

ВЫБОР ПРИНАДЛЕЖНОСТИ РЫЦАРСКОГО ДОМА

КВЕСТОРИС ИМПЕРИАЛИС

Ограничения

- Может брать Легендарных титанов Лоялистов в качестве поддержки.
- Не может брать Порченных титанов, Рыцарей Ренегатов, Легендарных титанов Предателей и Черных щитов в качестве поддержки.

Способность Рыцарского дома

Доблестная атака: Один раз за игру в фазу движения добавь одному копыю 2" к скорости до конца фазы.

Черты Сенешаля

1	Master of War: Если копые Сенешаля использует Доблестная атака , то скорость увеличивается на 4", а не на 2".
2	Hunter of Traitors: Атаки по баннеру Сенешаля получают дополнительный штраф -1 на попадание, если баннер в укрытии.
3	Courting Death: Один раз за игру баннер Сенешаля может активироваться второй раз за игру. За использование получи сразу критическое попадание.

Штандарт Дома

Икона Императора (40 очков) – в 12" дружественные баннеры добавляют 2" к скорости при выполнении приказа **Full Stride**.

КВЕСТОРИС ОБЛИТУС

Ограничения

- Может брать Легендарных титанов Черных щитов в качестве поддержки.
- Не может брать Порченных титанов, Рыцарей Ренегатов, Легендарных титанов Предателей и Лоялистов и Пси-Титанов в качестве поддержки.

Способность Рыцарского дома

Твердое решение: Один раз за раунд баннер внутри копыя, при необходимости пройти командную проверку, чтоб не стать **Shaken**, можно ее пройти автоматически.

Черты Сенешаля

1	Giant Killer: Копье Сенешаля игнорирует штрафы на выполнение Прицельных атак против юнитов размера 8 или выше. Не используется в сочетании с Скоординированной атакой (Coordinated Strike) .
2	Xenos Sympathiser: Баннер Сенешаля может перебрасывать проваленные спас броски. Кроме того, спас бросок нельзя снизить ниже 6+ силой попадания.
3	Freeblade King: Копья могут состоять из Вольных клинков. Вольные клинки могут получать приказ Скоординированная атака (Coordinated Strike) если все рыцари в баннере вооружены одинаковым оружием и соблюдают остальные правила построения копыя (т.е. в копые должно быть два баннера одинакового типа).

Штандарт Дома

Рейдерский Флаг (40 очков) – атаки, выполненные против дружественного баннера в 6" получают модификатор -1 к броскам на попадание, если атака выполняется на близкой дистанции. Если выполняется **Прицельная (Targeted)** атака, выбранный целью Рыцарь должен находиться на Ближней дистанции

КВЕСТОРИС МЕХАНИКУМ

Ограничения

- Может брать Легендарных титанов Предателей и Лоялистов в качестве поддержки, но не обеих сразу.
- Не может брать Порченных титанов, Рыцарей Ренегатов и Легендарных титанов Черных щитов в качестве поддержки.

Способность Рыцарского дома

Расчет цели: Один раз за игру одно копые может получить приказ **Скоординированный удар**, **Разделение огня** или **Стрельба первым** без проверки. Каждый баннер в этом копые может получить разный приказ.

Черты Сенешаля

1	Survivor of Betrayal: Один раз за раунд когда баннер Сенешаля получает повреждение, один из бросков брони может быть уменьшен на один уровень.
2	Favoured by Mars: Сила оружия в баннере Сенешаля, имеющее силу 4 и больше, увеличивается на 1, до максимума 8.
3	Faithfull Servant: Один раз за игру Рыцарский дом Сенешаля может еще раз использовать Стратегему стоимостью 2 или меньше, уже использованную в игре ранее. Сенешаль должен быть на поле боя. Если Стратегему можно использовать несколько раз, то игрок может использовать ее два раза за фазу.

Штандарт Дома

Символ Омнисии (40 очков) – в фазе движения в 12" дружественные баннеры могут вместо движения выполнить **починку**. Кинь D6 за каждого рыцаря в баннере. На 4+ баннер восстанавливает 1 структурное очко, но не может вернуть уничтоженного рыцаря.

КВЕСТОРИС ТРЕЙТОРИС

Ограничения

- Может брать Легендарных титанов Предателей в качестве поддержки.
- Не может брать Порченных титанов, Рыцарей Ренегатов и Легендарных титанов Черных щитов и Лоялистов в качестве поддержки.

Способность Рыцарского дома

Жажда крови: Один раз за игру в фазу боя один баннер может добавить 1 к значению атак одного оружия с трейтом **Melee** до конца фазы. Можно выбрать только 1 оружие.

Черты Сенешаля

1	From Darkness Born: Оружие, нацеленное на копые Сенешаля, снижает показательные показатели меткости на 1 до минимума 0.
2	Battle Madness: Один раз за игру в <u>начале стратегической фазы</u> баннер Сенешаля может погрузиться в боевую ярость. При этом Ballistic Skill баннера Сенешаля снижается на 1 (до минимума 6+) и значение Command на 4 (до минимума 10+, но характеристика скорости увеличивается на 3").
3	Warmaster's Chosen: Один раз за игру баннер Сенешаля может зарядить Улучшенные снаряды. До конца раунда все оружие без трейта Melee в баннере Сенешаля получает трейт Ordance . Если у оружия уже есть трейт Ordance , то можно перебросить все проваленные кубы на пробитие.

Штандарт Дома

Око Хоруса (40 очков) – в 12" вражеские баннеры должны выполнить переброс Командной проверки, когда проходят проверку чтоб не стать **Shaken**.

БОЕВЫЕ ШТАНДАРТЫ

Один из рыцарей баннера Барона Сенешаля может нести Боевой Штандарт. Дальность действия меряется от его несущей модели. Достаточно чтобы один рыцарь из баннера находился в зоне действия Штандарта, чтобы он действовал на весь баннер. Если несущий Штандарт рыцарь уничтожается, то выберите другого рыцаря, что его поднимет. Сенешаль не может его нести. На рыцаря действуют Боевые Штандарты, которые несет рыцарь его собственного дома.

Королевский Штандарт (35 очков) – в 12” каждый баннер может перебросить проваленную Командную проверку, чтоб не стать **Shaken**.

Вымпел чемпиона (40 очков) – в 12” каждый баннер может перебросить 1 на попадание оружием с трейтом **Melee**.

Штандарт Глаза охотника (40 очков) – в 12” каждый баннер может перебросить 1 на попадание при атаке противников дальше 2” от себя.

Штандарт стойкости (50 очков) – в 12” каждый баннер считает первое **Critical** попадание в каждом раунде как **Devastating**.

Штандарт убийцы драконов (70 очков) - в 12” каждый баннер может перебросить 1 на пробитие, когда выполняет атаку оружием с трейтом **Melee** по цели размером 6 и выше.

Цвета Кастеляна (25 очков) – один раз за раунд в 12” один баннер может перебросить проваленную командную проверку при отдаче приказов.

Охранный штандарт (60 очков) – в 12” каждый баннер снижают силу попадания от оружия с трейтами **Blast** или **Firestorm** на 2, до минимума 3.

Штандарт с перчаткой (30 очков) – когда в 12” дружественный баннер заканчивает движение, бывшее частью приказа **Charge**, все вражеские баннеры в 2” от дружественного баннера должны выполнить командную проверку, чтоб не стать **Shaken**. Это делается до бросков атаки.

ШТАНДАРТЫ КОПЬЯ

Один из Рыцарей в каждом Баннере Верховного Сциона может быть улучшен до носителя Штандарта Копья. Дальность действия меряется от его несущей модели. Достаточно чтобы один рыцарь из баннера находился в зоне действия Штандарта, чтобы он действовал на весь баннер. Действует только на баннеры рыцарей, в котором находится несущий его рыцарь. Если несущий Штандарт рыцарь уничтожается, то выберите другого рыцаря, что его поднимет. Верховный Сцион не может его нести.

Кровавый Штандарт (30 очков) – Один раз за игру в начале стратегической фазы можно активировать. Все баннеры из копья в 6” могут получить приказ **Charge** без прохождения Командной проверки.

Штандарт Доблести (40 очков) - Один раз за игру в начале фазы боя можно активировать. Модель рыцаря в 6” может добавить 1 к значению атак одного из своего оружия с трейтом **Melee** до конца фазы.

Штандарт Неповиновения (10 очков) - Один раз за игру в начале стратегической фазы можно активировать. Все рыцари в копье перестают быть **Shaken** и могут получать приказы в этой фазе.

Штандарт Проницательности (35 очков) - Один раз за игру в начале фазы движения можно активировать. До конца следующей фазы движения рыцари в этом копье не получают штрафы за нарушение когеренции копья. Но если в стратегическую фазу когеренция копья нарушена, то копье не может получать приказы.

Штандарт Рассвета (только для сил Рыцарского Дома Квесторис Империалис) (50 очков) - Один раз за игру в начале стратегической фазы можно активировать. В 6” каждый баннер при получении **Critical** попадании кидает D6. На 5+ считает **Critical** попадание в этом как **Devastating**. Каждый баннер может воспользоваться этим только 1 раз.

Черный Штандарт (только для сил Рыцарского Дома Квесторис Механикус) (30 очков) - Один раз за игру в начале стратегической фазы можно активировать. До конца раунда дружественные баннеры в 4” считаются на 50% скрытыми.

Истлевший Штандарт (только для сил Рыцарского Дома Квесторис Механикус) (35 очков) - Один раз за игру в начале стратегической фазы можно активировать. До конца раунда все юниты в 6” вычитают 2 из результата бросков Ремонта.

Икона Завоевания (только для сил Рыцарского Дома Квесторис Облитус) (35 очков) - Один раз за игру в начале фазы боя можно активировать. До конца фазы дружественные баннеры в 6” добавляют 1 к силе всего своего оружия.

ОСОБЕННОСТИ И СБОР РЫЦАРСКОГО ДОМА

Силы Рыцарского Дома должны состоять как минимум из 1 копия, состоящего из 3 баннеров, и некоторого количества юнитов поддержки.

Все рыцари, формирующие баннер, должны иметь одинаковые оружие, но улучшения можно покупать по желанию. По крайней мере 2 баннера в копьё должны быть одного типа.

Вольные клинки

Баннеры **Вольных клинков** присоединяются к рыцарским домам также как баннеры поддержки добавляются к боевой группе Титанов.

- могут быть вооружены в любой комбинации;
- состоят из одного баннера поддержки;
- не могут входить в копьё;
- не могут получить приказ **Coordinated Strike**.

Копья

Командующий копьём – Верховный Сцион.

В каждом копьё назначается Баннер Верховного Сциона.

Пока Верховный Сцион в баннере, тот получает +2 на Командные проверки и все рыцари в баннере могут перебрасывать 1 на попасть при использовании WS.

При игре несколькими Копьями из Верховных Сционов выделяется Сенешаль.

Пока Сенешаль в баннере, тот получает +3 на Командные проверки и все рыцари в баннере могут перебрасывать 1 на попасть.

Все баннеры в копьё считаются единым юнитом для правил расстановки и активации.

При сборе Рыцарского Дома удели особое внимание количеству рыцарей.

Можно взять:

- 1-2 Acastus Knight Banner
- 2-4 Cerastus Knight Banner
- 3-6 Questoris Knight Banner
- 3-9 Armiger Knight Banner

Верховный Король

Любой Дом может улучшить Сенешаля до Верховного Короля за 50 очков. Он считается Сенешалем для всех правил с несколькими исключениями:

- *Вызовы (Challenges)*: Рыцарь Верховного Короля обязан совершать Прицельные (Targeted) атаки оружием с трейтом Melee по вражеским Верховным Сционам, Сенешалям и другим Верховным Королям.
- *Некустрашимый (Unshakable)*: Баннер Верховного Короля не может стать Ошеломленным (Shaken) и игнорирует любые эффекты правил, которые требуют стать Ошеломленным (Shaken).
- *Мастер боя (Master of Battle)*: Баннер Верховного Короля может получать Приказы без необходимости проходить Командные проверки, даже когда дружественный юнит уже провалил получение Приказа в этой фазе. Правило Мастер боя нельзя комбинировать с Приказами Копья.
- *Варлорд (Warlord)*: Добавь 3 очка Стратagem вместо 2.

Активация Копий

Баннеры в копьё активируются одновременно, как эскадрон.

Ошеломленный (Shaken): Каждый раз, когда из баннера убирается рыцарь, баннер должен проходить Командную проверку. Если она провалена - баннер считается **Ошеломленным**. Он сразу теряет любые приказы. Ошеломленный баннер вычитает 3” из своей скорости и получает модификатор -1 к броскам на попадание. В

активацию баннера в следующей стратегической фазе за Ошеломленный баннер делается бросок Командной проверки. Если он пройден – баннер больше не Ошеломлен. Даже если баннер прошел проверку он не может получить приказ.

Приказы для копия

Можно, но не обязательно, отдать приказ всему копьё и использовать наивысшее **Command** значение в нём.

Чардж (Charge)	Двигайся только по прямой линии. По итогам движения выполни Сокрушительную атаку против цели равного или меньше размера, либо атаку оружием с трейтом Melee (+1 атака за каждые 3” получает только один рыцарь)
Скоординированный удар (Coordinated Strike)	В <i>фазу боя</i> выполни одну атаку оружием без трейта Melee. Рыцари ближе 2” от цели, либо не видящие ее, либо находящиеся вне дальности выстрела оружия не участвуют в ней. Выбери рыцаря и соверши атаку одним из его оружий. Добавь к силе 1 за каждого рыцаря, участвующего в атаке.
Полный вперед (Full Stride)	Не атакует в <i>фазу боя</i> , но вместо этого двигается только прямо
Стрельба первым (First Fire)	Вместо движения сделай выстрел с одного оружия
Разделение огня (Split fire)	Не может поворачиваться в фазу движения, но в фазе боя может выбрать для каждого оружия разную цель

Фаза движения

Баннеры в копьё активируются по очереди и ходят как эскадрон.

При окончании движения каждый рыцарь должен быть не более чем в 3” от другого рыцаря своего баннера - это **когеренция баннера**. Пока она нарушена – баннер **Shaken**. По окончании движения всех баннеров из копия хотя бы один рыцарь из баннера копия должен быть в 6” от рыцаря из другого баннера копия – это **когеренция копия**. Пока она нарушена – потерявший когеренцию баннер **Shaken**.

Фаза боя

В баннере выполняются атаки по типам оружия, а не по моделям. Линия видимости у рыцарей круговая и другие рыцари в баннере ее не перекрывают. Все оружие баннера должно стрелять в одну цель, если не был получен приказ **Разделение огня (Split fire)**. **Сокрушительные атаки (Smash Attacks)** можно совершать только против других юнитов того же размера, либо меньше чем они сами.

Повреждения баннеров

Direct Hits – потеряй 1 структурное очко.

Devastating Hits - потеряй 2 структурных очка.

Critical Hits – потеряй 2 структурных очка и 1 рыцарь уничтожен.

Уничтоженные рыцари

Управляющий игрок сам выбирает, какую уничтоженную модель убрать с поля. Если рыцаря уничтожили прицельной атакой, то атакующий игрок может выбрать, какую модель убрать с поля.

При попадании по баннеру шаблоном, подсчитайте, сколько моделей накрывает шаблон **Blast** или **Firestorm** и примените столько попаданий.

СТРАТАГЕМЫ

Рыцарские дома могут использовать только стратагемы указанные тут. Все стратагемы одноразовые, если не указано иного. Рыцарские дома могут использовать все Полевые сооружения, как указано в **Rulebook**.

Мстительный (Vengeful) (1) – В стратегическую фазу выбери баннер, в котором осталась одна модель. Этот баннер получает сразу приказ **Charge**. Во время **Чарджа** рыцарь может выполнить **Smash Attacks**, считая его Размер x2. После её отыгрыша убери рыцаря из игры. В конце боя оппонент получает победные очки, равные половине Размера этого юнита, а не полному Размеру.

Обход (Outflank) (X) – Выбери в секрете один из баннеров **Вольных клинков**. Стоимость равна половине размера юнита, с округлением вверх. Разыгрывается в самом начале шага расстановки. Выбранный юнит откладывается в сторону и объявляется, что он идет в обход. Запишите, с какого нейтрального фланга поля боя он появится. Ему нельзя отдавать приказы и активировать его, пока он вне поля боя. В начале фазы движения первого хода объявите, с какой нейтральной стороны приближается юнит. Во время фазы движения второго хода юнит активируется и выставляется таким образом, чтобы все модели в баннере касались выбранной стороны поля. Юнит больше не двигается в этом ходу

Вмешательство (Interference) (2) – В начале стратегической фазы выбери один вражеский юнит. Он не может получить приказ в этом раунде.

Плазменные мины (Plasma Mines) (2) – Разыгрывается сразу после того как вражеский юнит заканчивает движение в этом ходу. Этот юнит получает D3 попаданий 10 силы. Если юнит – Титан, он получает попадания по ногам. Бьет сквозь Пустотные щиты.

Сбивающее щиты поле (Voidbreaker Field) (2) – Разыгрывается сразу после того как вражеский юнит с активным пустотным щитом заканчивает движение в этом ходу. Сделай бросок D6. На 2+ цель стратагемы должна немедленно выполнить столько спас бросков, сколько выпало на кубе. На 1 стратагема не действует, но можно снова ее использовать на следующем ходу.

Налёт огневой поддержки (Fire Support Bombardment) (3) – В каждую стратегическую фазу помести маркер взрыва 5” на поле боя и выполни разлет на D10”. Любой юнит, которого задевает маркер на финальной позиции, получает 1 попадание 8 силы или 2 попадания 8 силы, если отверстие маркера взрыва полностью на базе юнита.

Удар ланс батареей с орбиты (Orbital Lance Strike) (2) – В стратегическую фазу помести маркер взрыва 3” на поле боя и выполни разлет на D6”. Любой юнит, которого задевает маркер на финальной позиции, получает D3 попаданий 10 силы или 2D3 попаданий 10 силы, если отверстие маркера взрыва полностью на базе юнита.

Дымовая завеса (Smoke Screen) (1) – В стратегическую фазу выбери баннер на поле боя. Атаки по этому баннеру получают штраф -2 на попасть до конца раунда. Оружие с трейтом **Melee** этот штраф игнорирует.

Битва за каждый шаг (Fight for every Step) (2) – В конце битвы получите Победные очки за каждого вражеского титана, который не был уничтожен, но стал структурно ослабленным.

Обезглавливающий удар (Decapitating Strike) (2) – В конце битвы, если вражеский титан Принцепса Сеньерис уничтожен, то вы получаете Победные очки равные половине его Размера (с округлением вниз). Если у оппонента был Сенешаль и ты уничтожил весь его баннер, то получи 3 Победных очка.

Месть (Vengeance) (1) – Разыгрывается конце битвы. В начале боя выбери и запиши одного вражеского юнита. В конце боя покажи оппоненту, какого юнита ты выбрал. Если выбранный юнит титан – получи 2 Победных очка, если он стал структурно ослабленным – получи 3 Победных очка, а если он уничтожен – получи 3 Победных очка. Если выбранный юнит Баннер рыцарей, то получи 1 Победное очко если он потерял половину начальной силы (с округлением вверх) или 2 Победных очка, если полностью уничтожен.

Славная смерть (A Glorious Death) (1) – Разыгрывается только на Баннер Вольных клинков в конце боя. Выбери уничтоженный Баннер Вольных клинков. Твой оппонент не получает Победные очки за этот юнит.