

WARHAMMER™

THE OLD WORLD

ARCANE JOURNAL™
DAWN OF THE STORM DRAGON

CONTENTS

The Shadow of Chaos	3	Storm in the Wasteland	
Diplomacy of the Dragon	8	Multi-player Games	32
Storm over Westerland	15	Linked Battles	33
War in Westerland	22	A Timely Arrival	34
Linear Terrain Features	24	Assault on Leonen	36
Buildings	25	Reclamation of Hollum	38
Wasteland Terrain Generator	26	The Shield against the Darkness	42
Shadowlands Terrain Generator	27	The Jade Fleet	44
		Grand Cathay Magic Items	46



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

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

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

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

Pictures used for illustrative purposes only.

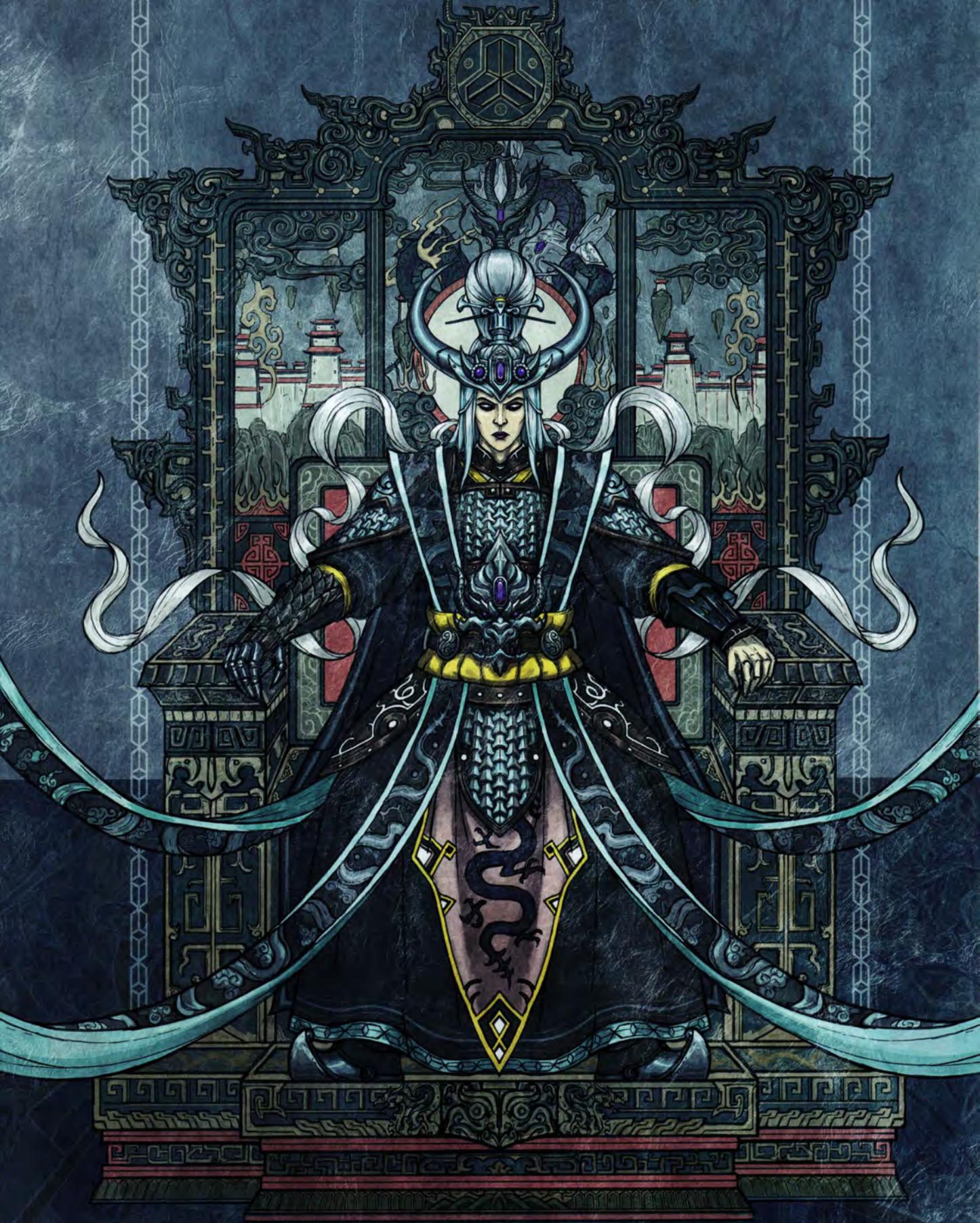
WARHAMMER.COM

DAWN OF THE STORM DRAGON



“Найди поле сражения сам прежде чем враги его тебе
навяжут.”

-Пословица Великого Катая



MIAO YING THE STORM DRAGON
SUPREME MATRIARCH OF NAN-GAU

Тень Хаоса



Мир Легенд - темное и опасное место. Место где рыщут злые сущности и собираются силы разрушения. Пока могучие короли и самозванные императоры заняты мелочными и мимолетными страстями в поиске мировой власти и богатства; чемпионы тьмы укрепляют свою силу. На холодном севере они поднимают свои знамена и собирают вокруг огромные орды воинов: готовясь идти войной на слабые народы юга.

Нестабильность в Старом Свете

Многие века правители некогда могучей Империи Сигмара правят разделенным народом, а их дрязги вокруг трона ослабляют некогда сильное царство и делают северные пределы Старого Света уязвимыми для угроз со стороны врагов и налетчиков. В Бретоннии благородные лорды скачут тут и там, ведя отважные крестовые походы против мириадов, в то время как безобразные звери бесконтрольно плодятся в в тени ветвей лесных глубин.

В царстве беззакония Пограничных Княжеств отверженные и изгнанники отчаянно сражаются ради расширения своих владений. Они строят грубые укрепления, откуда планируют планы мести против тех кто прогнал их из родной земли, но растрачивают энергию на борьбу с соседями, которую лучше было бы приберечь для отражения надвигающихся на них бессмертных легионов..

Гордые Дворфы собирают в горах могучие тронги и отважно отправляются к давно потерянным руинам своей былой славы, отдавая свои жизни в мечтах о возвращении былого величия. По всем бурлящим от бурь морям высшие Эльфы ведут свои политические интриги и преследуют собственные цели, нещадно истребляя пиратов и корсаров, что опустошают земли их союзников.

И пока простые люди трепещут в своих жалких жилищах, их великие и добрые короли и правители делают вид что живут в мире, а их царства надежно защищены. Они предпочитают игнорировать тени на горизонте и собирающиеся грозовые тучи, от которых прячутся их подданные.

Разорение Вестерланда

Когда могучая чемпион Хаоса Фридаль Заковывающая в цепи впервые повела свои волчьи корабли через Море Когтей в набег на побережье Империи, никто их Баронов Вестерланда не был готов к ее жестокости и решимости. То что поначалу казалось сезонными набегами Норскийцев на прибрежные города и деревни быстро превратилось в войну за территорию.

Те кто были заняты защитой северного побережья Империи оказались неготовы к появлению врагов, охваченных мечтой о завоеваниях, и когда запросили подкрепления, те прибыли слишком поздно и помощь со стороны Мариенбурга оказалась совершенно недостаточной. Город Холлум быстро сровняли с землей и на его месте установили искаженные монолиты, прославляющие Губительные Силы. За ним последовал Аарнау, чьи защитники были преданы мечу. И хотя налетчики отплыли за Море Когтей с пришествием зимних холодов, на следующий год они вернулись. Наступление весны ознаменовало еще больше смертей и разрушений.

За несколько коротких лет Заковывающая в цепи отрезала себе значительный кусок северной четверти Вестерланда и сделала Холлум центром своей власти. Беженцы бежали на юг впереди разбитых частей наемников, которых Мариенбург отправил на помощь защитникам. Тем временем Море Когтей пересекало все больше волчьих кораблей, не встречая сопротивления со стороны Эльфов Грозового Острова. Они пополняли число тех кто сражался под знаменами Заковывающей в цепи и направлялись по Реке Аарнау грабить районы в глубине континента и распространять страх и страдания.





Увядание Леса Лорелорн

Пока дикие варвары оскверняли северные пределы Вестерланда, воздвигая грубые постройки на пепле руин и воздвигая злобные монолиты среди остатков Имперских городов и деревень, в Лес Лорелорн проникло невиданное зло. Вedomое Пророком Разрухи Кралмавом, оно выползло из своих логовищ в лесах Рейкланд и Драквальд, притягиваемое призванным древним и могущественным нечто.

Глубоко во тьме сердца Леса Лорелорн, куда не смели заходить Люди или Эльфы, его пронзительные инфантильные вопли пронзали разум звероподобных Блеющих Шаманов на многие лиги леса, наполняя их сны грезами о разрушении и привлекая на свою сторону. В ответ многие блеющие начали миграцию, огибая бесплодные Мидденские Топи и нехоженые Зеркальные Топи, неся порчу на прежде незатронутые поляны Леса Лорелорн.

После себя они оставляли отчаяние и разрушение. Горда и деревни одолевали зараза, мутации и смерть. Их население исчезало за единую ночь и лишь пепел напоминал о том что когда-то они здесь существовали.

Глубоко в Лорелорне банды сородичей Эльфов готовились к защите леса чтобы изгнать укоренившуюся порчу и чтобы убить юного Шедоугрейва прежде чем зло вновь полностью воплотится. Впрочем защита продержалась недолго. И хотя сам Орион уже спешил сюда через Корни Мира по главе Дико Охоты, первобытная ярость блеющих Кралмава оказалась сильнее. Безумие и отчаяние обрушились на Короля Лесов и задолго до того как холод зимы ограничил его жизненную силу, его физическая форма оказалась растерзана и разломана под раздоенными копытами врагов.

Предзнаменования разрушений

Всем кто готов был смотреть было ясно - с севера дуют мощные ветра темной магии. Несомый ветрами Хаос укоренился в Империи и вскоре в Старый Свет придет разруха.

Но казалось что никто не хотел этого замечать. Тем временем варвары с морозного севера пытались обосноваться на южном побережье Моря Когтей и чествовали своих темных богов в землях, еще недавно священных для Улрика и Манана. В это же время Бистмены оскверняли Лорелорн и с невероятной злобой и жестокостью расправлялись с населением Вестерланда. В это время внимание Элспет Магритты - Императрицы Монет было занято другими вещами. Для своего народа она казалась более обеспокоенной ростом популярности молодого принца Рейкланда и более заинтересованной историями о Императоре Волке Остерлунда, чем ухудшением положения своих подданных.

И в самом деле она лишь делала вид что реагирует на рост активности пиратов в Море Когтей. Воодушевленные своими завоеваниями волчьи корабли Норскийцев охотились на неповоротливые торговые суда, толпившиеся в водах на пути к тесным докам Мариенбурга. Поэтому Мариенбургу пришлось продемонстрировать свою морскую мощь под свинцовыми небесами для защиты торговых путей, которые были кровью для города.

Тем временем слуги Морского Лорда Айслина на Скрытом Острове казалось не обращали внимания на происходившие вокруг беспорядки. Петиции из Мариенбурга оставались без ответа, а командиры смертоносных кораблей флота Айслина демонстрировали озабоченность лишь когда от ярости Норскийцев страдали Эльфийские суда. В то же время Эльфийские купцы в доках Мариенбурга громко вопрошали когда же Императрица решит отменить наложенную на их товары за последние годы десятину.

Растущая Тень

В северном Катае защитники Великого Бастиона также заметили изменения в поведении одетых в шкуры варваров, регулярно нападающих из проклятой Земли теней. Эти изменения указывали на рост их рвения и преданности Губительным Силам. В прошлом такие изменения служили предзнаменованием великих испытаний.

Все чаще стали встречаться целые подразделения высоких воинов Хаоса, закованных в черные доспехи. Наряду с ними появились внушающие ужас и гротескно украшенные Рыцари Хаоса верхом на норовистых и клыкастых скакунах. Во главе этих ужасающих подразделений шли могучие чемпионы Хаоса, вернувшиеся из своего извращенного поиска и нечестивого крестового похода в Пустоши Хаоса. Они вели племена Земли теней против царства Небесного Дракона.

После возвращения этих павших чемпионов разрушения в свои племена сами Мародеры также стали более пылко поклоняться Темным Богам. Символы многих тотемных животных, отображающих аспекты Хаоса в грубой и суровой философии племен стали все более заметными. Среди оборванных воинов племени все чаще стали попадаться отмеченные мутациями - искажением тела и души, которыми так гордятся эти воины. Жрецы и шаманы поют похвалу демоническому пантеону и призывают с небес где бушуют ветра из другого мира злобную магию.

Великое зло заволновалось в Пустошах Хаоса. То что оставалось до сих пор незримым и безымянным. То что вскоре обрушится на мир цунами смерти и разрушения.

Союзники на Востоке

Мяо Ин, Дракон Бури в Нан-Гао видела эти времена стоя на своем Бастионе так же как и во сне, когда слышала шепот демонов из эфира в своих снах. Бесчисленные агенты из далеких земель донесли до Юань Бо, Нефритового Дракона в Вей-Джина, слухи о незаметном распространении порчи. От своей сестры, Морского Дракона Йин-Йин она слышала вызывающие беспокойство истории об увеличении численности отчаянных волчьих кораблей Норскийцев и заражающей их ползучей хватке Хаоса. Это заставляло команды заплывать дальше, еще более отчаянно заниматься разбоем и совершать все более наглые и жестокие пиратские налеты.

С возрастающим беспокойством Нефритовый Дракон слушал истории о политических распрях, угрожавших безопасности далеких земель. Его беспокоили истории о глубоко укоренившемся расколе Империи Сигмара, ровно как и новости о несчастье Короля Бретоннии во время его компании по избавлению своих земель от проклятия со стороны Орков и Гоблинов. А то что Эльфы Ултуана и Дворфы Краесветных Гор слишком заняты собственными заботами чтобы заметить признаки роста мощи Губительных Сил хотя и расстраивало, но не удивляло Юань Бо.

В конце концов после долгого обдумывания и медитации регент Небесного Дракона пришел к выводу что Великому Катаю придется вмешаться в дела запада. Юань Бо решил что если их далекие союзники не способны отставить в сторону разногласия чтобы сразиться с врагами и подавить появление Хаоса сейчас, в ближайшие десятилетия с ними будет покончено.





Нефритовый Флот

Пока Мяо Ин, Дракон Бури возглавляла армии Великого Китая для обороны северных границ царства, сражаясь со все более усиливающимися Ордами Хаоса, исторгающимися с морозного севера, из далеких земель к ней пришли страшные вести. Далеко на западе правители Империи Сигмара не делали ничего пока слуги мародеры Губительных Сил оскверняли и захватывали их земли. Они не осознавали противостоящей им угрозы и недооценивали великое зло, затаившееся в Земле теней, которое накапливало силы прежде чем обрушиться на Старый Свет бурей хаоса и разрушения.

После долгих размышлений Мяо Ин решила отправить флот в Старый Свет и возглавить армию, побудить защитников к действия и предоставить помощь против врагов. В Море Когтей когда ее флот уже приближался к цели, Дракон Бури впервые обрушила свою мощь на врага, сокрушая в яростном сражении волчьи корабли Норскийцев.

После победы флот Мяо Ин помпезно прибыл в Мариенбург. Перед ошеломленной толпой, толпившейся в доках высадились целые полки Нефритовых Воинов. За ними возвышались фигуры призванных к жизни Китайских стражей, а с небес спускались Небесные Фонари.

Key



The Jade Fleet of
Grand Cathay



The Hordes of Frydaal
the Chainmaker



The Armies and Navy
of Westerland



The Brayherds of Kralmaw,
Prophet of Ruin



THE WAR IN WESTERLAND





Дипломатия Дракона

Еще до рождения Сигмара Катайцы предпринимали опасные походы в Старый Свет, а обитатели Старого Света посещали Великий Катай. Еще со времен далеких и забытых дней древней славы Нехекары торговцы из далекого царства Небесного Дракона продавали свои товары на рынках Старого Света, а дипломаты Небесного Двора помещали дворцы великих правителей и тиранов.

Чужаки в Чужой земле

Для большинства жителей Старого Света само название Великий Катай кажется необычным и таинственным. Это название далекой экзотической земли, населенной мифическими существами и великими воинами. И действительно, для простых крестьян, что трудятся на полях Бретоннии или низших рабочих городов Империи мир за пределами их привычного существования необычный и непознаваемый. Он кажется местом, полным невообразимых чудес и ужасов. Поэтому далекие царства подобные Великому Катаю становятся более чем неизвестными и необычными.

И все же многие в Старом Свете если и не знакомы с далекими царствами, то хотя бы привыкли к их названиям, языку или даже обычаям тех кто там обитает. Это происходит потому что вопреки распространенному мнению многие в Мире Легенд занимаются путешествиями. В мире полном невообразимых опасностей, где с гор или из неизведанных пустошей всегда могут появиться орды разъяренных Орков или где с холодного севера внезапно могут приплыть убийцы варвары находятся представители цивилизованных народов, что оказываются укрываться от всего этого зла за укрепленными стенами городов.

Чтобы противостоять тьме вокруг Люди, Дворфы и Эльфы давно пытаются покорить глухие места и заключать союзы с соседями и далекими сородичами. Поэтому они переплывают большие расстояния и отправляются в далекие опасные дикие места в надежде достичь цивилизованных народов, которые живут за ними и вернуться назад с необычными историями и большим богатством.

Катайцы в Старом Свете

В своей страсти к приключениям народы Старого Света и Великого Катая не слишком отличаются. На каждого путешественника, который покидает беспокойные южные королевства Старого Света в поисках безопасного прохода через пустыни и горы находится столько же Катайцев, готовых ради Небесного Дракона отправиться на запад. На каждую отважную душу что всходит на борт корабля в гаванях Старого Света в поисках приключений и новых земель находится столько же подданных Великого Катая, желающих отправиться в плавание по волнам океана на службе в Нефритовом Флоте.

В самых больших и космополитичных портах Старого Света Катайцев не считают чем-то неизвестным. Торговцев и их телохранителей можно встретить на улицах и на рынках больших городов. Одетые по чужеземной моде и предлагающие самые экзотические товары. И все же их появление никак не развеивает недоверие, с которым жители Старого Света относятся к рассказам о царстве Небесных Драконов.

Таковыми путешественниками обычно становятся торговцы, которые сходят на берег со своих больших и красочно расписанных джонок ради ведения бизнеса после того как проделали опасный путь от южных гаваней Катая до морей Старого Света. Кроме них встречаются послы, направленные к благородным домам и королевским дворам для ведения переговоров с правителями, а также заключения союзов и сделок. Более того еще со времен основания Империи Сигмара сами дети Небесных Драконов отправлялись на запад в качестве представителей своего бессмертного отца и ради заключения дружбы с королями, королевами и императорами. Они уже пережили множество правителей Старого Света.

Великие Торговые Пути

Несмотря на огромные расстояния, отделяющие Великий Китай от народов Старого Света, существует множество хорошо известных торговых путей, через которые происходит торговля через пустоши Мира Легенд. От шумных и хорошо укрепленных городов Пограничных Княжеств на западе за Барак Варр, где собираются торговцы и наемники, готовые перейти Темные Земли до холодных земель Кислева, где кочевые племена перемещаются по большим открытым равнинам, расположенным между высокими Замоски и далеким Нан-Гао. Земли между востоком и западом гораздо более населенные чем предпочитают об этом думать жители Старого Света.

Краесветные Горы

В Пограничных Княжествах начинается несколько торговых маршрутов через высокие пики Краесветных Гор, каждый из которых пользуется более печальной славой чем другие. На севере Серебряная Дорога проходит в тени внушительного Караз-а-Карак, благодаря чему путешественники могут рассчитывать на сравнительно безопасный проход через враждебные горы, которые стерегут воины Вечного пика. Дальше на юг находится извилистый Восточный путь через Перевал Башенный Пес. Его западный конец охраняется усилиями мелких лордов Пограничных Княжеств, которые зарабатывают на здешнем трафике.

Еще дальше к югу находится Старый Шелковый Путь, который считается самым прямым маршрутом через Краесветные Горы. Впрочем несмотря на прямоту он считается довольно опасным, потому что эта дорога пересекает северную честь наводненных Орками Плохих земель, прежде чем уходит в горы в тени Черного Кряжа. Лежащий дальше перевал, известный как Перевал Смерти захватили Орки, Гоблины и твари похуже. Поэтому здесь может пройти только самый тяжело бронированный караван в сопровождении армии наемников.

Темные Земли

Преодолев Краесветные горы, двигавшиеся по Серебряной Дороге или Восточной дороге караваны сворачивают на юг. Оставив на севере Гору Старая Ведьма они пересекают Равнину Костей, где дорога по которой они двигаются (если едва заметная и изрытая колеями тропа через Темные Земли заслуживает такого названия) соединяется со Старым Шелковым Путем, который продолжается дальше на восток, проходя в тени разрушенной Крепости Вораг, а также возле Ошпаривающих Болот. Здесь среди возвышающихся остатков былого величия Нехекары расположилось несколько грубых поселений. В этом царстве беззакония Катайцы и жители Старого Света вместе укрываются от местных опасностей, а торговцы и наемники получают возможность отдохнуть за высокими стенами, что охраняют храбрые воины.

Для многих путешественников, что проходят через Темные земли, такие города как Пигбартер, Рынок Пряностей и Дайртаун становятся конечной точкой пути. Конечно никто будучи в здравом уме не поменяет комфорт цивилизации на эти отвратительные трущобы, но для тех кто в силу обстоятельств прошлого не может поселиться где-либо еще, такие аванпосты в глуши могут послужить отличным убежищем. Для других месяцы в пути по негостеприимным диким местам оказываются настолько невыносимыми что они остаются здесь на небольшой отдых, а затем намереваются вернуться домой с первым же караваном. Такие планы постоянно откладываются пока положение путешественником становится совершенно незавидным и им приходится быстро адаптироваться к культуре и интригам своего нового дома.

В любом случае дикие и не знающие закона поселения на юге Темных земель - это настоящий рай для путешественником, торговцев и наемников, а их существование жизненно важное звено для торговли, соединяющей восточное и западное полушарие.



Великая Степь

К северу от Равнины Джар, огромной вулканической пустоши в самом сердце Темных Земель, откуда постоянно поднимаются клубы разбредующего легкого дыма и непрерывно сыпется пепел, лежит Зорн Узкул - Великая Земля Черепов. Эта безлюдная область отмечает границу между восточными и западными границами Кислева. Здесь купцы и путешественники что попали из Прага через Перевал Беливобота попадают на Шелковый путь, также известный как Дорога Слоновой кости за большие объемы этого товара, перевозимого с востока на запад и добываемого у зверей в Горах Скорби. Такие путешественники преодолевают безжизненные равнины, проходят мимо множества Кислевитских крепостей, построенных для защиты от хищных Орков, Хобгоблинов и племен Мародеров, которые тянутся в сторону возвышающихся Скал Смерти и окруженного стеной города Замоски.

Этот Кислевитский город называют воротами в степь или портовым городом внутренних земель. В Замоски прибывает множество Китайских Небесных Джонок, которые швартуются в доках, приподнятых над стенами. Созданные умелыми слугами Небесного Дракона, эти большие корабли величественно плывут над степями с торговцами и солдатами на борту. Ходящие между Нан-Гау на севере Великого Катая и Шанг Янг на западе флоты Небесных Джонок проплывают высоко над бредущими внизу караванами когда держат путь из Замоски к Великой Распутии - самому восточному аванпосту Кислева - могучему городу, выстроенному у подножия Летящих Гор на Равнине Скорби.

Эти северные маршруты, что по земле, что по воздуху, более прямые чем те что вихлят через южную часть Темных Земель, но не менее опасны. Земля здесь часто мерзлая и племена Мародеров из Земли теней с жадностью охотятся на путешествующие караваны.

Горы Скорби

Между непокоренной глушью Темных Земель и враждебными пустынями у западных границ Великого Катая лежит возвышающаяся громадина Гор Скорби. В прошлом эти мерзлые пики были вотчиной Небесных титанов - древней расы гигантов, что ходили по земле еще когда сам Небесный Дракон был юным.

Сегодня эта опасная область стала домом для диких зверей и кровожадных бандитов. Но несмотря на все опасности Горы Скорби вовсе не считаются непроходимыми. Широкие горные перевалы регулярно патрулируют Нефритовые Копья, что позволяет великим мировым торговым маршрутам пересекать это пространство, благодаря чему каждый год с запада на восток и обратно перемещается множество торговцев и искателей приключений.

На севере Дорога Черепов идет до Перевала Химеры через Гранитные Вершины и вновь появляется в горах в тени Башни Ашшаир - самого западного аванпоста Катая. Здесь путешественники с запада делают остановку чтобы подготовить свои бронированные караваны к ожидающему их впереди суровому климату, укрывают свои повозки и украшают их защитными чарами, приобретенными у торговцев, что собираются вокруг башни.

На юге Старый Шелковый Путь сворачивает на восток от Освежеванной Скалы. Северное ее ответвление идет вдоль Охряной Реки к Озеру Костей где начинается южный Китай и пересекается с Путем Дракона - главной магистралью, которая ведет в Шанг Ву. Южное ответвление дороги - Путь Пряностей идет через Перевал Тянь Ли, который стережет монастырь Монахов Небесного Дракона и продолжается в Сломленных Землях на пути к Фу-Хунг и великим каналам, ведущим во внутренние земли Великого Катая.





Нефритовый Флот

Несмотря на удивительно большой объем трафика между востоком и западом по земле, такие путешествия слишком долгие. Даже самый целеустремленный караван если ему улыбнется удача и повезет избежать мириады опасностей в глухотам потратит многие месяцы чтобы добраться с периферии Старого Света во внутренние земли Великого Китая. Для снижения продолжительности и опасности таких путешествий было затрачено много усилий. В частности Китайцы непрестанно патрулируют небеса на своих удивительных летающих фонарях и Небесных Джонках. И все же даже самые большие и совершенные из этих судов ближней дальности недостаточно экипированы для полета через весь континент.

Поэтому большинство самых быстрых и безопасных путей с востока на запад пролегают по морю и поэтому народ Великого Китая никогда не считался чужаком в великих океанах Мира Легенд. Плоскодонные корабли Великого Китая, или как их называют по Китайски джонки, богато украшены и искусно построены, отличаются замысловатым парусным вооружением и искусно расписанными лакированными корпусами. Они различаются размерам и назначением. Это могут быть как маленькие речные лодочки так и огромные океанские транспортные суда Нефритового Флота. Благодаря невероятному разнообразию и изобретательности конструкций и назначения китайских кораблей они представляют из себя могучую морскую силу.

Проблемами флотов близнецов Китая - торговым и военным занимается Йин-Йин - Морской Дракон, которая заведует ими из восточного города Фу-Чоу. При этом большая часть торгового флота Великого Китая отправляется в плавание из южной гавани Фу-Чоу. Отсюда суда отправляются в Старый Свет по самому короткому пути, который все равно занимает много месяцев.

Эльфы Ултуана

Военно морская мощь Великого Китая и неумолимое стремление Йин-Йин к исследованию огромных океанов Мира Легенд привела к тому что народу Небесных Драконов часто приходится взаимодействовать с Эльфами Ултуана. Азур считают мировые океаны своей вотчиной где ходят их быстрые корабли, Морские Армии распоряжаются армиями и где изредка встречаются корабли других народов. Небесный Дракон не разделяет такой точки зрения, потому что считает Эльфов высокомерными и испытывает холодное презрение за то что они приручили потомков древних драконов, с которыми он делил мир до прихода Древних.

Возможно поэтому Драконы Китая и привыкли с такой легкостью вмешиваться в дела далеких стран. Когда-то в прошлом между Небесным Драконом и правителями Ултуана было достигнуто соглашение о том что Китай ограничится контролем над восточным полушарием, а Эльфы будут повелевать западным. И хотя на первый взгляд кажется что этот статус кво соблюдается многие тысячелетия, правда немного сложнее.

Зачастую Эльфы отказываются помогать своим союзникам на западе в сложные времена, занимаясь вместо этого собственными междоусобицами. Небесный Дракон наоборот с интересом наблюдает за тем как растут и процветают далекие народы людей. Он часто поощряет своих детей и подданных к далеким путешествиям и преодолению опасностей мира чтобы делиться богатством и обмениваться идеями и знаниями с разбросанными по всему миру народами Людей.



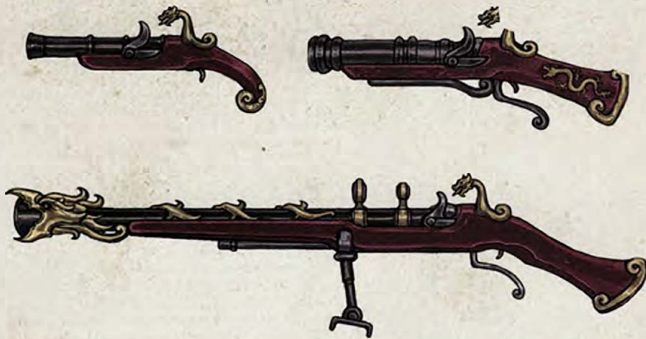
Небесные Фонари как и другие творения Великого Катая созданы домами инженеров Нан-Гао, которые с гордостью демонстрируют свои символы на парусах своих творений. Дом Шестерни и Журавля (слева) славится надежностью, а Дом Дыма и Пламени (справа) специализируется на оружии на черном порохе.

Небесные Фонари

Несмотря на то что Небесные Фонари Катая редко можно увидеть в Старом Свете, про них здесь знают и их иногда используют торговцы или дипломаты на службе Небесного Дракона. В прошлом Небесные Фонари летали по небу Старого Света в большом количестве, когда воины Великого Катая сражались рядом со своими западными союзниками.

По мере того как Катай все сильнее вовлекается в конфликты с Старом Свете, Небесные Фонари можно увидеть все чаще и все больше людей получают возможность поглядеть на эти чудеса инженерии и разрушения, которые они обрушивают на врагов.

THE JADE FLEET



Оружие на черном порохе, которое изготавливают мастера Великого Катая считается одним из лучших в своем роде. Оно более точное и надежное, чем образцы других народов людей Старого Света и по мнению некоторых способно поспорить в качестве с оружием Дворфов. Это оружие делится на мощные пистолы и смертельно точные журавлиные ружья с длинными стволами. Также сюда относятся мощные картечницы для ближней дистанции, используемые экипажем Небесных Фонарей.



Некоторые Небесные Фонари несут разрушительный груз в виде бомб. Это тяжелые металлические канистры, наполненные черным порохом. Когда их поджигают и сбрасывают на врага, они взрываются облаком бритвенно острой шрапнели.



Катайская Артиллерия

Большая часть могучих военных машин Великого Катая отливается в огромном городе крепости Нан-Гао, Городе Смога. Опытные расчеты этого оружия часто носят ливреи знаменитого города, что означает прохождение ими обучения под надзором инженеров города. Расчеты часто сопровождают Огры, могучие громилы, работающие заряжающими и прикрывающие остальной расчет.



Буря над Вестерландом

Все больше новостей о порче Вестерланда Заковывающей в цепи достигали Великого Катая начиная с весны 2277 после того как чемпион Хаоса вернулась после прошлогодних небегов. Изучив последствия вторжения за последние несколько лет, Юань Бо понял что Высшие Эльфы не вмешались, а бесконечная междоусобная война в землях Сигмара стала идеальными условиями для прихода Хаоса в Старый Свет. Понимая что требуются решительные действия, Нефритовый Дракон послал за своей сестрой чтобы обсудить как им лучше справиться с угрожающим западу злом.



Время действовать

Получив призыв от брата Мяо Ин поднялась в небеса и устремилась в город ВейсДжин. Нефритового Дракона редко волновали события за пределами Великого Катая и еще реже он намеревался на это реагировать. Несмотря на то что ВейсДжин находится на расстоянии многих сотен мил от НанГао, Драконы мчатся по небу с невероятной скоростью и Мяо Ин прибыла в столицу лишь с небольшой задержкой и ее внезапное появление с большим почтением приветствовали дворцовые чиновники. Она быстро прошествовала в покои Юань Бо и нашла там брата, окруженного картами и журналами. Даже в отсутствие отца Нефритовый Дракон с готовностью взваливал на себя ответственность и решал любые проблемы.

Столкнувшись с неотложным делом ни Нефритовый Дракон ни Дракон Бури не были настроены на пустые разговоры и обсуждение мелких государственных проблем. Юань Бо считал что Эльфы Ултуана, эти самоназначенные лидеры цивилизованных народов запада благодаря своей гордыне или безразличию позволили Хаосу пустить корни на берегах Старого Света. Если Империя Сигмара падет перед Хаосом во времена когда слухи и предзнаменования предвещают что в Пустошах Хаоса собирается великое зло, земли Великого Катая станут следующим объектом внимания Губительных Сил. Не желая праздно взирая на то что может стать началом конца, Мяо Ин и Юань Бо согласились что честь велит армиям Великого Катая присоединиться к войне вместе с армиями Империи. И не важно просят они помощи или нет.

Войско Дракона Бури

Согласившись с военным вмешательством Юань Бо предположил что Мяо Ин стоит самой возглавить армию. Разумеется он обосновал свое предложение логикой. Ведь Дракон Бури обладала многовековым опытом борьбы против последователей Губительных Сил при защите Великого Бастиона. И все же Мяо Ин колебалась. Отец поручил ей защиту самой уязвимой границы. Она со всей серьезностью относилась к этому поручению и не могла доверить его кому либо еще.

Впрочем после непродолжительных споров Мяо Ин согласилась возглавить воинов Нан-Гао в Старом Свете если брат обещает пристально наблюдать за обитающими в морозных землях племенами Мародеров на севере от Великого Бастиона, а также за Магистратами которых она оставит управлять Нан-Гао. После возвращения в Нан-Гао Мяо Ин приказала знатным семействам из окрестных земель собрать свежие полки Нефритовых Воинов из народа и направить их в Великий Бастион. Это свежее пополнение позволило высвободить с северной границы многих ветеранов, закаленных в бесчисленных войнах против племен Мародеров. Они и отправятся в путешествие в Старый Свет вместе с Мяо Ин не оставляя Великий Бастион беззащитным. К концу лета свежие силы прибыли в Нан-Гао и закончили основные этапы обучения. К этому времени многочисленные кузницы города успели отлить дюжины новых военных машин. Были собраны и погружены на запряженные волами повозки припасы на много месяцев предстоящей кампании. Армия Дракона Бури была готова выступать.



Путешествие на Запад

Спустившись по извилистым рекам и каналам, ведущим через весь Катай, армия Дракона бури сумела покрыть расстояние от Нан-Гао до Фу-Хунга гораздо быстрее чем если бы шла пешком. Мяо Ин ехала впереди своего войска и прибыла в Фу-Хунг за много недель до того как длинный караван из барж добрался до морского флота, на котором они отправятся в Старый Свет. Ожидая прибытия своих воинов, Дракон Бури прибегла к магии своего отца чтобы пробудить Терракотовых Стражей. Эти высокие конструкторы много веков играли жизненно важную роль в защите Катая, но теперь они отправятся в земли Старого Света чтобы сразиться с врагом, ради которого были созданы.

Когда армия Дракона Бури с первым снегом зимы прибыла в Фу-Хунг, могучий флот Китайских джонок уже ожидал ее в гавани. Наряду с массивными транспортными судами, где разместятся солдаты Великого Катая стояли на якоре верткие джонки, готовые сопровождать флот в опасных водах что их ожидают. На глубине большой флагман Мяо Ин окружала пара массивных транспортных джонок. Они ожидали остальную армию на глубине, уже загрузив на борт Терракотовых Стражей.

Подготовка такого огромного флота была непростой задачей и прошло много жней прежде чем солдаты Мяо Ин погрузились на транспортные джонки и оказались готовы к отплытию. Переде бесстрастным взглядом Тангу, одного из самых древних стражей, флот Мяо Ин отошел из порта Фу-Хунг и начал свое путешествие в Старый Свет в надежде попасть в Мариенбург до того как весна сменится летней жарой и новый сезон набегов и боев Норскийцев осквернит еще больше царства Сигмара.

Удивительная погода

Мяо Ин и ее флот не встретились со значительными трудностями за время путешествия. Им дул попутный ветер и согревало зимнее солнце. Впрочем так не могло продолжаться вечно и когда флот достиг Моря Когтей посреди чистого неба разразился противоестественный шторм. Над головой сверкали жуткие молнии, а гром гремел словно вопль великого демона. Пока ураганный ветер разносил звуки стонов пытаемых над водой, холод и дождь хлестали моряков словно хлыст с узелками. Не имея поблизости бухт или заливов где можно было укрыться от шторма, команды джонок мало что могли поделать перед лицом колоссальных волн, которые швыряли корабли и грозили потопить весь флот.

Ощущая сквозь темные облака присутствие Темных Богов, Мяо Ин понимала что кто бы не навел шторм на флот Катая, это был могучий пользователь тайных знаний. Он не только затемнил небо от горизонта до горизонта, но и расширил область воздействия на много миль вокруг. Каким-то образом слуги Губительных Сил узнали о приближении Мяо Ин и задействовали все свои нечестивые силы чтобы помешать ей и ее воинам достичь берегов Старого Света.

Однако даже такой могучий чародей померкнул по сравнению с силой Небесного Дракона. Зачерпнув силы Ветра Бури Мяо Ин применила могучее контрзаклинание так что ярко синие молнии вырывались из ее тела и разгоняли грозные облака. Когда буря утихла, флот Мяо Ин перестроился у побережья Драконьей Пасти под пристальным взглядом Эльфийских глаз с башен гарнизона Морского Лорда, которые возвышались на кластере островов. Они готовились к последнему отрезку своего путешествия.

Признаки Войны

Когда флот Китая прошел через Риверс Поинтс, вокруг начали появляться видимые признаки конфликта. От недавно разоренных деревень на побережье и островов уничтоженных волчьих кораблей поднимались столбы дыма. Бретонские галеры и Мариенбургские мановары усеивали пляжи вместе с разорванными парусами, потерянными бочками и разломанными обломками. Пока Китайские джонки проплывали мимо, воины Мяо Ин склоняли головы в знак уважения к воинам и морякам Старого Света что потеряли свои жизни, потому что мало какая смерть более почетна чем смерть ради безопасности и покоя своего народа.

Затишье внезапно было прервано криками наблюдателей с высоких мачт Китайских джонок, которые заметили небольшой флот потрепанных Мариенбургских кораблей, которые пересекали горизонт, который преследовали волчьих корабли Норска. Мяо Ин не стала терять время и отдала приказ атаковать волчьих корабли преследователи. Ее команды быстро разлетелись по флоту и моряки начали занимать боевые посты, а экипажи Небесных Фонарей начала поднимать свои воздушные суда в небо.

За считанные минуты войско Небесных Фонарей взмыло в небо на флотом Небесного Дракона и большие пушки на боевых корабля были заряжены и готовы исторгнуть свой гнев. Команды волчьих кораблей Норскийцев не подозревали о нависшей над ними угрозе и продолжили свой курс, не осознавая что Небесные Фонари перехватят их прежде чем они успеют догнать Имперские военные корабли.

Мощь Великого Китая

Пока Небесные Фонари приближались к волчьим кораблям, их команды готовили длинноствольные журавлиные ружья, а командиры тщательно измеряли сокращающуюся дистанцию. И когда волчьи корабли оказались в зоне досягаемости был отдан приказ открыть огонь и небеса заполнились громкими выстрелами. Норскийцы на палубах волчьих кораблей начали умирать толпами когда выстрелы журавлиных ружей проделывали в фальшбортах, грубых щитах и телах дыры размером с кулак. Когда Небесные Фонари прошли над своими целями, они начали сбрасывать на палубы волчьих кораблей бомбы с порохом так что они детонировали какофонией взрывов.

Пока Небесные Фонари наносили удар сверху, первые из военных джонок Мяо Ин вышли на дальность стрельбы и открыли пушечный огонь. Большие пушечные ядра раскалывали корпуса и мачты волчьих кораблей, наполняя воздух щепой от дерева размером с копье и позволяя холодным водам Моря Когтей захлестывать заливаемые суда. К бомбардировке быстро подключились пришедшие в себя корабли Империи, воодушевленные неожиданным появлением Китайского флота.

Немногие волчьи суда, способные поменять курс пытались убраться восвояси. Несмотря на их попытки маневрировать и уйти, Дракон Бури не намеревалась отпускать кого либо из последователей Хаоса. Мяо-Ин не желала чтобы Заковывающая в цепи узнала что-то о силах Китая помимо того что Чемпиону Хаоса уже сообщили ее чародеи и шпионы.





Полное Уничтожение

К тому времени как Мяо-Ин объявила сражение выигранным, все что осталось от флота Норскийцев ограничивалось горящими обломками ползатопленных волчьих кораблей. Многие моряки на бору Имперских военных кораблей с благоговением наблюдали за кровавой работой военных Катайских джонок, потому что за исключением отдельных торговых судов или торговцев с востока никто не видел мощь флота Великого Катая в деле. Пока силы Хаоса вокруг медленно уходили под воду, Имперские суда и их Катайский Эскорт повернули в сторону Морского порта Манана.

Заходя в Морской Порт Манана флот проплыл мимо новых следов разворачивающегося конфликта. Сожженные пристани, разрушенные сторожевые башни и заброшенные деревни рыбаков усеивали побережья как Империи так и Королевства Бретонния. Несмотря на то что напор рейдов снижался по мере приближения к Мариенбургу, до самого города вокруг не исчезали следы войны и только за его стенами не было заметно ужасов, которые обрушились на другие места в регионе.

На последнем участке пути флот привлек к себе внимание множества мелких суденышек, когда рыбаки, баржи и торговцы прервали свою работу и провожали взглядом могучий флот, двигавшийся к великим докам Мариендурга. В самом городе забили в колокола, предвещая прибытия Катайцев, а большие толпы людей собрались на вершинах стен чтобы увидеть флот Великого Катая во всем его великолепии.

Мощь Великого Катая прибыла в Старый Свет.

Грандиозное прибытие

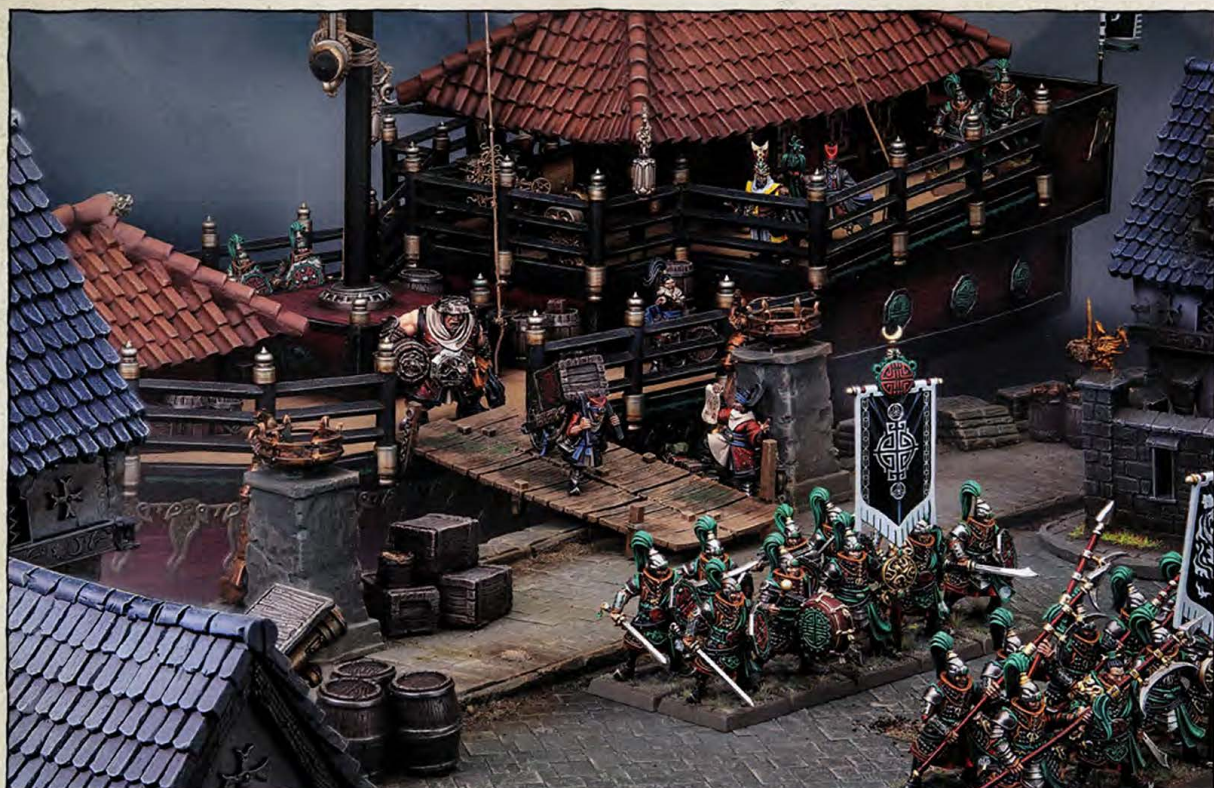
Солнце впервые за последние недели пронзило злое облако когда флот Катая зашел в гавань. Солнечные лучи отражались красным и нефритовым светом от выстроившихся на палубах рядов Нефритовых Воинов. Полированная сталь их доспехов ярко блистала под весенним солнцем, мягкий бриз развеивал плюмаж на их шлемах пока легионы Дракона Бури готовились к высадке. Рабочие доков работали вовсю чтобы найти место для высадки такого количества воинов.

Наибольшее изумление вызвали Терракотовые Стражи. По докам прокатилась волна вскриков от шока и ужаса когда могучие конструкции сошли с палуб перевозивших их джонок. Однако первой на берег ступила сама Мяо-Ин. Ее высокий рост и излучаемая аура власти удивляли и отвлекали взгляды от Императрицы Магритты, ожидавшей спускающуюся по трапу делегацию. Несмотря на то что Дракон Бури решил появиться в своей человеческой форме, чтобы не пугать народ Империи своим истинным видом, тишина вокруг затянулась. Но затем Мариенбуржцы снова обрели голос и начали приветствовать Мяо Ин. приглашая ее ко двору Магритты.

Тем временем далеко на севере из тумана появился нос Норскийского волчьего корабля и направился к городу Холлум. Стоявшая на палубе фигура, одетая в черное спрыгнула с палубы и шумно приземлилась в доках. Из ее головы росли два изогнутых рога, а на губах застыла кривая ухмылка когда она обернулась через плечо и оглядела остальной большой флот Норскийских волчьих кораблей.



Окруженная полками Нефритовых Воинов Мяо Ин, Дракон Бури прибыла в доки Мариендурга и готова встретиться с правителями Вестерланда.



Нефритовые Воины с гордо развивающимися знаменами и одетые в украшенные доспехи выгружаются из ярко окрашенных Китайских Джонков в доки Мариенбурга.





Пока полки Нефритовых Воинов маршируют по улицам великого города Мариенбург, над ними пролетают Небесные Фонари. Очень необычное зрелище над этими беспорядочными крышами.





Война в Вестерланде

Город Мариенбург большой и густонаселенный. Все знают его название и признают самым большим и богатым портом во всем мире. Тем не менее этот город находится на краю безлюдного пейзажа, потому что на север, восток и запад от Мариенбурга тянутся большие просторы соленых болот, безлюдных пустошей и продуваемых ветрами песчаных дюн, известных как Пустошь.

Пустошь

Сам Мариенбург находится на плодородных берегах Реки Рейк, окруженной бесчисленными мелкими городками и деревнями. Земля вокруг берегов реки Рейк и самого Мариенбурга обильно населена торговцами, фермерами и рыбаками. Все они заняты добычей природных богатств Рейка и обработкой плодородных сельскохозяйственных угодий. Все это идет на прокорм население города и подпитку неумейной жажды к торговле.

Прямо на север от Мариенбурга на восточном побережье Моря Мананспорт находятся Проклятые Топи, темное и безлюдное место с солеными болотами в которых по слухам рыщут ужасные твари. Эти нехоженые болота переходят в продуваемые ветрами песчаные дюны, тянущиеся дальше вглубь земли, лишенные цивилизации за исключением дрейфующих прибрежных рыбацких деревушек, которые плавают по волнам Мананспорта. На расстоянии дня езды дальше вглубь берега дюны сменяются Топкими Низинами, бесконечным пространством затянутых туманом топей и коварных болот, названных так за холмистую местность и топкие болота.

Еще дальше на север, где Топкие Низины переходят в Море Котей и на восток где Вестерланд переходит в Лес Лорелорн снова появляется жизнь. Пол свинцовыми грозовыми облаками на побережье раскинулось множество небольших портовых городков. Места наподобие Холлума и Аарнау существуют за счет морской добычи. Своим уловом они кормят города, расположенные вдоль Северной Дороги - хорошо обустроенного пути, который пересекает Дорогу на Мидденхайм в пункте сбора подати Вудум на границе Драквальдского Леса и тем самым соединяет далекие уголки Вестерланда с могучим Мариенбургом.

Пришествие Хаоса

Когда волчьи корабли Фридаля Заковывающей в цепи впервые высадились в доках Холлума, неся смерть и разрушения обитавшим там людям, только бесплодность земель за палисадом города помешала ее воинам двинуться дальше. На протяжении нескольких летних сезонов войны Заковывающей в цепи занимались набегами вдоль северного побережья Вестерланда, сея разрушение и пожиная отчаяние, а также возводя монументы своих темных и злобных богов.

Полностью взяв под контроль развалины Холлума, Заковывающая в цепи обратила внимание на город побольше - Аарнау. Несмотря на его размер и защищенность, Аарнау вскоре пал перед мародерами Норска. Падение горда дало Фридаля легкий доступ к Реке Аарнау и Северной Дороге. Отсюда силы Заковывающей в цепи быстро преодолевали северную часть Вестерланда, осаждая и уничтожая любые встреченные города и воздвигая большие монументы Губительным Силам по всем Топким Низинам.

По мере того как разрушения росли и воздвигаемые нечестивые идола начинали привлекать темную магию, пустой ландшафт становился еще более порченным и негостеприимным.

С каждым прошедшим сезоном страдания жителей Вестерланда все усиливались и хватка Хаоса на Старом Свете только крепла. В конце концов безжизненный ландшафт начал напоминать Землю теней, где небеса были темные от больших бурь противоестественного происхождения. Сама земля искажалась от прикосновения холодных ветров, несущих заразу порчи и мутации.

Битвы в Вестерланде

Именно по такому опустошенному ландшафту армии Мяо Ин, Дракона Бури, маршировали в году 2278 Имперского Календаря. Это было знаменательное событие, поскольку армии Империи и Катая редко сражались плечо к плечу. Однако те кто сражались под знаменами Дракона Бури и Императрицы Монет не слишком задумывались о значимости происходящего. Солдаты Вестерланда вели отчаянную и долгую войну против вторгнувшегося врага, одно присутствие которого искажало и портило Вестерланд, в то время как солдаты Великого Катая сражались на неизвестной им земле рядом с прежде невиданными союзниками.

Случайная Генерация Ландшафта

На следующих страницах вы найдете два различных генератора ландшафта. Здесь представлены таблицы, которые можно использовать для случайной генерации ландшафта для вашего поля боя, позволяющие избежать любых персональных предпочтений при выборе ландшафта.

Размер элементов

Каждый элемент ландшафта, который выпадает по броску генератора ландшафта должен быть шириной в самом широком месте от 2" до 8". Если ландшафт выпадает второй раз, вы можете либо выставить второй такой же элемент того же типа и размера или вы можете заменить первый элемент его вариантом побольше, у которого ширина в самом широком месте будет от 8" до 12".

В случае неровностей ландшафта (см. стр. 24), когда генерируется каждый дополнительный элемент, он добавляется к первому, увеличивая его длину.

Аналогично в случае построек (см. стр. 25), когда генерируются дополнительные элементы вам либо нужно выставить дополнительную постройку шириной до 6" по длинной стороне или вы можете заменить уже выставленный элемент на строение побольше, шириной от 6" до 12" по длинной стороне.



Размещение Рассеянного Ландшафта

Когда армии отправляются на войну в глухие области Вестерланда, поле боя редко оказывается тщательно прибранным и ландшафт обычно плохо подходит для маневров ровным строем. Приведенные ниже правила помогают это отобразить. Эти правила можно считать альтернативой тем что приведены в книге правил в разделе Размещение Ландшафта в Warhammer: the Old World:

1 Определите сколько элементов ландшафта нужно выставить на основе размера вашего поля боя.

2 Из имеющегося в наличии ландшафта игроки могут либо:

- a. выбрать несколько элементов ландшафта до требуемого максимума.
- b. Использовать таблицу генератора ландшафта чтобы случайно выбрать элементы ландшафта до требуемого максимума.

3. Как только ландшафт выбран, победитель жеребьевки расставляет поле боя, размещая выбранный ландшафт по своему разумению.

4. Когда весь ландшафт расставлен, проигравший жеребьевку выбирает D3 элемента ландшафта и делает для каждого бросок 2D6 и куб Разлета:

- Если на кубе Разлета выпала стрелка, ландшафт перемещается на количество дюймов, равное броску 2D6 в направлении, указанном стрелкой. Он останавливается если касается другого элемента ландшафта или границы поля боя.
- Если на кубе Разлета выпало 'Hit!', элемент ландшафта не двигается.

Элемент ландшафта можно разместить где угодно на поле боя, но дальше 12" от его центра. Единственное исключение - это элементы ландшафта, указанные в сценарии и специальные элементы, которые не разлетаются после выставления.

По согласию игроков или если этого требует сценарий, украшения поля боя можно выставить таким же образом.

Неровности ландшафта Linear Terrain Features

Неровности ландшафта - это ручьи и реки, провалы, овраги и даже дороги. В отличие от низких и высоких препятствий, которые выдаются над полем боя, неровности ландшафта можно скорее описать как утопленные части поля боя, которые представляют из себя препятствия для движения а также угрозу для жизни и конечностей из-за своей ширины, бурных вод, опасного дна или практически бесконечной глубины.

"Насколько река длинная?"

Каждая неровность ландшафта делиться на отрезки, каждый 12" в длину и шириной до 4" в случае "узкого элемента" и шириной от 4" до 8" в случае "широкого элемента". Каждый отрезок считается одним элементом ландшафта при определении сколько элементов ландшафта нужно выкладывать на поле боя. Каждый отрезок может включать один изгиб до 90°, одно разветвление или объединение потоков.

Максимальная длина неровности ландшафта зависит от того что она отображает и размера поля боя:

- Особенно опасные неровности ландшафта, которые считаются опасным или непроходимым ландшафтом, такие как река с сильным течением или глубокая впадина не могут быть длиннее половины длинной границы поля боя. Например, на поле боя размером 48" x 72" может быть только одна особенно опасная неровность ландшафта длиной до 36".
- Легко преодолимые неровности ландшафта, которые считаются открытым пространством или трудным ландшафтом, наподобие узких потоков или хорошо содержащихся дорог могут быть любой длины, извиваться и поворачивать по всему полю боя и при необходимости проходить вокруг других элементов ландшафта.

Расстановка неровностей ландшафта

Неровности ландшафта расставляются как описано в книге правил. Неровности ландшафта нужно выставить так чтобы один их конец касался границы поля боя. Другой конец должен:

- Касаться другой границы поля боя.
- Соединяться с другим элементом ландшафта подходящим для элемента образом (например, поток может заканчиваться и переходить в пруд).
- Сужаться в определенной точке и заканчивать неровность ландшафта.

Мосты и Броды

Потоки, реки, провалы, овраги и ущелья можно перейти по мостам. Реки и потоки можно пересечь через брод. Вы можете добавить один мост или брод шириной до 3" на каждый элемент ландшафта длиной 12". На длинной неровности ландшафта их можно объединить чтобы получился более широкий мост или брод.

Мост считается открытым пространством. Брод считается трудным ландшафтом.

Водоем с быстрым течением

Река, которая касается двух границ стола может обладать быстрым течением. В таком случае вам нужно определить случайным образом направление течения. Как только четверть (25%) или больше моделей отряда оказываются в воде с быстрым течением в подфазу Начало Хода, он должны пройти тест Силы. Если тест провален, отряд смысает на D3" вдоль реки по направлению ее течения.

Хорошо обслуживаемые дороги

Марширующие войска способны быстро перемещаться по хорошо ухоженным дорогам. Отряд который начинает и заканчивает движение так что половина (50%) или больше его моделей на хорошо ухоженной дороге и не покидал ее во время движения, может преодолевать дополнительные D3".



Постройки Buildings

Постройки дают солдатам и гражданским защиту и укрытие и позволяют хранить в безопасности ценные продукты. Поэтому в военное время удержание построек для защиты или уничтожения может стать ключом к победе. Впрочем битвы в Старом Свете редко происходят в городских условиях. Большие батальоны предпочитают использовать открытые пространства, а не тесниться среди построек.

Соответственно в играх Warhammer: the Old World постройки обычно считаются непроходимым ландшафтом. Правда по соглашению игроков, постройки больше 4" в самой широкой части могут считаться Занимаемыми.

Занимаемые Постройки

Такие постройки могут занимать отряды с типом воска 'пехота' с Силой Отряда 20 или меньше. Отряд может занять постройку, войдя с ней в базовый контакт во время подфазы Оставшихся Движений фазы Движения. Как только движение отряда закончено, он убирается со стола и делается отметка что он занял постройку.

Все изменения от и до отряда, который занял постройку выполняются от самой постройки. Занявший постройку отряд обладает аркой видимости 360° и может проводить линию видимости над и через другие модели.

Покидание Постройки: Кроме случая когда отряд бежит, он может покинуть постройку во время подфазы Оставшихся Движений своей фазы Движения, выполняя движение следовать или преследовать врага. Просто выставьте отряд обратно на поле так чтобы хотя бы одна его модель была в базовом контакте с постройкой. После этого движение отрядов заканчивается. Пока отряд занимает постройку, он не может объявлять нападение.

Убегание! Отряд, который начинает убегать и при этом занимает постройку не двигается. Отряд считается убегающим и должен собраться с силами обычным образом, но продолжает прятаться за безопасными стенами.



Постройки и Стрельба

Стрельба из Постройки: Некоторые постройки обладают окнами или плоской крышей, что дает стрелкам преимущество. Чтобы это отобразить до половины (50%) моделей, занимающих постройку могут стрелять (или сотворять заклинания).

Стрельба по Постройке: Любая модель, которая может провести линию видимости до занятой постройки может выбрать целью занимающий ее отряд. Такое отряд считается находящимся в полном укрытии.

Шаблоны: Если занятая постройка получает попадание шаблоном, все модели внутри рискуют получить попадание. При этом благодаря защите что дают стены, по ним попадает на 5+ при броске D6 вместо обычных 4+.

"Летит": Когда по занятой постройке попадает пушка, отряд внутри получает D3 попадания Силой 4, каждый с AP -1, так как от постройки разлетаются камни и шрапнель. После этого пушечное ядро сразу останавливается.

Постройки и Бой

Штурм Построек: Когда вражеский отряд нападает на отряд внутри постройки, он нападает на саму постройку вместо моделей в нем. Пока оба отряда вовлечены в бой, они считаются находящимися в Скирмиш построении (вне зависимости от своего настоящего построения). При этом из-за тесноты башен только пять моделей от каждого отряда могут присоединиться к сражающемуся ряду.

Неуда бежать (Nowhere to Run): Занявший постройку отряд не может Уступить Позицию (Give Ground) или Отойти Сохранив Строй (Fall Back in Good Order). Вместо этого отряд Удерживает Позицию (holds its ground) и бой продолжается.

Как только занимавший постройку отряд становится Сломленным и бежит из боя, он быстро оказывается окруженным среди стен и не может быстро сбежать. Такие отряды полностью уничтожаются и убираются из игры. В таких случаях принадлежащий победившей стороне может по своему выбору занять постройку.

Генератор Ландшафта Вестерланда

Этот генератор ландшафта отображает бесплодные пустоши, простирающиеся от стен Мариендубрга до побережья Моря Когтей. Это продуваемое всеми ветрами негостеприимное место, где предположительно селятся племена Орков, Гоблинов, Троллей и тварей похуже и где только в отдельных местах обитает народ Империи.

В этих пустошах ландшафт может значительно различаться. На побережье Моря Мананспорт доминируют подвижные дюны, переходящие дальше вглубь материка в топи с соленой водой и окутанные туманом болота. Когда в Вастерланд отправляются армии, они всегда ведут себя с большой осторожностью чтобы не оказаться втянутыми в бой на неудобной местности. В армиях Вастерланда рассказывают множество историй о целых полках, утонувших в соленых водах спрятанных топей или о тех что заблудились среди бесчисленных болот, после того как ветер с моря заволок все туманом.

Генератор Ландшафта Вестерланда

2D6 Результат

- 2 **Мелкий ручей (Shallow Stream):** Через поле боя протекает мелкий ручей. Мелкий ручей это узкая неровность ландшафта, которая считается трудным ландшафтом. Каждый его отрезок в 12" должен включать либо отрезок 3" скалистых порогов (опасный ландшафт) либо брод.
- 3 **Тропа (Track):** Тропа - это узкая неровность ландшафта. На тропе скорее всего будет полно торчащих корней и кротовых нор. И хотя большая часть ее протяженности будет считаться хорошо поддерживаемой дорогой, каждый отрезок в 12" должен включать отрезок 3" трудного ландшафта.
- 4 **Леса (Woods):** Топкие Низины усеяны продуваемыми ветром лесами. Леса считающийся либо трудным либо опасным ландшафтом.
- 5 **Холм (Hill):** В Топких низинах можно найти множество холмов, давших название этой местности. Холмы могут представлять из себя каменистый склон, который считается за трудный или опасный ландшафт.
- 6 **Топи (Marsh):** На заболоченных участках доминирует высокая трава, которую можно найти по всему Вестерланду, там где реки, ручьи и озера переходят в твердую землю. Топи считаются трудным ландшафтом.
- 7 **Болота с соленой водой (Saltwater Bog):** В Вастерланде твердая почва легко может переходить в бездонные топи. Болота с соленой водой считаются опасным ландшафтом. При этом любая модель, которая начала свое движение в болоте с соленой водой получает результат неудача при результатах 1-2 (вместо обычной 1).
- 8 **Болото (Fen):** Болото - это область, заросшая тростником, мертвыми деревьями и прудами со стоячей водой. Болото считается трудным ландшафтом.
- 9 **Кустарник (Scrubland):** Область каменистой и неровной местности, поросшей кустами, кустарником и чахлыми деревьями. Кустарник - это разновидность леса и может считаться трудным или опасным ландшафтом.
- 10 **Стоящие развалины (Standing Ruins):** По Вестерланду раскинуты старые руины. Стоящие развалины - это область трудного ландшафта размером не больше 12" по длинной стороне. По крайней мере две их границы должны соприкасаться с низкими препятствиями.
- 11 **Рыбацкая Деревушка (Fishing Village):** Рыбацкая Деревушка состоит из одной постройки не больше 6" по длинной стороне и огражденного пространства не больше 12" по длинной стороне. По крайней мере три границы пространства должны граничить с низкими препятствиями.
- 12 **Песчаная дюна (Sand Dune):** Песчаные дюны - это холмы с пологим склоном, которые могут достигать большой высоты. Из-за того что они состоят из глубокого и сыпучего песка, песчаные дюны считаются трудным ландшафтом.



Генератор Ландшафта Земли теней



Этот генератор ландшафта отображает продуваемые ветрами северные пределы Вестерлана, где веют ветра с Моря Когтей и холодный дождь терзает бесплодную землю. Здесь ведет свою скромную жизнь народ Вестерланда, постоянно борясь с суровой природой и постоянно посматривая - не появятся ли на темном от штормов горизонте корабли кровожадных налетчиков Норска.

Земля на побережье Моря Когтей холодная и большую часть времени необрабатываемая, однако с прибытием Заковывающей в цепи все стало еще хуже. Ландшафт усеивают Большие монолиты, воздвигнутые во славу Губительных Сил. Эти грубые менгиры привлекают ветра темной магии, которые корежат и искажают ландшафт и превращают северные пределы Империи Сигмара в подобие нехоженных пустошей далекого севера, образуя землю теней в которой с каждым днем растет влияние Хаоса.

Генератор Ландшафта Земли теней

2D6 Результат

- 2 **Дорога (Road):** Дорога - это неровность ландшафта, которая может быть узкой или широкой. Если дорога широкая, ее хорошо содержат. Если дорога узкая, ее скорее всего плохо содержат, на ней торчит куча корней и много кротовых нор. Каждый отрезок в 12" дороги, которую плохо содержат должен содержать отрезок 3" трудного ландшафта.
- 3 **Густой Лес (Dense Woods):** Темные леса образуют северную границу Вестерланда. Густые леса считаются трудным ландшафтом. При этом любые модели, которые начинают движение, двигаются через или заканчивают движение в густом лесу получают результат неудача при результатах 1-2 (вместо обычной 1).
- 4 **Холм (Hill):** На берегах Моря Когтей можно найти возвышающиеся пустые холмы. Холмы могут представлять из себя каменистый склон, который считается за трудный или опасный ландшафт.
- 5 **Овраг (Ravine):** Ландшафт пересекает коварный овраг. Овраг - это неровность ландшафта. Он может быть узким или широким. Узкий овраг считается Трудным ландшафтом. Широкий овраг считается опасным ландшафтом.
- 6 **Стоящие Камни (Standing Stones):** Из земли возвышаются огромные глыбы плохо обработанного камня. Область стоящего камня считается трудным ландшафтом, через который нельзя провести линию видимости.
- 7 **Кустарник (Scrubland):** Область неровной местности, поросшей запутанным кустарником и чахлыми деревьями. Кустарник - это разновидность леса и может считаться трудным или опасным ландшафтом.
- 8 **Каменистая местность (Rocky Ground):** Из земли виднеются участки каменистой земли, на которой войска спотыкаются и замедляются. Каменистая местность считается либо трудной либо опасной.
- 9 **Развалины с призраками (Haunted Ruins):** На месте заброшенного жилища лежит толстый слой обломков в окружении некогда могучих стен. Развалины с призраками состоят из одной постройки размерами до 6" по длинной стороне и окружением до 12" по длинной стороне. По крайней мере две границы должны соприкасаться с низкими препятствиями.
- 10 **Расколота земля (Shardlands):** Под ногами лежит вздыбленная и расколота измученная земля, скрывающая под собой лаву. Расколота земля считается опасным ландшафтом. При этом любая модель, которая начала свое движение, переходит или заканчивает свое движение на расколотой земле получает результат неудача при результатах 1-3 (вместо обычной 1).
- 11 **Провал (Chasm):** Ландшафт пересекает глубокий провал. Провал - это широкая и непроходимая неровность ландшафта. Каждый отрезок в 12" должен включать в себя мест.
- 12 **Бездонная яма (Bottomless Pit):** Яма, выглядящая бездонной открывается в земле. Бездонная яма от 3" до 6" в самой широкой части.





Управляемая ветеранами Великого Бастиона при помощи неутомимых Огров артиллерия Великого Катая готовится обрушить разрушение на врагов Вестерланда.



Где-то в Вестерланде к северу от Мариенбурга Мяо Ин Дракон Бури столкнулась в Фридадь Заковывающей в цепи.



Улицы Мариенбурга сотрясаются от тяжелой поступи Катайского Стража — одной из многих высоких терракотовых статуй, сопровождающих флот Мяо Ин.



С небес на Вестерланд сквозь утренний туман снижаются Высокие Небесные Фонари, готовые открыть огонь по захватчикам.



Лорд Шугенган, вооруженный Китайским копьём и верхом на Великом Духе Лонгма.



При поддержке огня армии Мариенбурга, воины Великого Катая готовятся прогнать стадо Бистменов обратно в Лес Лорелорн.

Мультиплеерные игры



На протяжении всей истории Мира Легенд исторические союзники стояли бок о бок против угрожавших миру опасностей, готовые пожертвовать собой ради другого. Даже старым врагам приходилось оставлять в стороне мелкие обиды и объединять силы чтобы выжить перед лицом большей угрозы. Когда речь заходит о нарративной игре, разделение сил между несколькими игроками может стать просто фантастическим способом отображения переменчивой природы сражений Старого Света, а также возможностью привлечь к сражениям вашей игровой группы новых друзей. В особенности когда речь заходит о больших играх или сценариях, где участвуют силы союзников.

Мультиплеерные Игры

Несмотря на то что правила для Мультиплеерных игр не слишком отличаются от тех что используются для игры один-на один, есть некоторые различия. Ниже приведены ключевые отличия от стандартных правил, которые используются в Мультиплеерных играх.

Состав Армии

Если в сценарии от игроков требуется составить несколько ростеров для атакующего и/или защищающегося, ростер с большим количеством доступных очков считается основной силой, а остальные на той же стороне вспомогательными. Впрочем игроки могут сами договариваться какое войско будет основной силой если это нарративно обосновано.

Если нескольким игрокам придется управлять одним ростером, просто разделите армию на примерно равные части так чтобы у каждого игрока получился набор различных отрядов, которыми он будет командовать в бою.

Союзы

В Мультиплеерных играх игрокам нужно считать любые силы на своей стороне как Союзный контингент по специальным правилам, приведенным на стр. 280 книги правил. При определении типа союза между двумя контингентами большинство союзов будут Доверенными союзниками (Trusted allies). Впрочем иногда в сценарии союз может быть указан как Ненадежный (Uneasy) или даже Подозрительный (Suspicious). В таких случаях это будет указано в спец правилах сценария и будут использованы правила на стр. 281 книги правил.

Король Мертв

При расчете достижения Король Мертв в Мультиплеерных играх где есть основная и вспомогательные силы, если вражеский Генерал из Основной силы убит, сбежал с поля боя или убегает на конец игры, вы получаете бонусные 100 Победных Очков. Если Генерал из Вспомогательных сил убит, сбежал с поля боя или убегает на конец игры, вы получаете бонусные 50 Победных Очков.

Военные Трофеи

При расчете достижения Военные Трофеи в Мультиплеерных играх где есть основная и вспомогательные силы, вы получаете бонусные 50 Победных Очков за каждое захваченное в качестве трофея вражеское знамя как описано на стр. 286 книги правил. Кроме того если Знаменосец Боевого Знамени Основной силы врага убит, сбежал с поля боя или бежит на конец игры, вы дополнительно получаете бонусные 50 Победных Очков. И, наконец, если Знаменосец Боевого Знамени Вспомогательной силы врага убит, сбежал с поля боя или бежит на конец игры, вы дополнительно получаете бонусные 25 Победных Очков.





Буря в Пустошах

С прибытием в Вестерланд Мяо Ин со своими силами, армии Мариенбурга получили так необходимую им моральную поддержку. Союзные силы быстро рассеялись по Пустошам, продвигаясь к погрузившемуся во мрак Холлуму и проклятому королевству, что основала Заковывающая в цепи.

Связанные Битвы в Вестерланде

Конфликты в Старом свете редко разрешаются одним сражением или стычкой. Скорее наоборот, должна произойти череда кровавых сражений на протяжении нескольких месяцев, если не лет, чтобы повергнуть тирана или сокрушить империю.

На следующих страницах вы найдете три связанных сценария, которые отображают события, произошедшие в Пустошах после прибытия в Мариенбург Мяо Ин. Отыграв их по порядку, вы сможете отобразить ранние этапы зарождающегося конфликта, которые потрясут Империю на многие десятки лет.

Создание вашего собственного Нарратива

Череда связанных сценариев — это самый простой тип кампании для двух или большего количества игроков. Идея заключается в том, что исход одной битвы напрямую влияет на следующие события, делая игры уникальными и развивая историю.

Таким образом три связанных сценария отображают череду исторических сражений, которые произошли между силами Фридаля Заковывающей в цепи и союзными армиями Великого Катая и Мариенбурга. Впрочем они вполне могут быть отыграны любыми другими армиями по вашему желанию. Например, Мяо Ин могла прибыть в Империю чтобы помочь с отражением угрозы со стороны Сеттры Нетленного, а не чемпиона Хаоса. Или же рыцари Бретоннии могли прибыть на помощь силам Императрицы Магритты чтобы сокрушить Норскийцев вместо легионов Великого Катая. Возможностей предостаточно.

Расширение Нарратива

Если три сценария для вас слишком мало, их можно расширить, используя для вдохновения дерево кампании (см. стр. 300 книги правил) и добавляя дополнительные игры между цепочкой основных. Они могут отображать мелкие стычки, происходившие во время переходов армий по Пустошам или жестокие сражения за стратегически важные позиции. Это дает возможность игрокам командовать альтернативными армиями или армиями различных размеров, и даже участвовать в кампании дополнительным игрокам.

Для этого игроки просто выбирают два или больше дополнительных сценариев (будь это сценарий Генеральные Сражения (Pitched Battles) из книги правил или сценарий для соревновательной игры из Руководства по Соревновательным Играм), которые отыгрываются между основными сценариями, используя генераторы ландшафта для Пустошей или Земли Теней на стр. 26 и 27.

Какой дополнительный сценарий отыгрывается между основными сценариями может зависеть от исхода основного сценария. Например, после отыгрыша первого из трех сценариев, Своевременное прибытие, игроки могут выбрать сценарий Битва в чистом поле (Open Battle) в случае победы атакующего или сценарий Атака с фланга (Flank Attack) если выиграл защищающийся. Дальше отыгрывается третья битва кампании по второму основному сценарию, Штурм Леонена. После него можно отыграть сценарий Переломный Момент (Break Point), если атакующий одержал победу под Леоненом или сценарий Командуй и контролируй (Command & Control) если защищающийся выстоял. Наконец, после четвертой игры игроки будут отыгрывать финальный основной сценарий, Возвращение Холлума, который завершает кампанию.

СВОЕВРЕМЕННОЕ ПРИБЫТИЕ

A TIMELY ARRIVAL

Имперский гарнизон, размещенный в городе Оостворлд был застигнут врасплох неожиданно прибывшими силами Заковывающей в цепи. Понимая что они не готовы отразить нечто большее чем разведчиков или патруль, капитан гарнизона начал готовить свой гарнизон к славной гибели, в попытке замедлить продвижение Губительных Сил на юг. К счастью Мяо Ин не стала задерживаться в Мариенбурге и быстро продвигалась вместе со своей армией на север чтобы поддержать силы Императрицы Магритты. Помощь близка, но успеет ли армия Великого Катая прибыть вовремя или ей придется заняться погребением убитых?

Первое сражение

Несмотря на то что этот сценарий выступает первым в серии связанных сценарием, его можно играть и как самостоятельный сценарий.

Выбор Армии

Если этот сценарий играется как первый из связанных сражений, игрокам нужно договориться о том как награда за победу или проигрыш повлияет на следующие два сценария.

Несмотря на то что игрокам не обязательно переиспользовать ту же армию в каждой игре, потом что силы, которыми командует Дракон Бури и Заковывающая в цепи велики и способны выдержать истощение по ходу войны, игроки могут по своему желанию сохранить ядро армии в каждой из игр. Это только поспособствует формированию нарратива кампании.

Атакующий

Атакующий должен составить один ростер на 2500 очков, используя лист составления Великой Армии Воинов Хаоса или лист составления Печально известной Армии Морских Волков (см. Тайный Журнал Воины Хаоса).

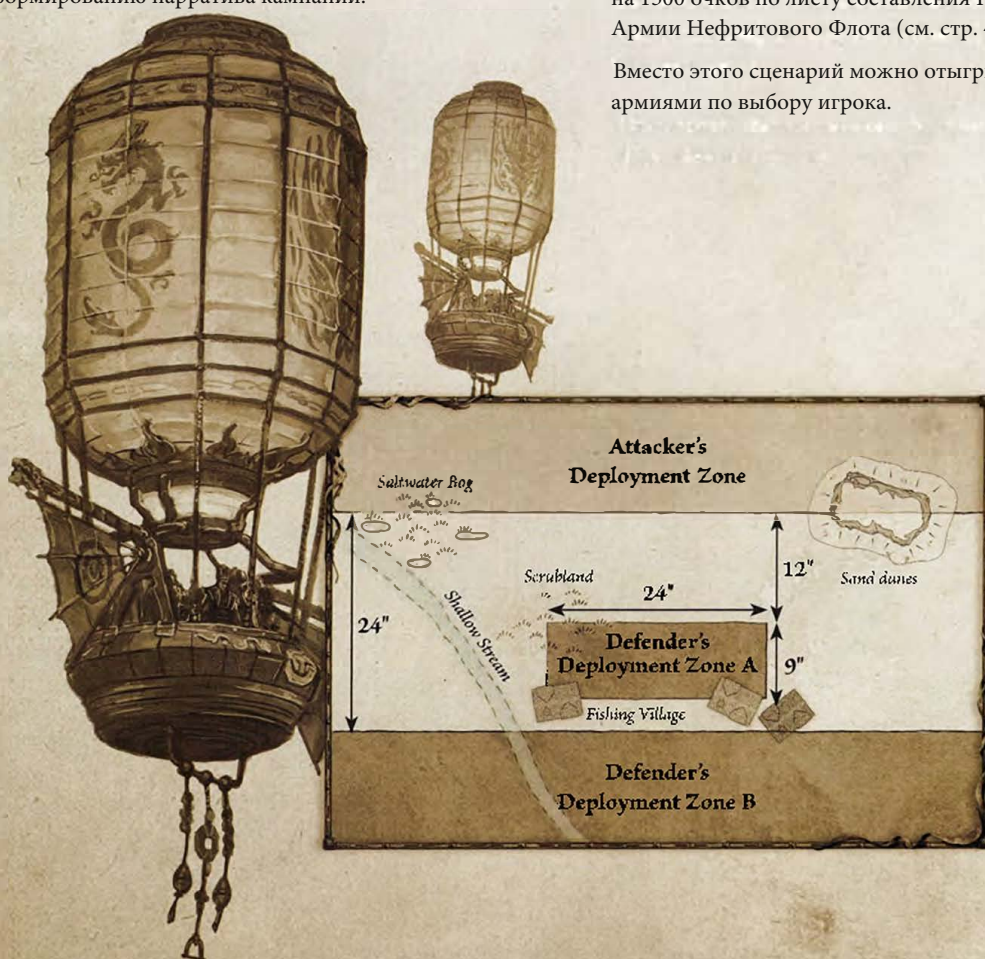
Защищающийся

Защищающийся должен составить два ростера. Один отображает имперский гарнизон, а другой силы подмоги, состоящие из солдат Великого Катая.

Гарнизон: Защищающийся составляет ростер на 1000 очков по листу составления Великой Армии Империи Людей из Сил Фентези. Генералом этой армии должен быть Капитан Империи.

Силы Подкреплений: Защищающийся составляет ростер на 1500 очков по листу составления Печально известной Армии Нефритового Флота (см. стр. 44).

Вместо этого сценарий можно отыгрывать любыми двумя армиями по выбору игрока.



Подготовка

Это сражение происходит в Имперском лагере на окраине города Оостворлд в Пустошах. Поле боя расставляется как показано напротив или с помощью генератора ландшафта Пустошей (см. стр. 26). Зона расстановки защищающегося А должна быть украшена декорациями, изображающими тенты и грубые оборонительные сооружения Имперского лагеря.

Расстановка

Защищающийся выставляет Гарнизон где угодно в зоне расстановки защищающегося А, как показано на карте напротив. После этого атакующий выставляет всю свою армию где угодно в зоне расстановки атакующего, как показано на карте напротив. Далее защищающийся выставляет силы подкрепления где угодно в зоне расстановки защищающегося В.

Первый Ход

В этом сценарии атакующий автоматически получает первый ход.

Продолжительность игры

Битва продолжается шесть раундов или пока одна сторона не признает поражение.

Победа!

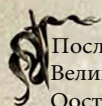
Как только битва завершилась, для определения победителя используются Победные очки, как описано в книге правил. Кроме этого в конце игры:

Атакующий игрок выигрывает бонусные 100 Победных Очков за каждого убитого в армии защищающегося персонажа.

Защищающийся игрок выигрывает бонусные 100 Победных Очков за каждого персонажа в армии Гарнизона, который останется в живых на конец игры.



ШТУРМ ЛЕОНЕНА ASSAULT ON LEONEN



После случившихся на протяжении нескольких недель кровавых стычек состоялась первая встреча армий Великого Катая и Заковывающей в цепи. Несмотря на неудачу последователей Губительных Сил на окраинах Оостворлда, им удалось замедлить продвижение войск Катая и Империи и заставить их платить за каждую пройденную милю кровью. Подобные мелкие стычки продолжались много недель пока объединенные силы Мяо Ин и Императрицы Магритты достигли укрепленного города Леонен. И хотя предварительная бомбардировка артиллерии Катая расколола защиту города, войско Заковывающей в цепи быстро приготовилось к встрече новой угрозы. Победа Мяо Ин станет переломной точкой для остановки вторжения Заковывающей в цепи, а поражение будет началом конца для народа Вестерланда.

Второе сражение

Несмотря на то что этот сценарий выступает вторым в серии из трех связанных сценариев, его можно играть и как самостоятельный сценарий.

Буны Победы

Если эта битва играется второй в череде из трех связанных сценариев, победитель предыдущей битвы получает следующий бун:

- Если атакующий победил в предыдущей битве, каждый персонаж в армии защищающегося должен один раз за игру выполнить переброс D6 когда делает бросок по таблице Взгляд Богов.
- Если защищающийся победил в предыдущей битве, каждый отряд в армии атакующего с типом войска военная машина может один раз за игру перебросить Артиллерийский куб.

Атакующий

Атакующий должен составить один ростер на 3000 очков, используя лист составления Печально известной армии Нефритового Флота (см. стр. 44). Генералом этой армии должна быть Мяо Ин, Дракон Бури (см. Тайный Журнал - Армии Великого Катая).

Защищающийся

Защищающийся должен составить один ростер на 3000 очков, используя лист составления Армии Воинов Хаоса или лист составления Печально известной Армии Морских Волков (см. Тайный Журнал Воины Хаоса). Генералом армии должна быть Фридаль Заковывающая в цепи (см. Тайный Журнал Воины Хаоса).

Вместо этого сценарий можно отыгрывать любыми двумя армиями по выбору игрока.



Подготовка

Сражение происходит среди руин города Леонен. Поле боя расставляется как показано напротив или с помощью генератора ландшафта Пустошей (см. стр. 26). Зона расстановки защищающегося должна содержать некоторое количество разрушенных домов чтобы отобразить немногие оставшиеся после предварительной бомбардировки Китайской артиллерии постройки.

Расстановка

Защищающийся выставляют свою армию где угодно в зоне расстановки защищающегося как показано на карте напротив. После этого атакующий выставляет всю свою армию в зоне расстановки атакующего как показано на карте напротив.

Первый Ход

В этом сценарии атакующий автоматически получает первый ход.

Продолжительность игры

Битва продолжается шесть раундов или пока одна сторона не признает поражение.

Спец правила сценария

"Боги смотрят на нас!" ("The Gods Watch On!"):

Персонаж или Чемпион Отряда из войска защищающегося, который убил оппонента в поединке сразу делает бросок по таблице Взор богов.

Мощь Великого Катая (The Might of Grand Cathay):

До начала игры каждый отряд с типом войска Военная машина в войске атакующего может выстрелить как будто сейчас фаза Стрельбы.

Победа!

Как только битва завершилась, для определения победителя используются Победные очки, как описано в книге правил. Кроме этого в конце игры:

- Атакующий игрок выигрывает бонусные 50 Победных Очков за каждый отряд с силой 10 или больше, который полностью оказался в зоне расстановки защищающегося.
- Защищающийся игрок выигрывает бонусные 50 Победных Очков за каждый уничтоженный отряд с типом войска Военная Машина.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ХОЛЛУМА

RECLAMATION OF HOLLUM

После того как в ходе кровавой кампании силы Заковывающей цепи удалось отбросить назад в сторону побережья, Мяо Ин понимала что только финальное сражение позволит изгнать Губительные Силы с берегов Империи. Однако чемпион Хаоса отступила в город Холлум — свой укрепленный аванпост где был установлен ее проклятый монумент. Дракон Бури не знала что за сила таится в этом большом символе, но понимала что Темные Боги будут пристально следить за своим избранным чемпионом и воины Заковывающей в цепи будут сражаться еще отчаяннее, зная что на них устремлен взгляд богов.

Третье сражение

Несмотря на то что этот сценарий выступает третьим в серии из трех связанных сценарием, его можно играть и как самостоятельный сценарий.

Буны Победы

Если эта битва играется третьей в череде из трех связанных сценариев, победитель предыдущей битвы получает следующий бун:

Если атакующий победил в предыдущей битве, 0-3 отряда в его армии получают спец правило Авангард (Vanguard) бесплатно.

Если защищающийся победил в предыдущей битве, он может составить дополнительный ростер по листу составления Великой Армии Воинов Хаоса или листу составления Печально известной армии Морских Волков (см. Тайный Журнал - Воины Хаоса). Каждый отряд из этого ростера получает спец правило Засада (Ambushers) и начинает игру в резерве.

Атакующий

Атакующий должен составить один ростер на 3500 очков, используя лист составления Печально известной армии Нефритового Флота (см. стр. 44). Генералом этой армии должна быть Мяо Ин, Дракон Бури (см. Тайный Журнал — Армии Великого Катая).

Защищающийся

Защищающийся должен составить один ростер на 3000 очков, используя лист составления Армии Воинов Хаоса или лист составления Печально известной Армии Морских Волков (см. Тайный Журнал Воины Хаоса). Генералом армии должна быть Фридаль Заковывающая в цепи (см. Тайный Журнал Воины Хаоса).

Вместо этого сценарий можно отыгрывать любыми двумя армиями по выбору игрока.



Подготовка

Это сражение происходит в северных пределах Пустоши, сильно затронутых воздействием Хаоса. Поле боя можно расставить как показано напротив или с помощью генератора ландшафта Земли Теней (см. стр. 27). Также нужно разместить большой каменный монолит, который будет изображать монумент Фридаль:

Монумент Фридаль (Frydaals Monumen):

Специальный элемент шириной до 6" в самой широкой части. Монумент Фридаль считается тайным монолитом и монументом славы.

Расстановка

Защищающийся выставляют свою армию где угодно в зоне расстановки защищающегося как показано на карте напротив. После этого атакующий выставляет всю свою армию в зоне расстановки атакующего.

Первый Ход

В этом сценарии атакующий автоматически получает первый ход.

Продолжительность игры

Битва продолжается шесть раундов или пока одна сторона не признает поражение.

Спец правила сценария

Судейство Богов (Judgement of the God): Персонажи в армии защищающегося могут выполнять переброс D6 когда делают бросок по таблице Вззора Богов.

Триумф Дракона Бури (The Storm Dragons Triumph):

Когда Мья Ин убивает вражеского Персонажа (но не Чемпионов отрядов) в бою, она может восстановить одну Рану, потерянную ранее в битве.

Победа!

Как только битва завершилась, для определения победителя используются Победные очки, как описано в книге правил. Кроме этого в конце игры:

- Атакующий игрок выигрывает бонусные 50 Победных Очков за каждого персонажа в своей армии, который жив и не убегает.
- Защищающийся игрок выигрывает бонусные 50 Победных Очков за каждого персонажа в армии атакующего, который был убит в поединке.









Щит против тьмы

Хорошо известно что народ Великого Катая веками противостоит накатывающей волне Хаоса, но при этом катайцы редко покидают свои границы. Однако существует некоторое количество задокументированных случаев когда легионы Небесного Дракона покидали берега своей родины чтобы сразиться с представителями великого зла, что рыщет в темных уголках Мира Легенд.

Союзники с Востока

У берегов Старого Света можно иногда увидеть богато украшенные корабли торговцев из Великого Катая. В то же время быстрые военные джонки и массивные транспортные корабли Нефритового Флота представляют из себя куда более редкое зрелище. Тем не менее, даже те кто не знаком с Великим Катаем быстро признают внушительную военную силу, которую способно применить восточное королевство как только сверкающие легионы Небесного Дракона высадутся на сушу. Стройные ряды Нефритовых Воинов сходят с кораблей сохраняя удивительную дисциплину в то время как Нефритовые Копья седлают своих бронированных боевых коней, а расчеты военных машин готовят свои оружия обрушить на врага адский огонь.

Когда армии Великого Катая отправляются в чужие земли, они редко предпринимают это ради завоеваний или набегов. Вместо этого они поддерживают силы своих союзников и стабилизируются когда видят знакомые признаки пришествия великого зла. Значительной угрозы, способной в противном случае смести тех кто встал у нее на пути.

На протяжении многих лет солдаты Катая сражались вместе с народами Империи и Кислева против сил Хаоса, собиравшихся на северных границах. Они помогли принцам торговцам Тилии и Эсталийским Диестро сдерживать угрозу со стороны бродячих варбанд Орков. Существуют истории и о том как Катайские воины сражались вместе с благородными рыцарями Бретоннии.

Надежда и Отвага

Когда магистраты Великого Катая приходят на помощь обитателям Старого Света, они способны повести за собой большое количество солдат. Их командирская выучка позволяет им формировать из своих воинов надежное ядро будущей союзной армии. Для солдат Великого Катая нет большей чести чем служить и при необходимости умереть за свою страну. И хотя они могут сражаться в далеких странах рядом с союзниками, которых встретили считанные дни назад, это никак не влияет на их жажду победы и стойкость и они продолжают сражаться как будто стоят на богатой земле самого Великого Катая.

Катайцы помогают союзникам не только присутствием своих отлично обученных воинов. И хотя они тщательно оберегают секреты своих технологий, они щедро делятся провизией и припасами с теми с кем участвую в кампании. В первую очередь это касается черного пороха. Вооруженные оружием на черном порохе солдаты приходят в восторг, когда узнают что их запасы пополняют Катайским порохом, потому что все знают что Великий Катай производит самый лучший и мощный порох во всем мире. Несмотря на свое превосходство в боеприпасах и мощь экзотических военных машинах, что привозят армии Великого Катая на помощь народам Старого Света, есть нечто не менее важное. Несмотря на редкое появление, прибытие флота Великого Катая всегда становится символом надежды и внушает оптимизм даже в самые трудные времена.



Мастера Врат

Мастера Врат Небесных Городов - это командующие армий Великого Катая. Отважные офицеры и воины, ведущие стройные ряды Нефритовых Воинов и Нефритовых Копий на войну. Чтобы заслужить такое положение солдату нужно прослужить не меньше десятка лет на защите Великого Катая, а многие Мастера Врат воевали и дольше. Такие почетные ветераны зачастую удостоиваются чести нести в бою боевое знамя своего города.



Армии Великого Катая отправляются на войну под роскошными и богато украшенными боевыми знаменами. Эти тяжелые шелковые артефакты демонстрируют стилизованные изображения Небесного Дракона и его драконьих детей, а также символику небесных городов, которым служат носители знамен.



Нефритовые Воины и Копья вооружены отличным оружием, изготавливаемым в кузницах Великого Катая. В знак признания их достижений, Мастера Врат несут уникальные щиты, напоминающие формой огромные замки, закрывающие врата небесных городов.

НЕФРИТОВЫЙ ФЛОТ ВЕЛИКОГО КАТАЯ (GRAND CATHAY JADE FLEET)

Этот лист составления Печально известной Армии разработан для использования с листом составления армии Квеликого Катая из Тайного журнала - Армии Великого Катая, вместе с разделами 'Формирование Отрядов' и 'Армии Warhammer' книги правил.



Если вы желаете использовать в своих играх Warhammer: the Old World армию Нефритового Флота, вы можете составить свой ростер по листу оставления Печально известной Армии ниже вместо листа составления Великой Армии из Тайного журнала - Армии Великого Катая. На следующих страницах вы найдете новые профили и правила для некоторых моделей в вашей армии, отображающих уникальные для армии Нефритового Флота:

Лист составления Печально известной Армии

Персонажи

До 50% очков вашей армии можно потратить на:

- Мяо Ин, Дракон Бури
- 0-1 Лорд Шутенган или Лорд Магистрат на каждые 1000 очков
- Шутенганы, Мастера Врат, Хранители Врат и Стратегисты

Основные

До 25% очков вашей армии нужно потратить на:

- Нефритовые Воины
- 0-1 отряд Нефритовых Копий можно взять как Основной выбор.

Специальные

До 50% очков вашей армии можно потратить на:

- Нефритовые Копья
- 0-3 военные машины выбранные из следующего списка на каждые 1000 очков:
 - Батарея Ракет Огненного Дождя
 - Китайская Большая Пушка

Редкие

До 25% очков вашей армии можно потратить на:

- Небесные Фонари и Стражи Катая

Наемники

До 33% очков стоимости армии могут быть потрачены на наемников из листа составления армии Империи Людей из Сил Фентези:

- 0-1 Капитан Империи, Мастер Маг, Жрец Сигмара или Жрец Ульрика на каждые 1000 очков.
Ландскнехты, Ландскнехты Стрелки, Вольная Рота Милиции и Лучники Империи
- 0-1 отряд Пистольеров или Рейтар на каждые 1000 очков

Обратите внимание что эти отряды наемников в армии Нефтирового Флота не получают спец правило 'Ненадежные Наемники' ('Misbehaving Mercenaries').

Знаменосец Боевого Знамени

Один Хранитель Врат в вашей армии может быть улучшен до Знаменосца Боевого Знамени за +25 очков. В дополнение к обычным разрешенным очкам для траты на магические предметы, Знаменосец Боевого Знамени может приобрести одно магическое знамя без ограничения по очкам.

Магические предметы

Любые модели в вашей армии, у которых есть опции приобретения магических предметов могут покупать магические предметы из Обычного списка магических предметов.



Спец правила Нефритового Флота

На этой странице вы найдете полное описание каждого специального правила армии, которое применяются при построении армии по листу составлении Печально известной армии Нефритового Флота. Это дополнение к любым специальным правилам, которые обычно применяются к армиям, использующим лист армии Великого Китая, который можно найти в Тайном Журнале - Армии Великого Китая.

Черный Порох Китая (Cathayan Black Powder)

Несмотря на то что секреты производства Китайского черного пороха тщательно охраняются, его запасы щедро делятся с наемными отрядами и союзниками, с которыми вместе идут на войну.

Первый раз когда отряд Нефритового флота, вооруженный ружьями, пистолетами, парой пистолетов, многоствольными ружьями или многоствольными пистолетами стреляет, дальность оружия увеличивается на 3".

Обученные стрелки наемники (Mercenary Handgun Drill)

Вместе с воинственными провинциями Империи сражается много отрядов наемников, которые перенимают приемы у других наемных элитных солдат и от обычных армий.

Один раз за игру каждый отряд или Отделение Стрелков Ландскнехтов (State Missile Troops) в армии Нефритового Флота может стрелять дополнительным рядом.

Единство и Гармония (Unity & Harmony)

Солдаты Великого Китая славятся своей самоотверженностью на страже родины, но также готовы сражаться и умирать за своих союзников чтобы защитить от угрозы их города и деревни.

Любой отряд Нефритовых Воинов или Нефритовых Копий в пределах 3" от дружелюбного отряда Наемников может выполнить переброс результата 1 бросков на Попадание во время фазы Боя.

Военные Шары (War Balloons)

Помимо отслеживания передвижения вражеских сил, Небесные Фонари Великого Китая способны спускаться на своих врагов с любого направления, обрушивая шквал огня из Журавлиных ружей и бомб с порохом.

0-1 Небесный Фонарь на каждые 1000 очков может получить спец правило Засада (Ambushers) за +15 очков. Кроме того один раз за игру Небесный Фонарь, который находится в резерве может перебросит куб при броске на определение прибывает ли он в данном ходу как подкрепление или задерживается.





Сокровища Великого Китая

На протяжении тысяч лет народ Великого Китая совершенствовал мастерство своей цивилизации. Вдохновляемые примером Ксея Янга, Небесного Дракона опытные мастера, архитекторы и ученые и маги сумели создать чудеса, достойные похвалы своего Императора. Начиная высотами Великого Бастиона и заканчивая жилыми постройками и великим дворцами Вей-Джин, чудеса Китая несравненны. Впрочем мастерство и изобретательность Китая не ограничивается одними лишь постройками. Среди величайших сокровищ Китая стоит отметить зачарованное оружие и мистические артефакты, которые берут с собой на далекие поля сражений великие герои. Такие сокровища — предмет зависти как для союзников так и для врагов Китая.

Магические предметы Великого Китая

На следующих страницах описаны магические предметы расширяющие список из Тайного Журнала - Армии Великого Китая. Эти магические предметы уникальны для армий Великого Китая и их можно приобрести также как Обычные (Common) магические предметы, как описано в книге правил.

Крайне обычные Магические Предметы (Extremely Common Magic Items): Любой магический предмет, отмеченный звездочкой (*) считается крайне обычным, как описано в книге правил.

Магическое оружие

Меч Здравомыслия (The Sword Of Reason)..... 65 очков

Этот гигантский клинок когда-то носил Юань Бо, когда долг обязывал его насаждать волю Небесного Дракона среди тех кто не подчинялся.

	R	S	AP	Special Rules
The Sword of Reason	Combat	S+2	-2	Смертельный Удар, Магические Атаки, Требуется двух рук

Примечание: Владелец Меч Здравомыслия наносит Смертельный Удар, если выпадает 5 или 6 при броске на Ранение вместо обычной 6.

Рыжий Клинок (The Brazen Blade) 50 очков

Это необычное оружие, выкованное в кузницах Нан-Гао наносит глубокие раны, которые нельзя вылечить магией.

	R	S	AP	Special Rules
The Brazen Blade	Combat	S+1	-1	Магические Атаки, Несколько Ран (2)

Примечание: Вражеские модели не могут применять спас броски за Обереги и Регенерацию против атак, выполненных этим оружием если владелец выбросил натуральную 6 для броска на Ранение.

Гнев Ксен Янга (The Wrath Of Xen Yang)..... 45 очков

Это длинное и элегантное копьё, обжигающее огнем Дракона, предположительно когда-то использовал сам Небесный Дракон.

	R	S	AP	Special Rules
The Wrath of Xen Yang	Combat	S+1	-1	Бронелом (1), Огненные Атаки, Магические Атаки

Примечание: Вражеские модели не могут применять спас броски за Регенерацию против атак, выполненных этим оружием.

Меч Нан-Гао (The Sword Of Nan-Gau)..... 35 очков

Этот сверкающий клинок словно живет своей жизнью когда наносит удары, выискивая уязвимые участки в броне тех кто служит Губительным Силам.

	R	S	AP	Special Rules
The Sword of Nan-Gau	Combat	S	-3	Ненависть (Воины Хаоса), Магические Атаки

Магическая Броня

Нефритовый Доспех Бейчай (Jade Armour Of Beichai)..... 40 Очков

Этот нефритовый доспех, созданный в тайном городе Бейчай, светится от заключенной в нем силы.

Нефритовый Доспех Бейчай - это комплект полных латных доспехов. Кроме того носитель Нефритового Доспеха Бейчай получает спас бросок за Оберег 5+ против любых полученных ран и получает спец правило Магическая Сопротивляемость (-2).

Талисманы

Печать Дыма и Пороха (Sigil Of Smoke & Powder) 35 Очков

Клубы оружейного дыма клубятся вокруг носителя этой черной печати, скрывая его от взгляда врагов.

Любая вражеская модель, которая выбирает целью этого персонажа или отряд, к которому он присоединился во время фазы Стрельбы получает дополнительный модификатор -1 на Попадание.

Алые Перья (Vermilion Quills)* 25 Очков

Величайших героев Великого Катая награждают символами признания в виде Алых перьев из хвостов птиц. Такой символ означает что его носитель обладает несравненной удачей.

0-1 на модель. Одноразовые. Владелец Алых Перьев (но не его скакун) может выполнить проваленные броски на Попадание и/или на Ранение во время фазы Боя.



Мантия Небес (The Mantle Of Heaven)..... 20 Очков

Сотканная из шелка, собранного на склонах Кунлан, эта мантия напитывает своего носителя частичной эссенции Небесных Драконов..

Только модели с типом войска пехота или кавалерия. Можно одевать вместе с другой броней. Носитель Мантии Небес улучшает свое значение брони на 2 (до максимума 2+) против немагических стрелковых атак.

Магические Знамена

Знамя Гнева Дракона (Banner Of The Dragon s Wrath) 45 Очков

Те кто маршируют под Знаменем Гнева Дракона обрушиваются на врагов с яростью Ли Даоз Дракона Огня.

Отряд что несет Знамя Гнева Дракона получает спец правила Огненные Атаки и Сокрушительные Удары (1).

Нефритовое Знамя (The Jade Banner)..... 40 Очков

вырезанное из нефрита лучшими мастерами Катая, это древнее знамя наполняет гордостью сердца Нефритовых Воинов.

При подсчете результатов боя несущий Нефритовое Знамя отряд может получить бонусные +2 очка к результату боя.

Покров Шиямы (The Shroud Of Shiyama).. 25 Очков

Призрачное присутствие Шиямы, Дракона Духа ощущают всеми кто сражаются под этим шелковым полотном, сотканным в честь ее памяти.

Несущий Покров Шиямы отряд получает спец правило Страх. Если у него уже есть правило Страх, он получает спец правило Ужас.

Знамя Ксен Вуна (The Banner Of Xen Wun). 15 Очков

Враги часто приходят в смятение перед этим знаменем, ощущая дух Ксен Вуна.

Вражеский отряд, который желает объявить реакцию Стоять и Стрелять (Stand & Shoot) или Стрелять и убегать (Fire & Flee) против отряда что несет Знамя Ксен Вуна должен пройти тест Лидерства. Если тест пройден, отряд может объявить реакцию Стоять и Стрелять или Стрелять и убегать. Если тест провален, он должен объявить вместо этого Держаться (Hold).



Зачарованные Предметы

Гагатовое Кольцо (Ring Of Jet) 30 Очков

Вырезанное из чистейшего гагата с берегов Драконьей Реки, Гагатовое Кольцо напитано силой Шиямы, что позволяет владельцу призывать призраков древности.

Владелец Гагатowego Кольца может сотворять заклинание Буйные духи (Unquiet Spirits) из Магии Некромантии (см. стр. 33 книги правил) в качестве Привязанного заклинания с Уровнем Силы 1.

Золотой Лев (Golden Lion)..... 25 Очков

Нефритовые Львы славятся в Китае своей храбростью и золотые амулеты вырезанные в их форме становятся предметом гордости.

Владелец Золотого Льва и его отряд могут выполнять переброс любых проваленных тестов Страха, Паники, Восстановления порядка (Rally) или Ужаса.

Огни Нан-Гао (The Fires Of Nan-Gau)• 20 Очков

Эти хитроумно изготовленные мастерами Нан-Гао глиняные кувшины хранят в себе ярость кузниц города, которую можно обрушить на врагов Китая.

0-1 на модель. Одноразовые. Огонь Нан-Гао - это дыхательное оружие со следующим профилем:

	R	S	AP	Special Rules
The Fires of Nan-Gau	N/A	4	-2	Дыхательное Оружие, Огненные Атаки, Магические Атаки

Тайные Предметы

Заводной Компас (Clockwork Compass) 50 Очков

Этот превосходно изготовленный часовой механизм эмалирует свойства компаса Ву Ксинга в Вей-джин. При правильном использовании он способен временно остановить Ветра Магии.

Одноразовый. Владелец может использовать этот предмет вместо попытки Магического развеивания (Wizardly dispel). Если он это делает, заклинание автоматически развеивается без необходимости делать бросок Развеивания. Кроме того все Остающиеся в Игре заклинания, которые сейчас находятся в игре также развеиваются, включая те что сотворены дружественными Магами.

Печать Ксинг По (Seal Of Xing Po)• 35 Очков

Владелец Печати Ксинг По десятилетиями изучал ветра элементов и совершенствовался в Ветрах Инь или Янь.

0-1 на модель. По вашему желанию владелец Печати Ксинг По может сбросить два своих случайно сгенерированных заклинания (вместо одного как обычно) и вместо этого выбрать два знаковых заклинания из Магии Янь или Магии Инь (в зависимости от того какое специальное правило у него имеется).

Свитки Вей-Джин (Scrolls Of Wei- 10 Очков

Те, кому посчастливилось изучать Магию Элементов в сердце Небесного Города, познали множество тайных секретов. Такие ученые носят с собой много свитков, тяжелых от знаний.

Владелец Свитков Вей-Джин знает на одно заклинание больше (оно выбирается обычным образом) чем обычно позволяет ему Уровень Мага. При этом он может сотворять количество заклинаний за ход, определяемое его Уровнем Мага.



“Расстояния испытывают силу лошадей.

Зло испытывает сердца воинов.”

- Пословица Великого Катая

WARHAMMER

THE OLD WORLD

ARCANE JOURNAL™

DAWN OF THE STORM DRAGON

After years of invasions and warfare, the Barony of Westerland stands upon the brink of destruction, its northern reaches overrun by the forces of Chaos. The warriors of Marienburg discover an unexpected ally when a grand fleet of Cathayan junks arrives in the Manaansport Sea, heralding the arrival of Miao Ying, the Storm Dragon. Used in conjunction with *Warhammer: the Old World Arcane Journal – Armies of Grand Cathay and Forces of Fantasy*, this book arms you with more rules and content.



The Shadow of Chaos: A recounting of the events that led to Frydaal the Chainmaker conquering the northern reaches of the Empire, leading to the arrival of the Jade Fleet in the Old World.

Diplomacy of the Dragon: An in-depth look at the long-standing relationships between Grand Cathay and the nations of the Old World.

War in Westerland: Rules and scenarios that allow you to recreate the battles of Grand Cathay in the unique terrain of the Wasteland.

Armies of Infamy: Rules to field a unique Grand Cathay Army of Infamy: the Jade Fleet, allowing you to ally the warriors of Grand Cathay with the brave soldiers of the Empire of Man.

ISBN-13: 978-1837792252



60042720002

06-211

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

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

ENGLISH
LANGUAGE



DESIGNED
IN THE UK

CITADEL
MINIATURES

forge World
MINIATURES

GAMES WORKSHOP



WARHAMMER.COM

Типы войск

Captain of the Empire - Капитан Империи
Cathayan Grand Cannon - Китайская Большая Пушка
Cathayan Sentinel - Страж Китая
Empire Archers - Лучники Империи
Fire Rain Rocket Batteries - Батарея Ракет Огненного Дожда
Free Company Militia - Вольная Рота Милиции
Gate Keepers - Хранители Врат
Gate Masters - Мастера Врат
Jade Lancers - Нефритовые Копья
Jade Warriors - Нефритовые Воины
Lord Magistrate - Лорд Магистрат
Master Mages - Мастера Магии
Miao Ying, the Storm Dragon - Мяо Ин, Дракон Бури
Outriders - Рейтары
Pistoliers - Пистольеры
Priest of Ulric - Жрец Ульрика
Priests of Sigmar - Жрецы Сигмара
Shugengan - Шугенган
Shugengan Lord - Лорд Шугенган
Sky Lantern - Небесный Фонарь
State Missile Troops - Ландскнехты Стрелки
State Troops - Ландскнехты
Strategists - Стратегисты

Батарея Ракет Огненного Дожда - Fire Rain Rocket Batteries
Вольная Рота Милиции - Free Company Militia
Жрец Ульрика - Priest of Ulric
Жрецы Сигмара - Priests of Sigmar
Капитан Империи - Captain of the Empire
Китайская Большая Пушка - Cathayan Grand Cannon
Ландскнехты - State Troops
Ландскнехты Стрелки - State Missile Troops
Лорд Магистрат - Lord Magistrate
Лорд Шугенган - Shugengan Lord
Лучники Империи - Empire Archers
Мастера Врат - Gate Masters
Мастера Магии - Master Mages
Мяо Ин, Дракон Бури - Miao Ying, the Storm Dragon
Небесный Фонарь - Sky Lantern
Нефритовые Воины - Jade Warriors
Нефритовые Копья - Jade Lancers
Пистольеры - Pistoliers
Рейтары - Outriders
Страж Китая - Cathayan Sentinel
Стратегисты - Strategists
Хранители Врат - Gate Keepers
Шугенган - Shugengan

СПЕЦ ПРАВИЛА

Ambushers - Засада	Авангард - Vanguard
Armour Bane - Бронелом	Бронелом - Armour Bane
Breath Weapon - Дыхательное Оружие	Дыхательное Оружие - Breath Weapon
Fear - Страх	Засада - Ambushers
Flaming Attacks - Огненные Атаки	Магическая Сопротивляемость - Magic Resistance
Hatred - Ненависть	Магические Атаки - Magical Attacks
Impact Hits - Сокрушительные Удары	Ненависть - Hatred
Killing Blow - Смертельный Удар	Несколько Ран - Multiple Wounds
Magic Resistance - Магическая Сопротивляемость	Огненные Атаки - Flaming Attacks
Magical Attacks - Магические Атаки	Смертельный Удар - Killing Blow
Multiple Wounds - Несколько Ран	Сокрушительные Удары - Impact Hits
Requires Two Hands - Требуется двух рук	Страх - Fear
Terror - Ужас	Требуется двух рук - Requires Two Hands
Vanguard - Авангард	Ужас - Terror