

WARHAMMER™

THE OLD WORLD



ARCANE JOURNAL
KINGDOM OF BRETONNIA

CONTENTS

The Chivalrous Realm	2	The Green Knight	36
The Realm of Bretonnia	7	Sir Cecil Gastonne, The Wyrn Slayer	38
Bretonnian Heraldry.....	11	Lady Élisée Duchard	40
War in the Border Princes	14	Outcast Wizards	42
The Battle of Matorea	20	Yeomen Guard	43
Outcast Nobility	28	Border Princes Brigands	44
Kingdom of Bretonnia – Bretonnian Exiles	30	Border Princes Bombard	45
Bold Crusaders	32	Kingdom of Bretonnia Magic Items	46
Kingdom of Bretonnia – Errantry Crusade.....	34		



Warhammer: the Old World Arcane Journal – Kingdom of Bretonnia © 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.

ISBN: 978-1-83779-166-8

Product Code: 60632703001

Warhammer.com

Королевство Бретонния



"За честь, долг и Леди"

- Герцог Гастиль, Красная Рука Бриона

Королевство Благородства

Бретония - одно из величайших королевств Старого света, а ее огромные войска стоят в ряду самых могучих армий всех народов Людей. Она простирается от подножия Серых Гор на востоке до побережья Великого Океана на западе. К югу ее ограничивают крутые пики Убежищ, а на севере опасное побережье, омываемое злыми приливами Моря Когтей.

Земля Бретонни

Земля, нынче известная как Бретонния некогда была заселена Эльфами с Ултуана. В те древние времена Эльфы заселили прекрасные гавани вдоль побережья Бретоннии и построили блистательные города из белого камня в окружении местной зелени. Из этих портов и городов Эльфы вели торговлю с горными Дворфами к взаимному процветанию обоих народов. Все кончилось когда между двумя народами вспыхнула война. Дворфы осадили и уничтожили города Эльфов и заставили их жителей вернуться туда откуда прибыли, за волны океана. После достигнутой победы Дворфы, уставшие от долгой и жестокой войны, отступили в свое горное царство и оставили разоренную землю.

За последующие века земля превратилась в пустоши, населенные кочевыми Орками и примитивными людьми. Среди этих людей выделялось племя Бретоннов - предков Бретоннцев, считавшееся самым сильным.

За долгие века войн, Бретонны отбили плодородные равнины и долины из лап жестоких Орков, отгесняя своих врагов в негостеприимные леса и высокогорья. Однако Орки всегда возвращались. Племена начали беспокоить новые налетчики из-за моря - жестокие Норска с морозного севера и древние Немертвые с горячего юга.

Воинская Элита

Несмотря на то что число врагов все возрастало, многие в племенах Бретоннов стали менее воинственными. Постепенно люди освоили фермерство и уход за животными, богатели благодаря на плодам своей работы, но становились слабыми перед лицом агрессии. Однако оставались и Бретонны, желающие победить врагов, сохранить завоеванные земли и защитить свои фермы и деревни от агрессии.

Появилась традиция, что самые стойкие и воинственные среди Бретоннов, те кому привычнее держать в руках оружие чем инструменты, выбирали жизнь воинов, всегда вооруженных и готовых защищаться от буйных врагов. В то время как эти воины проводили время в спаррингах с товарищами и на защите своего дома на сторожевых башнях за стенами палисада, менее воинственные соплеменники занимались работой чтобы прокормить своих избранных чемпионов.

Поэтому защитники Бретоннии вырастали широкими в плечах и с крепкими мускулами, так как им доставалось больше всего мяса и самые лучшие вина, которые могли создать своим трудом люди. Они богатели и получали лучшее превосходно сделанное оружие и доспехи, какие только могли сделать своим трудом люди. Высокие сторожевые башни что они занимали превратились в каменные замки, вокруг которых селились простые люди, которых они защищали. Для их боевых коней отводились лучшие пастбища, на которые обычные стада скота смотрели лишь с завистью.







Кодекс Чести

Со временем те кто становились воинами по праву рождения начали считать управление людьми своим долгом и люди были им благодарны за несение столь тяжких обязанностей. Этими рыцарями, как их стали называть, двигало смирение и честь. Они наслаждались своей привилегированной жизнью, получая за редкие встречи с великими опасностями, возможность пользоваться невиданной роскошью. Потому рыцари разработали кодекс чести, которому подчинялись чемпионы как из самых больших городов так и из деревень. Этот кодекс формализовал отношения между рыцарями и их людьми. Они были обязаны приносить клятву придерживаться этого кодекса, при условии что люди будут обеспечивать им уровень жизни, к которому они привыкли.

Ко временам Жиля ле Бретона, кодекс Бретонских Рыцарей стал еще более важным, и под влиянием Леди Озера, явившейся первому королю этих земель, обрел статус религии. Эти правила, Включая первое и самое главное для всех благочестивых рыцарей Бретоннии, позже были записаны наследниками Жиля как семь заповедей Кодекса Чести:

- Служить Леди Озера
- Защищать землю и всех кто на ней живёт.
- Защищать слабых от злодеев.
- Всегда сражаться с врагами добродетели и порядка.
- Никогда не покидать бой пока враг не повержен.
- Никогда не предавать друзей и союзников.
- Быть образцом чести и достоинства.

Правила Рыцарской Чести

В дополнение к семи заповедям Кодекса Чести, рыцари Бретоннии давно принимают решения, руководствуясь в своих делах 'правилами чести', которые также записал один из наследников Жиля во времена формализации Кодекса Чести. Честные и благородные рыцари должны всегда придерживаться этих правил, уважая их не меньше чем заповеди чести:

- Рыцарь ценит чистоту рукопашного боя. Благородный рыцарь никогда не встречает врага с пращей или стрелами.
- Рыцарь должен принимать любой вызов на поединок.
- Рыцарь никогда не может поднимать меч на своего товарища рыцаря кроме испытания в бою на турнире.
- Рыцарь никогда не позволяет себе попасть в плен.
- Рыцарь никогда не убегает от врага. Может только сменить сломанное копьё или заменить раненого скакуна.

Целью этих правил с учетом заповедей было заставить рыцарей следить за своей честью всегда, будь это на поле боя против врагов или в соревновании против своих товарищей в увлекательной проверке своего искусства. Эти правила и заповеди учили рыцаря всегда вести себя подобающим своему статусу образом, так чтобы он пользовался уважением со стороны всех уровней сообщества Бретоннии от нижайшего представителя крестьянства до многочисленного и разнообразного класса свободных людей, куда входят торговцы и мастера, а также собраты рыцари и правители.

Крестовые Походы и Завоевания

Воинская Гордость рыцарского класса Бретоннии стала столь высока и они столь пылко и неустанно преследовали идеалы Кодекса Чести, что на протяжении веков большие воинства рыцарей пересекали горы, ограничивающие Бретоннию и отправлялись в крестовые походы в Империю, Пограничные Княжества и Плохие Земли. Другие крестовые походы начинались на огромных галлеонах, которые несли рыцарей Бретоннии и их скакунов в далекие земли Норска, Арабии и даже таинственную Землю Мертвых. Цель таких крестовых походов была простой: сокрушить врагов Бретоннии прежде чем они смогут преодолеть установленные границы и стать угрозой мирному существованию крестьянских масс.

Рыцарское покаяние

Несмотря на свою пылкую приверженность заповедям и правилам чести, рыцари Бретоннии остаются обычными смертными. Поэтому нередко охваченный гневом рыцарь разит своего товарища, или молодой рыцарь не может сдержаться и убегает от врага.

Когда рыцарь нарушает правила чести под гнетом обстоятельств, таких как военное время, он непременно ищет искупление. Для большинства рыцарей искупление можно обрести, предприняв благородный поиск или рыцарское поручение. Это могут быть поиски Грааля или поиски и убийство злобных чудовищ. Другие предпочитают посвящать себя службе другому рыцарю, зачастую более высокого ранга и остаются у него на службе пока патрон не посчитает что честь восстановлена. Такие кающиеся рыцари, как их называют, часто встречаются в Бретоннии и их легко распознать по геральдике, скрытой под черной краской и цветам, скрытым мешковиной.

Клятва Изгнанников

Несмотря на то что покаянная служба нередко встречается в рядах воинственных и гордых рыцарей Бретоннии, это не единственная кара для рыцаря, что нарушил законы чести. Для тех чья вина слишком глубока и позор не смыть только поиском, есть лишь одно наказание: отлучение. Изгнанные за границы своей родной земли, отлученные рыцари вынуждены блуждать по Старому Свету до конца своих дней, лишённые геральдики и титулов, а их имя и дела больше не воспевают. Когда нарушитель изгнан из памяти, даже величайший акт бесчестия проще забыть если не простить.

Для других изгнание - добровольный выбор. Много раз рыцари отказывались принять покаяние, считая что за бесчестие должен отвечать кто-то другой, или из благородного намерения доказать что были ошибочно приняты нарушителями Кодекса Чести. Зачастую такие рыцари приносят Клятву Изгнания, уезжая из своих владений со всей семьей и покидая родину чтобы путем великих усилий найти для них и себя новый дом в чужих землях.

Когда рыцарь приносит Клятву Изгнания, среди его товарищей это считается доказательством его чести, так как по собственной воле покинуть Бретоннию и отправиться в другие земли для рыцарского класса - немыслимое дело. Несмотря на то что его земли могут быть конфискованы, с рыцарем остается его доброе имя и репутация, когда он начинает долгий путь в неизвестность, в сопровождении семьи и близких, наиболее лояльных вассалов и преданных крестьян-арендаторов. Те же кто остаются оплакивают их с неподдельной искренностью.





ЗЕМЛИ БРЕТОННИИ

Бретония - это зеленая и цветущая земля, благословенная огромными пастбищами и плодородными землями, питаемая множеством притоков великих рек. Тем не менее несмотря на природные богатства Бретонния остается простой землей. Ее города менее индустриализированы чем у соседних наций людей, а природные богатства оберегаются от разграбления.

Горные Границы

Горные пределы Бретоннии отмечены на востоке и юге большими горными кряжами. Эти суровые природные барьеры не дают королевству слишком надежной защиты, зато среди их суровых вершин в бесчисленном количестве обитают Орки, Гоблины и другие свирепые звери.

Серые Горы

Укутанные облаками пики Серых Гор отмечают границу между Бретоннией и Империей. Через горы имеется несколько проходов. Перевал Укус Топора тщательно охраняется Заком Монтфорт, знаменитым тем что именно здесь предпочитают пересекать горы армии вторжения и тем что здесь происходило много кровавых сражений.

На севере пики Серых Гор переходят в холмистое предгорье Перевала Жизеро - главного торгового пути между Бретоннией и Империей. Эту область также стережет множество мощных замков и фортов, которыми управляют воинственные бароны с большой свитой рыцарей и вооруженных людей.

Южные Горы

Тянущиеся на запад от Убежищ, Южные Горы отмечают границу между Бретоннией и Тилией. И хотя горы мало населены, они скрывают несколько жизненно важных торговых путей между Бретоннией и ее южными и западными соседями. Многие наемники из Тилии получают свои монеты, продажей мечей для защиты караванов, которые регулярно рискуют на высоких перевалах в погоне за прибылью.

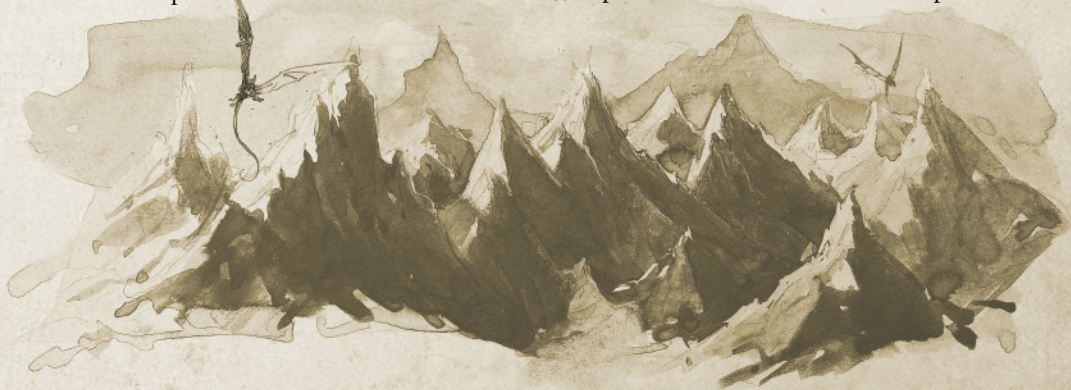
Бледные Сестры

Бледные Сестры - это гряда известняковых холмов к северу от Серых Гор. Эти голые и бесплодные холмы отделены от горной гряды Перевалом Жизеро и Рекой Оис. Они населены по большей мере бедными Бретонскими пастухами и обитающими на холмах фермерами - вассалами далекого Герцога Гвиналя из Жизеро и его множества баронов, что охраняют Перевал.

Здесь предки Бретоннцев соорудили большие погребальные курганы из камней, в которых хоронили своих вождей и чемпионов, прежде чем завалить каменными плитами. Многие из этих усыпальниц теперь обвалились и разрушились под воздействием времени и стали логовом для монструозных существ и немертвых ужасов. К тому же этот населенный призраками регион привлекает внимание бродячих искателей сокровищ и ищущих покаяния рыцарей. Первые приходят сюда в надежде обрести забытые богатства, не обращая внимания на опасности. Вторые приходят в поисках самой опасности, желая уничтожить злых монстров что населяют холмы.

Горный Массив Оркал

Обветренные скалы Массива Оркал доминируют в землях сердца Бретоннии. Скалы вырастают из леса Чалон, среди голых за исключением редких сосен валунов. Многие тысячи лет эта область была твердыней племен Орков и Гоблинов, которые постоянно вели войну против Бретоннцев. Даже сейчас племена прячутся среди скал и не важно как часто могучие Бретонские армии отправляются чтобы изгнать дикарей огнем и мечом, племена все равно остаются.



Великие леса

Внутри самой Бретоннии находится большой лес без проложенных через него путей, остающийся незаселенным и не завоеванным, подобно острову с тайнами и опасностями в самом центре царства. Бретоннцы продолжают пытаться отвоевывать у леса новые владения, но их усилия всегда срывают таинственные существа из мифов и засевший в его темном сердце хаос.

Лес Лорен

Расположенный на юге Бретонии и тянущийся между Серыми Горами и Убежищами, Лес Лорен столь огромен что состоит как из огромных зарослей дубов, окутанных туманами, поднимающимися из топей и болот так и темных сосновых лесов на склонах возвышающихся гор. Лес настолько велик что через него можно пробираться многие дни, если не недели, чтобы пройти из конца в конец. Однако мало кто отваживается на такое путешествие...

В лесу скрывается знаменитое царство Атель Лорен. Здесь обитают потомки Эльфов, которые не покинули Старый Свет когда Дворфы прогнали их из своих домов и которые спрятались вместо этого во тьме леса.

Несмотря на то что король Бретоннии заявляет свои права на правление лесом, на самом деле это самостоятельное царство, управляемое Эльфами. Бретоннцам приходится уважать суверенитет леса, хотя на самом деле они испытывают сверхъестественный ужас перед Эльфами и темными духами с которыми они водятся. Это останавливает жадных герцогов и баронов от попыток проложить для себя дороги в лесу.

Лес Арден

Это большой дубовый лес, покрывающий четверть Бретоннии на севере, который тянется от Бледных Сестер почти до побережья великого Океана. Здесь в лесу много топей и озер, а также колючего кустарника. В его мрачной глуши обитает много злобных существ. Жестокие монстры наподобие Драконов, Горгон, Джаберслитов и Кокатрисов устроили свои логова в скрытых пещерах и среди гниющих ветвей кривых деревьев, где они прячутся от праведной ярости благородных рыцарей Бретоннии.

При этом несмотря на его искаженную природу, лес привлекает многих Рыцарей Бретоннии. Почти бесконечная череда отважных Рыцарей Поиска и отважных Странствующих Рыцарей отправляется в его тьму с намерением отыскать там монстров и расправиться с ними именем Леди Озера.

Лес Чалон

Лес Чалон сильно отличается от других больших лесов, покрывающих Бретоннию, и находится на высокогорье, к западу от горных кряжей Массива Оркал. Он тянется далеко по состоящему из опасных ущелий и скал ландшафту и повсюду над чахлыми и корявыми деревьями возвышаются обветренные скалы. Эти места усеяны пещерами и перерезаны быстрыми потоками, которые перемежаются водопадами и глубокими прекрасными озерами, наполненными чистой, горной водой.

Не стоит думать что Лес Чалон необитаем. За многие годы здесь появилось много часовен и святилищ Грааля, многие из которых стерегут рыцари отшельники и необщительные ордена монахов.





Города с укрепленными стенами

Города с укрепленными стенами Бретоннии значительно меньше чем великие города Империи, так как большая часть населения живет в предместье, ухаживая за владениями и возделывая землю для своих благородных рыцарей. В царстве слабо развиты ремесла и индустрия, потому что все что нужно рыцарю вполне могут сделать его подданные. Поэтому города здесь небольшие, но зато хорошо укрепленные и редко космополитские.

Курон

Традиционно Курон является столицей Бретоннии. Впрочем нынешний король, Луен Истребитель-Орков, содержит свой двор в собственном древнем владении Замке Брион. Курон - это место где коронуются Бретонские короли и королевы и где на поединки, турниры, охоту и пиры собираются лучшие рыцари. Расположенный на высоком холме на севере Бретоннии, Курон смотрит на Вестерланд на востоке и Море Котей на севере. Это хорошо защищенный город с очень толстыми стенами. Его бастионы, ворота и башни сами представляют из себя небольшие крепости. Несмотря на свою могучие оборонительные укрепления, враги много раз осаждали Курон за его долгую историю.

Паравон

Паравон - это город на фронтире у подножья Серых Гор, окруженный со всех сторон пропастями, куда можно попасть только по узкому мосту, построенному на руинах ранее стоявшего здесь моста, который если верить легендам был построен давным давно Эльфами. Стены Паравона высоки и защищены множеством высоких башен, что дает защитникам отличный обзор горных перевалов и низин. Городом владеет Паван V, Герцог Паравона, которому приходится защищать пограничье не только от мародеров из Орков и Гоблинов, но еще и от амбиций воинственных графов Империи.

Брион

Башни и зубчатые стены Бриона широкие и приземистые, в отличие от древних Эльфийских руин, на месте которых они построены. Здесь находится замок Герцога Гастилия, Красной Руки Бриона, который служит своему королю, охраняя границу с Эсталией и западное побережье от налетчиков. Для этого герцогам приходится полагаться не только на своих вспыльчивых баронов, правящих пограничными территориями между великой Рекой Брион и Южными Горами, но также и на флот военных кораблей с командой из опытных моряков, происхождением из крестьян, свободных людей и под командованием рыцарей, согласных сменить боевого коня на военный корабль.

Квинелс

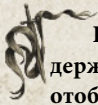
Стоящий у верховья Реки Брион, почти на границе с Лесом Лорен, Квинелс - действительно удивительный город, где сохранилось много образцов древней Эльфийской архитектуры. Этот регион знаменит своими обильными виноградниками и богатым двором Герцога Радемунда III. Все лето здесь идут пиры и турниры и издалека съезжаются рыцари чтобы доказать свою значимость и выиграть большие дубовые бочки отличного вина.

Борделюкс

Несмотря на то что Борделюкс тесно закован в свои мощные стены, он все равно является самым большим портом Бретоннии. В Бретоннии им в равной степени гордятся и в то же время относятся с подозрением из-за его космополитской природы. Ради торговли сюда приплывает много чужестранцев, а торговцы из других царств занимают в его стенах целые кварталы. Эти кварталы отделены от кварталов обычных Бретонцев решетчатыми воротами, дабы странные нравы чужестранцев оказывали меньше вредного воздействия на простых крестьян.



Бретоннская геральдика



Рыцари Бретоннии отправляются на войну в великолепной броне, украшенной геральдикой. Щит что держит рыцарь, сюрко что на нем, бард на его коне и шелковый выпел что развевается на копье отображают геральдику носителя и лорда которому он служит.



Чем более уважаем рыцарь среди товарищей и чем выше его статус при дворе господина, тем роскошней будет его военное снаряжение, так как рыцари Бретоннии редко стыдятся демонстрировать свое богатство и положение своим костюмом. Поэтому рыцаря легко можно распознать по геральдике как служащего определенному лорду, а его статус можно определить по деталям одежды.

Когда рыцарь возносится достаточно высоко в иерархии рыцарства, его геральдика усложняется и заменяет геральдику его лорда. Эта эволюция начинается с перерисовки полей или изменении оттенков и доходит до изменения узора и включения туда личных или фамильных тем. Поэтому хотя геральдика барона и отображает какому герцогу он служит, его геральдика может быть совершенно индивидуальной, достойной лорда Бретоннии и заслуживающей отдельного изучения.

Щит Рыцаря

Геральдика Герцога Гастилия, Красной Руки Бриона, гордо красуется на всех кто сражается его именем. От простого крестьянина до благородного рыцаря, ранг и положение воина можно определить по качеству его щита и сложности геральдики на нем.



Обычные Крестьяне

Служащие в армиях Бретоннии крестьяне редко бывают хорошо экипированным, но по древним правилам они должны демонстрировать геральдику своего орда на щитах и знаменах. Поэтому они тратят много усилий на окрашивание своих грубых щитов.



Странствующие Рыцари

Молодые Странствующие рыцари гордо демонстрируют свою геральдику и цвета лорда, которому они поклялись служить на своих щитах и сюрко. Несмотря на скромные украшения, такая экипировка обычно хорошо изготовлена чтобы быть достойной молодого дворянина.



Рыцарь Королевства

Получив шпоры, рыцарь навсегда присоединяется к дому своего господина, вступая в ряды его славных рыцарей. Чтобы отметить такую честь, придворные мастера преподносят ему отлично сделанные щит и комплект доспехов.



Рыцари Поиска

Прежде чем отправиться в опасное путешествие, рыцарь обычно тщательно записывает свои клятвы на пергаменте, прибавляет его к щиту и вешает щит в зале своего лорда. Таким образом все могут прочесть его клятву и узнать о его поиске.



Рыцари Грааля

Эти рыцари испили из святого Грааля и стали благословенны. В качестве признания их уважаемого статуса, их снаряжение лучшее в своих землях и украшено детализированной геральдикой, куда включено изображение Грааля.



Герцог Бриона

Геральдика Бриона - это геральдика самого Герцога Гастилия, одного из самых могучих героев Бретоннии. В соответствии со своим статусом и рангом, щит герцога богато украшен серебром и золотом и раскрашен лучшими художниками.

Цвета рыцарства

Каждое из четырнадцати герцогств Бретоннии делится в свою очередь на несколько баронств. Этими большими поместьями от имени герцога управляют его доверенные бароны. Эти отважные и верные рыцари служат своему герцогу много лет, проявляя себя одновременно и как смиренные слуги Леди Озера и как благородные воины.



В знак своего высокого ранга и доверенного положения, баронам разрешается вносить изменения в свою геральдику. И хотя персональные гербы обычно сохраняют много элементов геральдики герцога, здесь допустимы большие вольности.



Эти примеры геральдики баронов из Герцогства Брион демонстрируют как может отличаться геральдика барона от той, к которой он принадлежит. Несмотря на сохранение общего дизайна и тематики, оттенки, трафареты и другие элементы геральдики могут отличаться.



Верхом на Королевском Пегасе, Паладин с чистым сердцем носит личное знамя Герцога Гастилия, Красной Руки Бриона, ведущего армии своего лорда на войну.

Бретоннская униформа

Униформа и доспехи, которую носят воины Бретоннии сильно зависит от их социального статуса и положения в Кодексе рыцарства. В то время как обычные крестьяне довольствуются оружием и униформой что выдал им лорд, Рыцари Королевства тратят свое богатство на приобретение наилучшего оружия и самых лучших комплектов доспехов.



Как члены рыцарского класса, Рыцари Королевства - это чистокровная знать. Несмотря на то что Кодекс Чести повелевает им носить цвета и иконографию герцога или барона которому они носят на своем сюрко и щите, им разрешено демонстрировать там и элементы своей персональной геральдики.

Многие Рыцари Королевства носят гигантские шлемы, увенчанные изощренными гербами и геральдическими зверями наподобие быков, гиппогрифов и единорогов, или священные символы Бретоннии наподобие флер де лиз или благословенного грааля. На этих больших гербах рыцари обычно изображают цвета своей семьи, чтобы их можно было легко распознать и оценить знаки доблести.

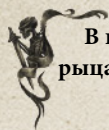


Верхом на сильном и быстром Бретонском скакуне, Рыцарь Королевства атакует врага. Его богато украшенные сюрко и бард демонстрируют цвета герцога, которому он служит. На сбруе имеются миниатюрные щиты, украшенные геральдикой своего семейства.



В отличие от своих господ рыцарей, крестьяне Бретонии не могут позволить себе хорошую военную экипировку. Вместо этого они носят тяжелые деревянные щиты и грубое древковое оружие. Для своей униформы им приходится довольствоваться скромными обносками, соответствующими их положению. Поверх они носят грубые капюшоны или куртки в цветах своего лорда.

ВОЙНА В ПОГРАНИЧНЫХ КНЯЖЕСТВАХ



В году 2276 по Имперскому Календарю благородный Барон Каррад из Квинеля собрал большое войско рыцарей и двинулся на юго-восток крестовым походом за Плохие земли в самое сердце Земли Мертвых.

Поиски лорда

Этот святой поход был предпринят под впечатлением от предзнаменования таинственного придворного в зале изгнанного рыцаря, который рассказал о воскрешении древнего и могущественного Царя Гробниц Септа Амарантина. Барон не мог оставить без ответа потенциальную угрозу и надеялся нанести удар Царю Гробниц прежде чем он сумеет покинуть свой саркофаг. Однако несмотря на все свое благородство и героизм, барон вместе со своими союзниками нашел свой конец в выбеленной солнцем пустыне после того как Каррад был повержен самим Септой. Лишенные лидера и окруженные превосходящими силами Немертвых, выжившие Рыцари Квинеля отправились в Плохие Земли где на высокогорье над Черным Заливом Бретонцы встретились с Немертвыми в безнадежной битве. Благодаря отчаянному героизму и по воле Леди Септа был убит и выжившие рыцари вернулись в Пограничные Княжества.

И все же убив такого ценного командующего легионов Нехекары, рыцари Бретонии вызвали гнев Сеттры Нетленного и тот не стал тратить много времени на планы мести. По его приказу из под песков восстали легионы скелетов и отправились в древний портовый город Зандри, где вернули к жизни судоверфи и начали строить флот вторжения. Новости об этих действиях быстро достигли Пограничных Княжеств, где находились выжившие крестоносцы Барона Каррада. Понимая что вскоре на них обрушится ярость Сеттры, Пограничные Княжества приготовились защищаться. Они начали набор войск и вскрыли казну для найма наемников и подготовки припасов. Если лорд Нехекары рассчитывал заставить Пограничные Княжества врасплох, он глубоко ошибался.

Сбор защитников

Авангард сил вторжения Сеттры высадился на северной оконечности Черного Полуострова, где они быстро осадили поселения Касос и Тесос. Их целью было сровнять поселения с землей и погнать бегущее население перед войском Немертвых, чтобы сеять страх среди населения Пограничных Княжеств, пока они будут двигаться к Буэлия и дальше к большому городу на побережье Матори.

Тем не менее Принц Птолетор Сиятельный, один из командующих флотом Сеттры и лидер авангарда не учел встретившие его силы сопротивления. На защиту двух этих поселений собрались многие знаменитые воины, изгнанные со своей родины, которые бежали в Пограничные Княжества много лет назад и набрали влияния в здешних воинственных и беззаконных землях.

Благодаря горькому опыту битв против легионов Нехекары в прошлом, эти падшие князья и ветеранские подразделения наемников знали что ключом к победе над армиями Немертвых является устранение злобных Магов и темных Жрецов Личей, которые анимируют войско скелетов. Вооруженные этим знанием и влекомые обещаниями богатства и славы, эти армии ветеранов смогли нанести ощутимый урон силам Птолетора при защите Касоса и Тесоса, но не смогли помешать громадному войску принца обратить оборону в пыль и предать гарнизон мечу. Закончив с первым этапом своего мрачного плана, Принц Птолетор продолжил свой марш в сторону Цитадели Буэлия.





Поход Красной Руки

Приютив выживших из неудачного крестового похода Барона Карарда в Замке Луен, Сир Сесил Гастон не был удивлен когда до него дошли слухи о грядущем вторжении Сеттры. Истребитель Змеев повел себя решительно. Он собрал свои войска и отправил гонца с новостями Королю Луену Истребителю Ороков. в надежде что король придет ему на помощь. Несмотря на то что его изгнали из Бретоннии, Сесил все еще пользовался уважением на родине за свой героизм, умение обращаться с оружием и то что он оставался праведным защитником царства даже находясь за его южными границами.

К сожалению Сесил не знал что из-за холмов Бледных Сестер в это время появилось большое Орочье Вааа! и стало буянить по всей территории Топей Курона, заставив короля и герцогов Жизеро, Атоиза и Курона ввязаться в конфликт на северной границе Бретонии. Так как сам король не имел возможности отправится в Пограничные Княжества, он немедленно отправил гонцов к герцогам на юге, умоляя их поторопиться на подмогу своему изгнанному соплеменнику. Когда гонец прибыл ко двору Герцога Гастилия, Красной Руки Бриона, ему даже не потребовались советы своей Пророчицы и главного советника Леди Элизы Душард, чтобы собрать свои силы и отправиться в Пограничные Княжества.

Объявив крестовый поход странствия чтобы собрать отряд молодых и дерзкий рыцарей, желающих проявить себя в битве, Красная Рука Бриона и Леди Элиза быстро направились на юго-восток к своей цели через Перевал Старый Дворф. По прибытии в Пограничные Княжества до герцога дошли новости о том что Немертвые силы Принца Птолелтора осадили Цитадель Буелия. Плохая новость заключалась в том что еще больший флот под командованием самого Сеттры видели в Черном Заливе возле прибрежного города Моторея, который лежал прямо у него на пути.

Однако не все новости были печальны поскольку Сир Сесил уже собрал свои войска и отправился на Маторию чтобы встретиться с ордами Сеттры. Герцог без промедления отправился в сторону Цитадели в надежде снять осаду прежде чем станет слишком поздно.

Когда армия герцога уже приближалась к Цитадели Буелия, небеса зловеще потемнели. Взойдя на вершину холма они увидели долину где стоял могучий каменный замок и это было мрачное зрелище. Даже после продолжительных сражений за Касос и Тесос, Немертвые легионы Птолелтора были огромны. Рад за рядом, выбеленные от солнца скелеты маршировали к стенам цитадели с макабрической синхронностью, медленно и неумоимо стачивая укрепления как бьющиеся о берег волны. Пока герцог обозревал вражеское войско, его глаз уцепился за огромный скелет чудовища, стоящий среди Немертвых. Его движениями управлял ездок в пыльном паланкине. Воздух вокруг зверя кружился от явных признаков колдовства так что знамена трепетали от несуществующего бриза, а скелеты вокруг шагали в бой с противоестественной энергией. Леди Элиза Душар встала рядом с герцогом и коротко подтвердила его подозрения. Под древним покрывалом от солнца на спине Некролитового Костяного Дракона прятался Жрец Лич Иерофант Неферкар, который поднял армию Принца Птолелтора.

Увидев цель герцог прокричал приказ своим лучникам обрушить на врага дождь стрел, а своим рыцарям рассеять боевые линии копьём и мечом. Пока его силы отвлекали врага, он сам обрушился с небес на своем Королевском Пегасе и атаковал Мага, сидевшего на Костяном Драконе чтобы положить конец магической анимации армии Немертвых.



Битва за Цитадель

Немертвые медленно начали реагировать на появление сил герцога. Целые ряды воинов скелетов падали под залпами огненных стрел, выпускаемых Бретонскими крестьянами еще до того как солдаты Нехекары успели обернуться к новой угрозе. В конце концов когда Жрец Лич заметил прибытие Бретонцев, Немертвые перестроили свои порядки в направлении врага. Ведомые Леди Элизой, атакующие рыцари Бриона быстро покрыли расстояние между вершиной и порядками Немертвых с опущенными копьями. Громоподобный натиск рыцарей перекрыл грохот битвы когда огромная масса скачущих боевых коней врезалась в фаланги Нехекары, копья разбились о покрытые бронзой щиты, а отважные Рыцари Бриона издали свой боевой клич.

Скача на своем единороге в битву рядом с Рыцарями Бриона, Леди Элиза использовала свои таинственные способности чтобы ослабить силы с помощью которых Жрец Лич управлял своими войсками Немертвых. Когда Неферкар ощутил что ветра Магии отклоняются в сторону Леди Элизы и его способности поднимать орды воинов, который крушат рыцари начинают слабеть, он развернул своего гигантского скакуна в сторону Пророчицы. Однако прежде чем бегемот настиг свою жертву, Красная Рука Бриона спустился с небес и его копые поразило Жреца Лича. В последний момент широкая голова Некролитового Костяного Дракона дернулась и испустила поток зловонного дыхания, окутавший герцога и его скакуна. Но атаку герцога было уже не остановить и когда окованные копыта его Королевского Пегаса разбивали череп скелета чудовища, копые Красной Руки Бриона поразило иссохшее сердце врага.

Пока в его ушах отражалось эхо мучительных криков убитого Жреца Лица, герцог и его Пегас рухнули на землю, пораженные и почти смертельно раненные иссушающим дыханием зверя. Мгновением позже после того как герцог пал и когда он пытался набрать воздуха в грудь и поднять свой меч, над ним встал мумифицированный воин, одетый в позолоченный доспех и древние наряды. Разгневанный гибелью своего Еирофанта, Принц Птолетор высоко занес свой многовековой клинок, готовясь добить раненого герцога. Но прежде чем его клинок опустился, возникло мощное свечение, отбросившее принца в грязь, когда Леди Элиза, видевшая падение герцога с неба поспешила в его сторону и испустила поток элементарной энергии в Птолетора.

Эта короткая передышка дала барону время на то чтобы обратиться с молитвой к Леди Озера и встать на ноги. Пока он молил Леди о помощи, через него хлынула сила Грааля, исцеляя его страшные раны и окутывая его бледным серебристым светом. Спустя мгновение Красная Рука Бриона был на ногах и с оружием в руках. Принц Птолетор также поднялся на ноги и бросился на герцога. Казалось что дуэль между двумя генералами длилась вечность. Несмотря на то что Герцог Гастиль был превосходным воином, стойкость Принца Немертвых позволяла ему выдерживать большинство ранений, которые наносил герцог. Однако без регенерирующей магии своего Иерофанта, Принц Птолетор начал уступать Красной Руке и в конце концов пал от руки Рыцаря Грааля что и положило конец битве. Несмотря на одержанную победу, благородным рыцарям Бриона некогда было отдыхать. Матория лежала на расстоянии многих миль и ее защитники нуждались в помощи армии герцога если надеялись прогнать силы Сеттры.



Войско Истребителя Змеев

Пока Красная Рука Бриона вел свой Странствующий Крестовый Поход, печально известный изгнанник Сир Сесил Гастон, Истребитель Змеев, уже начал готовиться встретить наступающие армии Немертвых Нехекары. Истребитель Змеев уже давно надеялся что ему представится возможность заслужить расположение тех кому он когда-то служил. Поэтому Сесил посчитал своим долгом защиту юго-восточной границы Бретоннии и был намерен не пропустить через свою землю никого из врагов Бретоннии, будь то люди, монстры или Немертвые.

Рыцари из поместья Сесила были грозными воинами и ветеранами дюжины кампаний. Каждый из них добровольно присоединился к своему лорду в изгнании и посвятил свою жизнь чтобы ему служить. Рядом с благородными рыцарями стояли солдаты крестьяне, смелые и отважные воины, доказавшие свои способности в сражениях вместе с Истребителем Змеев. Помимо обычных бретонских бойцов, на службе у Сера Сесила было много наемников. Их лояльность обеспечивали монеты из его сокровищницы, а также уважение, заслуженное им как способным воином и командиром.

Пока орды Немертвых приближались, Сесил снова раскрыл свои сундуки и нанял разбойников, наемных пушкарей и отверженных Магов. Истребитель Змеев мало интересовался былыми преступлениями своих наемников, ведь его репутация была настолько запятнана что даже такая сомнительная компания не могла ему повредить. Главное было очистить землю от зла и собрать силы, равные которым редко видели в Пограничных Княжествах, Истребитель Змеев приказал войску двигаться на Маторею, не подозревая что в то же самое время Герцог Гастиль и Рыцари Бриона двигались к Пограничным Княжествам.

Оборона Матореи

По прибытии в Маторию Истребитель Змеев обнаружил что местное население охвачено страхом. Даже когда армия Принца Птолетора уничтожила несколько поселений на западе, люди прибрежного города сохраняли спокойствие и продолжали готовиться к обороне. Однако новости о том что большой флот Немертвых под командованием самого Сетры Нетленного покинул порт Зандри посеяла волну паники и привела к массовому бегству местных жителей.

Сесил не стал тратить много времени и взял командование на себя, потребовав от командования города встретиться с ним и доложить обстановку. От этой пестрой группы капитанов наемников Истребитель Змеев узнал что защита города разваливается, так как целые подразделения бросили свои посты и бежали вместе с покидающими город беженцами. Сир Сесил быстро остановил поток убегающих солдат, распределил свои силы десятикратно усилив оборону и быстро восстановил порядок. Оставшееся паникующее население быстро воспаряло духом под опытным командованием Истребителя Змеев и в течение недели после его прибытия, город Матория был готов решительно встретить королевские войска Сеттры.

Сир Сесил с тревогой ожидал прибытия флота Нехекары. Несмотря на то что все необходимые приготовления были завершены, его беспокоило как долго его скроенная из разных кусков армия сможет продержаться против армии Сеттры без подкреплений. Поэтому когда солнце скрыли тяжелые облака и темные паруса флота Сеттры затмили горизонт, прибытие бойца с вестью о победе герцога возле Цитадели Буелия и его скором прибытии в Маторию стало настоящим облегчением...



Война в Пограничных Княжествах

В году 2276 по Имперскому Календарю, Сеттра Нетленный задумал план сходу сокрушить Пограничные Княжества своими могучими армиями Нехеекары. Не ожидая встретить большого сопротивления в этом регионе беззакония, немертвый король надеялся быстро завоевать путь к более богатым землям и великим сражениям.

Однако Сеттра недооценил решимость защитников Пограничных Княжеств и его черное сердце не могло понять мотивы, что побуждали воинов покидать свои дома ради защиты слабых от зла. На его пути уничтожения лежал Замок Луен, крепость Сесила Гастона, Истребителя Змеев. Этот отважный защитник границ Бретоннии собрал свое войско в Мотории, где ожидал Короля Мертвых.

Тем временем пока авангард армии Сеттры опустошали Пограничные Княжества, герцог Бриона и его отважные рыцари спешили через далекие горы на защиту Мотории. По прибытии в Пограничные Княжества, герцог опечалился, увидев разоренные земли и поспешил к Цитадели Буюэлия. Здесь он встретился со злобным Принцем Птолетором и сразил его, сделав передышку только чтобы напоить своего коня и снова поскакал на помощь своим братьям рыцарям и добрым людям Мотории.



Битва за Маторию THE BATTLE OF MATOREA

Когда небо скрыла ночная тьма, черные корабли флота Сеттры начали высаживать свой Немертвый груз на берег перед Маторией. Пока царское войско приближалось, Сир Сесил Гастон, известный как Истребитель Змеев, смотрел на запад. Из-за горизонта появились рыцари Бриона. Успеют ли они присоединиться в бою к защитникам или силы Сеттры пройдут через Маторию и двинутся на далекую Бретоннию. Он не мог сказать наверняка...

Историческая Реконструкция

Битва при Матории произошла между армией Бретонских изгнанников, которых возглавил Сир Сесил Гастон, Истребитель Змеев и немертвыми легионами Царей Гробниц Кхемри, под командованием самого Сеттры Нетленного. Чтобы это отобразить, игрокам нужно составить три ростера (один для атакующего и два для защищающегося) следующим образом:

Атакующий

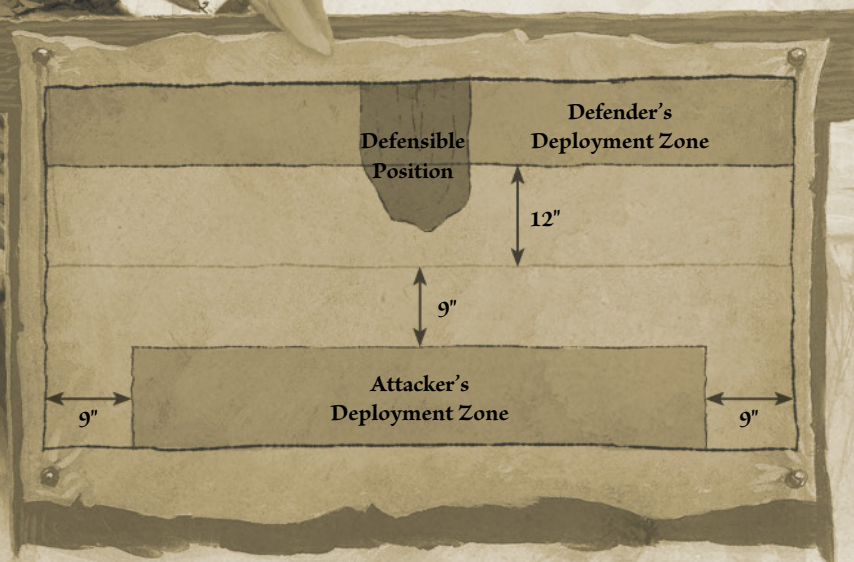
Атакующий должен составить ростер на 3000 очков для по листу составления Вкликой Армии Королей Гробниц Кхемри, который можно найти в Warhammer: the Old World – Рыцущие Орды.

Защищающийся

Защищающемуся нужно составить два ростера. Один будет изображать главные силы, а второй силы, идущие на спасение:

- **Главная сила:** Защищающийся должен собрать ростер на 1750 очков по листу составления Бесславной Армии Бретонских Изгнанников (см. стр. 30). Генералом этой армии будет Сир Сесил Гастон, Истребитель Змеев (см. стр. 30).
- **Сила Спасения:** Защищающийся составляет ростер на 1250 очков, используя лист составления Странствующего Крестового Похода (см. стр. 34), со следующими ограничениями:
 - Генералом силы спасения будет Бретонский Герцог верхом на Королевском Пегасе, отображающий Герцога Бриона.
 - Сила спасения должна включать Леди Элизу Душард (см. стр. 40).

Вместо этого сценарий можно использовать для любых двух армий по выбору игроков. В таком случае защищающийся должен потратить от 25% до 33% очков своей армии на союзный контингент, который будет действовать как силы спасения.



Подготовка

Разместите ландшафт как описано в книге правил. Кроме того разместите защитную позицию как показано на карте напротив:

Защитная позиция: Защитная позиция - это холм шириной до 16" в самой широкой части, у которого имеется единственный каменистый склон. Каменистый склон должен быть не больше 8" в ширину и считается трудным ландшафтом. На холме находится плоское место не шире 8" по широкой стороне. Одна граница этой плоской области должна быть ограничена кольями как описано напротив.

Расстановка

Защищающийся выставляет всю свою главную силу в зоне расстановки защищающегося как показано на карте напротив. После этого атакующий вставляет всю свою армию в зоне расстановки атакующего.

Первый ход

В этом сценарии атакующий автоматически получает первый ход.

Длительность игры

Битва длится шесть раундов или пока одна из сторон не признает поражение.

Спец правила сценария

Подкрепления: Силы спасения защищающегося получают спец правило Засада. При этом начиная с раунда два и далее, защищающийся делает один бросок D6 за все силы спасения целиком во время каждой своей подфазы Начало Хода (вместо бросков D6 за каждый отдельный отряд). По прибытии все силы спасения целиком входят в битву как подкрепления с западной границы стола. Другими словами все отряды в силах спасения должны быть выставлены на границе поля боя справа от зоны расстановки защищающегося. Любые отряды, принадлежащие силам спасения, которые нельзя выставить на поле боя во время хода когда они прибывают остаются в резерве и могут быть выведены как описано раньше, но в следующем ходу.

Только что одержавшие победу возле Цитадели Буэлия, все отряды из сил спасения используют воздействие спец правила Благословение Леди без необходимости молиться в начале игры.

Укрепления из кольев (Staked Defences): Вкопанные колья считаются низкими препятствиями. При этом кроме случая наличия спец правила Полет (X), любой отряд, который нападает на врага за кольями выполняет неорганизованное (disordered) нападение и становится Расстроеным (Disrupted). Кроме того любая модель с типом 'кавалерия' или 'колесница' должны пройти тест Опасностей (Peril) (как будто убегают через вражеский отряд), если заканчивают нападение в базовом контакте с кольями.

Победа!

Как только битва закончена, используете Очки Победы для определения кто из игроков выиграл, как описано в книге правил. Кроме того в конце игры:

- Защищающийся игрок получает бонусные 250 Победных Очков если на открытой поверхности наверху оборонительной позиции защищающегося нет моделей, принадлежащих атакующему.
- Атакующий игрок получает бонусные 250 Победных Очков если на открытой поверхности наверху оборонительной позиции защищающегося находятся только его модели.









Закованные в сверкающие доспехи, прекрасные сюрко и украшенные орнаментом щиты с персональной геральдикой, благословенные Рыцари Грааля Бретоннии атакуют в боевом построении под своими славными знаменами.



Отряд Рыцарей Поиска, вооруженный большим оружием.



Полевой требушет и его расчет из простых крестьян.



Пестрая процессия Пилигримов Грааля, несущая священную реликвию - святой дух, привязанный к останкам павшего рыцаря, наполняющего сердца простых крестьян мужеством.



Бретонский Паладин, несущий
Боевое Знамя своего Герцога.



Отважный паладин, принесший клятву Рыцаря
Поиска, вооруженный двуручным оружием.





Девушка Леди Озера.



Благородный Паладин верхом на Бретонском боевом коне с Боевым Знаменем своего Герцога.



ОТВЕРЖЕННАЯ ЗНАТЬ

Островки Бретоннского общества можно найти в самых различных отдаленных местах. Это крошечные феодальные царства, где почитают Леди Озера и где лорды рыцари сомнительной чести более менее почитают традиции Кодекса Чести.

Лорды Изгнанники

It is perhaps a measure of the Bretonnian people and their love Похоже любовь к благородным поступкам и рыцарским актам самопожертвования присуща всему народу Бретоннии, потому что даже рассеянные вассальные государства множества изгнанников из Бретоннии всегда тепло говорят о своей родине. В особенности это справедливо для тех рыцарей, которых обвинили в бесчестии и которые предпочли принять Клятву Изгнания чем понести несправедливое порицание за действия о которых они не жалеют. Для народа Бретоннии упорство в выборе изгнания вместо бесчестия считается проявлением благородства. При этом подобные изгнанники продолжают служить своей родине, выполняя пожелания своего далекого короля и ведя войну с врагами Бретоннии на множестве полей сражений в надежде смыть с себя бесчестие и когда-нибудь быть принятым на родине снова. О бесчестных злодеях, которых за это изгнали из Бретонии наоборот говорят крайне редко.

Тогда как изгнанный рыцарь отправляется в чужие земли в сопровождении своих близких и членов дома, эти презренные рыцари, чьи действия привели к высылке путешествуют в неизвестность в одиночку со своим позором. Нищие и убогие, такие опальные рыцари непременно попадают в плохую компанию, собирают отряды бандитов, головорезов и наемников сомнительных качеств. Некоторым предоставляется славная возможность вести свою отчаянную армию ради завоевания диких земель за пределами границ народов Людей. Но большинство ожидает только одинокая и безвестная смерть, когда забытый рыцарь истекает кровью на холодной земле вдали от своей родины.

Границы благородства

Рыцари могут назвать много причин по которым их изгнали из родных земель. Однако есть одна вещь что объединяет всех выдворенных членов знати Бретоннии - сомнительные с точки зрения чести меры. Так как служащий королю рыцарь связан заповедями Кодекса Чести и руководствуется правилами чести, изгнанный по определению считается рыцарем без чести и свободным от ограничений Кодекса Чести.

Впрочем некоторые лорды изгои упорно придерживаются Кодекса чести чтобы с ними не случилось, так как они считают что их честь может пострадать еще больше от новых неблагоприятных поступков, совершенных в изгнании. К тому же многие изгнанники выходят на поле боя в сопровождении солдат, с которыми истинный Бретонский рыцарь не посчитал возможным разделять славу на поле битвы. Ряды отрядов отверженных лордов Бретоннии заполняют бандиты и наемники, зачастую вооруженные осуждаемым и неблагородным оружием на черном пороке или что еще хуже бабахаящими полевыми орудиями.

Для изгнанников такие сомнительный тактики на поле боя вполне оправданы, так как их дома малочисленны и количество отважных Бретонских рыцарей в их свите уменьшается после каждой битвы. Поэтому для представителей рыцарский класса Бретоннии среди изгнанников такое не рыцарское поведение вполне приемлемо и многие изгнанники добились права вернуться на родину такими методами, которые будь они совершены их благородными собратьями, были бы расценены достойными порицания.



Когда рыцаря изгоняют за проступок, он обычно вносит соответствующие изменения в свою геральдику. Обычно это делается для дистанцирования от родного имени чтобы его не связывали с отверженным. Иногда это делается из протеста против того что рыцарь считает несправедливым решением.



Некоторые рыцари в изгнании предпочитают полностью избегать собственной геральдики, создавая вместо этого новые гербы. Зачастую такие изображения вызывающие и многие говорят тому кто знаком с нюансами геральдики.

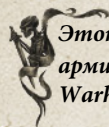
Некоторые рыцари вместо этого предпочитают скрывать свою геральдику. Другие убирают украшения, оставляя вместо них разделенное поле. Есть и те кто полностью скрывают свои цвета черной краской, пряча от мира свое происхождение.



Отважный рыцарь, изгнанный из двора Бриона за давно забытый инцидент ведет верную Стражу Йоменов в битву в землях беззакония.

КОРОЛЕВСТВО БРЕТОННИИ

БРЕТОНСКИЕ ИЗГНАННИКИ



Этот лист составления Печально известной Армии разработан для использования с листом составления армии Королевства Бретония из книги Силы Фэнтези, вместе с разделами 'Формирование Отрядов' и 'Армии Warhammer' книги правил.



Если вы желаете использовать в своих играх Warhammer: the Old World армию Бретонских Изгнанников, вы можете составить свой ростер по листу составления Печально известной Армии ниже вместо листа составления Великой Армии из Сил Фэнтези. На следующих страницах вы найдете новые профили и правила для некоторых моделей в вашей армии, отображающих уникальные для армии Бретонских Изгнанников:

Лист составления Бесславной Армии

Персонажи

До 50% очков стоимости армии могут быть потрачены на:

- 0-1 Барон на каждые 1000 очков
- 0-1 Девица
- Паладины, Отверженные Маги и Сержанты

Основные

Не менее 25% очков стоимости армии должны быть потрачены на:

- 1+ отряд Спешенных Рыцарей Королевства и/или Конных Рыцарей Королевства
- +1 отряд Стражи Йоменов и/или Крестьян Лучников
- 0-1 отряд Странствующих Рыцарей на каждые 1000 очков
- Кнехты и Конные Йомены

Специальные

До 33% очков стоимости армии могут быть потрачены на:

- Сквайров и Рыцарей на Пегасах
- 0-1 отряд Боевых Пилигримов на каждые 1000 очков



Редкие

До 33% очков стоимости армии могут быть потрачены на:

- QRыцарей Поиска и Разбойников Пограничных Княжеств
- 01- Полевой Требушет на каждые 1000 очков
- 01- Бомбарда Пограничных Княжеств на 1000 очков

Наемники

До 33% очков стоимости армии могут быть потрачены на наемников, в том числе:

- Вольная Рота Милиции и Лучники Империи (см. лист армии Империя Людей на стр. 59 Силы Фэнтези)

Обратите внимание что эти отряды наемников из другого листа армии получают спец правило Наемники (Mercenaries) и становятся объектом действия правила 'Ненадежные Наемники' ('Misbehaving Mercenaries') как описано на стр. 279 книги правил.

Знаменосец Боевого Знамени

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

Магические Предметы

Любые модели в этой армии, у которых имеется возможность приобретать магические предметы могут приобретать магические предметы из Обычного списка магических предметов или списка Королевства Бретоннии.

БРЕТОНСКИЕ ИЗГНАННИКИ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

На этой странице вы найдете полное описание для всех спец правил армии, которые применяются при составлении армии по листу составления Бретонской Бесславной Армии. Это дополнения к спец правилам Королевства Бретонния, которые можно найти на стр. 107 Сил Фэнтези. Там где возникают противоречия, спец правила ниже имеют приоритет над спец правилами Королевства Бретонния.

Изгнанные Лорды (Banished Lords)

Когда некогда благородные рыцари и лорды оказываются изгнанными из земель Бретоннии, многие из них желают найти способ покончить со своими изгнанием и вернуться к свету леди.

Бароны и Паладины в армии Бретонских Изгнанников не могут иметь Клятву Грааля (Grail Vow). Следующие персонажи могут заменить Рыцарскую Клятву (Knight's Vow) на Клятву Изгнанника (Exile's Vow) за бесплатно:

- Барон или Паладин
- Спешенные Рыцари Королевства
- Странствующие Рыцари
- Конные Рыцари Королевства
- Рыцари на Пегасах

Клятва Изгнанника (The Exile's Vow)

"... и пусть мое пребывание в землях Леди закончено, мое служение ей нет. Моей рукой и по ее милости, моя честь будет восстановлена, даже если это будет последний поиск в своей жизни..."

Клятва Изгнанника - это Клятва Чести (Chivalrous Vow), как описано на стр. 108 Сил Фэнтези. Модель с этой Клятвой Чести имеет спец правила Упрямый и Ветеран. Кроме того, модель с этой Клятвой Чести не проходит тест Паники когда дружелюбный отряд со спец правилом Ополчение или Крестьяне уничтожается в пределах 6" от него или когда через него бежит дружелюбный отряд со спец правилами Ополчение или Крестьяне.

Восстановленная Слава (Reclaimed Glory)

Изгнанные из Бретоннии знают что вовсе не молитвами, а делами они могут заставить Леди вновь взглянуть на них с благосклонностью.

Армия Бретонских Изгнанников не может молить о Благословении Леди в начале игры. При этом если отряд со спец правилом Благословение Леди (Blessings of the Lady) делает дополнительные движение (overrun) или входит в контакт с убегающим вражеским отрядом во время движения нападение или преследования, этот отряд немедленно получает преимущества спец правила Благословения Леди, как если бы он помолился в начале игры. Кроме того, когда персонаж с о спец правилом Благословение Леди убивает вражеского персонажа в рамках вызова (challenge), он (и любой отряд к которому он присоединился) сразу получают преимущества спец правила Благословения Леди.

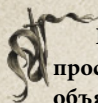
При этом как только спец правило Благословение Леди во время игры теряется, снова его получить уже невозможно никаким образом.



"Приближается ли к нам зло в этот прекрасный день? Если да, ему предстоит нелегкий путь, ибо это мои земли и его здесь не приветствуют! Если это зло считает нас слабыми в этом бесплодном месте, оно узнает что когда цветок Бретоннии растет в сухой земле, он отращивает шипы!"

*Сир Сесил Гастон,
Истребитель Змеев*

ОТВАЖНЫЕ КРЕСТОНОСЦЫ



Благородные рыцари Бретоннии движимы желанием защитить свою землю и живущих на ней простых крестьян. Их рвение столь велико что лорды Бретоннии часто собирают своих воинов и объявляют крестовый поход против вероятного противника, даже против тех кто считает себя находящимся в безопасности в далеких землях.

Первый Крестовый Поход

В году 1448 по Имперскому Календарю, спустя 470 лет после того как благословенный Жиль объединил землю, до Бретоннии дошли вести что Эсталия, ее южный сосед подверглась нападению врагов и обречена на поражение. Услышав эти новости некоторые герцоги и бароны отказались отправляться в такую даль на защиту далеких земель. Однако их мнение быстро изменилось когда их король Луи Праведный даровал нескольким Гранд Мастерам Рыцарских Орденов Империи разрешение на проход через свою землю в Эсталию. Увидев в помощи Эсталии возможность завоевать себе славу и почтить заповеди Кодекса Чести, герцоги попросили своего короля собрать рыцарей и отправиться на юг вместе с суровыми воинами Империи.

Уступив их просьбе и ради защиты своих границ от наступающих вражеских армий, Король Луи согласился и послал клич рыцарям своего царства, приглашая их завоевать славу в далеких землях Аквитани. Так начался первый крестовый поход, когда блистательные и благородные рыцари Бретоннии отправились в далекую землю в сопровождении аскетичных рыцарей Империи.

Против такой армии благородных воинов из Империи и Бретоннии, у врагов Эсталии не было никаких шансов и когда рыцари крестоносцы пронеслись через ее земли, захватчики бежали, поспешив убраться через Южное Море на свою далекую родину. Первый крестовый поход завершился большим успехом и таким образом среди рыцарей Бретоннии была установлена новая традиция.

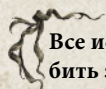
Странствующие Крестовые Походы

За прошедшие со времен первого крестового похода годы армии Бретоннии часто отправлялись на войну в далекие земли, завоеывая славу и слава тем самым Леди Озера. Со временем простое действие по организации крестового похода чтобы встретить зло там где оно таится, как и многие другие вещи в Бретоннии эволюционировало и стало неотъемлемой частью Кодекса Чести, дополнившись собственными традициями и обычаями, ревностно выполняемыми всеми рыцарями.

Одна из таких традиций происходит от древнего обычая 'Рыцарских Странствий', который практикуют молодые Странствующие рыцари в одиночку или в компании товарищей, с целью доказать лорду свою ценность и заслужить шпоры. Если в прошлые века такие задания могли заключаться в выслеживании и убийстве терроризирующего землю монстра, то теперь появился обычай отправлять группу молодых рыцарей в Крестовый поход чтобы они вернулись с трофеями в качестве доказательства своих деяний, где получать честь называться Рыцарями Королевства.

Конечно в суровые времена, когда враги насаждают со всех сторон, лорды Бретоннии используют такие обычаи в свою пользу, собирая большие войска Странствующих Рыцарей для защиты королевства. Для этого объявляется Странствующий Крестовый Поход, собирающий рыцарей из многих герцогств и баронств в разноцветное войско, где гордо демонстрируются геральдики сотен владений. Вдалеке от дома Странствующие Рыцари заслуживают великую славу на поле боя, доказывая свою ценность в глазах старших.





Все истинные рыцари Бретоннии испытывают желание организовать крестовый поход в далекие земли и бить зло так где оно прячется. Поэтому когда лорд Бретоннии объявляет крестовый поход, рыцари со всего королевства по зову долга покидают свой дом и откликаются на зов.



Так как армии крестового похода привлекают отовсюду отважный рыцарей, даже в одном подразделении можно увидеть самую разную геральдику. В крестовый поход отправляются рыцари Курона и Каркассона, Павона и Лионеса чтобы сражаться плечо к плечу.

Среди такого поразительного множества цветов и шаблонов, элементов и кантов, рыцари нередко адаптируют свою геральдику, включая в нее символы цели похода. Для тех кто вернется эти эмблемы будут оставлены в геральдике и будут рассматриваться как отметки их чести.



Несущее геральдику дюжины герцогств, войско рыцарей крестоносцев атакует через раскаленные пески чтобы обрушить свою ярость на врагов Бретоннии.

КОРОЛЕВСТВО БРЕТОННИИ

СТРАНСТВУЮЩИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД



Этот лист составления Печально известной Армии разработан для использования с листом составления армии Королевства Бретонии из книги Силы Фэнтези, вместе с разделами 'Формирование Отрядов' и 'Армии Warhammer' книги правил.



Если вы желаете использовать в своих играх Warhammer: the Old World армию Странствующего Крестового похода, вы можете составить свой roster по листу составления Печально известной Армии ниже вместо листа составления Великой Армии из Сил Фэнтези. На следующих страницах вы найдете новые профили и правила для некоторых моделей в вашей армии, отображающих уникальные для армии Странствующего Крестового похода:

Лист составления Бесславной армии

Персонажи

До 50% очков вашей армии можно потратить на:

- 0-1 Герцог
- 0-1 Барон или Пророчица на каждые 1000 очков
- 1+ Паладин
- Девицы и Сержанты

Основные

Не менее 33% очков вашей армии нужно потратить на:

- 1+ отряд Странствующих Рыцарей на каждые 1000 очков
- 0-1 отряд Боевых Пилигримов можно выбрать как Основной выбор
- Спешенные Рыцари Королевства, Сквайры и Конные Рыцари Королевства

Специальные

До 50% очков вашей армии можно потратить на:

- Кнехтов, Крестьян Лучников, Боевых Пилигримов, Рыцарей Поиска и Рыцарей на Пегасах

Редкие

До 33% очков вашей армии можно потратить на:

- Рыцарей Грааля и Конных Йоменов
- 0-1 Полевой Требушет

Наемники

До 25% очков вашей армии можно потратить на наемников, включая:

- Рыцари Империи и Рыцари Внутреннего Круга (см. лист армии Империя Людей на стр. 64 и 65 Сил Фэнтези)

Обратите внимание что эти отряды наемников из другого листа армии получают спец правило Наемники (Mercenaries) и становятся объектом действия правила 'Ненадежные Наемники' ('Misbehaving Mercenaries') как описано на стр. 279 книги правил.

Знаменосец Боевого Знамени

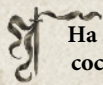
Один Паладин в вашей армии может быть улучшен до Знаменосца Боевого Знамени без уплаты дополнительной стоимости. Помимо обычного позволенного количества очков для траты на магические предметы, Знаменосец Боевого Знамени может приобрести одно магическое знамя без ограничения по очкам.

Магические Предметы

Любые модели в этой армии, у которых имеется возможность приобретать магические предметы могут приобретать магические предметы из Обычного списка магических предметов или списка Королевства Бретонии.



СПЕЦ ПРАВИЛА СТРАНСТВУЮЩЕГО КРЕСТОВОГО ПОХОДА



На этой странице вы найдете полное описание для всех спец правил армии, которые применяются при составлении армии по листу составления Бесславной Армии Странствующего Крестового похода. Это дополнения к спец правилам Королевства Бретоннии, которые можно найти на стр. 107 Силы Фэнтези. Там где возникают противоречия, спец правила ниже имеют приоритет над спец правилами Королевства Бретоннии.

Рыцари Крестоносцы (Crusading Knights)

Когда благородные рыцари собираются вместе в большом количестве чтобы отправиться в священный крестовый поход или войну странствие, их охватывает религиозный пыл, когда они обновляют свои клятвы Леди Озера.

В армии Странствующего Крестового похода, следующие персонажи и отряды получают спец правило Пыл Крестоносца. Кроме того любые следующие персонажи или отряды, у которых имеется Рыцарская Клятва могут заменить ее на Пыл Крестоносца за бесплатно:

- Барон или Паладин
- Спешенные Рыцари Королевства
- Боевые Пилигримы
- Странствующие Рыцари
- Конные Рыцари Королевства
- Рыцари Поиска
- Рыцари Грааля
- Рыцари на Пегасах
- Конные Йомены

Пыл Крестоносца (Crusader's Zeal)

Напитанные праведным пылом отважные защитники Бретоннии несутся на врага и их жажда боя позволяет им преодолевать большие дистанции.

Отряд с этим спец правилом увеличивает максимально возможную дистанцию нападения на 1" и при выполнении броска Нападения может применить к результату модификатор +1. Кроме того отряд с этим спец правилом получает правило Порывистый.

Клятва Крестоносца (The Crusader's Vow)

"... в путешествие за пределы границ Бретоннии, в земли моих врагов. Чтобы принять битву с врагами Леди Озера, где бы она не случилась. Это моя священная клятва..."

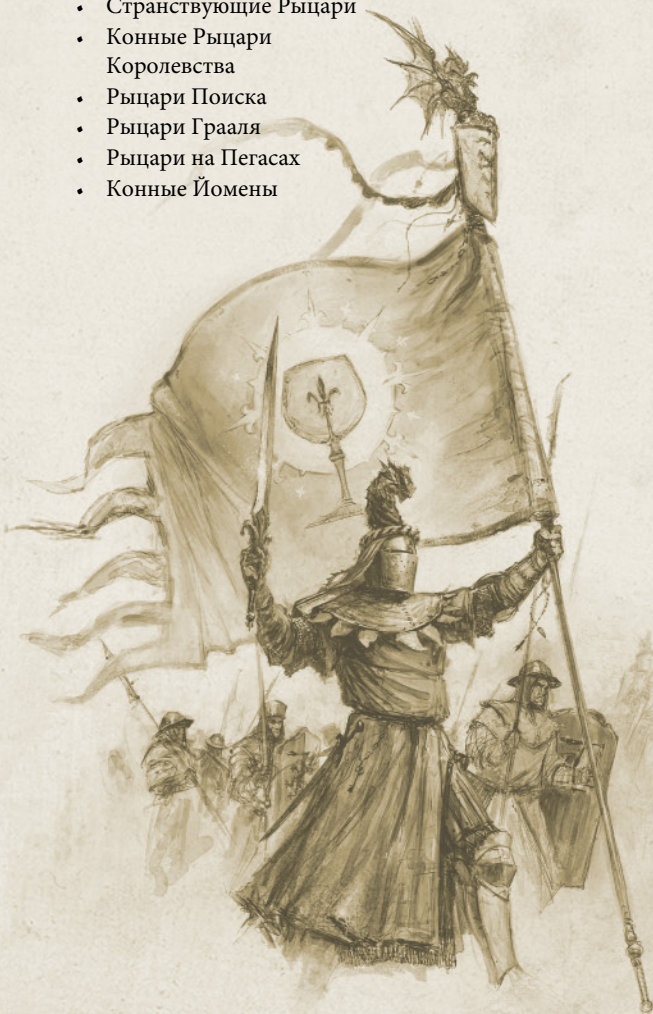
Клятва Крестоносца - это Благородная Клятва (Chivalrous Vow), описанная на стр. 108 Сил Фэнтези. Модель с этой Благородной Клятвой получает спец правило Ветеран. Кроме того модель с Благородной Клятвой не должна проходить тест Паники когда в пределах 6" от нее уничтожается дружественный отряд со спец правилом Крестьяне или когда через него убегает дружественный отряд со спец правилом Крестьяне.

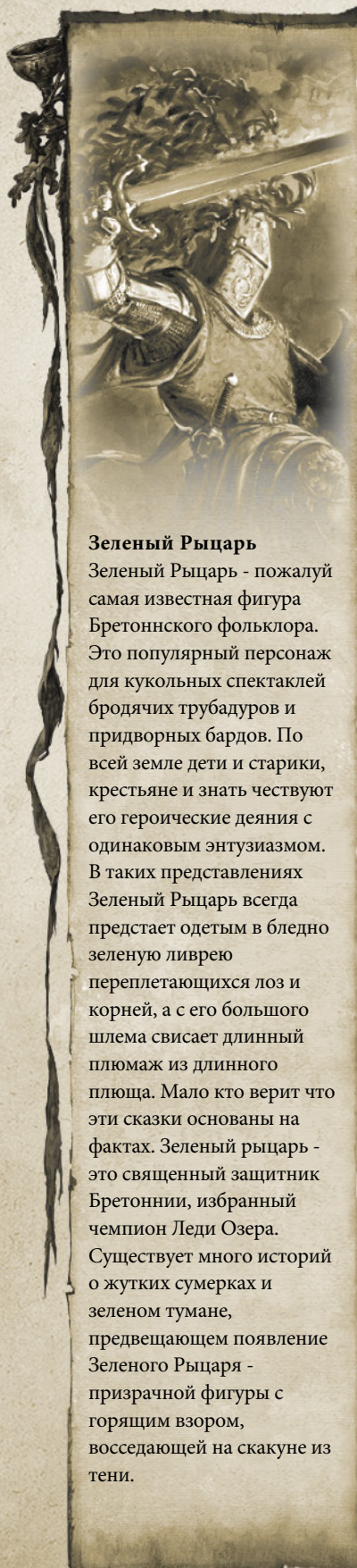
К отряду с этой Благородной Клятвой не может присоединяться персонаж со спец правилом Крестьяне. Персонаж с Благородной Клятвой не может присоединяться к отряду со спец правилом Крестьяне.

Заслужить свои Шпоры (Earn Your Spurs)

Во время Странствующего Крестового похода, Странствующие Рыцари с большим рвением преследуют врага, желая заполучить трофеи, которые будут говорить о их рыцарской силе и стать доказательством благородных деяний.

Любое знамя, захваченное отрядом Странствующих Рыцарей приносит 100 Победных Очков как военный трофей. Кроме того пока отряд Странствующих Рыцарей находится в пределах 6" от дружественной модели с Клятвой Грааля или любым Лордом Бретоннии, отряд Странствующих Рыцарей может выполнить переброс результата натуральная 1 при бросках на Попасдание.





Зеленый Рыцарь

Зеленый Рыцарь - пожалуй самая известная фигура Бретоннского фольклора. Это популярный персонаж для кукольных спектаклей бродячих трубадуров и придворных бардов. По всей земле дети и старики, крестьяне и знать чествуют его героические деяния с одинаковым энтузиазмом. В таких представлениях Зеленый Рыцарь всегда предстает одетым в бледно зеленую ливрею переплетающихся лоз и корней, а с его большого шлема свисает длинный плюмаж из длинного плюща. Мало кто верит что эти сказки основаны на фактах. Зеленый рыцарь - это священный защитник Бретоннии, избранный чемпион Леди Озера. Существует много историй о жутких сумерках и зеленом тумане, предвещающем появление Зеленого Рыцаря - призрачной фигуры с горящим взглядом, восседающей на скакуне из тени.

Зеленый Рыцарь (The Green Knight)

Зеленого Рыцаря можно добавить в любую армию Королевства Бретоннии, собранную по любому листу оставления армии. Он выводится в приведенном здесь виде.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
The Green Knight	-	7	3	4	4	4	6	4	9	275
The Shadow Steed	8	4	-	4	-	-	4	1	-	-

Тип Войска: Тяжелая кавалерия (именной персонаж)

Размер Базы: 30 x 60 мм

Размер Отряда: 1

Экипировка:

- **Зеленый Рыцарь (The Green Knight):** Скорбящий Клинок (см. напротив), тяжелый доспех и щит
- **Теневой Скакун (The Shadow Steed):** Подкованные копыта (считаются одноручным оружием) и бард

Спец правила: Аура Веры, Благословенный Рыцарь, Призрачный, Защитник Священный Мест, Иммунитет к Психологии, Одиночка, Движение Через Укрытия, Воодушевляющий Крик, Ужас, Несокрушимый, Нестабильный

Аура Веры (Aura Of The Fay)

Зеленый Рыцарь - сверхъестественное существо великой силы. Как только его уничтожает враг, он исчезает в воздухе, лишь чтобы появиться снова и вернуться в бой.

Когда Зеленый Рыцарь теряет последнюю Рану, он убегает из игры обычным образом, но не убивается. Контролирующий его игрок может попытаться снова его пробудить во время любой своей подфазы Начало Хода когда он не находится на поле боя с помощью спец правила Хранитель Священных Мест (как описано напротив). При этом каждый раз когда Зеленый Рыцарь умирает, он слабеет и получает модификатор -1 к броскам на попытку его пробудить и модификатор -1 к характеристикам Раны (до минимума 1).

Обратите внимание что вражеский игрок получает Победные Очки за Зеленого Рыцаря только когда он не находится на поле боя на конец игры.



Благословенный Рыцарь (Blessed Knight)

Зеленый Рыцарь - это вечный чемпион Леди Озера. С ним всегда ее благословение, которое защищает его от оружия врагов.

Зеленый Рыцарь имеет спас бросок за Оберег (Ward) 5+ против любого полученного ранения.

Защитник Священных Мест (Guardian Of The Sacred Sites)

Зеленый Рыцарь внезапно появляется перед своими врагами, вырываясь из стволов самых древних деревьев или яростно скачущим из спокойного озера или бурлящего водопада.

Зеленый Рыцарь не выставляется на поле боя во время расстановки. Он спит пока его не пробудят по ходу игры. Во время любой вашей подфазы Начало Хода в которой Зеленый Рыцарь не находится на поле боя (даже если он был убран как потеря на предыдущем ходу), вы можете попытаться пробудить его с помощью броска D6. При результате 1-2 он продолжает спать до вашего следующего хода. При результате 3+ Зеленый Рыцарь просыпается. Если Зеленый Рыцарь еще не пробудился на начало раунда пять, он пробуждается автоматически.

Когда Зеленый Рыцарь пробуждается, его нужно выставить полностью на 'природном' элементе ландшафта где угодно на поле боя. Это правило подразумевает под 'природным' элементом ландшафта лес или любой другой трудный или опасный ландшафт (как описано на стр. 269 книги правил). Он не должен представлять из себя магические вихри, открытое пространство или холмы и никаких построек, наподобие стен или домов. До начала игры игрокам нужно договориться какие из элементов ландшафта природные, а какие нет.

Кроме того вместо обычного движения во время подфазы Оставшихся Движений, если Зеленый Рыцарь полностью находится на природном элементе ландшафта и не вовлечен в бой, вы можете убрать его с поля боя и переставить таким образом чтобы он тоже был полностью на природном ландшафта где угодно на поле боя. Зеленый Рыцарь не может двигаться снова во время фазы Движения.

Обратите внимание что когда Зеленый Рыцарь появляется внутри природного элемента ландшафта, он должен придерживаться правила 1". Другими словами Зеленого рыцаря нельзя выставить в пределах 1" от вражеского отряда.

Скорбящий Клинок (The Dolorous Blade)

Скорбящий клинок - это тяжелый меч, который светится зловещим светом. В бою Зеленый Рыцарь использует его с невероятной силой и умением.

The Dolorous Blade	R	S	AP	Special Rules
Rapid strikes	Combat	S	-1	Дополнительные Атаки (D6), Магические Атаки
Deadly blows	Combat	S+2	-1	Бронелом (1), Магические Атаки, Несколько Ран (2)

Примечание: У скорбящего клинка два профиля и Вам нужно выбрать какой из них использовать в начале каждого раунда боя.

Named Character



Чемпион Леди

Зеленый Рыцарь - избранный чемпион Леди Озера, присягнувший защищать ее святыне места. Зачастую он появляется перед одинокими Рыцарями Поиска, заблудившимися в лесах Бретоннии, вызывает их на поединок ее именем и проверяет чего они стоят. Те кому удавалось поразить призрачную форму его тела, рассказывали что он испарялся словно туман, а само окружение вокруг преображалось, открывая путь что вел к кульминации их поиска и на аудиенцию к самой Леди.

В других ситуациях он появляется посреди битвы, вырываясь из роши или яростно галопируя из тумана над спокойным озером. В таких случаях он приходит на помощь защитникам Бретоннии, яростно сражаясь вместе с Рыцарями Королевства, чтобы вновь исчезнуть как только битва будет выиграна.

СИР СЕСИЛ ГАСТОН, ИСТРЕБИТЕЛЬ ЗМЕЕВ

Сир Сесил Гастон был любим по всей Бретоннии, потому что куда бы он не отправился, от его руки гибли злобные чудовища. Кроме этого его уважали за победы в турнирах. Таких побед было множество и он легко превосходит оппонентов, выбивая их из седла и заставляя склониться перед ним.



Среди его великий свершений, стоит отметить эпическую битву с Норндраком Тираном, благодаря которой он получил статус чемпиона своего герцога. Это был огромный змей с черной чешуей, который целый сезон терроризировал добрых людей Бастони. Гастон поклялся убить Норндрака. Поиски привели его в логово Дракона, где он сражался три дня и три ночи прежде чем обессиленный и оказавшийся в худшем положении змей подставил свою шею и Гастон снес ему голову могучим взмахом своего топора.

После убийства Дракона Сесил надеялся на появление Леди Озера, которая наградит его возможностью испить из Грааля за проявленную храбрость. Даже когда Герцог Бастони сделал из чешуи защитную накидку и подарил ее Сесилу, гордо обращаясь к нему как 'Истребитель Змеев', Гастон принял дар и титул без должной благодарности. Так началось трагическое падение излюбленного сына Бретоннии...

Растерянный и смущенный Сесил много недель провел в размышлениях, отказываясь понимать почему не заслужил благодарность Леди. Даже в молитве Сесил не мог найти ответ в своей ситуации так что обида сменилась разочарованием. Его ярость вырвалась на волю во время банкета у Герцога Бриона, где изрядно приложившись к кубку, Сесил вызвал на дуэль Рыцаря Грааля, надеясь что если одолеет избранного чемпиона Леди в бою один на один, она наконец признает его достойным своей милости.

Связанный правилами чести, рыцарь неохотно принял вызов подвыпившего Сесила и двое сошлись в дуэли в переполненном зале. Бой был коротким и убедительным. Рыцарь Грааля быстро обезоружил одурманенного вином Сесила и приказал ему сдаться чтобы спасти от дальнейшего унижения. Считая что дуэль окончена, победитель развернулся спиной к Сесилу, который в ярости боя поднял оброненное оружие и рубанул оппонента по спине. Только вмешательство Провидицы Бриона, чья сила остановила удар Сесила, спасло жизнь рыцарю.

Задержанный своими братьями рыцарями Гастон предстал перед Герцогом Гастилом, который обвинил его в нарушении Кодекса Чести. Герцог решил что Сесил должен искать раскаяния и поступить на службу Рыцарю Грааля до тех пор пока его честь не будет восстановлена. Однако Гастон заявил что скорее отправится в изгнание чем согласиться на столь унижительное покаяние. И что несмотря на чего глупые и поспешные действия судить его может только сама Леди.

Поэтому вместе со своими слугами Сесил покинул Бретоннию чтобы найти новый дом в Пограничных Княжествах, считая что только путем многих лишений Леди Озера дарует ему прощение и возможность снова стать добродетельным рыцарем.



Сир Сесил Гастон, Истребительно Змеев (Sir Cecil Gastonne, The Wyrm Slayer)

Сир Сесил Гастон - барон. Его можно включить в любую армию Королевства Бретоннии, составленную по листу составления армии, где есть такие варианты. Он выводится на поле в приведенном здесь виде.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Sir Cecil Gastonne	4	7	3	4	4	3	5	4	9	165

Тип Войска: Регулярная пехота (именной персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер Отряда: 1

Экипировка: Печальный конец (см. ниже), Плащ из шкуры Дракона (см. ниже), тяжелый доспех и щит

Спец правила: Благословение Леди, Воодушевляющий Клич, Истребитель Змеев, Клятва Изгнанника

Истребитель Змеев (The Wyrm Slayer)

Способности Истребителя Змеев известны не только в землях Бретоннии, но и среди ее врагов.

Как только Сир Сесил Гастон убивает вражескую модель с типом войска 'монструозная пехота', 'монструозная кавалерия', 'монструозное существо' или 'бегемот' в фазу боя, он получает спец правило Ужас до конца игры.

Плащ из шкуры Дракона (Dragonhide Cloak)

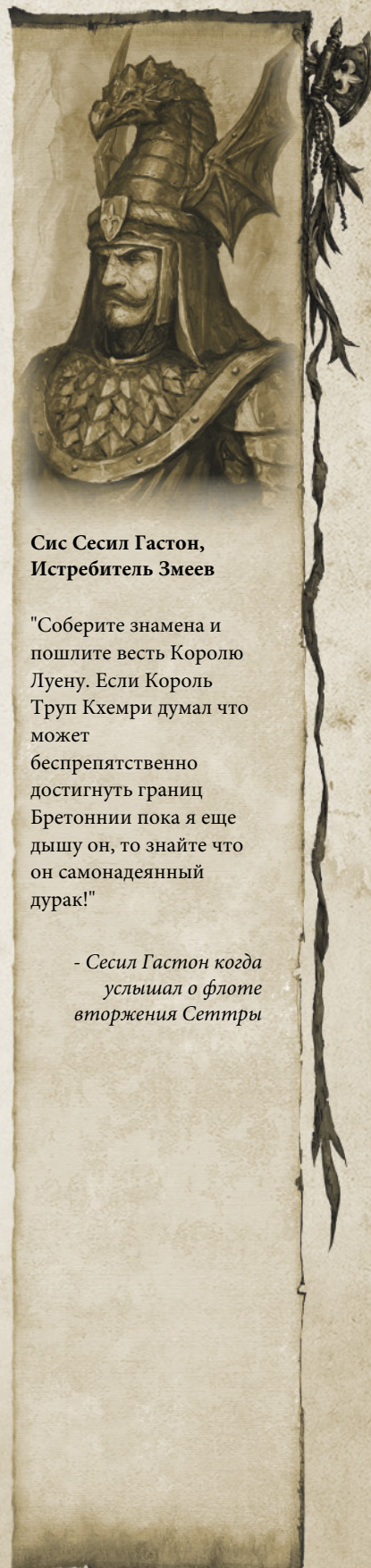
После убийства дракона Норндрака Тирана, Сир Сесил получил сделанный из его шкуры плащ, который считается практически непробиваемым для обычного оружия и даже способен защищать от пламени.

Характеристика AP любого не магического оружия, используемого для того чтобы атаковать Сира Сесила снижается на 2. Кроме того Сир Сесил обладает иммунитетом к спец правилам Смертельный Удар и Несколько Ран (X). Если он получает несохраненную рану от атаки с одним из таких правил он теряет одну Рану. И наконец, у Сира Сесила есть спас бросок за Оберек (Ward) 3+ против ран, полученных от атак со спец правилом Огненные Атаки.

Печальный конец (Sorrow's End)

Этот улучшенный топор положил конец множеству жизней монстров, как людей так и зверей.

	R	S	AP	Special Rules
Sorrow's End	Combat	S+1	-1	Магические Атаки, Убийца Монстров, Несколько Ран (2))



Сис Сесил Гастон, Истребитель Змеев

"Соберите знамена и пошлите весть Короллю Луену. Если Король Труп Кхемри думал что может беспрепятственно достигнуть границ Бретоннии пока я еще дышу он, то знайте что он самонадеянный дурак!"

- Сесил Гастон когда услышал о флоте вторжения Сеттры



ЛЕДИ ЭЛИЗА ДУШАРД (LADY ÉLISSE DUCHAARD)

Леди Элиза Душард - Провидица Герцога Бриона и геральд воли Леди Озера. Поэтому Элиза пользуется большим влиянием при дворе и ее мудрые советы регулярно смягчают горячий темперамент Герцога в отношении своих подданных. При этом Элиза несет волю Леди не только в блистательных дворцах и благородных дворах Бретоннии. Когда раздается зов, влекущий рыцарей Бриона на войну, она отправляется вместе с ними.



Верхом на своем верном единороге Ариандире, Пророчица Бриона едет рядом с Герцогом и его рыцарями, каждый из которых готов отдать свою жизнь ради ее защиты. Однако эта самоотверженность вполне оправдана, так как Элиса не только является физическим воплощением сил Леди Озера, но ее таинственные навыки спасли жизни многих членов армии Герцога, включая самого Герцога, и помогли армии Бриона одержать много побед.



Однажды поздней зимой когда орда Бистменов перешла южную границу Герцога, только магия Элизы смогла дать рыцарям достаточно сил чтобы повергнуть монстра, сопровождавшего детей Хаоса. Когда Вааа! Копьелома напало и сожгло многие фермы Бриона, Элиза призвала пылающий клинок, который быстро разрубил Орочьего Варбосса, пока сопровождавшие ее рыцари с праведной яростью расправлялись с охраной Босса. Когда Принц Птолетор Сиятельный Собирался добить Герцога Гастия во время битвы при Цитадели Бузиля, поток силы от посоха Элизы отбросил Принца Гробницы на землю и подарил раненому рыцарю столь необходимые секунды чтобы подняться на ноги.

Прошедшая обучение у мистической Феи Заклинательницы, Леди Элиза возможно не имеет равных в Бретонии в искусстве защитной магии и разрушения таинственных эффектов своих врагов. Распутывая нити магии, из которых состоят заклинания ее врагов, Элиза способна не только ослабить их губительный эффект, но и перенаправить тайную энергию против самого сотворяющего. Этот всплеск энергии бьет по сотворяющему с силой атакующего на полном ходу рыцаря, причиняя ужасную боль и страдания когда заклинание нарушается и сырая сила Ветров Магии проходит через его тело.

Когда кольцо врагов Бретоннии все сжимается, Ороочи Вааа! растут в размере, мертвецы беспокойно ворочаются в могилах, а тени Хаоса на горизонте становятся все более темными и длинными, рыцари Бриона вместе со своим горячим Герцогом все чаще и чаще вынуждены отправляться в бой. Однако они не остаются без защиты от опасностей войны, ибо те кто веруют в Леди и Брион, едут в сопровождении Леди Элизы.

Леди Элиза Душард (Lady Élise Duchard)

Леди Элиза Душард - Пророчица. Она может быть включена в армию Королевства Бретоннии по листу составления армии, где есть такая возможность. Она выводится на поле боя как описано ниже.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Lady Élise Duchard	-	4	3	3	4	5	3	2	8	225
Ariandir	10	4	-	4	-	-	5	2	-	-

Тип Войска: Монструозная кавалерия (именной персонаж)

Размер Базы: 40 x 60 мм

Размер Отряда: 1

Экипировка:

- **Леди Элиза Душард:** Одноручное оружие, Чаша Бриона (см. ниже) и Посох Элементов (см. ниже)
- **Ариандир:** Подкованные копыта (считаются как одноручное оружие)

Магия: Леди Элиза Душард — Маг 3 Уровня. Она знает заклинания из Магии Элементализм.

Спец правила: Таинственная Отдача, Бронелом (2 только Ариандир), Бронированная Шкура (1), Аура Леди, Манящая Аура, Благословение Леди, Контр Нападение, Магия Леди, Магические Атаки, Магическая Сопrotивляемость (-2), Щит Леди, Атака Затаптыванием (1), Стремительное движение

Таинственная Отдача (Arcane Backlash)

Леди Элиза - адепт защитной магии, которая с легкостью направляет вредоносный эффект заклинания на того кто пытался навредить ее союзникам.

Леди Элиза может применить модификатор +1 к любым броскам Развеивания (Dispel). Кроме того когда на бросках Развеивания выпадает натуральный дубль (помимо натурального дубля 1), заклинание выходит из под контроля и сотворяющий его Маг сразу теряет одну Рану.

Чаша Бриона (Chalice Of Brionne)

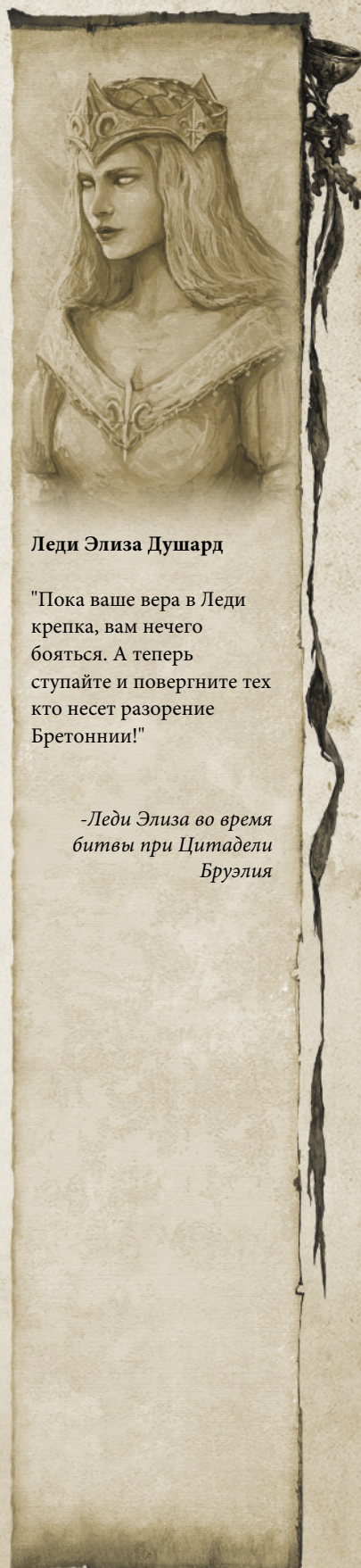
Эта позолоченная реликвия вытягивает силу из тех кто желает навредить слугам Леди.

Пока вражеский персонаж, пытающийся использовать любое спец правило или магический предмет, требующий прохождения теста Лидерства (например, Воодушевляющий Клич (Rallying Cry)) находится в пределах Дальности Командования этой модели, он получает модификатор -2 к характеристике Лидерство (до минимума 2).

Посох Элементов (The Staff Of The Elements)

Этот корявый посох из дерева работает проводником Ветров Магии, что позволяет Леди Элизе лучше использовать силу элементов.

По вашему желанию Леди Элиза может сбросить два случайных заклинания (вместо одного как обычно) и вместо этого выбрать два Знаковых (signature) заклинания из Магии Элементализма и/или Магии Леди.



Леди Элиза Душард

"Пока ваша вера в Леди крепка, вам нечего бояться. А теперь ступайте и повергните тех кто несет разорение Бретоннии!"

-Леди Элиза во время битвы при Цитадели Бруэлия

Character



Отверженные Маги По всему Старому Свету есть много тех кто практикует тайные искусства колдовства, скрывая свои магические способности тайные знания от соседей и поддерживая образ умного ученого или опытного врача. Такая осторожность вполне оправдана так как многие религии запрещают занятия магией и Маги часто подвергаются гонениям недалеких судей или ревностных жрецов. Поэтому многие Отверженные Маги отправляются на границу цивилизации, убегая от разъяренных толп у себя дома. Такие жертвы часто ищут себе пристанище при дворе изгнанной знати из далеких земель, предоставляя свои услуги консультанта и советника. Таких Магов обычно с радостью принимают, потому что изгнанным лордам крайне полезны из драгоценные знания о странных и необычных землях в которых им пришлось поселиться.

Отверженные Маги (Outcast Wizards)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Outcast Wizard	4	3	3	3	3	2	3	1	7	45

Тип Войска: Регулярная пехота (персонаж)

Размер Базы: 25 x 25 мм

Размер Отряда: 1

Экипировка: Одноручное оружие

Магия: Отверженный Маг - это Маг Уровня 1. Каждый Отверженный Маг знает заклинания одной из следующих Магий:

- Боевая Маги
- Демонология
- Темная Магия
- Элементализм
- Иллюзии
- Некромантия

Опции:

- Может быть верхом на Боевом коне.....+12 очков
- Отверженный Маг может:
 - Быть Магом Уровня 2.....+30 очков
 - Быть Магом Уровня 3.....+60 очков
 - Приобрести магические предметы на общую сумму до.....75 очков

Спец правила: Магические Атаки, Магическая Сопротивляемость (-1), Неопытный Чародей

Неопытный Чародей (Untutored Arcanist)

Многие Отверженные Маги плохо обучены тайным искусствам. Поэтому когда они проваливают сотворение заклинания происходит нечто очень плохое.

Когда вам нужно сделать бросок по таблице Магических ошибок, Маг с этим спец правилом должен сделать дополнительный бросок D6 и сбросить больший результат.

Боевой конь (Warhorse)

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

Тип Войска: Легкая кавалерия

Размер Базы: 25 x 50 мм (min), 30 x 60 мм (max)

Размер Отряда: 1

Экипировка: Подкованные копыта (считаются как Одноручное оружие)

Спец правила: Быстрая Кавалерия, Стремительное движение



Стражи Йоменов (Yeomen Guard)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Yeoman Guard	4	3	3	3	3	1	3	1	6	5
Смотритель (Warden)	4	3	3	3	3	1	3	2	6	+6
Grail Monk	4	3	2	3	3	1	2	2	6	+7

Тип Войска: Регулярная пехота
Размер Базы: 25 x 25 мм
Размер Отряда: 10+
Экипировка: Одноручное оружие, легкий доспех и щит

Опции:

- Весь отряд может взять следующее:
 - Алебарды.....Бесплатно
 - древковое оружие(см. ниже).....Очко за модель
 - Колющие Копья.....Бесплатно
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Смотрителя (чемпион)+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до Монаха Грааля (см. ниже)+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+6 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+6 очков за отряд
 - Купить магическое знамя стоимостью до25 очков
- Монах Грааля может быть экипирован Благословенным Триптихом.....+25 очков

Спец правила: Сомкнутый Строй, Орда, Крестьяне, Стена Щитов, Ветеран, Варбанда

Монах Грааля (Grail Monk)

Для слуг Леди, живущих в изгнании за пределами Бретоннии, крайне ценно видеть в своих рядах Монаха Грааля.

Монах Грааля - это модель командной группы, которая подчиняется всем правилам чемпиона. Другими Словами отряд со Стражем и Монахом Грааля одновременно содержит двух чемпионов.

Благословенный Триптих (Blessed Triptych)

Даже вдали от дома простые солдаты Бретоннии все еще преисполняются храбрости в присутствии святой реликвии.

Отряд, в котором есть 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. Вы должны выбрать какой из них отряд использует в начале первого раунда боя (т.е. в первый раунд после нападения). Модель с древковым оружием не может выполнять атаки поддержки (supporting attack) во время хода в котором нападала.

Отображение этого юнита в ваших играх

Раскрашенные в цветную униформу своего лорда, вместо крестьянских обносков или использующие элементы других наборов, Бретонские Кнехты идеальный для отображения Стражей Йоменов.

Infantry



Стражи Йомены

Даже становясь отверженными, бароны могут начинать свою жизнь в изгнании в сопровождении множества верных рыцарей. Однако время, построенные суровые условия и смертельные стычки в изгнании могут иметь последствия. В результате изгнанная знать чаще начинает полагаться на низкорощенных солдат чтобы пополнять ряды своей свиты. Конечно изгнанного лорда сопровождают в изгнании Вооруженные люди из крестьян. Те из них кто сумеют пережить невзгоды и тягости войны и доказать свою лояльность и отвагу могут быть награждены переводом в ряды Стражи Йомены. Это солдаты ветераны могут получить самое ценное для Бретонских крестьян - толику уважение со стороны лорда и рыцарей, вместе с которыми он сражается.

Infantry



Люди Вне закона и Разбойники

Пограничные Княжества - это дикая земля беззакония, где живут отверженные и изгнанники, падшие лорды и неудачливые политики со всех уголков Старого Света. Эти мелкие лорды стекаются в регион в надежде начать новую жизнь, снова обрести на границе цивилизации то что потеряли - власть, богатство и влияние.

Но к стыду Пограничных Княжеств не все здесь великие и добрые. Здесь рыщет множество людей вне закона и бандитов, жаждущих воспользоваться процветающим здесь беззаконием, хорошо известны тем что здесь постоянно меняются правители и правительства. Воры и мерзавцы процветают в таком изменчивом окружении, охотясь на слабых и обездоленных и продавая свои услуги в качестве наемников богатым и сильным.

Разбойники Пограничных Княжеств (Border Princes Brigands)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Разбойник (Brigand)	4	3	3	3	3	1	3	1	6	4
Отчаянный (Desperado)	4	3	3	3	3	1	3	2	7	+7

Тип Войска: Регулярная пехота
Размер Базы: 25 x 25 мм
Размер Отряда: 10+
Экипировка: Одноручное оружие и легкий доспех

Опции:

- Любая модель в отряде может взять один предмет из следующих:
 - Дополнительное одноручное оружие+2 очка за модель
 - Щит.....+1 очко за модель
- Любая модель в отряде может взять один предмет из следующих:
 - Пистоль.....+2 очка за модель
 - Бландербас (см. ниже).....+4 очка за модель
 - Арбалет+3 очка за модель
- Любой отряд может:
 - Улучшить одну модель до Отчаянного (чемпион).....+7 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до знаменосца.....+5 очков за отряд
 - Улучшить одну модель до музыканта.....+5 очков за отряд
- Отчаянный может купить магические предметы на сумму до.....50 очков
- 0-1 отряд на 1000 очков может:
 - Заменить спец правило Разомкнутый Строй на Сомкнутый Строй...Бесплатно
 - Заменить спец правило Разомкнутый Строй на Скирмишеры.....Бесплатно
- Отряд Скирмишеров может взять одно из следующих спец правил:
 - Засада.....+2 очка за модель
 - Скауты.....+1 очко за модель

Спец Правила: Орда, Порывистый, Ополчение, Пестрая команда, Разомкнутый Строй, Варбанда

	R	S	AP	Special Rules
Blunderbuss	12"	3	-1	Несколько Выстрелов (D3), Стрельба Навесом

Примечание: модель, вооруженная бландербасом не получает отрицательные модификаторы при стрельбе на дальней дистанции за использование спец правила *Несколько Выстрелов (D3)* или когда использует реакцию на нападение *Стоять и Стрелять (Stand & Shoot)*.

Отображение отряда в ваших играх

Раскрашенные в геральдические цвета вашего нанимателя или с помощью компонентов из других наборов, для отображения Бандитов Пограничных Княжеств отлично подойдут Бретонские Кнехты и Имперская Милиция.



Бомбарда Пограничных Княжеств (Border Princes Bombard)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Points
Bombard	-	-	-	-	7	3	-	-	-	100
Расчет (Crew)	4	3	3	3	3	3	3	3	7	-

Трооп Тип: Военная машина
Размер Базы: 50 x 50 (Военная машина), 25 x 25 (расчет)
Размер Отряда: 1
Экипировка: Бомбарда (см. ниже), одноручное оружие и легкий доспех
Спец правила: Ополчение, Сकिрмишеры

	R	S	AP	Special Rules
Bombard	48"	8	-3	Armour Bane (2), Cannon Fire, Cumbersome, Move or Shoot, Multiple Wounds (D3+1)

Примечание: Это оружие стреляет как пушка, используя спец правило 'Стрельба из Пушки' ('Cannon Fire'). Это оружие использует таблицу Осечек Бомбарды.

Таблица Осечек Бомбарды

D6 Результат

- 1 **Уничтожено (Destroyed):** Оружие взрывается с громopodobным шумом, оставляя после себя дыру в земле и столб черного дыма в воздухе. Модель уничтожена и сразу убирается из игры.
- 2-3 **Поломка (Malfunction):** Произошла осечка, которая ранит одного из членов расчета и опрокидывая военную машину. Ее можно поднять, но это займет определенное время. Расчет сразу теряет одну Рану, а модель не стреляет в этом ходу и не может стрелять до конца следующего раунда.
- 4-5 **Пффф (Pffft):** Фитиль погас. Несмотря на осечку, ничего опасного не произошло, просто кто-то из расчета оружия допустил какую-то глупость! Модель не стреляет в этом ходу.
- 6 **Буум! (Boom!):** Орудие разряжается с оглушительным грохотом, а могучая отдача сбрасывает орудие с лафета. Это орудие стреляет на этом ходу как будто на артиллерийском дайсе выпало 2", а не 'Misfire'. Правда на то чтобы поднять орудие потребует какое-то время. Модель не стреляет в следующем раунде.

Отображение этого отряда в ваших играх

В сочетании с моделями команд военных машин Империи на эту роль оружия наемников отлично подойдут Имперские и Дворфийские пушки.



War Machine



Военные Машины наемников

На просторах беззакония Пограничных Княжеств, подходящее для войны оружие в большой редкости. В то время как армии более цивилизованных земель широко используют разрушительную артиллерию, разработанную блистательными инженерами и созданное умелыми кузнецами и ремесленниками, кое как набранные армии многих князьков вне закона и воровских баронов в этом регионе вынуждены полагаться на архаичные военные машины. Наемники, располагающие примитивными бомбардами и полевыми орудиями пользуются большим спросом и несмотря на то что они немало просят за свою службу, в нанимателях недостатка не наблюдается. Известно что даже знатные изгнанники из Бретоннии пользуются услугами наемников пушкарей, предпочитая самим использовать неблагородное оружие против врагов вместо того чтобы его использовали против них.

Magic Items



Сокровища Диких земель

В лучших традициях благоверной Бретоннии, артефакты и семейные реликвии, которые несут в бой великие герои прошлого или благородные служительницы Леди считаются благословенными и даже магическими как отважными крестоносцами так и бесславными отверженными. Для тех кто посвятил себя крестовому походу в далекие земли, оружие и доспехи предков имеют такое же важное значение, так как их присутствие напоминает носителю о тех кто отправлялся в неведомое прежде чем вернуться с победой. В суровых землях беззакония изгнанные лорды наоборот могут позволить себе оружие сомнительной чести, так как если честь рыцаря подвергается сомнению, он может возразить что действовал согласно обстоятельствам

КОРОЛЕВСТВО БРЕТОННИИ

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

На следующих страницах приведены дополнительные магические предметы Королевства Бретоннии к тем что можно найти в Силах Фэнтези. Эти магические предметы уникальны для Королевства Бретоннии и их можно приобрести также как Обычные магические предметы, как описано в книге правил.

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

Магическое оружие

Копье Крестоносца (Crusader's Lance)60 очков

В руках молодых Бретонских героев, ведущих странствующие войны королевства, подобное копье повергло немало Орков, Гоблинов и Бистменов.

	R	S	AP	Special Rules
Crusader's Lance	Combat	S+2	-2	Бронелом (2), Яростное Нападение, Ненависть (все враги), Магические Атаки

Примечание: Копье Крестоносца может взять только модель из Бесславной армии Странствующего Крестового похода с типом войска 'кавалерия' или 'монстр'. Копье крестоносца можно использовать только во время хода в котором носитель выполнил нападение. В последующие ходы (или если носитель не нападал), модель должна использовать вместо этого свое одноручное оружие.

Топор Фронтира (Frontier Axe).....30 очков

Усовершенствованный для того чтобы никогда не терять своей бритвенно острой заточки при рубке деревьев, этот инструмент, превращенный в военное оружие и способен рубить конечности а также рубить доспехи одним взмахом.

	R	S	AP	Special Rules
Frontier Axe	Combat	S+2	-3	Магические Атаки, Несколько Ран (2), Требуется двух рук

Примечание: Топор Фронтира может брать только модель из Бесславной Армии Бретоннии.

Меч Стойкого Сердца (Sword Of The Stout Hearted)25 очков

Напитанный отвагой самого Жюль ле Бретона, этот меч наполняет носителя стойкостью, достаточной чтобы встретить любого врага.

	R	S	AP	Special Rules
Sword of the Stout Hearted	Combat	S+2	-1	Бронелом (2), Иммунитет к Психологии, Магические Атаки, Требуется двух рук

Сокрушитель врагов (Foebreaker).....20 очков

Даже те кто сумеют пережить могучий удар этого военного молота становятся дезориентированными от его тяжелых ударов, что делает их уязвимыми в дальнейшей резне.

	R	S	AP	Special Rules
Foebreaker	Combat	S+1	-	Магические Атаки

Примечание: Любая вражеская модель, которая получила одно несохраненное ранение от Сокрушителя врагов должна сразу пройти тест Стойкости (Toughness). Если тест провален, раненая модель получает модификатор -1 к своим характеристикам WS и Атаки (до минимума 1) до конца следующей фазы Боя.

Магическая Броня

Помазанный Доспех (Anointed Armour) .45 Очков

Пока вера носителя в Леди Озера крепка, ее защита улучшает его доспех.

Только модели с Клятвой Грааля с типом войска 'пехота' или 'кавалерия'. Помазанный Доспех - это комплект тяжелых доспехов. Кроме того пока носитель обладает Благословением Леди, он 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. Если носитель теряет Благословение Леди, этот эффект также теряется.

Щит с железными шипами (Ironspike Shield)..20 Очков

Покрытый большими острыми шипами этот смертоносно выглядящий щит опасен почти как палица.

Щит с железными шипами может брать только модель Бесславной Армии Изгнанников Бретонии. Щит с железными шипами - это щит. Когда оппонент выбрасывает натуральную 1 на Попадание (To Hit) или на Ранение (To Wound) во время боя с обладателем Щита с железными шипами, он сразу получает попадание Силой 3 с AP -1.

Талисманы

Медальон Грааля (Grail Pendant).....40 Очков

Сила Леди вливается в самых ее преданных воинов, наделяя их силой переживать даже самые смертельные ранения.

Только модели с Клятвой Грааля. Одноразовый. Когда носитель Медальона Грааля теряет последнюю Рану, сделайте бросок D6. При результате 2+ рана не потеряна.

Счастливая семейная реликвия (Lucky Heirloom)*

.....25 Очков

Пусть для других это немногим лучше мусора, некоторые воины не осмеливаются отправляться в поход без счастливого предмета с которым некогда избежали смерти.

Счастливую семейную реликвию может брать только модель Бесславной Армии Изгнанников Бретонии. Один раз за раунд носитель реликвии может выполнить переброс одного проваленного броска на Попадание (To Hit) или на Ранение (To Wound), или сделать переброс проваленного Спас броска за Броню или Спас броска за Оберег (Ward).

Магические Знамена

Знамя Милостивой Леди (Banner Of The Lady's Grace)75 Очков

Этот прекрасно украшенный штандарт изображает первую встречу Леди с Жилем ле Бретоном, первым королем Бретонии, внушая отвагу и гордость во всех кто рядом с ним сражается.

Несущий Знамя Милостивой Леди отряд игнорирует все негативные модификаторы к своей характеристике Лидерство.

Гобелен Крестового Похода (Crusader's Tapestry) ..40 Очков

Те кто сражаются под этим шелковым знаменем вдохновляются на великие проявления героизма, в надежде что их поступок будет запечатлен в его богатой истории.

Гобелен Крестового Похода может брать модель Бесславной Армии Странствующего Крестового похода. Несущий Гобелен Крестового Похода отряд получает спец правило Неистовство.

Знамя Ревностного Рыцаря (Banner Of The Zealous Knight)25 Очков

Преисполненные религиозным пылом, те кто скачут в бой под этим внушительным штандартом желают поскорее сблизиться с врагом.

Знамя Ревностного Рыцаря может брать только модель Бесславной Армии Изгнанников Бретонии. Несущий Знамя Ревностного Рыцаря отряд получает спец правило Авангард.

Знамя Благородства на поле боя (Banner Of Honourable Warfare).....25 Очков

Так как никто из рыцарей никогда не пойдет в лук с луком или пращей, сражающиеся под этим знаменем преследуют тех кто так поступает с особым усердием.

Несущий Знамя Благородства на поле боя отряд должен перебрасывать любые проваленные броски на Попадание (To Hit) во время первого раунда боя, когда вовлечен с врагом, экипированным стрелковым оружием.



Зачарованные Предметы

Печать Паравона (The Seal Of Parravon) ..35 Очков

Те кто обладают достаточными боевыми навыками чтобы победить в знаменитом турнире Паравона - это мастера своего оружия, несущие Печать Паравона как отметку своей победы.

Когда носитель Печати Паравона делает бросок на Попасть (To Hit), бросок 3+ всегда успешный, вне зависимости от WS цели.

Горн Крестоносца (Crusader's Clarion).....25 Очков

Заслышав звуки позолоченного горна, боевые кони под благородными рыцарями Бретоннии с удвоенной силой и пылом скачут в бой.

Горн Крестоносца может брать только модель из Бесславной Армии Странствующего Крестового похода, верхом на Бретонском Боевом Конне (Bretonnian Warhorse). На ходу в котором владетель Горна Крестоносца нападает, его конь и все кони в отряде к которому он присоединился получают модификатор +1 к своей характеристике Сила.

Виала Дыхания Змея (Wyrmbreath Vial)..20 Очков

Считается что глубоко испивший красной жидкости из этой виалы, может призвать ярость великого Дракона, что живет среди горных вершин, окружающих Пограничные Княжества.

Виалу Дыхания Змея может брать только модель из Бесславной Армии Изгнанников Бретонии. Одноразовая. Виала Дыхания Змея - это дыхательное оружие со следующим профилем:

R	S	AP	Special Rules
N/A	4	-1	Дыхательное Оружие, Огненные Атаки, Магические Атаки

Таинственные Предметы

Сердце Глуши (Heart Of The Wilds)40 Очков

Подарок Девы Элизы, полученный давным давно от Лесных Эльфов Атель Лорена. Это гудящий покрытый мхом магический камень, черпающий силу природы чтобы подписывать тайные силы своего владельца.

Носитель Сердца Глуши может применить модификатор +1 к любому своему броску Сотворения, когда находится внутри любого 'природного' элемента ландшафта. Для этого правила 'природными' элементами считаются леса или любые трудный или опасные элементы ландшафта (как описано на стр. 269 книги правил). Сюда не входят постройки, такие как стены или дома. До начала игры игрокам нужно договориться какие элементы ландшафта природные, а какие нет.

Диадема Силы (Diadem Of Power).....35 Очков

При сопровождении рыцарей своего барона в бою, девицы и провидицы используют этот усыпанный драгоценными камнями браслет чтобы помочь себе сотворять более разрушительные чары для сокрушения врагов Леди.

Диадеме Силы может брать только модель из Бесславной Армии Странствующего Крестового похода. При попытке сотворить заклинание Магический Вихрь (Magical Vortex), Магический Снаряд (Magic Missile) или Атакующее (Assailment), носитель Диадемы Силы получит модификатор +1 к своему броску Сотворения.

Жезл Огненного Удара (Flamestrike Wand)..15 Очков

Изготовленный из обугленной ветки древнего дуба, который почти полностью поглотил огонь, этот жезл позволяет носителю призывать разрушительное пламя.

Жезл Огненного удара может брать только модель из Бесславной Армии Изгнанников Бретоннии. Одноразовый. Носитель Жезла Огненного Удара может сотворять заклинание Огненный шар (Fireball) из Знания Боевой Магии (см. стр. 321 книги правил) в качестве Привязанного (Bound) заклинания с Уровнем Силы 3.





Типы войск

Baron - Барон
Battle Pilgrims - Боевые Пилигримы
Border Princes Bombard - Бомбарда
Пограничных Княжеств
Border Princes Brigands - Разбойники
Пограничных Княжеств
Brigand - Разбойник
Damsel - Девица
Desperado - Отчаянный
Duke - Герцог
Empire Archers - Лучники Империи
Empire Knights - Рыцари Империи
Field Trebuchet - Полевой Требушет
Free Company Militia - Вольная Рота Милиции
Grail Knights - Рыцари Грааля
Grail Monk - Монах Грааля
Inner Circle Knights - Рыцари Внутреннего Круга
Knights Errant - Странствующие Рыцари
Knights of the Realm on Foot - Спешенные
Рыцари Королевства
Lady Élisée Duchard - Леди Элиза Душард
Men-at-Arms - Кнехты
Mounted Knights of the Realm - Конные Рыцари
Королевства
Mounted Yeomen - Конные Йомены
Outcast Wizards - Отверженные Маги
Paladins - Паладины
Peasant Bowmen - Крестьянин Лучник
Pegasus Knights - Рыцари на Пегасах
Prophetess - Пророчица
Questing Knights - Рыцари Поиска
Sergeants-at-Arms - Сержанты
Sir Cecil Gaston, The Wurm Slayer - Сир Сесил
Гастон, Истребительно Змеев
Squires - Сквайры
The Green Knight - Зеленый Рыцарь
The Shadow Steed - Теневой Скакун
Warden - Смотритель
Yeoman Guard - Страж Йоменов

Барон - Baron
Боевые Пилигримы - Battle Pilgrims
Бомбарда Пограничных Княжеств - Border Princes
Bombard
Вольная Рота Милиции - Free Company Militia
Герцог - Duke
Девица - Damsel
Зеленый Рыцарь - The Green Knight
Кнехты - Men-at-Arms
Конные Йомены - Mounted Yeomen
Конные Рыцари Королевства - Mounted Knights of
the Realm
Крестьянин Лучник - Peasant Bowmen
Леди Элиза Душард - Lady Élisée Duchard
Лучники Империи - Empire Archers
Монах Грааля - Grail Monk
Отверженные Маги - Outcast Wizards
Отчаянный - Desperado
Паладины - Paladins
Полевой Требушет - Field Trebuchet
Пророчица - Prophetess
Разбойник - Brigand
Разбойники Пограничных Княжеств - Border Princes
Brigands
Рыцари Внутреннего Круга - Inner Circle Knights
Рыцари Грааля - Grail Knights
Рыцари Империи - Empire Knights
Рыцари на Пегасах - Pegasus Knights
Рыцари Поиска - Questing Knights
Сержанты - Sergeants-at-Arms
Сир Сесил Гастон, Истребительно Змеев - Sir Cecil
Gastonne, The Wurm Slayer
Сквайры - Squires
Смотритель - Warden
Спешенные Рыцари Королевства - Knights of the
Realm on Foot
Страж Йоменов - Yeoman Guard
Странствующие Рыцари - Knights Errant
Теневой Скакун - The Shadow Steed

Оружие и экипировка

barding - бард
Blessed Triptych - Благословенный
Триптих
Blunderbuss - Бландербас
Chalice Of Brionne - Чаша Бриона
Crossbow - Арбалет
Dragonhide Cloak - Плащ из шкуры
Дракона
Halberds - Алебарды
Heavy armour - Тяжелый доспех
Iron-shod hooves - Подкованные
копыта
light armour - легкий доспех
Pistol - Пистоль
polearms - древковое оружие
shield - щит
Sorrow's End - Печальный конец
The Dolorous Blade - Скорбящий
Клинок
The Staff Of The Elements - Посох
Элементов
thrusting spears - колющие копья
Warhorse - Боевой конь

Оружие и экипировка Алебарда -

Алебарды - Halberds
Арбалет - Crossbow
бард - barding
Благословенный Триптих - Blessed
Triptych
Бландербас - Blunderbuss
древковое оружие - polearms
колющие копья - thrusting spears
легкий доспех - light armour
Печальный конец - Sorrow's End
Пистоль - Pistol
Плащ из шкуры Дракона - Dragonhide
Cloak
Подкованные копыта - Iron-shod
hooves
Посох Элементов - The Staff Of The
Elements
Скорбящий Клинок - The Dolorous
Blade
Тяжелый доспех - Heavy armour
Чаша Бриона - Chalice Of Brionne
щит - shield
Warhorse - Боевой конь

СПЕЦ ПРАВИЛА

'Cannon Fire' - 'Стрельба из Пушки'	Open Order - Разомкнутый Строй
Ambushers - Засада	Peasantry - Крестьяне
Arcane Backlash - Таинственная Отдача	Rallying Cry - Воодушевляющий Клич
Armour Bane - Бронелом	Reclaimed Glory - Восстановленная Слава
Armoured Hide - Бронированная Шкура	Requires Two Hands - Требуется двух рук
Aura Of The Fay - Аура Веры	Scouts - Скауты
Aura of the Lady - Аура Леди	Shield of the Lady - Щит Леди
Banished Lords - Изгнанные Лорды	Shieldwall - Стена Щитов
Beguiling Aura - Манящая Аура	Skirmishers - Скирмишеры
Blessed Knight - Благословенный Рыцарь	Stomp Attacks - Атака Затаптыванием
Blessings of the Lady - Благословение Леди	Stubborn - Упрямый
Breath Weapon - Дыхательное Оружие	Swiftstride - Стремительное движение
Close Order - Сомкнутый Строй	Terror - Ужас
Counter Charge - Контр Нападение	The Crusader's Vow - Клятва Крестоносца
Crusader's Zeal - Пыл Крестоносца	The Exile's Vow - Клятва Изгнанника
Earn Your Spurs - Заслужить свои Шпоры	Unbreakable - Несокрушимый
Ethereal - Призрачный	Unstable - Нестабильный
Extra Attacks - Дополнительные Атаки	Untutored Arcanist - Неопытный Чародей
Fast Cavalry - Быстрая Кавалерия	Vanguard - Авангард
Fight in Extra Rank - Бой Дополнительными Рядами	Veteran - Ветеран
Flaming Attacks - Огненные Атаки	Volley Fire - Стрельба Навесом
Fly - Полет	Warband - Варбанда
Frenzy - Неистовство	
Furious Charge - Яростное Нападение	
Grail Vow - Клятва Грааля	
Guardian of the Sacred Sites - Защитник Священных Мест	
Hatred - Ненависть	
Horde - Орда	
Immune to Psychology - Иммунитет к Психологии	
Impetuous - Порывистый	
Killing Blow - Смертельный Удар	
Knight's Vow - Рыцарская Клятва	
Levies - Ополчение	
Loner - Одиночка	
Lore of the Lady - Магия Леди	
Magic Resistance - Магическая Сопротивляемость	
Magical Attacks - Магические Атаки	
Monster Slayer - Убийца Монстров	
Motley Crew - Пестрая команда	
Move through Cover - Движение Через Укрытия	
Multiple Shots - Несколько Выстрелов	
Multiple Wounds - Несколько Ран	

СПЕЦ ПРАВИЛА

'Стрельба из Пушки' - 'Cannon Fire'	Пестрая команда - Motley Crew
Авангард - Vanguard	Полет - Fly
Атака Затаптыванием - Stomp Attacks	Порывистый - Impetuous
Аура Веры - Aura Of The Fay	Призрачный - Ethereal
Аура Леди - Aura of the Lady	Пыл Крестоносца - Crusader's Zeal
Благословение Леди - Blessings of the Lady	Разомкнутый Строй - Open Order
Благословенный Рыцарь - Blessed Knight	Рыцарская Клятва - Knight's Vow
Бой Дополнительными Рядами - Fight in Extra Rank	Скауты - Scouts
Бронелом - Armour Bane	Скирмишеры - Skirmishers
Бронированная Шкура - Armoured Hide	Смертельный Удар - Killing Blow
Быстрая Кавалерия - Fast Cavalry	Сомкнутый Строй - Close Order
Варбанда - Warband	Стена Щитов - Shieldwall
Ветеран - Veteran	Стрельба Навесом - Volley Fire
Воодушевляющий Клич - Rallying Cry	Стремительное движение - Swiftstride
Восстановленная Слава - Reclaimed Glory	Таинственная Отдача - Arcane Backlash
Движение Через Укрытия - Move through Cover	Требуется двух рук - Requires Two Hands
Дополнительные Атаки - Extra Attacks	Убийца Монстров - Monster Slayer
Дыхательное Оружие - Breath Weapon	Ужас - Terror
Засада - Ambushers	Упрямый - Stubborn
Заслужить свои Шпоры - Earn Your Spurs	Щит Леди - Shield of the Lady
Защитник Священных Мест - Guardian of the Sacred Sites	Яростное Нападение - Furious Charge
Изгнанные Лорды - Banished Lords	
Иммунитет к Психологии - Immune to Psychology	
Клятва Грааля - Grail Vow	
Клятва Изгнанника - The Exile's Vow	
Клятва Крестоносца - The Crusader's Vow	
Контр Нападение - Counter Charge	
Крестьяне - Peasantry	
Магическая Сопrotивляемость - Magic Resistance	
Магические Атаки - Magical Attacks	
Магия Леди - Lore of the Lady	
Манящая Аура - Beguiling Aura	
Неистовство - Frenzy	
Ненависть - Hatred	
Неопытный Чародей - Untutored Arcanist	
Несколько Выстрелов - Multiple Shots	
Несколько Ран - Multiple Wounds	
Несокрушимый - Unbreakable	
Нестабильный - Unstable	
Огненные Атаки - Flaming Attacks	
Одиночка - Loner	
Ополчение - Levies	
Орда - Horde	