы Иши, Уклонение, Игнорирование Укрытия, Иммуниет к Психологии, Итильмаровая Броня, Итильмаровое Оружие, Бить Первым

Горн Иши (Horn Of Isha)

Горн Иши выполнен в форме жемужно-белой морской раковины. Извлекаемые из этого прекрасного инструмента мелодии как утверждается пробуждают богиню мать чтобы благословить своих любимых детей.

Одноразовая. В Командную подфазу своего хода этот персонаж может попытаться использовать Горн Иши, пройдя тест Лидерства (используя собственное Лидерство). Если этот тест пройден, до вашей следующей подфазы Начало Хода, этот персонаж и любой отряд к которому он присоединился получает модификатор +1 и к своим броскам на Попадание и к броскам на Ранение.

	R	S	AP	Special Rules
Handmaiden's Spear	Combat	S	-1	-

Примечание: На ходу, на котором на нее напали, модель с Копьем служанки получает модификатор +1 к Инициативе против нападающего отряда(отрядов).



Character



Служительницы Вечной Королевы

Служительницы - это не просто фрейлины, как можно судить по их названию. Они - воинская стража, которая приносит клятву отдать жизнь и умереть на службе своей госпоже. Это лучшие представительницы Эльфийского рода, столь же умелые в искусстве как и в кровавом военном деле. По традиции Служительницами всегда должна быть сотня девиц, но в одном месте обычно редко видят больше нескольких за раз. Обычно они служат герольдами и посланницами Вечной Королевы, действуя как ее глаза и уши за пределами Авелорна. Когда Служительница оказывается на поле боя, остальные Эльфы, что сражаются рядом с ней относятся к ней с большим уважением, потому что присутствие Служительницы - явный знак милости Вечной Королевы и предзнаменование верной победы.

Character



Эльфийские Скакуны

Эльфы Ултуана выращивают отличных боевых коней. Эти быстрые и подвижные животные, крепкие сердцем и конечностями, способны нести своих всадников без усталости на большие расстояния и без колебаний бросаться в бой.

Воспитание Эльфийские боевых коней занимает много лет и происходит с большим терпением и добротой. Рыцари и кавалеристы Ултуана знают, что спешить с дрессировкой боевого коня глупо, потому что лошадь должна полностью доверять всаднику, а всадник должен иметь возможность взаимно доверять лошади. Ускоряют этот процесс или прибегают к палке, когда животное колеблется - прямой путь получить запуганное животное.

Скакуны Персонажа

Персонаж, который может ездить верхом может выбрать скакуна из следующего списка. Некоторые скакуны подробно описаны на данной странице. Те, кого в нем нет обладают собственной записью далее в этом листе армии.

Князь или Благородный могут быть верхом на:

- Эльфийский Скакун.....+14 очков
- Эльфийский Скакун в барде.....+18 очков
- Тиранокская Колесница.....См. стр. 171
- Грифон.....См. стр. 173
- Лунный Дракон (Только Князья).....См. стр. 174
- Звездный Дракон (Только Князья).....См. стр. 174
- Великий Орел.....См. стр. 177

Архимаг или Маг могут быть верхом на:

- Эльфийский Скакун.....+14 очков
- Эльфийский Скакун в барде.....+18 очков
- Лунный Дракон (Только Архимаг).....См. стр. 174
- Звездный Дракон (Только Архимаг).....См. стр. 174
- Великий Орел.....См. стр. 177

Вместо этого Князь, Благородный, Архимаг или Маг с:

- Эльфийским Титулом Охотник Крейса может быть верхом на:
 - Львиная Колесница.....См. стр. 171
- Эльфийским Титулом Морской Страж может быть верхом на:
 - Небесный каттер Лотерна.....См. стр. 172
- Эльфийским Титулом Кровь Каледора может быть верхом на:
 - Солнечный Дракон.....См. стр. 174
- Эльфийским Титулом Избранник Азуриана может быть верхом на:
 - Феникс Огненного Шпиля.....См. стр. 175
 - Феникс Ледяного Сердца.....См. стр. 176

Эльфийский Скакун (Elven Steed)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Эльфийский Скакун	9	3	-	3	-	-	4	1	-	+14

Тип Войска: Легкая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Копыта (считаются как одноручное оружие)

Спец Правила: Быстрая Кавалерия, Стремительное движение

Barded Elven Steed

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Эльфийский Скакун в барде	8	3	-	3	-	-	4	1	-	+18

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Спец Правила: Контр Нападение, Первое Нападение, Итильмаровый Бард, Стремительное движение

Милиция Ултуана (Ulthuan Militia)

Эльфийские Копьеносцы	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Эльфийский Копьеносец	5	4	4	3	3	1	4	1	8	9
Страж (Sentinel)	5	4	4	3	3	1	4	2	8	+5

Эльфийские Лучники	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Эльфийский Лучник	5	4	4	3	3	1	4	1	8	10
Страж (Sentinel)	5	4	5	3	3	1	4	1	8	+5

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Эльфийские Копьеносцы (Elven Spearmen):** одноручное оружие, колющее копья, легкий доспех и щиты
- **Эльфийские Лучники (Elven Archers):** одноручное оружие и длинные луки

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Стража (чемпион).....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
- Любой отряд Копьеносцев может взять спец правило Стена Щитов.+10 очков за отряд
- Любой отряд Эльфийских Лучников может взять легкий доспех.....+1 очко за модель
- 0-1 отряд Эльфийских Копьеносцев на 1000 очков может:
 - Заменить спец правило Доблесть Веков на Ветеран.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на общую сумму до.....50 очков
- 0-1 отряд Эльфийских Лучников на 1000 очков может:
 - Заменить спец правило Доблесть Веков на Ветеран.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на общую сумму до.....25 очков

Спец Правила:

- **Эльфийские Копьеносцы:** Сомкнутый Строй, Эльфийские Рефлексы, Воинское Мастерство, Полковой Отряд, Доблесть Веков
- **Эльфийские Лучники:** Сомкнутый Строй, Отделение, Эльфийские Рефлексы, Доблесть Веков



Infantry



Милиция Ултуана

Давным давно Король Феникс Морваэль ввел систему ополчения. Подразумевалось что все Эльфы будут призываться и формировать милицию, способную сражаться и защищать свою родную землю. Это положило основу, на которой по сей день построены армии Эльфов. Эта система показала себя столь эффективной, что одна только милиция Ултуана своими луками и копьями выиграла бесчисленное количество сражений.

Когда Эльфийский призывник начинает военную подготовку, его первым делом обучают искусству владения мечом и стрельбе из лука. И только когда они освоят клинок и лук, их переводят в ряды подразделений лучников. Спустя десятилетие или дольше военной службы, тех кто доказал свои способности приглашают присоединиться к стройным рядам подразделений копьеносцев.

Infantry



Морская Стража Лотерна

Когда армии Ултуана отправляются на войну, Морская Стража играет важную роль, формируя команду боевых кораблей и выступая авангардом для последующих войск. Эти элитные подразделения морской пехоты одинаково эффективно сражаются на земле и на море, проявляя одинаковую решимость защищая на берегах Лотерна или на палубе своего корабля. Эта опасная служба требует от Морской Стражи обладать гибким подходом к вооружению.. Большинство отлично обучены обращаться с копьем, щитом и луком и сочетают в себе лучшие аспекты копыеносцев и лучников милиции Ултуана. Лотерн недаром гордится тем что его воины более дисциплинированные, чем где-либо еще на всем Ултуане.

Морская Стража Лотерна (Lothorn Sea Guard)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Морской Страж	5	4	4	3	3	1	4	1	8	11
Повелитель Морей (Sea Master)	5	4	5	3	3	1	4	2	8	+7

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, колющее копья, боевые луки и легкий доспех

Опции:

- Весь отряд может взять щиты.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Повелителя Морей (чемпион)+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
 - Повелитель Морей может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков
- 0-1 отряд на каждые 1000 очков может:
 - Заменить спец правило Доблесть Веков на Ветеран+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на общую сумму до.....50 очков

Спец Правила: Rules: Сомкнутый Строй, Эльфийские Рефлексы, Воинское Мастерство, Флотская Дисциплина, Доблесть Веков

Флотская Дисциплина (Naval Discipline)

Граждане Лотерна заслуженно гордятся дисциплиной своих подразделений Морской Стражи. Эти умелые воины тренируются много часов, совершенствуясь в стрельбе залпами прямо во время перестроения чтобы встретить вражеский натиск.

Отряд Морской Стражи Лотерна может использовать это спец правило когда выполняет реакцию на нападение Стоять и Стрелять. Выполняющий это отряд может выполнять реакцию Стоять и Стрелять вне зависимости от того насколько близко находится нападающий отряд. Как только эта стрельба отработана, отряд на который напали может выполнить бесплатный маневр перестроить ряды (redress the ranks), после чего будет Стоять (Hold) и ожидать нападающий отряд.

Убегающие отряды, те что уже вовлечены в бой когда на них нападают или те к которым присоединился персонаж без этого спец правила не могут использовать это спец правило.



Белые Львы Крейса (White Lions Of Chrace)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Белый Лев (White Lion)	5	5	4	4	3	1	5	1	8	14
Хранитель (Guardian)	5	5	4	4	3	1	5	2	8	+6

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, двуручные Секиры Крейса (см. стр. 187) и тяжелый доспех

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Хранителя (чемпион).....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
 - Заменить спец правило Доблесть Веков на Ветеран.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на общую сумму до.....50 очков
- Хранитель может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Воины Крейса, Эльфийские Рефлексы, Королевская Стража, Львиный Плащ, Движение Через Укрытия, Разомкнутый Строй, Упрямый, Доблесть Веков, Яростное Нападение

Воины Крейса (Chracian Warriors)

Белые Львы образуют отдельную общность, связанную особыми правами которые они завоевали. Единственные чужаки кого они терпят - это благородные, которых они поклялись защищать.

К отряду с этим спец правилом может присоединяться только Генерал армии, или персонаж с Эльфийским Титулом Охотник Крейса.

Королевская Стража (King's Guard)

Со времен Каледора Первого, свирепые воины Крейса становились ближайшими телохранителями Эльфийских королей и князей.

Любая модель в отряде Белых Львов Крейса, к которому присоединился Генерал армии может бросать и принимать вызовы также как персонаж. Как только Генерал по любой причине покидает отряд, отряд теряет эту способность.



Infantry



Охотники Крейса

Белые Львы служат Королям Фениксам со времен Каледора Первого. Охотясь в Крейсе Каледор получил известие о том что будет следующим Королем Фениксом. Он немедленно отправился к Святилищу Азуриана, но был перехвачен ассасинами. Он бы наверняка погиб, если бы не вмешательство лесничих Крейса, которое выскочили из леса чтобы его защитить. После коронации Каледор первым делом набрал из Крейсийцев официальных телохранителей, расквартированный в Лотерне.

Воины могут присоединиться к рядам Белых Львов только после того как продемонстрируют выдающуюся отвагу и выучку на поле боя. Также они должны выполнить традиционный обычай воинов Крейса - отправиться на охоту и убить белого льва.

Infantry



Стражи Белой Башни

Мастера Меча превосходно обучены боевому искусству. В Белой Башне Хоэта, величайшем центре знаний в мире, эти воины ученые занимаются тяжелыми тренировками, оттачивая каждый нюанс и особенность боя на мечах. Каждый Мастер Меча десятилетиями изучает военное дело и боевое искусство, достигая таких вершин что с ними не сравнится никакая другая группа воинов. В бою Мастера Меча - смертельно опасные противники, потому что только в бою они могут полностью раскрыть все свои способности. Они сражаются превосходно отточенными мечами так что воздух начинает петь когда Мастер Меча плетет паутину смерти, которую может надеяться пережить только лишь один из лучших в мире бойцов.

Мастера Меча Хоэта (Swordmasters Of Hoeth)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Мастер Меча	5	6	4	3	3	1	6	1	8	14
Повелитель клинков (Bladelord)	5	6	4	3	3	1	6	2	8	+6

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, мечи Хоэта (см. стр. 187) и тяжелый доспех

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Повелителя клинков (чемпион).....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
 - Получить спец правило Обученный.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на общую сумму до.....50 очков
- Повелитель клинков может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец Правила: Рассекающий Удар, Сомкнутый Строй, Отражение Выстрелов, Эльфийские Рефлексы, Итильмаровая Броня, Магическая сопротивляемость (-1), Доблесть Веков, Воины Белой Башни

Рассекающий Удар (Cleaving Blow)

С помощью быстрого и смертоносного удара опытный воин способен рассекать броню.

Если модель с этим спец правилом выбрасывает натуральную 6 при выполнении броска на Ранение, для атаки, выполненной в бою, она наносит 'Рассекающий Удар'. Вражеские модели с типом войска 'обычная пехота', 'тяжелая пехота', 'обычная кавалерия', 'тяжелая кавалерия' или 'боевые звери' не могут использовать против Рассекающего Удара спас бросок за Броню или Регенерацию (Спас броски за Оберэг(Ward) можно применять обычным образом).

Обратите внимание что если атака причиняет рану автоматически, это спец правило не используется.

Отражение Выстрелов (Deflect Shots)

Говорят что, когда Мастера меча отправляются в бой, их клинки размываются и движутся быстрее чем успевают заметить взгляд врага, останавливая на лету стрелы.

Модель с этим спец правилом получает спас бросок за Оберэг (Ward) 6+ против любых ран, нанесенных не магической стрелковой атакой.

Воины Белой Башни (Warriors Of The White Tower)

Мастера меча Белой Башни сражаются с точностью и единством, недоступным менее подготовленным воинам. Чтобы вступить в их ряды, нужно полностью овладеть искусством Мастеров клинков Хоэта.

К отряду с этим спец правилом может присоединиться только маг Высших Эльфов, или персонаж с Эльфийским Титулом Страж Сафери или Хранитель Знаний.



Стража Феникса (Phoenix Guard)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Страж Феникса	5	5	4	3	3	1	5	1	9	16
Хранитель Огня	5	5	4	3	3	1	5	2	9	+7

(Keeper of the Flame)

Тип Войска: Тяжелая Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, церемониальные алебарды (см. стр. 187) и полный латный доспех

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Хранителя Огня (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Получить спец правило Обученный.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на общую сумму до.....100 очков
- Хранитель Огня может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Благословение Азуриана, Сомкнутый Строй, Эльфийские Рефлексы, Страх, Воинское Мастерство, Ветеран, Свидетели Судьбы

Свидетели Судьбы (Witness To Destiny)

Проклятые знанием своей гибели, Стражи Феникса способны с пугающей легкостью избегать обычного оружия своих врагов.

Этот отряд получает спас бросок за Оберэг (Ward) 6+ против любых ран, полученных от немагических вражеских атак.



Infantry



Избранные Азуриана

Стража Феникса - это хранители Святыни Азуриана, великой пирамиды в Море Грез. Глубоко в ней находится Зал Дней, на стенах которого, как считается, огненными словами начертано прошлое, настоящее и будущее. Как гласят легенды, любой кто взглянет на такую стену будет проклят знанием собственной смерти. Стража Феникса - это молчаливый орден, в котором запрещается произносить даже единственное слово чтобы не выдать секретов. В бою они ведут себя мрачно и решительно и вооружены высокими алебардами. Их каменная молчаливость и окружающая их аура божественной мощи внушает страх в сердца врагов.

Infantry



Воины Тени

Когда Нагарит расколола гражданская война, большая часть Эльфов перешла на сторону предателя Малериона, но небольшая часть осталась верной Королю Фениксу и поклялась сражаться со своими предавшими родичами. Эти несчастные Эльфы стали Воинами Тени, самыми темнейшими, зловещими и жестокими из всех Высших Эльфов. Из тщательно обустроенных укрытий в глубинах Земли Теней, эти верные Нагаритцы начали долгую и кровавую войну против предателей. Их инструментом стали западни и обман, а битвы были короткими и решительными. Никто не просили не предлагал перемирия, и Воины Тени заработали мрачную и страшную репутацию тем что готовы и совершают вещи, считающиеся варварскими для остальных Высших Эльфов.

Воины Тени (Shadow Warriors)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Воин Тени	5	5	5	3	3	1	5	1	8	14
Рышущий в Тени (Shadow-walker)	5	5	6	3	3	1	5	1	8	+6

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, длинный луки легкий доспех

Опции:

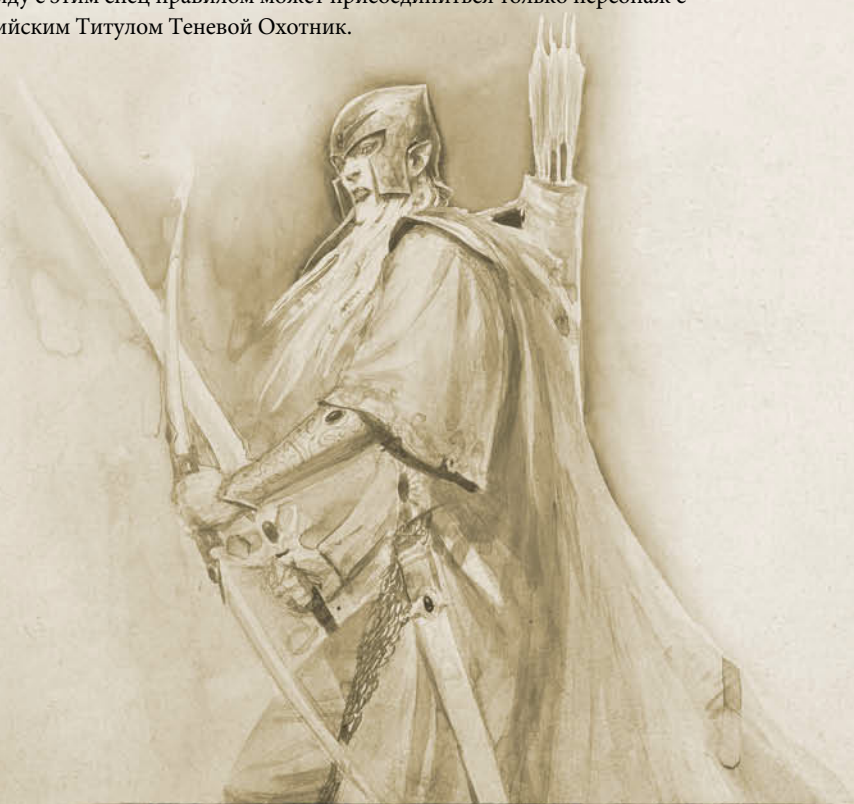
- Любой отряд может улучшить одну модель до Рышущего в Тени (чемпион)...+6 очков за отряд
- Рышущий в Тени может приобрести магические предметы на сумму до...25 очков
- 0-1 отряд в вашей армии может:
 - Получить спец правило Засада.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Сопровождение Колесницы.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Ложное Отступление.....+1 очко за модель

Спец Правило: Эльфийские Рефлексы, Уклонение, Стрелять и Убегать, Итильмаровое Оружие, Движение Через Укрытия, Скауты, Сकिрмишеры, Ветеран, Воины Нагарита

Воины Нагарита (Warriors Of Nagarythe)

Нет устали воинам Нагарита, потому что они постоянно бдят в ожидании нападения своих предательских родичей. Эта вечная настороженность делает их чужаками среди своего народа. Многие Высшие Эльфы им не доверяют, ощущая нечто неправильное в их каменных сердцах и безрассудных методах.

К отряду с этим спец правилом может присоединиться только персонаж с Эльфийским Титулом Теневой Охотник.



Сестры Авелорна (Sisters Of Avelorn)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Сестра Авелорна	5	5	5	3	3	1	5	1	8	15
Верховная Сестра (High Sister)	5	5	6	3	3	1	5	1	8	+7

Тип Войска: Обычная Пехота

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка: одноручное оружие, луки Авелорн (см. стр. 187) и легкий доспех

Опции:

- Любой отряд может улучшить одну модель до Верховной Сестры (чемпион).....+7 очков за отряд
- Верховная Сестра может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков
- 0-1 отряд в вашей армии может:
 - Получить спец правило Засада.....+1 очко за модель
 - Получить спец правило Упрямый.....+1 очко за модель

Спец Правила: Стрелы Иши, Уклонение, Игнорирование Укрытия, Иммуитет к Психологии, Итильмаровая Броня, Итильмаровое Оружие, Разомкнутый Строй, Скирмишеры, Бить Первым



Infantry



Девы Стражи Авелорна

В Авелоне есть места куда запрещено заходить. Некоторые из них - священные места силы, другие темны и опасны и где прикосновение Хаоса так никогда и не развеялось. Долг Сестер Авелорна заключается в защите подобных мест, чтобы священные места оставались неприкосновенными. Сестры Авелорна - лучницы с метким глазом, предпочитающие вести бой на расстоянии. При этом они не избегают и рукопашного боя, потому как нет такой опасности, которую не смогли бы одолеть те кто ходят темными путями Авелорна. Эти девы войны готовы выдержать и нападение рыцарей и буйных Троллей. Верной рукой и с храбрым сердцем они осыпают врагов стрелами, а затем вытаскивают мечи и идут в атаку.

Cavalry



Элирианские Разбойники

Элирианские Разбойники - это наследники поколений опытных кавалеристов Элириона. Эта земля славится качеством разводимых здесь лошадей и умелыми наездниками. Это легко вооруженная кавалерия, опытные разведчики, способны работать глазами и ушами армий Ултуана. Когда армии Ултуана отправляются на войну, Разбойники двигаются на много миль впереди, устраивают засады и ищут места для разбивки лагеря, а в бою собираются строем и встречают врага. В бою Разбойники стремятся поскорее зайти вражеским построениям во фланг, сражаются с вражескими застрельщиками и скаутами и сеют беспорядок в рядах противника, после чего обрушиваются на расстояние новые порядки.

Элирианские Разбойники (Ellyrian Reavers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Элирианский Разбойник	-	4	4	3	3	1	4	1	8	16
Вестник (Harbinger)	-	4	5	3	3	1	4	2	8	+8
Эльфийский Скакун	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-

Тип Войска: Легкая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Элирианские Разбойники:** одноручное оружие, кавалерийское копье и легкий доспех
- **Эльфийские Скакуны:** Копыта (считаются как одноручное оружие)

Опции:

- Весь отряд может:
 - Взять короткие луки.....+2 очка за модель
 Или:
 - Заменить кавалерийские копья на короткие луки.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Вестника (чемпион).....+8 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
- Вестник может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков
- 0-1 на каждые 1000 очков может:
 - Получить спец правило Скауты.....+2 очка за модель
 - Получить спец правило Скирмишеры.....+1 очко за модель
 - Приобрести магическое знамя на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Эльфийские Рефлексы, Быстрая Кавалерия, Разомкнутый Строй, Стремительное движение, Доблесть Веков



Серебряные Шлемы (Silver Helms)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Серебряный Шлем	-	4	4	3	3	1	5	1	8	23
Высокий Шлем (High Helm)	-	4	4	3	3	1	5	2	8	+6
Эльфийский Скакун	8	3	-	3	-	-	4	1	-	-

в барде

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Серебряные Шлемы:** одноручное оружие, кавалерийское копье и тяжелый доспех
- **Эльфийские Скакуны в Барде:** Копыта (считаются как одноручное оружие) и бард

Опции:

- Весь отряд может взять щиты.....+1 очко за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Высокий Шлем (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 на сумму до.....25 очков
- Высокий Шлем может приобрести магические предметы на сумму до.....25 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Эльфийские Рефлексы, Первое Нападение, Итильмаровый Бард, Стремительное движение, Доблесть Веков



Cavalry



Серебряные Шлемы

Среди всех Эльфийских рыцарей, Серебряные Шлемы считаются эталоном воинской грации и доблести, к которому стоит стремиться всем молодым Эльфам. Их набирают только из семейств благородных кровей. Молодых воинов воспитывают быть гордыми, но не надменными и храбрыми, но дисциплинированными. Серебряные Шлемы с готовностью бросаются в самую опасную битву. Они делают это полностью осознавая ожидающую их славу и достаточно уверены в своих силах чтобы полагать что одержат успех каковы бы ни были шансы. Эти молодые знатные Эльфы не боятся встречи с врагом, ведь только доставшиеся дорогой ценой победы дают великую славу и известность.

Cavalry



Драконы Князя Каледора

Знать Каледора, некогда летавшая на Драконах, считает себя элитой даже среди остальной знати королевств Ултуана. И лишь в пылу битвы раскрывается их истинный характер. Высокомерие уступает место решимости, а надменность храбрости. Отстраненность благородного, кому нет равных, уходит. На их месте появляются воины, которые не колеблясь готовы умереть ради спасения хотя бы одной жизни Ултуана. И только когда битва затихает в глазах Драконых Князей вновь появляется привычная самоуверенность Каледорской знати. Возвращается бездушная гордость, скрывая под собой самоотверженного героя и заставляя наблюдателя задумываться что же он на самом деле видел.

Драконы Князя (Dragon Princes)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Драконий Князь	-	5	4	3	3	1	5	2	9	37
Повелитель Дрейков	-	5	4	3	3	1	5	3	9	+7
Эльфийский Скакун в Барде	8	3	-	3	-	-	4	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая Кавалерия

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер отряда: 5+

Экипировка:

- **Драконы Князя:** одноручное оружие, рыцарские копыта, полный латный доспех и щиты
- **Эльфийские Скакуны в Барде:** Копыта(считаются как одноручное оружие) и бард

Опции:

- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Повелителя Дрейков (Drakemaster) (чемпион)+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+7 очков за отряд
 - Приобрести магическое знамя на сумму до.....50 очков
- Повелитель Дрейков может приобрести магические предметы на сумму до.....50 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Контр Нападение, Броня Дракона, Обученный, Эльфийские Рефлексы, Первое Нападение, Порывистый, Итильмаровый Бард, Итильмаровое Оружие, Сыны Каледора, Стремительное движение, Доблесть Веков

Сыны Каледора (Sons Of Caledor)

Драконы Князя Считают себя лучшими воинами чем остальные солдаты Ултуана. Еще хуже то что они склонны не обращать внимания на приказы командиров, которых считают ниже себя по статусу (хотя могут согласиться с его доводами если он благороден).

К отряду с этим спец правилом может присоединяться только Генерал армии или персонаж с Эльфийским Титулом Кровь Каледора.



Колесницы Тиранока (Tiranoc Chariots)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Колесница Тиранока -	-	-	-	5	4	4	-	-	-	75
Колесничий Тиранока (x2)	-	4	4	3	-	-	4	1	8	-
Эльфийские Скакуны(x2)	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-

Тип Войска: Легкая Колесница

Размер Базы: 50 x 100 мм

Размер отряда: 1-4

Значение Брони: 5+

Экипировка:

- **Колесничие Тиранока:** одноручное оружие, кавалерийское копье и длинные луки
- **Эльфийские Скакуны:** Копыта (считаются как одноручное оружие)

Special Rules: Elven Reflexes, Impact Hits (D6), Open Order, Quick Shot, Swiftstride,

Львиные Колесницы Крейса (Lion Chariot Of Chrace)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Львиная Колесница	-	-	-	5	4	4	-	-	-	125
Львиный Колесничий(x2)	-	5	4	4	-	-	4	1	8	-
Боевые Львы(x2)	8	5	-	4	-	-	4	2	-	-

Тип Войска: Тяжелая Колесница

Размер Базы: 50 x 100 мм

Размер отряда: 1

Значение Брони: 4+

Экипировка:

- **Львиные Колесничие:** одноручное оружие и двуручные Секиры Крейса
- **Боевые Львы:** Когти и клыки (считаются как одноручное оружие)

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Эльфийские Рефлексы, Страх, Первое Нападение, Сокрушительные Удары (D6), Львиный Плащ, Упрямый, Доблесть Веков

Скакун Персонажа: Колесницы Тиранока и Львиные Колесницы можно включить в вашу армию в качестве скакуна персонажа. Их стоимость добавляется к стоимости ездока.



Chariot



Колесницы Тиранока

В бою Колесницы Тиранока на полной скорости несутся между вражескими отрядами, осыпая их дождем стрел с незащищенных флангов и прорезая вражеские ряды копьями со стальным наконечником. И только когда враг будет значительно ослаблен, колесницы Тиранока устраивают блистательный массированный натиск в рукопашной. Их скакуны кусаются и лягаются, а наездники колют врагов копьями прямо в сердце.

Львиные Колесницы

Белые колесницы Крейса, запряженные парой рычащих Боевых Львов атакуют врагов. В то время как Боевые Львы разрывают врагов клыками и когтями, экипаж срубает головы с плеч каждым взмахом топоров. Такие отчаянные атаки стали визитной карточкой Львиных Колесниц, заслужив для них репутацию погибели для даже самой защищенной стены щитов.

Chariot



Небесные каттеры Лотерна

Когда быстрые Корабли Ястребы Лотерна выходят от причалов в открытое море, их сопровождают Небесные каттеры Лотерна - узкие небесные колесницы, поддерживаемые магией и движимые Быстроперами Птицами Рух, что гнездятся вдоль Сверкающего Побережья. Они служат глазами и ушами для флота Лотерна, что позволяет ему планировать бой, заранее узнавая о перемещении противника. Также Небесные каттеры Лотерна служат застрельщиками армий Лотерна, способными на то на что не годятся их наземные собратья. Как только экипаж Небесного каттера Лотерна замечает врага, его целью становится очистка неба с помощью стальных стрел компактного стреломета орлиный глаз, так чтобы Лотерн доминировал в небе над надвигающейся битвой.

Небесные каттеры Лотерна (Lothern Skycutters)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Небесный каттер	-	-	-	5	4	4	-	-	-	90
Команда Морской Стражи (x3)	-	4	4	3	-	-	4	1	8	-
Быстроперая Птица (x1)	2	5	-	4	-	-	4	2	-	-

Тип Войска: Тяжелая Колесница

Размер Базы: 60 x 100 мм

Размер отряда: 1

Значение Брони: 4+

Экипировка:

- Команда Морской Стражи (Sea Guard Crew):** одноручное оружие, кавалерийское копье и короткие луки
- Быстроперая Птица Рух (Swiftfeather Roc):** Страшные Когти (см. ниже)

Options:

- Может взять стреломет глаз орла (см. ниже).....+25 очков

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Страх, Полет (10), Эльфийские Рефлексы (только Команда Морской Стражи), Сокрушительные Удары (D3+1), Стремительное движение, Доблесть Веков

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

	R	S	AP	Special Rules
Eagle-eye bolt thrower	24"	5	-3	Громоздкое, Несколько Ран (D3)

Скакун Персонажа: Небесный каттер Лотерна может быть включен в вашу армию в качестве скакуна персонажа. Его стоимость добавляется к стоимости ездока.



Грифон (Griffon)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Грифон	6	5	-	5	(+2)	(+3)	5	4	-	+130

Примечание: Персонаж верхом на Грифоне получает +2 к Стойкости и +3 к Ранам.

Тип Войска: Монструозное существо

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. ниже), зубастая пасть (см. ниже) и шкура грифона (griffonic pelt) (считается как тяжелый доспех)

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Полет (9), Большая цель, Атака Затаптыванием (D3), Стремительное движение, Ужас

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

	R	S	AP	Special Rules
Serrated maw	Combat	S	-	Бронелом(2), Несколько Ран (2)

Примечание: В бою эта модель должна выполнять одну из своих атак этим оружием на каждом ходу.

Скакун Персонажа: Грифон может быть включен в вашу армию в качестве скакуна персонажа. Его стоимость добавляется к стоимости ездока.



Monster



Грифон

Грифоны Аннуулийских Гор - благородные существа, наделенные интеллектом. На вид Грифоны настолько дикие что незнакомый с жизнью в Ултуане может спутать их с другими дикими обитателями гор. Правда всем Эльфам известно, что Грифоны не слишком склонны к жестокости. По крайней мере, пока никто не пытается причинить вред тем кого они считают родичами. Если кто-либо из Эльфов желает завести Грифона, зверя нужно изловить и приручить с молодого возраста, так, чтобы образовалась связь, которую способна разорвать только смерть. Особенно Грифонов ценят те кто сражается в самой гуще боя. Многие битвы были выиграны благодаря пикирующим в самое сердце вражеской армии визжащим Грифонам.

Monster



Драконы Ултуана

Дракон на Ултуане - это не антагонист страшных народных историй, которые обычно рассказывают подозрительные дикари Старого Света. Наоборот, их считают храбрыми и благородными животными. И действительно, без Драконов Ултуана, Высшие Эльфы были бы уничтожены тысячи лет назад, потому что Драконы - это старейшие и самые могучие союзники Эльфов. В границах Ултуана домом драконов считается Каледор и в древние дни казалось что этим благородным зверем нет числа. Однако времена изменились. Теперь в колоссальных пещерах в глубинах Гор Драконьего Хребта Драконы спят многие века. Таинственная истома, начавшаяся в ранние годы правления Тетлиса, заставляет все больше и больше Драконов погружаться в спячку от который их способны пробудить лишь самые древние песни Каледора.

Драконы Ултуана (Dragons Of Ulthuan)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Солнечный Дракон	6	5	-	5	(+2)	(+4)	4	4	-	+180

Примечание: Персонаж верхом на Солнечном Драконе получает +2 Стойкости и +4 Раны.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Лунный Дракон	6	6	-	6	(+2)	(+5)	3	5	-	+235

Примечание: Персонаж верхом на Лунном Драконе получает +2 Стойкости и +5 Ран.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Звездный Дракон	6	7	-	7	(+3)	(+6)	2	6	-	+290

Примечание: Персонаж верхом на Звездном Драконе получает +3 Стойкости и +6 Ран.

Тип Войска: Бегемот

Размер Базы: 60 x 100 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. ниже), драконий огонь (см. ниже) и драконья чешуя (draconic scales) (считается как полный латный доспех)

Спец Правила:

- **Солнечный Дракон (Sun Dragon):** Сомкнутый Строй, Полет (10), Порывистый, Большая цель, Атака Затаптыванием (D6), Стремительное движение, Ужас
- **Лунный Дракон (Moon Dragon):** Сомкнутый Строй, Полет (10), Большая цель, Атака Затаптыванием (D6), Стремительное движение, Ужас
- **Звездный Дракон (Star Dragon):** Сомкнутый Строй, Полет (10), Большая цель, Атака Затаптыванием (D6+1), Стремительное движение, Ужас

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

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

Скаун Персонажа: Солнечный Дракон, Лунный Дракон и Звездный Дракон могут быть включен в вашу армию в качестве скакуна персонажа. Его стоимость добавляется к стоимости ездока.



Феникс Огненного Шпиля (Flamespyre Phoenix)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Феникс Огненного Шпиля	2	5	0	5	5	5	4	3	7	170

Тип Войска: Монструозное существо
Размер Базы: 50 x 100 мм
Размер отряда: 1
Экипировка: Страшные Когти (см. ниже) и пламенеющее оперение (blazing plumage) (считается как тяжелый доспех)

Спец Правила: Благословение Азуриана, Сомкнутый Строй, Страх, Огненные Атаки, Полет (10), Из Пепла, Большая цель, Атаки Затаптыванием (2), Стремительное движение, Пробуждение Огня

Из Пепла (From The Ashes)

Когда Феникса убивают, он взрывается облаком горящего пепла. Если Ветра Магии достаточно сильны, эти горящие частички быстро сливаются вместе и Феникс перерождается.

Когда Феникс Огненного Шпиля теряет последнюю Рану, сделайте бросок D6 до того как убрать модель из игры:

- При результате 1-2, Феникс осыпается остывшим пеплом и убирается из игры.
- При результате 3-5 Феникс взрывается пламенем. Каждый вражеский отряд в базовом контакте с ним получает D6 попаданий Силой 3, каждый м AP -1 и спец правилом Огненные Атаки. Как только попадания отработаны, эта модель убирается из игры.
- При результате 6, Феникса (и его всадника если такой был) мгновенно поглощает шар пламени и они сразу перерождаются, восстанавливая D3 Ран.

Пробуждение Огня (Wake Of Fire)

Когда Феникс Огненного Шпиля становится разъяренным, его оперение покрывается магическим пламенем, заставляя зверя оставлять за собой дорожку жадного огня.

Эта модель может выполнить атаку 'Пробуждение Огня' против одного вражеского отряда, не вовлеченного в бой. Для этого эта модель должна переместиться (или перелететь) через отряд, который она желает атаковать в подфазу Оставшихся Движений. Как только движение модели завершено, вражеский отряд получает D6 попаданий Силой 4, каждый м AP -1 и спец правилом Огненные Атаки.

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

Скаун Персонажа: Феникс Огненного Шпиля может быть включен в вашу армию в качестве скакуна персонажа. В таком случае его стоимость добавляется к стоимости ездока. Когда он берется в качестве скакуна персонажа, Феникс Огненного Шпиля получает следующий профиль:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Flamespyre Phoenix	2	5	-	5	(+2)	(+3)	4	3	-	+170

Примечание: Персонаж верхом на Феникс Огненного Шпиля получает +2 Стойкости и +3 Раны.

Monster



Феникс Огненного Шпиля

Фениксы Ултуана обитают среди Огненных Шпилей - огромных алебастровых столбов из камня, которые стоят словно стражи Святилища Азуриана и вокруг которых постоянно вьются Ветра Магии. За многие поколения Феникс Огненного Шпиля приспособились к этим ветрам и научились использовать по своей воле. Фениксы Огненного Шпиля не наделены даром речи. При этом они достаточно понимают Эльфийский язык, и при должном усилии с ними можно договориться. И действительно между ними и Стражей Феникса существует соглашение, так что последние часто используют этих птиц на службе в качестве боевых скакунов. Это по-настоящему пугающее сочетание, когда холодная голова Рыцарей Феникса направляет пламя Огненного Шпиля туда, где оно принесет наибольшие разрушения.



Monster



Фениксы Ледяного сердца

По мере того как Феникс Огненного Шпиля взрослеет, его тело холодеет до тех пор, пока наконец его некогда пылающее оперение не покрывается изморозью и льдом. Когда это происходит, Фениксу приходится покинуть Огненные Шпили, потому что исходящий от него холод причиняет боль его ярко пылающим сородичам. Большая часть Фениксов Ледяного сердца заканчивают свои дни изгнанниками на скалах побережья Этайна. Другие возвращаются в Святилище Азуриана чтобы провести свои последние дни в качестве боевых скакунов. И хотя Феникс Ледяного сердца не может обладать таким же огнем жизни как в молодости, он становится гораздо более крепким скакуном. Не обладая силой самовоскрешения, Феникс Ледяного сердца сражается еще сильнее и самоотверженнее, стремясь нанести последний удар врагам Ултуана.

Феникс Ледяного сердца (Frostheart Phoenix)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Феникс Ледяного сердца	2	6	0	6	6	5	3	4	8	205

Тип Войска: Монструозное существо

Размер Базы: 50 x 100 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. ниже) и ледяное оперение (frozen plumage) (считается как полный латный доспех)

Спец Правила: Аура Вьюги, Сомкнутый Строй, Страх, Полет (9), Большая цель, Атаки Затапыванием (2), Стремительное движение

Аура Вьюги (Blizzard Aura)

Лед, которым покрыт Феникс Ледяного сердца твердый как стекло, а от его ледящего присутствия враги ощущают что теряют силы и решимость.

Вражеские модели, которые находятся в базовом контакте с этой моделью, становятся объектами действия спец правила Бить Последним.

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

Скакун Персонажа: Феникс Ледяного сердца может быть включен в вашу армию в качестве скакуна персонажа. В таком случае его стоимость добавляется к стоимости ездока. Когда он берется в качестве скакуна персонажа, Феникс Ледяного сердца получает следующий профиль:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Frostheart Phoenix	2	6	-	6	(+3)	(+3)	3	4	-	+205

Примечание: Персонаж верхом на Великом Орле получает +3 Стойкости и +3 Раны.



Великие Орлы (Great Eagles)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Великие Орлы	2	5	0	4	4	3	4	3	6	60

Тип Войска: Монструозное существо

Размер Базы: 50 x 50 мм

Размер отряда: 1

Экипировка: Страшные Когти (см. ниже) и зубастая пасть (см. ниже)

Спец Правила: Сомкнутый Строй, Страх, Полет (10), Атаки Затаптыванием (1), Стремительное движение

	R	S	AP	Special Rules
Wicked claws	Combat	S	-2	-

	R	S	AP	Special Rules
Serrated maw	Combat	S	-	Бронелом(2), Несколько Ран(2)

Примечание: в бою эта модель должна выполнить одну свою атаку в каждый ход этим оружием.

Скакун Персонажа: Великий Орел может быть включен в вашу армию в качестве скакуна персонажа. В таком случае его стоимость добавляется к стоимости ездока. Когда он берется в качестве скакуна персонажа, Великий Орел получает следующий профиль:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Great Eagle	2	5	-	4	(+1)	(+1)	4	3	-	+60

Примечание: Персонаж верхом на Великом Орле получает +1 Стойкости и +1 Рану.



Monster



Великие Орлы

Великие Орлы Ултуана всегда были верными союзниками Эльфов. Многие истории повествуют о том что обе расы сражались вместе со времен Великого Катаклизма и во время войны против Хаоса, но легенды гласят о том что дружба зародилась еще в далеком прошлом. В некоторых историях утверждается что Талин, король Орлов по команде Азуриана вынес Эрет Киала из Подземного мира. Подобно Высшим Эльфам Великие Орлы - надменные существа, которые долго помнят оскорбления и не терпят в своей компании глупцов. Когда Высшие Эльфы собирают свои армии, благородные Орлы также готовятся к бою. Они обрушиваются сверху на команды вражеских военных машин и разрывают мощными когтями прежде чем улетают на своих сильных крыльях.

War Machine



Стреломет Коготь Орла

Эльфы Ултуана никогда не занимались разработкой технологий ненадежного пороха или примитивных камнеметов как другие расы Старого Света. Вместо этого Азур полагаются на более элегантное оружие - Стрелометы Коготь Орла. Это оружие устанавливается на борту Ултуанских боевых кораблей и на укреплениях крепостей. Его продуманная конструкция позволяет команде переключаться между разными режимами огня. В один момент они могут стрелять одиночными снарядами, способными выпотрошить буйного Гиганта, а в следующий выпустить кучу мелких болтов, чтобы скосить массу пехоты прежде чем та доберется до рядов Высших Эльфов. Расчет Морских Стражей обладают такой вырубкой и так быстро перезаряжаются, что один смертоносный залп от другого отделяют считанные секунды.

Стрелометы Коготь Орла (Eagle-Claw Bolt Throwers)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Стреломет Коготь Орла	-	-	-	-	6	2	-	-	-	80
Расчет Морских Стражей	5	4	4	3	3	2	4	2	8	-

Тип Войска: Военная машина

Размер Базы: 50 x 50 мм (военная машина), 25 x 25 мм (расчет)

Размер отряда: 1

Экипировка: Многозарядный стреломет, одноручное оружие и легкий доспех

Спец Правила: Эльфийские Рефлексы, Скиммишеры, Доблесть Веков



ЭЛЬФИЙСКИЕ ТИТУЛЫ (ELVEN HONOURS)



За свою долгую жизнь, Эльфы способны потратить значительное время на реализацию различных интересов, совершенствуя свои навыки и получая заслуженное уважение к своим способностям. Многие следуют выбранным путем так долго что становятся образцовыми представителями своего искусства. В особенности это относится к представителям знати, посвятившим себя военному делу.



Чтобы это отобразить, некоторые персонажи могут получать Эльфийские Титулы. Каждый Титул дает персонажу определенные преимущества в виде уникальной экипировки и дополнительных спец правил. Титул не затрагивают скакуна модели (если такой имеется):

Хранитель Знаний (Loremaster).....35 очков

Среди обитающих в Башне Хоэта провидцев и ученых, есть те кто одновременно практикуют мистические и военные искусства. Такая направленность отличает Хранителя Знаний от других ученых.

Только Лорды Высших Эльфов. Персонаж с Эльфийским Титулом Хранитель Знаний:

- Не может ездить верхом.
- Является Магом Уровня 1 и знает один случайно сгенерированное заклинание одной из Магий: Боевая Магия (Battle Magic)
 - Элементализм (Elementalism)
 - Высшая Магия (High Magic)
 - Иллюзии (Illusion)
- Может быть экипирован Мечом Хоэта (см. стр.187) без траты дополнительных очков. При этом он не может брать дополнительное немагическое оружие.
- Получает спец правила Итильмаровая Броня, Благословение Лилеат и Магия Сафери

Теневой Охотник (Shadow Stalker).....20 очков

Подобно обитателям Нагарита, Теневые Сталкеры считаются отверженными. Многие предпочитают удаляться далеко за границы Ултуана и вести невидимую войну ради вечной защиты своей родной земли.

Персонаж с Эльфийским Титулом Теневой Охотник:

- Не может ездить верхом.
- Может быть экипирован луком Авелорна (см. стр. 187) без траты дополнительных очков. При этом он не может брать дополнительное немагическое оружие.
- Не может брать тяжелый доспех или полный латный доспех.
- Получает спец правила Засада, Уклонение, Стрелять и Убегать, Движение Через Укрытия и Скауты.

Избранник Азуриана (Anointed Of Asuryan).....15 очков

В военных и духовных вопросах Стража Феникса управляется Избранниками Азуриана, учеными мудрецами, которые посвятили учению Азуриана многие века.

Персонаж с Эльфийским Титулом Избранник Азуриана:

- Может быть верхом на Фениксе Огненного Шпиля или Фениксе Ледяного Сердца (но не может выбирать другие варианты скакунов).
- Может быть экипирован церемониальной алебардой (см. стр. 187), без траты дополнительных очков. При этом он не может брать дополнительное немагическое оружие.
- Получает спец правила Благословение Азуриана, Страх и Свидетели Судьбы.
- Заменяет спец правило Доблесть Веков на Ветеран.



Кровь Каледора (Blood Of Caledor).....15 очков

Некогда в Ултуане доминировала честь и мудрость Драконьих Князей Каледора. Сегодня королевский род увядает, но гордость воинов Каледора все еще блистает.

Персонаж с Эльфийским Титулом Кровь Каледора (но не его скакун):

- Должен быть верхом на Эльфийском Скакуне в барде, Солнечном Драконе, Лунном Драконе или Звездном Драконе.
- Получает модификатор +1 к своей характеристике WS.
- Может быть экипирован полный латный доспех без траты дополнительных очков.
- Получает спец правила Броня Дракона и Порывистый.

Охотник Крейса (Chracian Hunter).....10 очков

В Крейсе воинские навыки владения с оружием и сила значат не меньше чем благородство по крови. Поэтому выдающиеся воины быстро приобретают известность в рядах Белых Львов.

Персонаж с Эльфийским Титулом Охотник Крейса (но не его скакун):

- Может быть верхом на Колесице Белых Львов (но не может выбрать любые другие варианты скакунов).
- Может быть экипирован Двуручной Секирой Крейса (см. стр.187) без траты дополнительных очков. При этом он не может брать дополнительное немагическое оружие.
- Получает спец правила Львиный Плащ, Движение Через Укрытия и Упрямый.

Страж Сафери (Warden Of Saphery).....10 очков

Когда Ултуан отправляется на войну, Мастеров Меча из Хоэта возглавляет Страж Сафери, владеющий боевыми искусствами на образцовом уровне и посвятивший этому многие десятилетия.

Персонаж с Эльфийским Титулом Страж Сафери:

- Не может ездить верхом.
- Может быть экипирован Мечом Хоэта (см. стр.187) без траты дополнительных очков. При этом он не может брать дополнительное немагическое оружие.
- Получает спец правила Отражение Выстрелов, Итильмаровая Броня и Смертельный Удар.

Чистое Сердце (Pure Of Heart).....Бесплатно

Несмотря на то что Золотой Век Ултуана остался в далеком прошлом, все еще существуют немногие знатные Эльфы, которые воплощают все славные Качества Высших Эльфов. Одно их присутствие напоминает остальным о героическом прошлом их расы.

Кроме случая когда этот персонаж убегает, все дружественные отряды в его Командной Дальности могут использовать его характеристику Лидерства вместо своей. Также этот персонаж и любой отряд к которому он присоединился, автоматически проходят тесты Паники, которые им требуется пройти.

Морской Страж (Sea Guard).....Бесплатно

Большая часть знати Лотерна предпочитает служить в рядах Морской СТражи, где они могут быстро получить под команду дисциплинированные отряды моряков Ултуана и продемонстрировать свои навыки на далеких полях сражений.

Персонаж с Эльфийским Титулом Морской Страж:

- Может быть верхом только на Небесном каттере Лотерна (но не может выбирать другие варианты скакунов).
- Может быть экипирован боевым луком без траты дополнительных очков. При этом он не может брать дополнительное немагическое оружие.
- Получает спец правила Флотская Дисциплина и Воодушевляющий Клич.



МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ КОРОЛЕВСТВА ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ



На следующих страницах описаны магические предметы, уникальные для армий Королевства Высших Эльфов. Их могут покупать модели из армии Королевства Высших Эльфов 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

Белый Меч (The White Sword)..... 70 очков

Легендарный меч, выкованный Ареном, одним из первых Мастеров меча Хозта. Белый Меч длиной с рост Эльфа, а его широкий клинок легкий как ивовая ветка.

	R	S	AP	Special Rules
The White Sword	Combat	S+3	-2	Магические Атаки, Убийца Монстров, Требуется двух рук, Бить Последним

Примечание: Только модели с типом войска 'пехота' или 'колесница'.

Клинок Мелькающего Золота (The Blade Of Leaping Gold)..... 50 очков

Клинок Мелькающего Золота дает отважному владельцу сверхъестественную силу и живучесть. Для того кто труслив и затронут порчей он несет только быструю смерть. Это самый сбалансированный меч, который когда либо создавали

	R	S	AP	Special Rules
The Blade of Leaping Gold	Combat	S	-	Бронелом(2), Дополнительные Атаки (+D3), Магические Атаки

Лук Разбойника (Reaver Bow) 40 очков

Некоторые верят что этот чудесный лук такой же как те что выковывал Князь Аратион из Элириона тысячи лет назад.

	R	S	AP	Special Rules
Reaver Bow	30"	S+1	-	Магические Атаки

Примечание: Лук Разбойника считается Луком Авелорна. Владелец Лука Разбойника может выполнить количество стрелковых атак, равное характеристике Атаки, вместо обычной одной. Эта модель не получает никаких дополнительных модификаторов при стрельбе несколькими выстрелами.

Погибель Врага (Foe Bane)..... 20 очков

Этот необычно изогнутый Эльфийский клинок был снят с тела чемпиона Хаоса. Его бывший обладатель неизвестен, так же как и имя храброго Эльфа что его захватил.

	R	S	AP	Special Rules
Foe Bane	Combat	S	-	Магические Атаки

Примечание: Когда владелец Погибели Врага выполняет бросок на Ранение, бросок 4+ всегда успешен, вне зависимости от Стойкости цели.

Armoury



Кузницы Ваула

В святилище Ваула жрецы куют оружие великой силы и невероятно хитрые устройства для лордов и леди Ултуана. Члены этого необычного жречества слепые, потому что в ритуальных целях лишать себя зрения когда поступают в служение своему богу. Несмотря на этот акт нанесения увечий, когда они жертвуют своим земным зрением, они получают нечто более ценное. Они наделены умением и проницательностью своего божественного покровителя и пониманием печали и страданий что претерпел Ваул для защиты Эльфов. Эти знания и мудрость позволяют им задействовать непостоянные Ветра Магии и использовать их для создания оружия невероятной силы для Высших Эльфов что ведут войны для защиты Ултуана.

Магическая Броня

Доспех Каледора (Armour Of Caledor).....35 очков

Каждый элемент Доспеха Каледора был взят из восстановленных фрагментов ныне утерянного доспеха, который некогда носил могучий герой Каледора.

Доспех Каледора - это комплект полного латного доспеха. Его носитель также получает спас бросок за Оберэг (Ward) 5+ против любых полученных ран.

Драконий Шлем (Dragon Helm).....10 очков

Созданный по образу великого змея, Драконий Шлем помнит жар в котором был выкован и защищает своего носителя от прикосновений пламени.

Может быть надет вместе с другой броней. Носитель Драконьего Шлема улучшает свое значение брони на 1 (до максимума 2+). Кроме того его носитель получает спас бросок за Оберэг (Ward) 6+ против любых ран, полученных от атак со спец правилом Огненные Атаки.

Талисманы

Плащ Хранителя Знаний (The Loremaster's Cloak).....25 очков

Закутавшись в этот бледно серый плащ, его владелец кажется каким-то нереальным и почти иллюзорным.

Носитель Плаща Хранителя Знаний и любой отряд к которому он присоединился получают спас бросок за Оберэг (Ward) 4+ против ран, полученных от Магических Снарядов.

Амулет из Опала (Opal Amulet)*.....20 очков

Могучий но хрупкий Амулет из Опала дает мощную защиту, но легко ломается.

Одноразовый. Амулет из Опала дает владельцу спас бросок за Оберэг (Ward) 2+ против одной раны.

Магические Знамена

Знамя Тайной Защиты (Banner Of Arcane Protection).....70 очков

Тяжелая ткань этого знамени напитана могучими защитными чарами.

Отряд, несущий Знамя Тайной Защиты получает спец правило Магическая сопротивляемость (-3). Кроме того дружелюбные отряды в пределах 6" от модели, несущей это знамя, получают спец правило Магическая сопротивляемость (-1).

Боевое Знамя (Battle Banner).....60 очков

Это замысловатое знамя, украшенное драгоценными камнями, изображает сцены побед Ултуана.

При подсчете результата боя, отряд, несущий это Боевое Знамя может получить дополнительный бонус +D3 очков результата боя.

Знамя Льва (Lion Standard).....25 очков

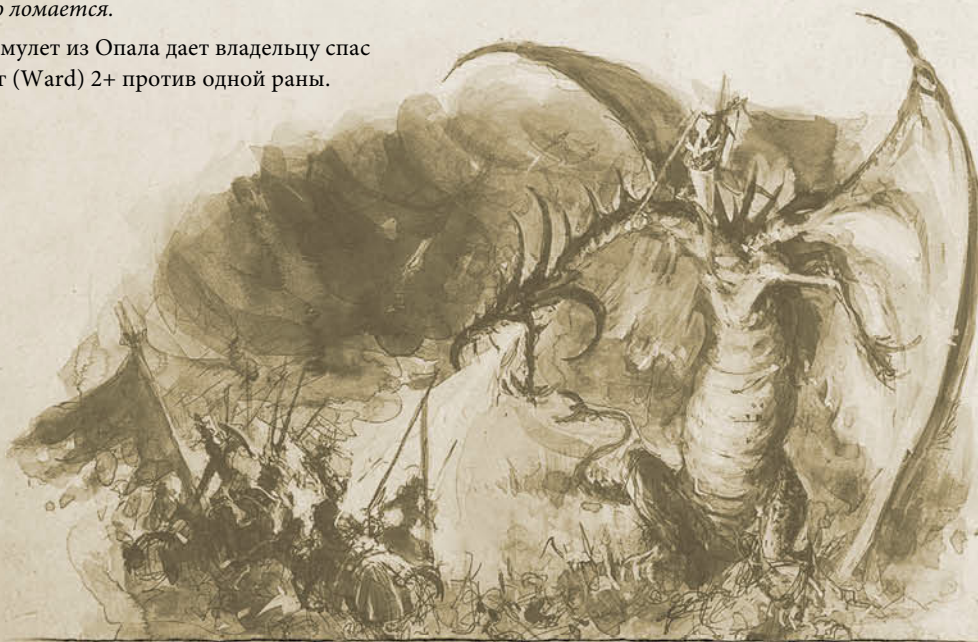
Прославленная отвага Львов Крейса наполняет сердца тех кто служит под этим знаменем.

Несущий Знамя Льва отряд автоматически проходит любые тесты Страх и Ужаса, которые от них требуются.

Знамя Эллириона (Banner Of Ellyrion).....20 очков

Это изображение Корхандира, отца всех лошадей, придает подразделению неутомимую энергию.

Отряд, несущий Знамя Эллириона, получает спец правило Движение Через Укрытия.



Зачарованные Предметы

Нуль Камень (Null Stone)75 очков

Обладающие Магическим зрением видят носителя этого кулона из гладкого черного камня в виде темной пустоты, тревожащим участком ничто в царстве магии.

Все Маги (дружественные ли вражеские) в пределах Командной Дальности от носителя, получают модификатор -1 к своим броскам Сотворения и Развеивания.

Кроме того во время Командной подфазы своего хода, если этот персонаж не вовлечен в бою, он может попытаться использовать Нуль Камень, выполнив тест Лидерства (используя собственное немодифицированное Лидерство). Если этот тест пройден, этот персонаж до вашей следующей подфазы Начало Хода, не может стать целью любого заклинания и получает иммунитет к эффектам любого заклинания.

Плащ из Бород (The Cloak Of Beards).....30 очков

Этот ужасный трофей Войны Бороды окружает аура страха и гнева, наполняя тревогой как союзников, так и врагов.

Носитель Плаща из Бород вызывает Ужас. При этом плащ настолько напрягает окружающих что другие модели не могут использовать Лидерство носителя.

Семя Возрождения (Seed Of Rebirth)*20 очков

Семя из сердца Атель Лорена, подаренное Высшим Эльфам их далекими родичами, напитывают носителя дающей жизнь магией.

Семя Возрождения дает его носителю спец правило Регенерация (5+).

Тайные Предметы

Сигил Азуриана (Sigil Of Asuryan)*.....40 очков

Это знак, вытатуированный на руке Мага с помощью чернил, приготовленных в таинственном пламени самого Азуриана. После использования они быстро исчезают.

Одноразовое. Маг может использовать этот предмет вместо попытки развеивания. Если он это делает, заклинание автоматически развеивается и бросок на Развеивание не нужен.

Обратите внимание что превосходное сотворение развеять нельзя.

Аннулианский Кристалл (Annulian Crystal)....30 очков

Этот кристалл, добытый из глубин Гор Аннуули, был преобразован магическим вихрем что находится в Ултуане, так что вытягивает магическую энергию в его сторону.

Один раз за ход при успешном сотворении заклинания, носитель Анулианского Кристалла может по своему выбору забыть это заклинание и немедленно сгенерировать новое (за исключением знакового заклинания) обычным образом.

Обратите внимание что этот Маг может сгенерировать снова то же самое заклинание, что забыл на прошлом ходу. Считайте что это судьба.

Серебряный Жезл (Silvery Wand).....15 очков

Этот тонкий жезл покрыт множеством замысловатых и извилистых линий, образующих руны с древними письменами.

Владелец Серебряного Жезла знает на одно заклинание больше (выбирается обычным образом) чем обычно положено для его Уровня Магии.

Обратите внимание что это не увеличивает его Уровень Магии.



СПЕЦ ПРАВИЛА ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ



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 следующих страницах вы найдете полное описание для каждого спец правила армии, используемое моделями из листа составления армии Королевств Высших Эльфов:

Стрелы Иши (Arrows Of Isha)

Многие представители знати Высших Эльфов наполняют свои колчаны отлично изготовленными стрелами. К ним привязаны чары и они благословлены прикосновением Слез Иши, так что эти стрелы становятся анафемой для врагов Ултуана.

Любой лук (длинный лук, короткий лук, боевой лук или Лук Авелорна), который носит модель с этим спец правилом получает спец правило Бронелом (1) и AP -1.

Благословение Азуриана (Blessings Of Asuryan)

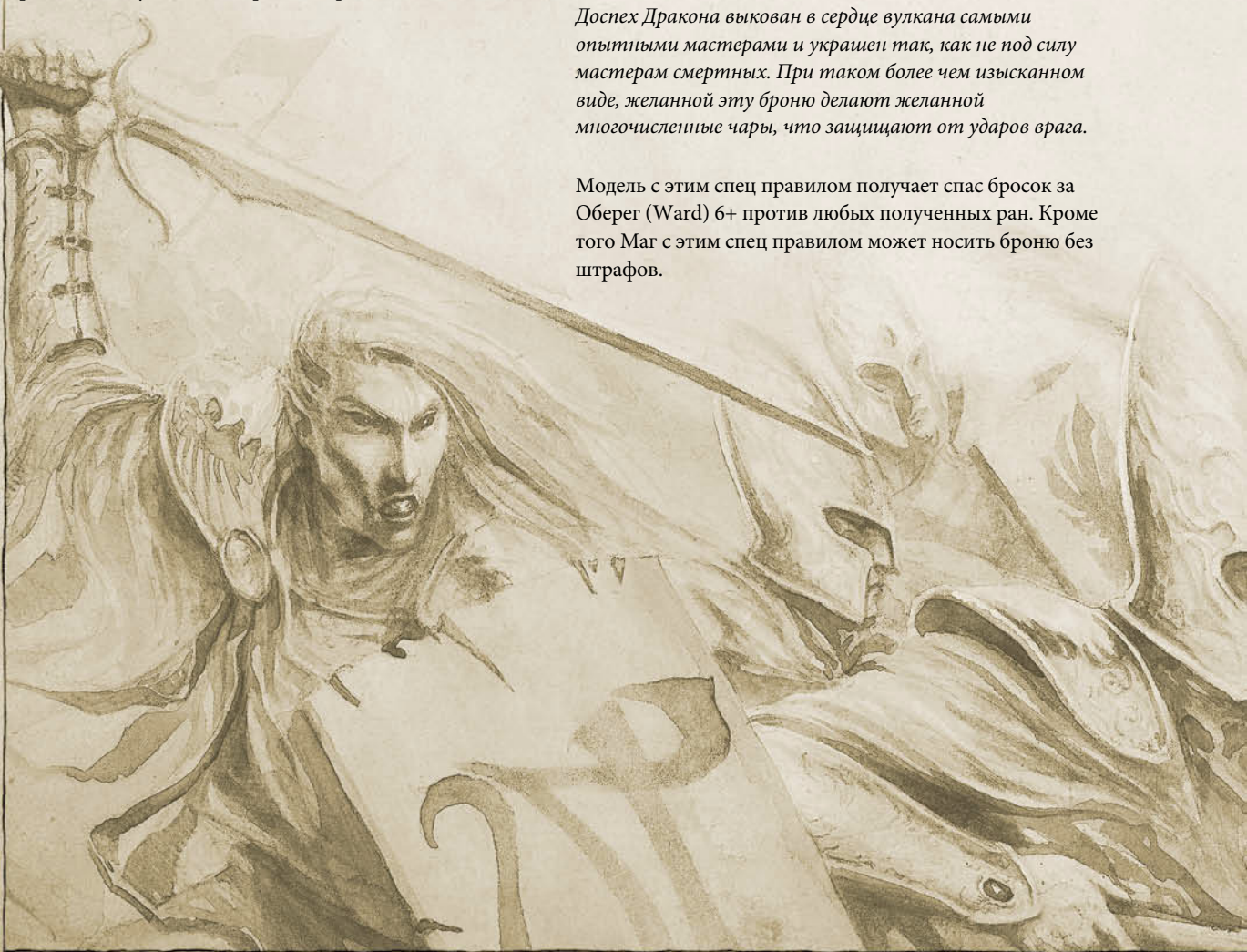
Самые преданные слуги Азуриана пылают огненной силой, порожденной непоколебимой верой. В бою эта вера вознаграждается Богом Создателем Эльфов.

Модель с этим спец правилом получает спас бросок за Оберег (Ward) 5+ против любых ран, полученных от атаки со спец правилом Огненные Атаки.

Доспех Дракона (Dragon Armour)

Доспех Дракона выкован в сердце вулкана самыми опытными мастерами и украшен так, как не под силу мастерам смертных. При таком более чем изысканном виде, желанной эту броню делают желанной многочисленные чары, что защищают от ударов врага.

Модель с этим спец правилом получает спас бросок за Оберег (Ward) 6+ против любых полученных ран. Кроме того Маг с этим спец правилом может носить броню без штрафов.



Эльфийские Рефлексы (Elven Reflexes)

Эльфы обладают феноменальными скоростью и грацией и наносят врагам удары так быстро что не успевают замечать глаз.

Модель с этим спец правилом (но не ее скакун) получает модификатор +1 к своей характеристике Инициатива (до максимума 10) в первом раунде любого боя.

Итильмаровая Броня/Итильмаровый Бард (Ithilmar Armour/Ithilmar Barding)

Итильмар - прекрасный и легкий металл, который находят только в Кузнице Ваула - самом большом вулкане Ултуана. Воин, облаченный в сверкающий комплект Итильмаровой брони получает отличную защиту и не стеснен в движениях, что позволяет ему легко преодолевать даже самый сложный ландшафт.

Модель с этим спец правилом может выполнять перебросы любых бросков 1 при выполнении тестов Опасного ландшафта. Кроме того Маг с этим спец правилом может носить броню без штрафов.

Итильмаровое Оружие (Ithilmar Weapons)

Оружие, созданное из Итильмара отличается малым весом и отлично сбалансировано. Такие клинки легко преодолевают неуклюжие попытки парирования и позволяют наносить контрудары по врагам.

Когда модель с этим спец правилом вовлечена в бой и сражается одноручным оружием, она может выполнить переброс любых бросков на Попадание натуральной 1.

Обратите внимание что это спец правило применяется только к одному немагическому одноручному оружию и не применяется к скакуну модели (если такой имеется). Если модель использует две единицы одноручного оружия или другие типы оружия, это спец правило перестает применяться.

Благословение Лилеат (Lileath's Blessing)

Лилеат - покровительница провидцев и пророков, которой Эльфы Ултуана обязаны многими дарами. Те ученые что изучают Высшую Магию и получили ее благословение становятся наделены особенно глубоким пониманием и способностями по контролю Ветром Магии.

Один раз за ход модель с этим спец правилом может выполнить переброс одного проваленного броска Сотворения.

Львиный Плащ (Lion Cloak)

Толстая шкура Белого Льва Крейса дает превосходную защиту от стрел и выстрелов. Чтобы носить такой трофей воин должен заслужить на это право и такая честь даруется только тем кто выполнил ритуал воина Крейса.

Модель с этим спец правилом улучшает свое значение брони на 1 (до максимума 2+) против немагических стрелковых атак.

Воинское Мастерство (Martial Prowess)

Эльфийские солдаты тратят много часов на тренировки, совершенствуясь во владении своими длинными копьями до такого уровня выучки и грации, которые просто недоступны их врагам.

Отряд с этим спец правилом может выполнять атаки поддержки себе во фланг или назад, так же как и вперед.

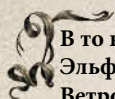
Доблесть Веков (Valour Of Ages)

На протяжении веков Высшие Эльфы Ултуана стойко держались против многочисленных войск губительных сил. Они встретили легионы демонов, орды закованных в черную броню Рыцарей Хаоса и даже собственных сородичей предателей и пожертвовали всем ради защиты своего царства.

Отряд с этим спец правилом может выполнить переброс любого проваленного теста Паники, вызванного тяжелыми потерями или когда через него убегает дружелюбный отряд.



МАГИЯ САФЕРИ (LORE OF SAPHERY)



В то время как магия низших рас представляет из себя лишь порченную сломанную форму, Маги Высших Эльфов используют чистую магическую энергию. В Белой Башне маги учатся успокаивать бурные водовороты Ветров Магии, совмещая все восемь ветров вместе для получения серебряного потока чистой магии.



Маг со спец правилом 'Магия Сафери' 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.

Рука Кхейна (Hand Of Khaine)

С помощью простого жеста из простертой руки Мага вырывается вспышка белого света, изгоняющая жизненную силу из противника.

Тип: Атакующее (Assailment)

Значение Сотворения: 7+

Дальность: Бой

Эффект: Одна вражеская модель, с которой вовлечен в бою сотворяющий, получает одно попадание Силой 4 против которого нельзя использовать спас бросок за броню (спас броски за Оберэг (Ward) и Регенерацию можно использовать обычным образом).

Отвага Аэнариона (Courage Of Aenarion)

Маг Высших Эльфов черпает Ветра Магии чтобы сотворить славные образы Аенариона в разуме своих союзников. Вдохновленные таким образом и без того храбрые воины наполняются несокрушимой отвагой первого Короля Феникса.

Тип: Зачарование (Enchantment)

Значение Сотворения: 10+

Дальность: 15"

Эффект: Остается в Игре. Пока это заклинание в игре, выбранный целью дружественный отряд получает спец правило Несокрушимый. Если это заклинание сотворено, эффекты любых других прежде сотворенных на цель Зачарований (Enchantment) сразу заканчиваются. Это заклинание может выбирать целью дружественные отряды, вовлеченные в бой.

Развоплощение Ваула (Vaul's Unmaking)

Сверкающие мечи тускнеют, нагретые кровью чаши остывают, а зачарованные свитки обращаются в пыль. Их магическая энергия вытягивается, когда Маг обращает на магические украшения врага ярость кузницы Ваула.

Тип: Проклятие (Hex)

Значение Сотворения: 11+

Дальность: 12"

Эффект: Это заклинание может выбирать целью только вражеских персонажей. При этом оно может выбирать целью любых вражеских персонажей в пределах дальности и до которых сотворяющий может провести линию видимости, вне зависимости от обычных правил выбора целью персонажей и может даже выбирать целью вражеских персонажей которые присоединились к отряду и вовлечены в бой.

Сотворяющий игрок выбирает один магический предмет что несет цель. Этот магический предмет сразу 'развоплощается' и становится совершенно бесполезным. Выбранный магический предмет нельзя использовать до конца игры.

ОРУЖЕЙНАЯ УЛТУАНА

Высшие Эльфы славятся своими искусствами и ремеслами также как мастерством магии и воинскими навыками. Эльфийские мастера создают превосходное оружие для войны в виде длинных тонких клинков и прекрасно выполненных луков.



Враги часто по недомыслию недооценивают это богато украшенное оружие и считают его слишком хрупким для применения в бою. На самом же деле клинки Эльфов обладают силой и остротой, недоступной для большинства других рас.

Лук Авелорна (Bow Of Avelorn)

Высшие Эльфы - прославленные лучники и в каждой провинции Ултуана сверкающие ряды милиции вооружаются превосходный длинными луками. Однако мастера Авелорна изготавливают самые лучшие луки во всем Ултуане.

	R	S	AP	Special Rules
Bow of Avelorn	30"	S	-	Бронелом(1), Магические Атаки, Стрельба Навесом

Церемониальная Алебарда (Ceremonial Halberd)

Алебарда - это знаменитое оружие Стражи Феникса. Тихие стражи святилища Аузирана носят длинное оружие с тяжелым клинком и обращаются с ним с точностью, недоступной неуклюжим воинам других рас.

	R	S	AP	Special Rules
Ceremonial halberd	Combat	S+1	-1	Бронелом(1), Бой Дополнительными Рядами, Магические Атаки, Требуется двух рук

Примечание: Модель, вооруженная церемониальной алебардой не может выполнять атаки поддержки на том же ходу в котором на нее напали.

Двуручная Секира Крейса (Chracian Great Blade)

Белые Львы с гордостью идут в бой вооруженные традиционными топорами дровосеков, многие из которых имеют еще древнее происхождение. Их передают из поколения в поколение. Они никогда не теряют своей остроты и способны одним ударом валить деревья или рубить врагов.

	R	S	AP	Special Rules
Chracian great blade	Combat	S+2	-3	Требуется двух рук, Бить Последним

Меч Хоэта (Sword Of Hoeth)

Меч Хоэта - это элегантный клинок длиной в рост Эльфа, но при этом настолько сбалансирован что ощущается как перышко. Его кромка настолько острая и настолько напитана чарами, что меч никогда не затупляется, сколько бы шлемов ни раскололи его удары.

	R	S	AP	Special Rules
Sword of Hoeth	Combat	S+2	-2	Магические Атаки, Требуется двух рук

Armoury



Кхейн, бог с

окровавленными руками

Кхейн - это Эльфийский бог войны, убийства, ненависти и разрушения. Это бог уничтожения, который олицетворяет для Эльфов истину, что нет жизни без смерти, что для порядка и мира нужна война, а чтобы было счастье нужно страдание. Высшие Эльфы редко ищут благословения Кхейна. К его кровожадности стоит прибегать лишь в случае большой опасности и под разумным контролем. Знать Нагарита наоборот отдается обещаниям славы Кхейна и как никто другой знаком с отвлекающим призывом Бога с окровавленными руками. Они живут в сумерках вечной тени Кхейна и тянутся к свету.







Под покровом сумерек, отряд Воинов Тени готовится напасть на ничего не подозревающего врага.



Небесный каттер Лотерна с командой из Морской Стражи, экипированный стрелометом Орлиный глаз.



Отряд Белых Львов Крейса, вооруженный Двуручными Секиры Крейса.



В сверкающей на солнце броне, отряд Серебряных Шлемов готовится опустить копья и возглавить атаку Ултуанской кавалерии.









FORCES OF FANTASY™

FAQ & ERRATA – VERSION 1.5.1

This document collects amendments to the rules contained within Forces of Fantasy and associated Arcane Journals, and presents our responses to players' frequently asked questions. As this document is revised regularly, it has a version number; where a version number has a letter, e.g. 1.1a, this means it has had a local amendment, only in one language, to clarify a translation issue. When this document is revised in full, the version number will be incremented.

Forces Of Fantasy Errata

Below you will find errata to Forces of Fantasy and its associated Arcane Journals. When this document is revised, updated entries will be highlighted in [\[blue\]](#), while entirely new additions will be highlighted in [\[magenta\]](#).

Designers' Note: *Errata marked with an asterisk (*) have been corrected in a later printing of the publication and may not apply.*

Page 15

Strike the Runes: Change the rule as follows:

'An Anvil of Doom can cast the following Bound spells, with a Power Level of 2.'

Rune of Oath & Steel: Change the spell's Casting Value to '8+/11+' and change the first sentence of its effect as follows: 'If this Bound spell is cast with a casting result of 8 or more, the target friendly unit may re-roll any failed Armour Save rolls.'

Rune of Hearth & Home: Change the spell's Casting Value to '8+.'

Page 23

Hammerers: Add 'Gromril Armour' to the list of special rules.

Page 24

Runes of Protection: Change the rule as follows:

'Models with this special rule have a 6+ Ward save against any wounds suffered that were caused by a non-magical enemy attack.'

Page 25

Trollhammer Torpedo: Change the Strength characteristic to '5' and replace the 'Dwarf Crafted' special rule with 'Cumbersome'.

Page 39

Rune Lore: Change the rule as follows:

A model with this special rule may be nominated to attempt a Wizardly Dispel as if it were a Wizard. However, unlike regular Wizards, models with this special rule do not have Levels of Wizardry with which to determine their Dispel range or modify their Dispel rolls. Instead:

- An Anvil of Doom has a Dispel range of 24" and may apply a +3 modifier to its Dispel rolls.
- A Runelord has a Dispel range of 21" and may apply a +2 modifier to their Dispel rolls.
- A Runesmith has a Dispel range of 18" and may apply a +1 modifier to their Dispel rolls.

Page 48

General of the Empire: Change the Leadership characteristic to '10'.

Captain of the Empire: Change the Leadership characteristic to '9'.

Page 57

Empire State Troops: Add 'Horde' to the State Troops and Veteran State Troops lists of special rules.

Page 60

Greatsword: Change the Strength characteristic to '4'.

Count's Champion: Change the Strength characteristic to '4'.

Page 69

Steam Cannon: Add the following to the steam cannon 'Notes':

'This weapon does not have a 360° line of sight, it can only shoot into the Steam Tank's front arc.'

Page 70

Imperial Griffon Special Rules: Delete 'Two Heads' from the end of the list of special rules.

Page 76

Laurels of Victory: Change the rule as follows:

'When determining your combat result, each unsaved wound caused by an attack made by the bearer of the Laurels of Victory (but not their mount) is worth 2 combat result points, rather than the usual 1.'

Wizard's Staff: Add the following to the start of the rule:
'0-1 per Wizard.'

Page 90

Royal Pegasus: Change the Points to '70'.

Page 96

Questing Knights: Change the Unit Size to '3+'.

Page 98

Pegasus Knights: Change the Points to '59' and delete 'Lance Formation' from the list of special rules.

Page 102

Knightly Virtues: Change the second paragraph as follows:
'To represent this, some models may be given a Knightly Virtue. A Virtue does not affect a model's mount (should it have one). Each Virtue may only be chosen once per army.'

Page 106

Falcon-horn of Fredemund: Change the first sentence of the rule as follows:

'Single use. During the Command sub-phase of their turn, if they are not engaged in combat, the bearer of the Falcon-horn of Fredemund may attempt to use it by making a Leadership test (using their own unmodified Leadership).'

Page 109

Burning Gaze: Change the spell's Casting Value to '9+'.

Page 110

Combat Result Bonus: Change the entry as follows:

'A unit in Lance formation with a Unit Strength of 5 or more may claim a bonus of +1 combat result point.'

Page 124

Magic: Change the second sentence as follows:

'Every Treeman Ancient knows spells from one of the following Lore of Magic.'

Page 135

Daughters of Eternity: Change the rule as follows:

'Models with this special rule have a 4+ Ward save against any wounds suffered.'

Deepwood Coven: Change the first sentence of the rule as follows:

'A unit of Sisters of the Thorn knows a single, randomly generated spell from either the Battle Magic or Elementalism Lore of Magic. If you wish, this spell may be discarded and the unit may instead select the signature spell of its chosen Lore of Magic.'

Page 145

Woodland Ambush: Change the first sentence of the rule as follows:

'Once players have finished placing terrain, a Wood Elf Realms player may place one additional wood measuring no less than 3" at its narrowest and no more than 9" at its widest point.'

Page 146

Forest Walker: Change the spell's Casting Value to '9+'.

Flock of Doom: Change the spell's Casting Value to '8+'.

Page 163

White Lions of Chrace: Add 'Furious Charge' to the list of special rules.

Page 179

Elven Honours: Change the second paragraph as follows:

'To represent this, some characters may be given an Elven Honour. Each Honour gives the character certain benefits in the form of unique equipment and additional special rules. An Honour does not affect a model's mount (should it have one).'

Page 186

Hand of Khaine: Change the spell's Casting Value to '7+'.

Arcane Journal Dwarfen Mountain Holds Errata

Page 37

The Axe Of Dargo*: Change the Strength characteristic to 'S+2'.

Page 40

Dwarf Engineer Sappers: Add 'Hostile Terrain' to the list of special rules.

Page 46

Goblin Hewers: Change the crew's Wounds and Attacks characteristics to '2' and change the Base Size as follows:

- **'Base Size:** 50 x 75 mm'.

Arcane Journal Empire Of Man Errata

Page 39

Teutogen Guard: Delete 'Guardians of the Temple' from the list of special rules.

Arcane Journal Kingdom Of Bretonnia Errata

Page 37

Guardian Of The Sacred Sites: Change the third sentence of the second paragraph of the rule as follows:

'It does not include magical vortexes, open ground or hills, or any constructions, such as walls or buildings.'

Arcane Journal High Elf Realms

Page 29

Warriors of the Wilderness: Change the first sentence of the rule as follows:

'Once players have finished placing terrain, a Chracian Warhost player may place one additional wood measuring no less than 3" at its narrowest and no more than 9" at its widest point.'

Page 48

Ring of Fury: Change the rule as follows:

'The wielder of the Ring of Fury can cast the Hammerhand spell from the Lore of Battle Magic as a Bound spell, with a Power Level of 1.'

Arcane Journal Wood Elf Realms Errata

Page 45

Fury of Athel Loren: Change the spell's Casting Value to '9+'.

Durthu's Wrath: Change the spell's Casting Value to '9+'.

Spiteful Torrent: Change the third, fourth and fifth sentences of the spell's effect as follows:

'Whilst in play, the template is treated as difficult terrain. The template scatters D6" during every Start of Turn sub-phase. Any enemy unit that moves through the template, or that the template moves over, suffers 3D6 Strength 2 hits, each with an AP of -1.'

Часто задаваемые вопросы

Ниже вы найдете ответы на часто задаваемые вопросы. Там где это возможно ответы приведены сразу с пояснением. При обновлении этого документа обновленные фрагменты выделяются [голубым], а новые выделяются [пурпурным].

Горные Владения Дворфов

Q: Если я выдаю руны брони Наковальне Рока, получает ли преимущества только ее команда или и сама Наковальня тоже?

A: Только команда.

Q: Может ли чемпион в отряде Воинов Королевского Клана или Молотобойцев наносить руны оружия на громриловые двуручные топоры или большие молоты?

A: Нет. Руны Оружия можно наносить на одноручное оружие или двуручное оружие как описано в книге правил. Громриловые двуручные топоры Воинов Королевского Клана и большие молоты Молотобойцев - это уникальные типы оружия, каждое со своим профилем и правилами.

Q: Когда модель со спец правилом Победитель, Победитель Демонов или Победитель Драконов наносит попадание по вражескому отряду с помощью спец правила Смертоносный удар, использует ли это попадание преимущества правила Победитель?

A: Да

Q: Если музыкант и/или знаменосец отряда Победителей - это модели, улучшенные до Победителя Гигантов, что происходит когда их убивают? Их инструмент или знамя поднимает Победитель Гигантов или Победитель Троллей?

A: Это зависит от оставшихся в отряде моделей. Если остался кто-то из Победителей Гигантов, инструмент или знамя поднимает он, заменяя убитую модель. Если Победителей Гигантов не осталось, их место занимает Победитель Троллей.

Также обратите внимание что Победители Гигантов - не чемпионы отряда. Поэтому в отряды Победителей знаменосцев будет последняя оставшаяся модель.

Q: Если отряд несет знамя с Мастер Руной Сомнения (Master Rune of Hesitation) Отходит Сохраняя Строй, а затем его преследует и догоняет вражеский отряд, срабатывает ли руна?

A: Да. Когда преследующий отряд догоняет вражеский отряд, который Отходит Сохраняя Строй, считается что он нападает на этот отряд.

Журнал Горные Владения Дворфов

Q: Влияют ли руны на кружащихся клинках смерти (whirling blades of death) Искателя гибели (Doomseeker) на Сокрушительные Удары?

A: Да. Как указано в описании Смерч Смерти (Whirlwind of Death), Сокрушительные Удары причиняемые Искателем гибели отрабатываются по профилю кружащихся клинков смерти, в котором учитывается нанесенная на оружие руна.

Империя Людей

Q: Может ли паровая пушка Парового танка стрелять картечью?

A: Да. Картечью может стрелять любая пушка (т.е. любое оружие, использующее спец правило 'Стрельба из Пушки') как описано на стр. 226 книги правил Warhammer: the Old World.

Q: Могут ли Инженер Командир Парового Танка и его паровая пушка стрелять в один и тот же ход?

A: Да. Инженер Командир не стреляет из паровой пушки. Представьте что внутри танка (где очень горячо и тесно) сидит экипаж. Поэтому Инженер Командир может стрелять из своего оружия.

Q: Могу ли я использовать спец правило Паровой Двигатель (Steam Power) для увеличения Движения прежде чем Паровой Танк будет совершать нападение?

A: Нет. Спец правило Паровой Двигатель может быть использовано Паровым Танком, моделью, которая не может маршировать, вместо марша. Другими словами там где модель или отряд увеличивает свое движение во время движения на марше, Паровой Танк может использовать спец правило Паровой Двигатель. К Нападению это не относится.

Q: Приносят ли несохраненные ранения, причиненные скакуном модели что несет Лавры Победы (Laurels Of Victory) 2 очка результата боя?

A: Нет. Считаются только несохраненные ранения, причиненные владельцем (всадником).

Q: Позволяет ли Знамя Грифона (Griffon Standard) получать бонус за Ряды больше чем обычно позволяет данный тип войска?

A: Да. Как указано в правилах знаменит, несущий Знамя Грифона отряд может получить Бонус за Ряды +2 за каждый ряд после первого, вместо обычного +1. Это значит что отряд с двумя дополнительными рядами получает Бонус за Ряды +4 вместо +2.

Журнал Империя Людей

Q: Если Гаральд Гемунсен (Harald Gemunsen) бросает второй вызов с помощью правила Опытный Дуэлянт (Skilled Duellist), он может сразу продолжить сражаться. Может ли сражаться снова его противник?

A: Да. Если второй вызов Гаральда принят, он отрабатывается сразу. Это значит что сражаться может и Гаральд и его оппонент. При этом скакун Гаральда сражаться не может, также как и скакун его оппонента.

Q: Отряд Дорожной Стражи (Empire Road Wardens) может заменить арбалеты на пару пистолетов за +1 очко за модель. Должен ли при этом Капитан (чемпион) платить за то же самое +2 очка?

A: Нет. Если весь отряд заменяет арбалеты на пару пистолетов, это касается и Капитана. Если отряд вооружен арбалетами, Капитан имеет возможность заменить его на пару пистолетов или Многоствольный пистоль.

Королевство Бретонния

Q: Может ли армия Бретоннии помолиться перед боем о Благословении Леди, если включает союзный контингент?

A: Да. Обратите внимание что Бретонский союзный контингент, набранный для любой армии не может молиться. Чтобы Бретонцы могли молиться, армия, в которую они входят должна иметь правило Благословение Леди, что доступно только армиям Королевства Бретонния.

Q: Может ли отряд со спец правилом Щит Леди (Shield Of The Lady) удалиться в задний ряд отряда после бросания вызова и тем самым избежать атак оппонента?

A: Нет. Как только вызов брошен и принят, никто из оппонентов не может отступить пока поединок не отработан. Этого требует правило Чести.

Q: Может ли отряд со спец правилом Защитный Частокол (Defensive Stakes) получить попадания от Сокрушительных Атак или Атак Затаптыванием от нападающего врага?

A: Да. Несмотря на то что колья могут нанести значительные повреждения 'кавалерии' или 'колеснице', набранный при нападении импульс бросит врага на лучников, даже если при этом противник погибнет.

Q: Что произойдет если отряд в построении Копье, который объявил нападение, обнаруживает что его движение заблокировано наличием вражеского отряда на фланге, где построение отряда более широкое?

A: Эта ситуация учитывается в правиле Непреднамеренный Контакт во время Нападения. Если Копье может повернуть (wheel) вокруг вражеского отряда, оно так и делает. Если нет, у Копья остается два варианта. Прервать нападение или продолжить движение вперед и войти в контакт с вражеским отрядом, что будет считаться перенаправлением нападения.

Q: Как работает стреломет при стрельбе по отряду в построении Копье?

A: Количество получающих попадание моделей зависит от общего количества рядов. Например, копье из шести рыцарей (выставленных в ряды из одной, двух и трех моделей) получит три попадания. Когда Копье получает попадание из стреломета во фланг, количество попадания зависит от колон самого широкого ряда. В примере выше это будет три попадания по количеству моделей в последнем ряду.

Q: Если персонаж едущий верхом на скакуне, размер базы которого отличается от остальных моделей в отряде в построении Копье, хочет присоединиться к этому отряду, куда ставить такую модель?

A: Построение Копье дает больше свободы чем другие построения. Например, персонажей наподобие Герцога или Барона разрешается поместить в первом ряду. В случае Служительницы Леди спец правило Щит Леди позволяет разместить такую модель позади отряда. Вместо этого ее можно поместить внутри отряда. В таком случае другой размер базы не слишком повлияет на форму отряда.

Q: Когда отряд в построении Копье вовлечен в бой, каждая модель на его внешней грани считается в базовом контакте. Сколько вражеских моделей считается находящимися в базовом контакте с Копьем?

A: Полный сражающийся ряд. Когда Копье нападает, оно проламывается глубоко во вражеское построение, заставляя вражескую линию смыкаться вокруг. На столе это отобразить сложно, поэтому применяется такая абстракция.

Обратите внимание что при этом может образоваться 'мертвая земля' между Копьем и отрядом, с которым оно вовлечено в бой. Если в ней оказались вражеские отряды, обратитесь к правилу Непреднамеренный Контакт на стр. 131 Книги правил Warhammer: the Old World.

Q: Становится ли нападающее Копье затупленным (blunted), если вражеский отряд выполняет Контр Нападение?

A: Нет. Так как оба отряда нападают, угроза того что копье затупится в случае Контр Нападения устраняется.

Королевства Лесных Эльфов

Q: Правило Зоркий как Сокол Лучник (Hawk-eyed Archer) позволяет Охотнику на Пути выбирать целью любого вражеского персонажа, к которому можно провести линию видимости и выбрать любую модель во вражеском отряде. Применяется ли это к магическим предметам, которые позволяют сотворять Магические Снаряды?

A: Нет. Правило применяется только к длинным лукам Азраи. Зоркий глаз не позволяет выцеливать вражеских персонажей с помощью могучих заклинаний, привязанных к магическим предметам.

Q: Может ли армия Королевства Лесных Эльфов, в которую включен союзный контингент выставить дополнительные леса с помощью спец правила Лесная Засада (Woodland Ambush)?

A: Да. Обратите внимание что этого не может делать союзный контингент Лесных Эльфов, добавленный к другой армии.

Q: Лоренский Лук (Bow Of Loren) позволяет персонажам Лесных Эльфов выполнить количество выстрелом, равное характеристике Атаки. Как это стыкуется с Зачарованными стрелами?

A: При стрельбе Зачарованными стрелами считается что модель стреляет только один раз обычным образом. Поэтому один выстрел из Лоренского Лука можно сделать Зачарованной стрелой, а все остальные обычными (не Зачарованными) стрелами.

Королевства Высших Эльфов

Q: Может ли Маг с Эльфийским Титулом Страж Сафери приобрести магическую броню?

A: Нет.

Q: Позволяет ли модели спец правило Воинское Мастерство (Martial Prowess) возможность наносить атаки поддержки оружием, у которого нет спец правила Бой Дополнительными Рядами (Fight In Extra Rank)?

A: Нет. Воинское Мастерство дает возможность выполнять атаки поддержки во фланг и назад также как вперед. Оно не дает возможности выполнять атаки поддержки моделям, у которых изначально не было такой возможности.

Журнал Королевства Высших Эльфов

Q: Могут ли Korhil Lionmane или Chracian Chieftain присоединяться к отряду Белые Львы Крейса?

A: Да.

ГОРНЫЕ ВЛАДЕНИЯ ДВОРФОВ

Типы войск Дворфов

Anvil Guard - Стражи наковальни
Anvil of Doom - Наковальня Рока
Bolt Thrower - Стреломет
Cannon - Пушка
Daemon Slayer - Победитель Демонов
Dragon Slayer - Победитель Драконов
Dwarf Crew - Расчет Дворфов
Dwarf Engineers - Инженеры Дворфов
Dwarf Lords - Лорды Дворфов
Dwarf Warriors - Воины Дворфов
Flame Cannon - Огненная Пушка
Giant Slayer - Победитель Гигантов
Grudge Thrower - Метатель Обид
Gyrobombers - Гиробомберы
Gyrocopters - Гирокоптеры
Hammerers - Молотобойцы
Ironbeard - Железнобородый
Ironbreakers - Бронеломы
Irondrakes - Железные Дрейки
Ironwarden - Железный Страж
King - Король
Longbeards - Длиннобородые
Miners - Шахтеры
Ol' Deadeye - Меткий стрелок
Organ Gun - Органная Пушка
Prospector - Старатель
Quarrellers - Арбалетчики
Rangers - Рейнджеры
Royal Champion - Королевский Чемпион
Runelord - Рунный Лорд
Runesmiths - Рунные кузнецы
Slayers - Победители
Than - Тан
Thunderers - Громобои
Troll Slayer - Победитель Троллей

Типы войск Дворфов

Арбалетчики - Quarrellers
Бронеломы - Ironbreakers
Воины Дворфов - Dwarf Warriors
Гиробомберы - Gyrobombers
Гирокоптеры - Gyrocopters
Громобои - Thunderers
Длиннобородые - Longbeards
Железнобородый - Ironbeard
Железные Дрейки - Irondrakes
Железный Страж - Ironwarden
Инженеры Дворфов - Dwarf Engineers
Королевский Чемпион - Royal Champion
Король - King
Лорды Дворфов - Dwarf Lords
Метатель Обид - Grudge Thrower
Меткий стрелок - Ol' Deadeye
Молотобойцы - Hammerers
Наковальня Рока - Anvil of Doom
Огненная Пушка - Flame Cannon
Органная Пушка - Organ Gun
Победители - Slayers
Победитель Гигантов - Giant Slayer
Победитель Демонов - Daemon Slayer
Победитель Драконов - Dragon Slayer
Победитель Троллей - Troll Slayer
Пушка - Cannon
Расчет Дворфов - Dwarf Crew
Рейнджеры - Rangers
Рунные кузнецы - Runesmiths
Рунный Лорд - Runelord
Старатель - Prospector
Стражи наковальни - Anvil Guard
Стреломет - Bolt Thrower
Тан - Than
Шахтеры - Miners

Оружие и экипировка Дворфов

blasting charges - динамитные шашки
brace of drakefire pistols - пара дрейк пистолей
brace of pistols - пара пистолей
Brimstone gun - Серная пушка
cinderblast bombs - угольные бомбы
Clattergun - Угольная пушка
crossbow - арбалет
drakegun - дрейкган
Fire thrower - Огнемет
full plate armour - полный латный доспех
great hammers - большие молоты
great weapon - двуручное оружие
hand weapon - одноручное оружие
handgun - аркебуза
heavy armour - тяжелый доспех
light armour - легкий доспех
Oathstone - Клятвенный камень
pistol - пистоль
plate armour - латный доспех
shield - щит
Shieldbearers - Щитоносцы
Standard runes - руны Знамен
steam Cannon - паровая пушка
steam drill - паровой бур
steam gun - паровое ружье
throwing axes - метательные топоры
Trollhammer torpedo - Питарда Молот тролля
Weapon, Armour и Talismanic runes - руны
Оружия, Брони и Талисманов

Оружие и экипировка Дворфов

арбалет - crossbow
аркебуза - handgun
большие молоты - great hammers
двуручное оружие - great weapon
динамитные шашки - blasting charges
дрейкган - drakegun
Клятвенный камень - Oathstone
латный доспех - plate armour
легкий доспех - light armour
метательные топоры - throwing axes
Огнемет - Fire thrower
одноручное оружие - hand weapon
пара дрейк пистолей - brace of drakefire pistols
пара пистолей - brace of pistols
паровая пушка - steam Cannon
паровое ружье - steam gun
паровой бур - steam drill
пистоль - pistol
Питарда Молот тролля - Trollhammer torpedo
полный латный доспех - full plate armour
руны Знамен - Standard runes
руны Оружия, Брони и Талисманов - Weapon,
Armour и Talismanic runes
Серная пушка - Brimstone gun
тяжелый доспех - heavy armour
Угольная пушка - Clattergun
угольные бомбы - cinderblast bombs
щит - shield
Щитоносцы - Shieldbearers

ИМПЕРИЯ ЛЮДЕЙ

Типы войск Империи Людей

Captains of the Empire - Капитаны Империи
Chapter Masters - Магистры Ордена
Commanders Of The Empire - Командующие Империи
Count's Champion - Чемпион Графства
Demigryph Knights - Рыцари на Демигрифах
Empire Archers - Лучники Империи
Empire Engineers - Инженеры Империи
Empire Greatswords - Doppelsöldnery
Empire Knights - Рыцари Империи
Empire Wizards - Маги Империи
Engineer Commander - Инженер Командир
Flagellants - Флагелланты
Free Company Militia - Вольная Рота Милиции
General of the Empire - Генерал Империи
Grand Master - Великий Магистр
Great Cannon - Большая Пушка
Gun Crew - Расчет пушки
Helblaster Volley Gun - Многозарядная Пушка
Адский Разрушитель
Helstorm Rocket Battery - Ракетная Батарея
Адский Штурм
High Priest of Ulric - Верховный Жрец Ульрика
Inner Circle Knights - Рыцари Внутреннего Круга
Lector of Sigmar - Чтец Культа Сигмара
Marksman - Искусный стрелок
Master Mages - Мастера Маги
Militia Fighter - Боец Милиции
Militia Leader - Лидер Милиции
Mortar - Мортира
Outriders - Рейтары
Pistoliers - Пистольеры
Preceptor - Прецептор
Priest of Ulric - Жрец Ульрика
Priests of Sigmar - Жрецы Сигмара
Priests of Ulric - Жрецы Ульрика
Prophet of Doom - Пророк Рока
Sergeant - Сержант
Sharpshooter - Снайпер
State Missile Troops - Ландскнехты Стрелки
State Troops - Ландскнехты
Steam Tank - Паровой Танк
Warrior Priests Of Sigmar - Воины Жрецы Сигмара
Warrior Priests Of Ulric - Воины Жрецы Ульрика
Witch Hunters - Охотники на Ведьм
Wizard Lords - Маги Лорды

Типы войск Империи Людей

Боец Милиции - Militia Fighter
Большая Пушка - Great Cannon
Великий Магистр - Grand Master
Верховный Жрец Ульрика - High Priest of Ulric
Воины Жрецы Сигмара - Warrior Priests Of Sigmar
Воины Жрецы Ульрика - Warrior Priests Of Ulric
Вольная Рота Милиции - Free Company Militia
Генерал Империи - General of the Empire
Доппельзольднеры - Empire Greatswords
Жрец Ульрика - Priest of Ulric
Жрецы Сигмара - Priests of Sigmar
Жрецы Ульрика - Priests of Ulric
Инженер Командир - Engineer Commander
Инженеры Империи - Empire Engineers
Искусный стрелок - Marksman
Капитаны Империи - Captains of the Empire
Командующие Империи - Commanders Of The Empire
Ландскнехты - State Troops
Ландскнехты Стрелки - State Missile Troops
Лидер Милиции - Militia Leader
Лучники Империи - Empire Archers
Маги Империи - Empire Wizards
Маги Лорды - Wizard Lords
Магистры Ордена - Chapter Masters
Мастера Маги - Master Mages
Многозарядная Пушка Адский Разрушитель - Helblaster Volley Gun
Мортира - Mortar
Охотники на Ведьм - Witch Hunters
Паровой Танк - Steam Tank
Пистольеры - Pistoliers
Прецептор - Preceptor
Пророк Рока - Prophet of Doom
Ракетная Батарея Адский Штурм - Helstorm Rocket Battery
Расчет пушки - Gun Crew
Рейтары - Outriders
Рыцари Внутреннего Круга - Inner Circle Knights
Рыцари Империи - Empire Knights
Рыцари на Демигрифах - Demigryph Knights
Сержант - Sergeant
Снайпер - Sharpshooter
Флагелланты - Flagellants
Чемпион Графства - Count's Champion
Чтец Культа Сигмара - Lector of Sigmar

Оружие и экипировка Империи Людей

Barded Warhorse - Лошадь в барде
barding - бард
Brace of pistols - Пара пистолей
Crossbow - Арбалет
Demigryph - Демигриф
Empire Warhorse - Имперский Боевой конь
flails - цеп
full plate armour - полный латный доспех
Great weapon - Двуручное оружие
Grenade launching blunderbuss - Стреляющий
гренадами бландербас
Griffon - Грифон
griffonic pelt - шкура грифона
Halberd - Алебарда
hand weapons - одноручное оружие
Handgun - Аркебуза
Heavy armour - тяжелый доспех
Helblaster Volley Guns - Залповая Пушка
Адского Пламени
Helstorm Rocket Battery - Батарея Ракет
Адский Шторм
Hochland long rifle - Хохландская длинная
винтовка
Imperial Griffon - Императорский Грифон
Iron-shod hooves - Подкованные копыта
Lance - Рыцарское копье
light armour - легкий доспех
Longbow - Длинный лук
Pegasus - Пегас
pigeon bombs - голубинные бомбы
Pistol - Пистоль
Repeater handgun - Многоствольное ружье
Repeater pistol - Многоствольный пистоль
serrated maw - зубастая пасть
shield - щит
Steam Cannon - Паровая Пушка
steam gun - паровое ружье
throwing weapon - метательное оружие
Thrusting spears - Колющие копья
War Altar of Sigmar - Боевой Алтарь Сигмара
Warbow - Боевой лук
Warhorses - Боевые Кони
Wicked claw - Страшные Когти

Оружие и экипировка Империи Людей

Алебарда - Halberd
Арбалет - Crossbow
Аркебуза - Handgun
бард - barding
Батарея Ракет Адский Шторм - Helstorm
Rocket Battery
Боевой Алтарь Сигмара - War Altar of Sigmar
Боевой лук - Warbow
Боевые Кони - Warhorses
голубинные бомбы - pigeon bombs
Грифон - Griffon
Двуручное оружие - Great weapon
Демигриф - Demigryph
Длинный лук - Longbow
Залповая Пушка Адского Пламени - Helblaster
Volley Guns
зубастая пасть - serrated maw
Императорский Грифон - Imperial Griffon
Имперский Боевой конь - Empire Warhorse
Колющие копья - Thrusting spears
легкий доспех - light armour
Лошадь в барде - Barded Warhorse
метательное оружие - throwing weapon
Многоствольное ружье - Repeater handgun
Многоствольный пистоль - Repeater pistol
одноручное оружие - hand weapons
Пара пистолей - Brace of pistols
Паровая Пушка - Steam Cannon
паровое ружье - steam gun
Пегас - Pegasus
Пистоль - Pistol
Подкованные копыта - Iron-shod hooves
полный латный доспех - full plate armour
Рыцарское копье - Lance
Страшные Когти - Wicked claw
Стреляющий гренадами бландербас - Grenade
launching blunderbuss
тяжелый доспех - Heavy armour
Хохландская длинная винтовка - Hochland
long rifle
цеп - flails
шкура грифона - griffonic pelt
щит - shield

КОРОЛЕВСТВО БРЕТОННИЯ

Типы войск Королевства Бретонния

Baron - Барон
Battle Pilgrims - Боевые Пилигримы
Damsels - Девы
Duke - Герцог
Esquire - Эсквайр
Field Trebuchet - Полевой Требушет
First Knight - Первый Рыцарь
Gallant - Кавалер
Grail Guardian - Страж Грааля
Grail Knights - Рыцари Грааля
Grail Monk - Монах Грааля
Grail Reliquae - Реликварий Грааля
Handmaidens - Служительницы Леди
Knights Errant - Странствующий рыцарь
Knights of the Realm on Foot - Спешенные Рыцари Королевства
Men-at-Arms - Кнехты
Mounted Knights of the Realm - Конные Рыцари Королевства
Mounted Yeomen - Конные Йомены
Paladins - Паладины
Paragon - Парагон
Peasant Bowmen - Крестьяне Лучники
Peasant crew - Расчет крестьян
Pegasus Knights - Рыцари на Пегасах
Prophetess - Пророчица
Questing Knights - Рыцари Поиска
Sergeants at Arms - Сержанты
Squires - Сквайры
Villein - Виллан
Warden - Страж
Yeoman - Йомен

Типы войск Королевства Бретонния

Барон - Baron
Боевые Пилигримы - Battle Pilgrims
Виллан - Villein
Герцог - Duke
Девы - Damsels
Йомен - Yeoman
Кавалер - Gallant
Кнехты - Men-at-Arms
Конные Йомены - Mounted Yeomen
Конные Рыцари Королевства - Mounted Knights of the Realm
Крестьяне Лучники - Peasant Bowmen
Монах Грааля - Grail Monk
Паладины - Paladins
Парагон - Paragon
Первый Рыцарь - First Knight
Полевой Требушет - Field Trebuchet
Пророчица - Prophetess
Расчет крестьян - Peasant crew
Реликварий Грааля - Grail Reliquae
Рыцари Грааля - Grail Knights
Рыцари на Пегасах - Pegasus Knights
Рыцари Поиска - Questing Knights
Сержанты - Sergeants at Arms
Сквайры - Squires
Служительницы Леди - Handmaidens
Спешенные Рыцари Королевства - Knights of the Realm on Foot
Страж - Warden
Страж Грааля - Grail Guardian
Странствующий рыцарь - Knights Errant
Эсквайр - Esquire

Оружие и экипировка Бретоннии

Barded Pegasus - Пегас в Барде
barding - бард
Bretonnian Warhorse - Бретонском Боевой Конь
burning braziers - горящие жаровни
Cavalry spear - Кавалерийское копье
Chivalrous Vow - Рыцарские Обеты
defensive stakes - защитный частокол
Grail Vow - Обет Грааля
great weapons - двуручное оружие
griffonic pelt - шкура грифона
Halberd - Алебарда
hand weapons - одноручное оружие
heavy armour - тяжелый доспех
Hippogryph - Гиппогриф
Knight's Vow - Обет Рыцаря
Knightly Virtue - Рыцарская Добродетель
Lance - Рыцарское копье
light armour - легкий доспех
longbows - длинные луки
Morning star - Моргенштерн
polearms - древковое оружие
Questing Vow - Обет Поиска
Royal Pegasus - Королевском Пегасе
serrated maw - зубастая пасть
shield - щит
The Lord's Banner - Знамя Лорда
Unicorn - Единорог
Warhorse - Боевой Конь
Wicked claws - Страшные Когти

Оружие и экипировка Бретоннии

Алебарда - Halberd
бард - barding
Боевой Конь - Warhorse
Бретонском Боевой Конь - Bretonnian Warhorse
Гиппогриф - Hippogryph
горящие жаровни - burning braziers
двуручное оружие - great weapons
длинные луки - longbows
древковое оружие - polearms
Единорог - Unicorn
защитный частокол - defensive stakes
Знамя Лорда - The Lord's Banner
зубастая пасть - serrated maw
Кавалерийское копье - Cavalry spear
Королевском Пегасе - Royal Pegasus
легкий доспех - light armour
Моргенштерн - Morning star
Обет Грааля - Grail Vow
Обет Поиска - Questing Vow
Обет Рыцаря - Knight's Vow
одноручное оружие - hand weapons
Пегас в Барде - Barded Pegasus
Рыцарская Добродетель - Knightly Virtue
Рыцарские Обеты - Chivalrous Vow
Рыцарское копье - Lance
Страшные Когти - Wicked claws
тяжелый доспех - heavy armour
шкура грифона - griffonic pelt
щит - shield

КОРОЛЕВСТВО ЛЕСНЫХ ЭЛЬФОВ

Типы войск Лесных Эльфов

Bladesinger - Певец клинков
Branchwraiths - Призраки Ветвей
Deerwood Scouts - Дозорные Темнолесья
Dryads - Дриады
Elder - Старейшина
Eternal Guard - Вечный Страж
Eternal Warden - Вечный Смотритель
Forest Dragons - Лесные Драконы
Glade Captain - Капитан Поляны
Glade Guard - Страж Полян
Glade Knight - Рыцарь Поляны
Glade Lord - Лорд Поляны
Glade Riders - Наездники Полян
Great Eagles - Великие Орлы
Handmaiden of the Thorn - Служительница Шипа
Lord's Bowman - Лучник Лорда
Nymph - Нимфа
Shadowdancer - Теневой Танцор
Sisters of the Thorn - Сестры Шипа
Spellsinger - Певец чар
Spellweaver - Чароплет
Tree Kin - Древесный Родич
Treeman Ancient - Старейшины Древолюдов
Treemen - Древолюд
Wardancers - Боевые Танцоры
Warhawk Riders - Наездники на Боевых Ястребах
Waystalkers - Охотники на Пути
Waywatchers - Следящие за Путями
Wild Hunter - Дикий Охотник
Wild Rider - Дикий Наездник
Wild Riders - Дикие Всадники
Wildwood Rangers - Рейнджеры Дикого Леса
Wildwood Warden - Смотритель Дикого Леса

Типы войск Лесных Эльфов

Боевые Танцоры - Wardancers
Великие Орлы - Great Eagles
Вечный Смотритель - Eternal Warden
Вечный Страж - Eternal Guard
Дикие Всадники - Wild Riders
Дикий Наездник - Wild Rider
Дикий Охотник - Wild Hunter
Дозорные Темнолесья - Deerwood Scouts
Древесный Родич - Tree Kin
Древолюд - Treemen
Дриады - Dryads
Капитан Поляны - Glade Captain
Лесные Драконы - Forest Dragons
Лорд Поляны - Glade Lord
Лучник Лорда - Lord's Bowman
Наездники на Боевых Ястребах - Warhawk Riders
Наездники Полян - Glade Riders
Нимфа - Nymph
Охотники на Пути - Waystalkers
Певец клинков - Bladesinger
Певец чар - Spellsinger
Призраки Ветвей - Branchwraiths
Рейнджеры Дикого Леса - Wildwood Rangers
Рыцарь Поляны - Glade Knight
Сестры Шипа - Sisters of the Thorn
Следящие за Путями - Waywatchers
Служительница Шипа - Handmaiden of the Thorn
Смотритель Дикого Леса - Wildwood Warden
Старейшина - Elder
Старейшины Древолюдов - Treeman Ancient
Страж Полян - Glade Guard
Теневой Танцор - Shadowdancer
Чароплет - Spellweaver

Оружие и экипировка Лесных Эльфов

arboreal armour - древесная броня
Arcane bodkins - Чародейские Кинжалы
Asrai longbow - Длинный лук Азраи
blackbriar javelins - дротики из черного шиповника
Cavalry spear - Кавалерийское копье
draconic scales - драконья чешуя
Elven Steed - Эльфийский Скакун
Forest Dragon - Лесной Дракон
Forest Spites - Лесные Духи
Great Stag - Великий Олень
great weapon - двуручное оружие
Hagbane tips - Наконечники Ведьмина погибель
hand weapons - одноручное оружие
hardwood flesh - Плоть из коры
Hooves - Копыта
Hooves and horn - Копыта и рог
hunting spears - охотничьи копья
light armour - легкий доспех
Mighty antlers - Могучие рога
Moonfire shot - Стрелы Лунного Огня
Oaken fists - Дубовые кулаки
ranger's glaives - глефы рейнджеров
sapwood flesh - плоть из заболони
serrated maw - зубастая пасть
shield - щит
soporific breath - усыпляющее дыхание
Spear of Loec - Копье Лозка
Steeds of Isha - Скакун Иши
Steeds of Kurnous - Скакуны Курноса
Strangleroots - Удушающие корни
Swiftshiver shards - Осколки Быстрой Дрожи
Throwing spear - Метательное копье
Trickster's Blades - Клинки Обманщика
Trueflight arrows - Стрелы Истинного Полета
Unicorn - Единорог
Warhawk - Боевой Ястреб
wicked claws - страшные когти

Оружие и экипировка Лесных Эльфов

Боевой Ястреб - Warhawk
Великий Олень - Great Stag
глефы рейнджеров - ranger's glaives
двуручное оружие - great weapon
Длинный лук Азраи - Asrai longbow
драконья чешуя - draconic scales
древесная броня - arboreal armour
дротики из черного шиповника - blackbriar javelins
Дубовые кулаки - Oaken fists
Единорог - Unicorn
зубастая пасть - serrated maw
Кавалерийское копье - Cavalry spear
Клинки Обманщика - Trickster's Blades
Копыта - Hooves
Копыта и рог - Hooves and horn
Копье Лозка - Spear of Loec
легкий доспех - light armour
Лесной Дракон - Forest Dragon
Лесные Духи - Forest Spites
Метательное копье - Throwing spear
Могучие рога - Mighty antlers
Наконечники Ведьмина погибель - Hagbane tips
одноручное оружие - hand weapons
Осколки Быстрой Дрожи - Swiftshiver shards
охотничьи копья - hunting spears
плоть из заболони - sapwood flesh
Плоть из коры - hardwood flesh
Скакун Иши - Steeds of Isha
Скакуны Курноса - Steeds of Kurnous
страшные когти - wicked claws
Стрелы Истинного Полета - Trueflight arrows
Стрелы Лунного Огня - Moonfire shot
Удушающие корни - Strangleroots
усыпляющее дыхание - soporific breath
Чародейские Кинжалы - Arcane bodkins
щит - shield
Эльфийский Скакун - Elven Steed

КОРОЛЕВСТВА ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Типы войск Высших Эльфов

Bladelord - Повелитель клинков
Dragon Mage - Драконий Маг
Dragon Princes of Caledor - Дракони Князя Каледора
Drakemaster - Повелитель Дрейков
Eagle Claw Bolt Throwers - Стрелометы Коготь Орла
Ellyrian Reavers - Элирианские Разбойники
Elven Archers - Эльфийские Лучники
Elven Spearmen - Эльфийские Копьеносцы
Flamespyre Phoenix - Фениксе Огненного Шпиля
Frostheart Phoenix - Фениксе Ледяного Сердца
Great Eagles - Великие Орлы
Guardian - Хранитель
Handmaiden of the Everqueen - Служительницы Вечной королевы
Harbinger - Вестник
High Helm - Высокий Шлем
High Sister - Верховная Сестра
Keeper of the Flame - Хранитель Огня
Lion Chariot of Chrace - Львиная Колесница Крейса
Lothern Sea Guard - Морская Стража Лотерна
Lothern Skycutter - Небесный каттер Лотерна
Mages - Маги
Phoenix Guard - Стража Феникса
Sea Guard Crew - Расчет Морских Стражей
Sea Master - Повелитель Морей
Sentinel - Страж
Shadow Warriors - Воины Тени
Shadow-walker - Рыщущий в Тени
Silver Helms - Серебряные Шлемы
Sisters of Avelorn - Сестры Авелорна
Sun Dragon - Солнечный Дракон
Swiftfeather Roc - Быстроперая Птица Рух
Swordmaster - Мастер Меча
Swordmasters of Hoeth - Мастера Меча Хоэта
Tiranoc Charioteer - Колесничий Тиранока
Tiranoc Chariots - Колесницы Тиранока
Ulthuan Militia - Милиция Ултуана
White Lion - Белый Лев
White Lions of Chrace - Белые Львы Крейса

Типы войск Высших Эльфов

Белые Львы Крейса - White Lions of Chrace
Белый Лев - White Lion
Быстроперая Птица Рух - Swiftfeather Roc
Великие Орлы - Great Eagles
Верховная Сестра - High Sister
Вестник - Harbinger
Воины Тени - Shadow Warriors
Высокий Шлем - High Helm
Драконий Маг - Dragon Mage
Дракони Князя Каледора - Dragon Princes of Caledor
Колесницы Тиранока - Tiranoc Chariots
Колесничий Тиранока - Tiranoc Charioteer
Львиная Колесница Крейса - Lion Chariot of Chrace
Маги - Mages
Мастер Меча - Swordmaster
Мастера Меча Хоэта - Swordmasters of Hoeth
Милиция Ултуана - Ulthuan Militia
Морская Стража Лотерна - Lothern Sea Guard
Небесный каттер Лотерна - Lothern Skycutter
Повелитель Дрейков - Drakemaster
Повелитель клинков - Bladelord
Повелитель Морей - Sea Master
Расчет Морских Стражей - Sea Guard Crew
Рыщущий в Тени - Shadow-walker
Серебряные Шлемы - Silver Helms
Сестры Авелорна - Sisters of Avelorn
Служительницы Вечной королевы - Handmaiden of the Everqueen
Солнечный Дракон - Sun Dragon
Страж - Sentinel
Стража Феникса - Phoenix Guard
Стрелометы Коготь Орла - Eagle Claw Bolt Throwers
Фениксе Ледяного Сердца - Frostheart Phoenix
Фениксе Огненного Шпиля - Flamespyre Phoenix
Хранитель - Guardian
Хранитель Огня - Keeper of the Flame
Элирианские Разбойники - Ellyrian Reavers
Эльфийские Копьеносцы - Elven Spearmen
Эльфийские Лучники - Elven Archers

Оружие и экипировка Высших Эльфов

Anointed of Asuryan - Помазаник Азуриана
Barded Elven Steed - Эльфийский Скакун в барде
blazing plumage - пламенеющее оперение
Bow of Avelorn - Лук Авелорна
Cavalry spear - Кавалерийское копье
ceremonial halberds - церемониальные алебарды
Chracian great blades - Двуручные Секиры Крейса
Claws and fangs - Когти и клыки
draconic scales - драконья чешуя
dragon fire - драконий огонь
Elven Honour - Эльфийский Титул
Elven Steed - Эльфийский Скакун
frozen plumage - ледяное оперение
full plate armour - полный латный доспех
Great Eagle - Великий Орел
Great weapon - Двуручное оружие
Griffon - Грифон
griffonic pelt - шкура грифона
Halberd - Алебарда
hand weapons - одноручное оружие
Handmaiden's spear - Копье служанки
Heavy armour - Тяжелый доспех
Hooves - Копыта
Horn of Isha - Горн Иши
Lance - Рыцарское копье
light armour - легкий доспех
Longbow - длинный лук
Moon Dragon - Лунный Дракон
Null Stone - Нуль Камень
serrated maw - зубастая пасть
shortbow - короткий лук
Star Dragon - Звездный Дракон
Sun Dragon - Солнечный Дракон
Swords of Hoeth - Мечи Хозта
thrusting spears - колющие копья
Tiranoc Chariot - Тиранокская Колесница
warbows - боевые луки
White Lion Chariot - Колесица Белых Львов
Wicked claws - Страшные Когти

Оружие и экипировка Высших Эльфов

Помазаник Азуриана - Anointed of Asuryan
Эльфийский Скакун в барде - Barded Elven Steed
пламенеющее оперение - blazing plumage
Лук Авелорна - Bow of Avelorn
Кавалерийское копье - Cavalry spear
церемониальные алебарды - ceremonial halberds
Двуручные Секиры Крейса - Chracian great blades
Когти и клыки - Claws and fangs
драконья чешуя - draconic scales
драконий огонь - dragon fire
Эльфийский Титул - Elven Honour
Эльфийский Скакун - Elven Steed
ледяное оперение - frozen plumage
полный латный доспех - full plate armour
Великий Орел - Great Eagle
Двуручное оружие - Great weapon
Грифон - Griffon
шкура грифона - griffonic pelt
Алебарда - Halberd
одноручное оружие - hand weapons
Копье служанки - Handmaiden's spear
Тяжелый доспех - Heavy armour
Копыта - Hooves
Горн Иши - Horn of Isha
Рыцарское копье - Lance
легкий доспех - light armour
длинный лук - Longbow
Лунный Дракон - Moon Dragon
Нуль Камень - Null Stone
зубастая пасть - serrated maw
короткий лук - shortbow
Звездный Дракон - Star Dragon
Солнечный Дракон - Sun Dragon
Мечи Хозта - swords of Hoeth
колющие копья - thrusting spears
Тиранокская Колесница - Tiranoc Chariot
боевые луки - warbows
Колесица Белых Львов - White Lion Chariot
Страшные Когти - Wicked claws

СПЕЦ ПРАВИЛА

"Fight Me!" - "Сразись со мной!"	Finest Warhorses - Лучшие Боевые Коня
"Stand Back Chief" - "Отойдите Шеф"	Fire & Flee - Стрелять и Убегать
Ambushers - Засада	First Charge - Первое Нападение
Ancestral Grudge - Древняя Обида	Flaming Attacks - Огненные Атаки
Ancestral Shield - Щит Предков	Flammable - Горючие
Armour Bane - Бронелом	Fly - Полет
Armoured Hide - Бронированная Шкура	Forgefire - Пламя Кузницы
Arrows of Isha - Стрелы Иши	Frenzy - Неистовство
Artillery Master - Мастер Артиллерист	From the Ashes - Из Пепла
Aura of the Lady - Аура Леди	Furious Charge - Яростное Нападение
Beguiling Aura - Манящая Аура	Grail Reliquae - Реликварий Грааля
Blessings of Asuryan - Благословение Азуриана	Grinding Wheels - Тяжелые Колеса
Blessings of the Lady - Благословение Леди	Gromril Armour - Громриловая Броня
Blizzard Aura - Аура Вьюги	Gromril Weapons - Громриловое Оружие
Bombardment - Бомбардировка	Guardians of the Wildwood - Стражи Дикого Леса
Bombing Run - Бомбежка	Hatred - Ненависть
Borne Aloft - Вознесенный ввысь	Hawk-eyed Archer - Зоркий как Сокол Лучник
Breath Weapon - Дыхательное Оружие	Holy Fervour - Священный Пыл
Cannon Fire - Стрельба из Пушки	Horde - Орда
Chracian Warriors - Воины Крейса	Ignores Cover - Игнорирование Укрытия
Cleaving Blow - Рассекающий Удар	Immune to Psychology - Иммуитет к Психологии
Close Order - Сомкнутый Строй	Impact Hits - Сокрушительные Удары
Clouds of Soot & Smoke - Клубы Сажи и Дыма	Impetuous - Порывистый
Counter Charge - Контр Нападение	Inner Circle - Внутренний Круг
Crown of Antlers - Корона Рогов	Ithilmar Armour - Итильмаровая Броня
Cumbersome - Громоздкое	Ithilmar Barding - Итильмаровый Бард
Dances of Loec - Танцоры Лозка	Ithilmar Weapons - Итильмаровое Оружие
Daughters of Eternity - Дочери Вечности	Killing Blow - Смертельный Удар
Deathblow - Смертоносный удар	King's Guard - Королевская Стража
Deerwood Coven - Ковен Темнолесья	Lance Formation - Построение Копье
Deflect Shots - Отражение Выстрелов	Large Target - Большая цель
Detachment - Отделение	Levies - Ополчение
Dispersed Formation - Рассыпное Построение	Lileath's Blessing - Благословение Лилеат
Dive Bomb - Сбрасываемая Бомба	Lion Cloak - Львиный Плащ
Dragon Armour - Броня Дракона	Living Saints - Живые Святые
Drilled - Обученный	Loner - Одиночка
Dwarf Crafted - Созданное Дворфами	Lore of Athel Loren - Магия Атель Лорена
Elven Reflexes - Эльфийские Рефлексы	Lore of Saphery - Магия Сафери
Entrenchment - Окапывание	Lore of the Lady - Магия Леди
Evasive - Уклонение	Magic Resistance - Магическая Сопротивляемость
Extra Attacks - Дополнительные Атаки	Magical Attacks - Магические Атаки
Fanatical Zeal - Фанатичное Рвение	Martial Prowess - Воинское Мастерство
Fast Cavalry - Быстрая Кавалерия	Master of Ballistics - Мастер Баллистики
Fear - Страх	Master of Battle - Мастер Битвы
Feel No Pain - Не чувствую Боли	Monster Slayer - Убийца Монстров
Feigned Flight - Ложное Отступление	Move & Shoot - Движение и Стрельба
Fight in Extra Rank - Бой Дополнительными Рядами	Move or Shoot - Двигаться или Стрелять

Move through Cover - Движение Через Укрытия
Multiple Shots - Несколько Выстрелов
Multiple Wounds - Несколько Ран
Naval Discipline - Флотская Дисциплина
Open Order - Разомкнутый Строй
Peasant's Duty - Крестьянский Долг
Peasantry - Крестьяне
Poisoned Attacks - Ядовитые Атаки
Ponderous - Увесистое
Prayers of Sigmar - Молитвы Сигмара
Prayers of Ulric - Молитвы Ульрика
Quick Shot - Быстрый Выстрел
Rallying Cry - Воодушевляющий Клич
Regeneration - Регенерация
Regimental Unit - Полковой Отряд
Requires Two Hands - Требуется двух рук
Reserve Move - Зарезервированное Движение
Resolute - Решительность
Retinue of the Saints - Свита Святого
Royal Guard - Королевская Стража
Rune Lore - Знание рун
Runes of Protection - Руны Защиты
Runes of Warding - Руны Обереги
Scouts - Скауты
Shield of the Lady - Щит Леди
Shieldwall - Стена Щитов
Skirmishers - Скирмишеры
Slayer - Победитель
Slayer of Dragons - Победитель Драконов
Sons of Caledor - Сыны Каледора
Steam Power - Паровой Двигатель
Stoic Defenders - Мужественные защитники
Stomp Attacks - Атака Затаптыванием
Strike First - Бить Первым
Strike Last - Бить Последним
Strike the Runes - Разбивание Рун
Stubborn - Упрямый
Suffer Not... - Не позволяй жить...
Swiftstride - Стремительное движение
Symbol of Might - Символ Мощи
Talismanic Tattoos - Татуировки Талисманы
Temperamental - Норовистый
Terror - Ужас
The Arrow of Kurnous - Стрела Курноса
the Grail Vow - Обет Грааля
the Knight's Vow - Обет Рыцаря
the Questing Vow - Обет Поиска

Timmm-berrr! - Пааадает!
Tree Spirit - Древесный Дух
Tree Whack - Удары Деревя
Troubadour of Loec - Трубадур Лозка
Two Heads - Две Головы
Unbreakable - Несокрушимый
Valour of Ages - Доблесть Веков
Vanguard - Авангард
Venerable - Почтенный
Veteran - Ветеран
Volley Fire - Стрельба Навесом
Wake of Fire - Пробуждение Огня
Warband - Варбанда
Warp-spawned - Порожденный Варпом
Warriors of Nagarythe - Воины Нагарита
Warriors of the White Tower - Воины Белой Башни
Witch Bane - Ведьмовская Погибель
Witness to Destiny - Свидетели Судьбы

СПЕЦ ПРАВИЛА

"Отойдите Шеф" - "Stand Back Chief"	Знание рун - Rune Lore
"Сразись со мной!" - "Fight Me!"	Зоркий как Сокол Лучник - Hawk-eyed Archer
Авангард - Vanguard	Игнорирование Укрытия - Ignores Cover
Атака Затаптыванием - Stomp Attacks	Из Пепла - From the Ashes
Аура Вьюги - Blizzard Aura	Иммунитет к Психологии - Immune to Psychology
Аура Леди - Aura of the Lady	Итильмаровая Броня - Ithilmar Armour
Бить Первым - Strike First	Итильмаровое Оружие - Ithilmar Weapons
Бить Последним - Strike Last	Итильмаровый Бард - Ithilmar Barding
Благословение Азуриана - Blessings of Asuryan	Клубы Сажи и Дыма - Clouds of Soot & Smoke
Благословение Леди - Blessings of the Lady	Ковен Темнолесья - Deepwood Coven
Благословение Лилеат - Lileath's Blessing	Контр Нападение - Counter Charge
Бой Дополнительными Рядами - Fight in Extra Rank	Королевская Стража - King's Guard
Большая цель - Large Target	Королевская Стража - Royal Guard
Бомбардировка - Bombardment	Корона Рогов - Crown of Antlers
Бомбежка - Bombing Run	Крестьяне - Peasantry
Бронелом - Armour Bane	Крестьянский Долг - Peasant's Duty
Бронированная Шкура - Armoured Hide	Ложное Отступление - Feigned Flight
Броня Дракона - Dragon Armour	Лучшие Боевые Кони - Finest Warhorses
Быстрая Кавалерия - Fast Cavalry	Львиный Плащ - Lion Cloak
Быстрый Выстрел - Quick Shot	Магическая Сопротивляемость - Magic Resistance
Варбанда - Warband	Магические Атаки - Magical Attacks
Ведьмовская Погибель - Witch Bane	Магия Атель Лорена - Lore of Athel Loren
Ветеран - Veteran	Магия Леди - Lore of the Lady
Внутренний Круг - Inner Circle	Магия Сафери - Lore of Saphery
Вознесенный ввысь - Borne Aloft	Манящая Аура - Beguiling Aura
Воинское Мастерство - Martial Prowess	Мастер Артиллерист - Artillery Master
Воины Белой Башни - Warriors of the White Tower	Мастер Баллистики - Master of Ballistics
Воины Крейса - Chracian Warriors	Мастер Битвы - Master of Battle
Воины Нарарита - Warriors of Nagarythe	Молитвы Сигмара - Prayers of Sigmar
Воодушевляющий Клич - Rallying Cry	Молитвы Ульрика - Prayers of Ulric
Горючие - Flammable	Мужественные защитники - Stoic Defenders
Громоздкое - Cumbersome	Не позволяй жить... - Suffer Not...
Громриловая Броня - Gromril Armour	Не чувствую Боли - Feel No Pain
Громриловое Оружие - Gromril Weapons	Неистовство - Frenzy
Две Головы - Two Heads	Ненависть - Hatred
Двигаться или Стрелять - Move or Shoot	Несколько Выстрелов - Multiple Shots
Движение и Стрельба - Move & Shoot	Несколько Ран - Multiple Wounds
Движение Через Укрытия - Move through Cover	Несокрушимый - Unbreakable
Доблесть Веков - Valour of Ages	Норовистый - Temperamental
Дополнительные Атаки - Extra Attacks	Обет Грааля - the Grail Vow
Дочери Вечности - Daughters of Eternity	Обет Поиска - the Questing Vow
Древесный Дух - Tree Spirit	Обет Рыцаря - the Knight's Vow
Древняя Обида - Ancestral Grudge	Обученный - Drilled
Дыхательное Оружие - Breath Weapon	Огненные Атаки - Flaming Attacks
Живые Святые - Living Saints	Одиночка - Loner
Зарезервированное Движение - Reserve Move	Окапывание - Entrenchment
Засада - Ambushers	Ополчение - Levies

Орда - Horde
Отделение - Detachment
Отражение Выстрелов - Deflect Shots
Пааадает! - Timmm-berrr!
Паровой Двигатель - Steam Power
Первое Нападение - First Charge
Пестрая команда - Motley Crew
Пламя Кузницы - Forgefire
Победитель - Slayer
Победитель Драконов - Slayer of Dragons
Полет - Fly
Полковой Отряд - Regimental Unit
Порожденный Варпом - Warp-spawned
Порывистый - Impetuous
Построение Копье - Lance Formation
Почтенный - Venerable
Пробуждение Огня - Wake of Fire
Разбивание Рун - Strike the Runes
Разомкнутый Строй - Open Order
Рассекающий Удар - Cleaving Blow
Рассыпное Построение - Dispersed Formation
Регенерация - Regeneration
Реликварий Грааля - Grail Reliquae
Решительность - Resolute
Руны Защиты - Runes of Protection
Руны Обереги - Runes of Warding
Сбрасываемая Бомба - Dive Bomb
Свидетели Судьбы - Witness to Destiny
Свита Святого - Retinue of the Saints
Священный Пыл - Holy Fervour
Символ Мощи - Symbol of Might
Скауты - Scouts
Скирмишеры - Skirmishers
Смертельный Удар - Killing Blow
Смертоносный удар - Deathblow
Созданное Дворфами - Dwarf Crafted
Сокрушительные Удары - Impact Hits
Сомкнутый Строй - Close Order
Стена Щитов - Shieldwall
Стражи Дикого Леса - Guardians of the Wildwood
Страх - Fear
Стрела Курноса - The Arrow of Kurnous
Стрелы Иши - Arrows of Isha
Стрельба из Пушки - Cannon Fire
Стрельба Навесом - Volley Fire
Стрелять и Убегать - Fire & Flee
Стремительное движение - Swiftstride

Сыны Каледора - Sons of Caledor
Танцоры Лоэка - Dances of Loec
Татуировки Талисманы - Talismanic Tattoos
Требуется двух рук - Requires Two Hands
Трубадур Лоэка - Troubadour of Loec
Тяжелые Колеса - Grinding Wheels
Убийца Монстров - Monster Slayer
Увесистое - Ponderous
Удары Дерева - Tree Whack
Ужас - Terror
Уклонение - Evasive
Упрямый - Stubborn
Фанатичное Рвение - Fanatical Zeal
Флотская Дисциплина - Naval Discipline
Щит Леди - Shield of the Lady
Щит Предков - Ancestral Shield
Эльфийские Рефлексы - Elven Reflexes
Ядовитые Атаки - Poisoned Attacks
Яростное Нападение - Furious Charge