WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

СПРАВОЧНИК

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Из вихря расколотого мира родились Восемь Владений. Бесформенное и божественное своим взрывом породили жизнь. Необычные, новые миры появились на небосводе, и каждый из них был населён духами, богами и людьми. Благороднейшим из богов был Зигмар. Бесчисленные годы он освещал владения, окутавшись светом и величием, пока строил своё королевство. Его силой была мощь грома, его мудрость была бесконечной, и как смертные, так и бессмертные преклонялись пред его высоким троном. Родились великие империи, и, на какое-то время, предательство было изгнано из этих земель. Зигмар назвал землю и небо своей собственностью и правил во время величественной эпохи мифов.

Но жестокость упорна. Как и было предсказано, великий союз богов и людей распался на части. Мифы и легенды погрузились в Хаос. Тьма затопила миры, и пытки, рабство и страх вытеснили величие, что было ранее. Зигмар отвернулся от смертных королевств, чувствуя отвращение к их судьбе. Вместо них он устремил свой взгляд на останки мира, который он утратил давным-давно, размышляя над его обугленным ядром в бесконечном поиске знамений надежды. И затем, в тёмном жаре своего гнева, он заметил проблеск чего-то великолепного. Он увидел рождённое в небесах оружие. Маяк, столь сильный, что способен пронзить бесконечную ночь. Армию, выкованную из всего, что он потерял. Зигмар приказал своим мастеровым приступить к работе, и они трудились долгие века, стремясь укротить силу звёзд. Когда великий труд Зигмара приблизился к завершению, он вновь посмотрел на владения и увидел, что власть Хаоса стала практически неоспоримой. Час отмщения пришёл. Наконец, чувствуя, как молнии пляшут в глазах, он приказал спустить с цепи свои творения.

Эпоха Зигмара началась.

ВСТУПЛЕНИЕ

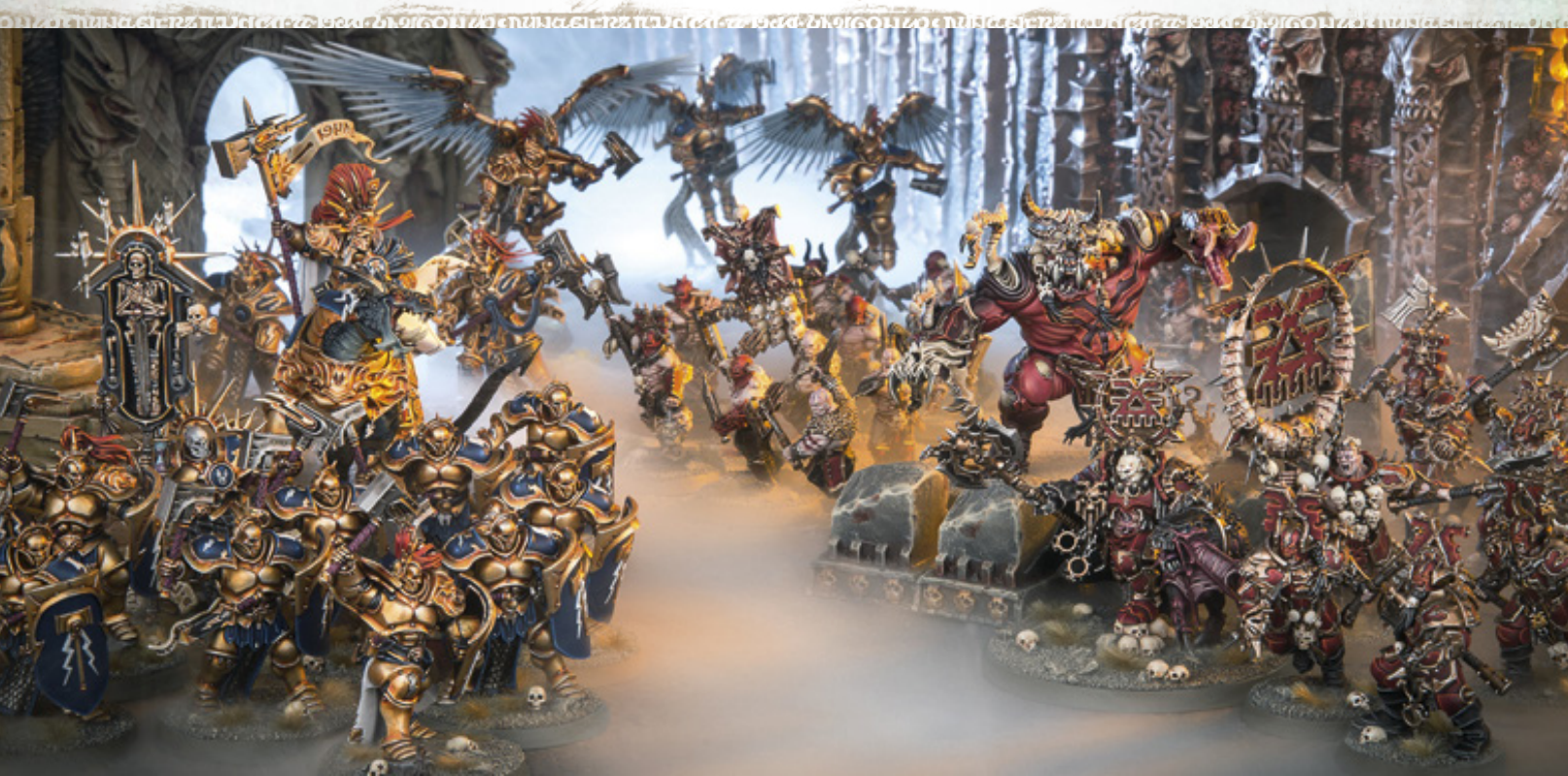
Это эпоха богов и чудовищ, эпоха войны отмщения. Это Эпоха Зигмара, и Владения смертных вздрогнут от её ярости.

Добро пожаловать в *Warhammer Age of Sigmar*, фантастическое хобби коллекционирования, покраски и настольной военной игры, которому нет аналогов. *Warhammer Age of Sigmar* происходит на полях восьми огромных и волшебных миров, рассказывая эпическую историю о тирании и надежде, воздаянии и сражениях, в которой вам надлежит сыграть ключевую роль. Путём сборки и покраски коллекции невероятных миниатюр от «Citadel» вы сможете сформировать одну из бесчисленных армий, которые сошлись в битве во Владениях смертных. Вы увидите, как ваша коллекция разрастается, превращаясь из маленькой дружины в могучую орду, и становясь всё более разнообразной и захватывающей с каждым новым пополнением.

Вселенная и развивающийся сюжет *Warhammer Age of Sigmar*, с которыми этот справочник вас кратко познакомит, разнообразны, ярки и крайне драматичны, и вы можете покрасить коллекцию ваших миниатюр так, что они будут столь же восхитительны, сколь и фантастические миры, откуда они родом. К счастью, на страницах *Warhammer Age of Sigmar* можно найти множество советов и вдохновения для как новичков, так и закалённых ветеранов. Покрасочные руководства предоставляют подробные пошаговые инструкции, помогая вам покрасить ваши миниатюры по такому стандарту, которым можно гордиться. Тем временем, великолепные миниатюрные демонстрации и ошеломляющие иллюстрации, которыми пестрит книга *Warhammer Age of Sigmar*, дают более чем достаточно топлива, чтобы поддерживать пламя вашего воображения многие годы.

Конечно, каждой армии нужна война, в которой можно было бы принять участие. Правила и военные свитки, представленные в *Warhammer Age of Sigmar* или присутствующие в коробке с вашими новыми миниатюрами, позволяют вам взять вашу любовно созданную коллекцию и отправить её на битву с коллекциями ваших друзей. Если игровые правила объясняют, как ваши миниатюрные воины двигаются, стреляют, метают заклинания и сражаются в эпических дуэлях на столе, то каждый военный свиток детально сообщает о конкретном отряде и о том, какую роль он играет в этой эпохе войн, предоставляя вам всю необходимую информацию для того, чтобы отправить эти модели в бой в качестве части вашей постоянно растущей армии.

Так что читайте, погрузитесь в славу и ужасы войны во Владениях смертных, и приготовьтесь к тому, что бури Эпохи Зигмара захлестнут вас.



Эпоха ВОЙН

Буря Зигмара, что столь давно подготавливалась, наконец разразилась. Разряды магических молний извергаются с потревоженных небес.

Герои нового рассвета парят навстречу битвам на двухвостых молниях. Это люди света, посланные с небес, чтобы нести отмщение.

Отполированные латы каждого вестника светятся огнями пылающих миров. Молнии пляшут в глазах, а их руническое оружие окружено ореолом силы.

Взмахи их мерцающих молотов знаменуют начало новой эры. Этой ночью на полях сражений во всех мирах прольётся кровь не угнетённых, но тиранов.

Вечные бурерождённые пришли, и они несут смерть.

Мира до начала времён больше не существует. Ничего, кроме смеха жестоких богов, более не осталось там, где некогда вращалась эта несчастливая сфера.
Металлическое ядро мира силы его собственного разрушения метнули далеко в космос, и лишь Бог-Король Зигмар успел зацепиться за его зигмаритовую поверхность. Ядро, хоть и было всего лишь маленьким шариком по сравнению с чудовищными созвездиями Вулкатрикс, Гидрагоса и Химерака, всё же продолжало ярко светиться. Его поймал и поместил на небосвод Великий дракон, Дракотион.
Взамен Зигмар предложил свою вечную благодарность. Он изготовил Дракотиону ожерелье из чистейшего зигмарита, дабы Великий дракон мог впоследствии всегда купаться в его ярком свечении. Так началась великая дружба, и со временем Дракотион показал Зигмару тайные пути во Владения смертных.
Так началась Эпоха мифов.

АЗИР

Владение небес

Владение небес мерцает, словно спираль из небесных самоцветов, и его дворцы и шпили светятся изнутри. Здесь единолично правит могучий Зигмар.

АКШИ

Владение огня

Земля невероятных страстей и непостоянного ландшафта. В этом мире порывы горячего ветра разносят повсюду агрессию.

ШАИШ

Владение смерти

Мир конца и безмолвного угасания, где всё находится в упадке. Никакой иной мир не населён таким количеством духов, ибо все врата в Преисподнюю находятся здесь.

ГИРАН

Владение жизни

Это владение, от пустошей до плодородных земель, вечно течёт по кругу. Потому, когда оно процветает, не существует территорий более лиственных или богатых.

ХИШ

Владение света

Некогда мир логики и симметрии, и здесь всё ещё царит ясность. Сама земля богата на символизм и скрытые значения.

ГУР

Владение зверей

Первобытный мир необузданной дикости, и все его земли имеют кое-что общее - лишь сильнейший может надеяться выжить здесь.

ХАМОН

Владение металла

Золотой рассвет озаряет негостеприимные и неприступные земли этого мира. Необычные трансформации в изобилии происходят среди его гигантских горных кряжей.

УЛЬГУ

Владение теней

Тринадцать регионов, и каждый полон тайн и загадок, едва слышимых среди порывов бриза… Все укрытые туманами земли не знают недостатка в иллюзиях и скрытой опасности.

ХАОС

Царство Тёмных богов

Этот бурлящий и непостижимый мир пестрит кошмарным ландшафтом без всякого числа. Тех, кто нарушает границы таких владений, пожирают, превращают в гротескных тварей или проклинают до конца времён.

ВЛАСТЬ ХАОСА

Порча Тёмных богов поглощает миры. Некогда величественные царства превратились в губительные кошмары, и каждый день - яростная борьба. Просвещение и цивилизация - ушедшая память, полностью утонувшая в варварстве Эпохи Хаоса.

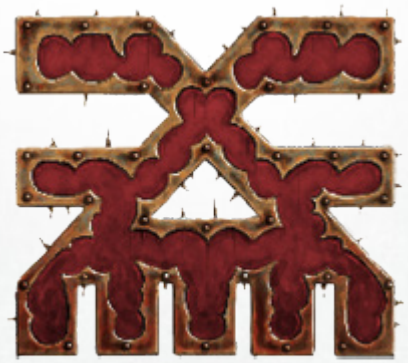
В Эпоху мифов боги шествовали по земле, как люди, и Зигмар занимался исследованием восьми новых магических миров, что родились после разрушения Мира до Времён. Одного за другим нашёл он тех из божеств, что пережили катаклизм, и собрал их вместе.

Последующие поколения стали свидетелями того, как цивилизации рождаются во всех этих восьми новых мирах, и на какое-то время они могли насладиться краткой утопией. Под мудрой властью Зигмара строились города и основывались культуры. Однако, время процветания оказалось недолгим.

Нагаш желал править единолично, начав усобицу и даже открытую войну между живыми и мёртвыми. Воинский дух Горкаморки увёл его от Зигмара, навечно посеяв семена конфликта между варварством и просвещением. Несмотря на приказы Зигмара, владыка Тирион повёл своих неожиданных союзников на захват Слаанеш, пока тот всё ещё переваривал поглощённые души. В других местах же стойкий Гримнир сражался с Вулкатрикс, Матерью саламандр, пока и бог, и чудище не пали в битве.

Из призрачной пустоты Тёмные боги смотрели на раздор во Владениях смертных и видели лишь свежую добычу. Царство Хаоса исторгло демонические легионы такого размера, что все прочие воинства казались смешными. Несмотря на великую доблесть народов Зигмара, их цивилизации вскоре оказались в окружении. Так началась Эпоха Хаоса - время смерти и обмана.

Оружие кхорнатских орд сделано из костей, меди и железа. Все люди страшатся его вечно голодных ударов.



Подобная черепу икона Кровавого бога Кхорна имеет множество разновидностей, но все символизируют бесконечное кровопролитие.

Пока старые враги становились более могущественными, а раздор поглотил земли, Бог-Король Зигмар восстановил прежние союзы и одержал множество побед, но этого было недостаточно. Объединившись с целью завоеваний, боги Хаоса оказались слишком сильными. Зигмар был вынужден возглавить великий исход в Небесное владение, последнее безопасное место под звёздами. Врата Азира захлопнулись за ним, и семь оставшихся миров оказались предоставленными самим себе.

Жизнь во Владениях превратилась в настоящий ад. Вся надежда на мир исчезла. Каждые раса, народ и поселение истекали кровью от ударов топорами Хаоса, а увешанные черепами крепости и нечестивые храмы надзирали за их землями.

Хотя потомки Мира до Времён цеплялись за надежду так, как могли, лишь те, кто принял образ жизни своих владык, жили достаточно долго. Честные люди сражались до смерти в кровавых ямах на потеху своим завоевателям, а жрецы мёртвых богов обратили свои оставшиеся неуслышанными молитвы к нечестивым силам. Падальщики искали любое мясо, что только можно найти, среди трупов павших, а духи предательства и обмана обращали брата на брата, а отца - на сына.

Боги Хаоса хохотали в триумфе, глубоко убеждённые, что не существует войска достаточно могучего, чтобы бросить им вызов. И всё же, на горизонте медленно собирались грозовые облака.

Пока разворачивался окровавленный гобелен Эпохи Хаоса, Зигмар пришёл к полному пониманию. Покорённые народы царств были на грани гибели, и хотя его прямое вмешательство могло превратить вероятное поражение в победу, этого всегда было мало, чтобы выиграть великую войну.

И таким образом Зигмар вооружился мудростью вместо силы. Отгородив Небесное владение от остальных Владений смертных, он призвал на помощь своего союзника, великого творца Грунгни. Небеса стали их кузней, а зигмарит мира-что-был - сталью. Всё, что им требовалось - герои, чтобы ею владеть.

Те смертные воины, что были непокорны душой, пропали из воюющих миров в ослепительных вспышках света. И хотя Испытания становления разрывали их тела и дух, самые достойные наполнились божественностью. Их души погрузились в магию звёзд, а физические оболочки обрели силу небесных львов. Переродившись, они вышли из мистической кузни Зигмара в виде Вечных бурерождённых - бессмертных героев, которым предначертано свергнуть тиранию Хаоса.

Буревоинства Зигмара воистину стали могучей силой. Лишь теперь он наконец спускает их с цепи, открыв врата Азира, чтобы нанести удар по легионам Тёмных богов с силой, от которой содрогнутся миры.

ПОРЯДОК

Хотя Великий союз Зигмара распался давным-давно, между теми расами, что сражаются за закон и справедливость, ещё существует связь. Зигмар - Бог-Король и Правитель небес - остаётся первейшим среди этих сил. Его армии из Вечных бурерождённых выступают ради отвоевания миров, и в этой войне бурерождённые не одни. Занимающиеся паровыми технологиями дуардины - народ мрачный, но и верный союзник. В то же время, красных убийц привечают меньше, ибо их поддержку можно заслужить только золотом. Воинства эльфов ещё более непостоянны - они весьма смертоносны, когда выступают из своих скрытых крепостей, но никто не может предсказать, когда они решат так поступить. Самые же загадочные из всех - серафоны, воины-рептилии, что появляются из ниоткуда, дабы присоединиться к войне с Хаосом.

ХАОС

В Царстве Хаоса Тёмные боги правят безраздельно. Хотя у каждого из них есть свои цели, их разрозненные армии будут сражаться рядом друг с другом, пока они смогут нести разрушение Владениям смертных. Совращённые смертные племена поклоняются этим нечестивым сущностям с безумным рвением, обменяв человечность на грубую силу, и их закованные в доспехи адской ковки чемпионы пробивают себе кровавый путь по мирам, а мутанты и чудища возвышаются над этими дружинами, соперничая за внимание Тёмных богов. Дикие блеющие стада обитают в пустошах, стремясь повергнуть цивилизацию и пожрать её останки, а крысолюды, известные как скавены, прогрызают длинные туннели под землёй, желая тоже возвыситься и править. Самыми же страшными слугами Тёмных богов являются демонические воинства, ибо это - Хаос во плоти.

СМЕРТЬ

Мёртвые не спят спокойно. Духи умерших населяют проклятые места во всех Владениях, питаясь страхом и высасывая жизнь из всех живых. При помощи тёмного искусства некромантии чародеи смерти могут призывать костяных предвестников смерти или ковыляющих оживших трупов, чтобы те выполняли их тёмные приказы. Аристократия нежити - вампиры-душегубы, бессмертные существа невообразимой мощи с неутолимой жаждой крови. И всё же, будь-то нематериальные ночные наваждения или крадущиеся пожиратели плоти, все в конечном итоге служат Нагашу, Великому некроманту, ибо это были его заклинания, что впервые пробудили мертвецов. На своём пути к превосходству Нагаш прогнал хранителей и божеств загробной жизни, присвоив себе верховную власть над умершими и владычество над всеми Преисподними.

РАЗРУШЕНИЕ

Силы Разрушения - словно природные катастрофы, они появляются подобно живому урагану, а их вторжения терзают царства, неся лишь смерть и разруху. Они живут ради войны и захвата того, что жаждут. Хотя армии разрушения по своей природе анархичны, чаще всего их ядро составляют племена орруков, гротов или огоров. Орруки - жестокие зеленокожие воины, которые настолько воинственны, что если рядом не будет врага, они нападут друг на друга. Их меньшие и более ловкие сородичи, гроты, предпочитают более изощрённые способы войны, и печально известны за удары в спину и внезапные нападения. Массивные огоры движимы лишь чревоугодием, ибо хотя они пожирают всё на своём пути, они всегда голодны. И вместе с этими ордами идут на войну хищные твари, которым нет числа.

Буря
во плоти

Ванд Молоторукий, лорд-целестант и первый из своей палаты, наслаждался величием огромных чертогов и элитных воинов, что заполонили их. Выстроившись гигантскими фалангами, под ним стояло десять тысяч героев, и небесно-голубые молнии, что венчали царство Зигмара, отражались в их золотых масках. Вскоре мучительное Долгое Затишье будет окончено. В мгновение ока их Бог-Король метнёт бойцов сквозь эфир, чтобы нанести удар по угнетателям Хаоса во всех Владениях смертных.

Чувствуя растущее напряжение, дракот Ванда взревел, среди его длинных, как сабля, зубов потрескивало электричество. Пользуясь моментом, лорд-целестант запрыгнул в седло и вскинул рунический молот Хельденсен.

- Этой ночью мы оседлаем бурю, - выкрикнул лорд Ванд, и неистовая радость в голосе отдалась эхом под куполами. Воздух треснул от металлического грома, когда фаланги внизу, вскинув зигмаритовые молоты, загрохотали в салюте.

- Этой ночью мы сокрушим дикарей и демонов, - продолжил Ванд. - Этой ночью мы отворим врата, что давно были закрыты. Павшие будут стократно отомщены, и сами Тёмные боги почувствуют нашу ярость!

Вечные бурерождённые одобрительно взревели, и лишь удары молотов по щитам приглушали громкость их голосов.

- Этой ночью, братья, - сказал Ванд, - мы начнём войну!

Раздался раскат грома, а затем последовала вспышка. Когда она прошла, небесные чертоги были заполнены лишь эхом.

Эпоха Зигмара началась.

Лорд-командующий
Командный эшелон
Храм геральдоров
Храм вершителей
Храм реликторов
Храм валедикторов
Священная палата
Палата разрушения
Образцовые палаты
Палаты предвестников
Воинские палаты
Резервная палата
Вспомогательная палата

Клинки Кровавого Бога

Геральдика

Войны

ГЕРАЛЬДИКА ВОЙНЫ

Миры *Warhammer Age of Sigmar* предоставляют бесконечные возможности для любого заядлого коллекционера миниатюр. Их парящий ландшафт, огромные армии и фантастические сражения - топливо и вдохновение для ваших собственных проектов, ибо миниатюры в этой книге являются лишь началом захватывающего путешествия.

Одна из величайших радостей коллекционирования миниатюр от «Citadel» - сборка и покраска вашей коллекции, особенно по мере того, как вы собираете и воссоздаёте всех великих героев, ужасающих чудищ и весь поразительный ландшафт Эпохи Зигмара. Ничто не сравнится с полностью покрашенной армией, что выстроилась в боевые порядки среди тщательно проработанных декораций - эпический фентези-мир, воссозданный в миниатюре, со всеми великолепием и зрелищностью, что ему сопутствует. Или же армию можно выставить на всеобщее восхищение при помощи выставочных стеллажей.

В том, чтобы делать миниатюры такими, как вам хочется, присутствует истинное удовольствие, когда вы оживляете их при помощи кисточки, выделяя все прекрасно изготовленные детали каждой модели. Некоторые люди обожают считать каждую отдельную миниатюру произведением искусства, уделяя огромное внимание каждому миллиметру и придумывая сценические подставки, в то время как прочие предпочитают собирать гигантские легионы воинов в одинаковых цветах, делая акцент на зрелищности многочисленных рядов, вооружённых и готовых к войне.

Нет верного или неверного способа в этом деле - вы должны идти туда, куда поведёт вас ваше воображение, и делать то, что, как вы считаете, позволяет вашим миниатюрам выглядеть прекрасно. Не спешите и соберитесь с мыслями. Цветовая схема, которую вы изберёте, поможет вашим моделям обрести отличительные черты и свою историю, определив то, кем они станут. Почему эта отдельная палата Вечных бурерождённых носит побитые и потрёпанные доспехи? Почему они красят древки молотов в яркое серебро? Что они делают в таинственной местности среди светящихся ледяных скульптур и синего пламени?

На последующих страницах мы привели некоторые примеры, подсказки и советы, как красить ваши новые модели. «Games Workshop»производит соответсвующее количество красок, кисточек, инструментов и руководств, чтобы помочь вам, но в конечном итоге выбор за вами - какую захватывающую историю вы хотите рассказать при помощи ваших миниатюр?

БУРЕВОИНСТВА ВЕЧНЫХ БУРЕРОЖДЁННЫХ

Буревоинства Вечных бурерождённых многочисленны и величественны - лишь сам Зигмар ведает их истинное число. Ниже - шесть прославленных буревоинств, каждое имеет свои геральдику и историю, что могут послужить в качестве вдохновения для вашей собственной коллекции. Многие хоббисты, конечно, порадуются созданию своего собственного воинства.

Молоты Зигмара были первым буревоинством, брошенным в бой против орд Хаоса. Им принадлежит мощь молний.

Лишь Астральные Храмовники вошли в Искривлённый лес и вернулись с победой. Они - Бич чудищ и Истребители зверей.

Наковальни Хельденхаммера - тёмные и задумчивые. Их Перековка произошла тогда, когда Разрушенный Мир утонул в магическом мраке.

Мало что известно о стойких и таинственных Львах Зигмара, кроме их геральдики и грохочущего рёва их боевого клича.

Небесные Поборники были выкованы исключительно из героев наиболее разорённых войной земель. Они не знают ни жалости, ни терпения.

Хотя их тела носят шрамы от Перековки, Освящённые Рыцари столь чисты духом, что злые чары слабо действуют на них.

ПОКРАСКА МОЛОТОВ ЗИГМАРА

Вечные бурерождённые в этой книге были покрашены согласно простой, но эффективной цветовой схеме. Следуйте шагам далее и вы достигнете великолепных результатов со своей собственной коллекцией воинов-бурерождённых.

После аккуратного отделения модели от литника и сборки при помощи клея для пластика от «Citadel» загрунтуйте её из спрея Chaos Black. Убедитесь, что слой лёг ровно.

Теперь нанесите базовые цвета. Мы использовали Retributor Armour и Kantor Blue для доспехов, Leadbelcher для молота и табарда, и Screamer Pink для древков оружия.

Щедрая проливка цветов из линейки теневых красок от «Citadel» добавит контраста и выделит детали. Reikland Fleshshade - отличный выбор для Вечных бурерождённых.

Используйте слоевые краски от «Citadel», чтобы добавить насыщенности и чёткости выступающим областям. На этом этапе мы применили Auric Armour Gold, Altdorf Guard Blue, Runefang Steel и Pink Horror.

Высветлите модель по краям при помощи тонкой кисточки от «Citadel». Мы воспользовались Fenrisian Grey для синего, White Scar для символики и Liberator Gold для доспеха.

Покрасьте подставку при помощи Steel Legion Drab. После нанесения клея типа ПВА посыпьте её песком от «Citadel». Когда подставка высохнет, приклейте несколько пучков травы типа Middenland Tufts при помощи всё того же ПВА.

После того, как вы попробовали покрасить Вечного бурерождённого, почему бы вам не покрасить и остальную часть стартового набора *Warhammer Age of Sigmar* при помощи *Warhammer Age of Sigmar Painting Guide* (покрасочного руководства)?

Это всеобъемлющее руководство проведёт вас по этапам покраски ваших славных миниатюр от «Citadel», шаг за шагом, с множеством фотографий для пояснения и полезных покрасочных советов и хитростей.

Warhammer Age of Sigmar Painting Guide доступен для покупки в качестве цифровой электронной книги в магазине iBooks и с веб-страницы Black Library.

Битва началась

В разорённом сражениями Царстве жизни воины бога Хаоса Нургла столкнулись с новым и смертоносным врагом.

Легионы предвестников гибели выступают из загробных царств Шаиша, и леденящий туман могил следует за ними к их смертной добыче.

Даже болезнетворная выносливость избранных Чумного бога не может противостоять натиску Вечных бурерождённых.

Земля дрожит, когда закованные в железо всадники Кхорна врезаются прямо в надвигающуюся армию огоров Зверокогтя.

Хищные кланы скавенов объединяются в хрупкий союз, и их натиск вырывает из рук защитников-сильванетов стратегически важные Врата владений.

Гром и пламя

ПРАВИЛА

***Warhammer Age of Sigmar* позволяет вам командовать войском могучих воинов, чудищ и боевых машин. Эти правила включают в себя всё, что вам нужно, чтобы сражаться в необычных и волшебных землях, владеть могущественными чарами, затмевать небо стрелами и крушить врагов в кровавых схватках!**

АРМИИ

Пока битва не началась, соперничающие военачальники собирают своих самых могучих воинов.

Чтобы сыграть, вам сначала нужно собрать из миниатюр вашей коллекции армию. Армии могут быть любого размера по вашему желанию, и вы можете использовать любое количество моделей, какое захотите. Чем больше отрядов вы пожелаете выставить, тем дольше и интереснее будет игра! Обычно, игра с примерно сотней миниатюр на сторону займёт что-то около целого вечера.

ВОЕННЫЕ СВИТКИ И ОТРЯДЫ

Все фигурки описаны в военных свитках, которые предоставляют все необходимые для их применения в игре правила. Они часто сражаются отрядами, и вам понадобятся свитки для каждой модели или каждого отряда, которые вы хотите выставить.

Подразделение может состоять из одной или более модели, но не может включать в себя модели из других свитков. Отряд нужно выставлять и двигать как единую группу, в которой все находятся в пределах 1'' друг от друга. Если по тем или иным причинам подразделение должно будет разделиться в ходе битвы, оно должно перегруппироваться в следующей своей фазе движения.

ИНСТРУМЕНТЫ ВОЙНЫ

Дабы поучаствовать в битве, вам понадобятся рулетка и несколько кубиков.

Расстояния в *Warhammer Age of Sigmar* считаются в дюймах (''), между ближайшими элементами моделей или отрядов, от которых или к которым вы считаете. Вы можете измерять расстояния в любой нужный вам момент. Подставка модели не рассматривается в качестве её части, - она лишь помогает модели стоять - так что не учитывайте её при измерениях.

Warhammer Age of Sigmar предполагает применение шестигранных кубиков (иногда сокращаемых до D6). Если правило требует кинуть D3, бросьте кубик и уполовиньте результат, округляя вверх. Некоторые правила позволяют перебрасывать кубы, что означает, что вы можете бросить часть или все кубики ещё раз. Вы никогда не сможете перебросить кубик более одного раза, и перебрасывать надо до того, как будут применяться какие-либо (если есть) модификаторы к броску.

ПОЛЕ БОЯ

Будь-то огненные колонны, медные алтари или заброшенные руины, миры полны необычных явлений и смертоносных препятствий.

Битвы в *Warhammer Age of Sigmar* ведутся на бесконечно разнообразных и захватывающих территориях Владений смертных, от бесплодных вулканических равнин и небезопасных небесных храмов до густых джунглей и циклопических развалин. Власть Хаоса чувствуется повсюду, и ни одна земля не избежала порчи войны. Эти невероятно фантастические ландшафты вы воссоздаёте всякий раз, когда играете в *Warhammer Age of Sigmar*.

Стол и применяемые вами элементы ландшафта составляют ваше поле боя.

Полем боя может быть любая плоская поверхность, на которой модели смогут стоять, - например, обеденный стол или пол - и оно может быть любого размера или любой формы, но не меньше, чем метр в диаметре.

Во-первых, вам стоит решить, в каком из семи Владений смертных будет происходить сражение. Например, вы можете решить, что ваш первый бой пройдёт во Владении огня. Порой вам нужно будет знать это заранее, чтобы использовать определённые способности. Если вы не можете договориться, какой мир выбрать, киньте кубик, и у кого выпадет больше, тот и решает.

Лучшие битвы происходят на искусно придуманном и сделанном ландшафте, но не имеет значения, много ли у вас элементов ландшафта или всего лишь несколько! Хорошим выбором будет не менее 1 элемента на каждые полметра игровой площади, но меньше тоже подойдёт, а большее количество способно сделать бой ещё более интересным.

Чтобы легче было в выборе мест расположения вашего ландшафта, вы можете кинуть два кубика и сложить их - получившийся результат будет соответствовать полуметровой площади вашего поля боя. После этого проконсультируйтесь с таблицей внизу.

Результат броска	Элементы ландшафта
2-3	Никаких элементов
4-5	2 элемента
6-8	1 элемент
9-10	2 элемента
11-12	выберите от 0 до 3 элементов.

ТАИНСТВЕННЫЙ ЛАНДШАФТ

Ландшафт Владений смертных может и помогать, и вредить вашим воинам. Если не указано обратного, модель может передвигаться по нему, но не через (так, вы не можете пройти сквозь твёрдую стену или дерево, но можете приказать модели перелезть через них). Кроме того, как только вы выставили все элементы ландшафта, либо киньте кубик по таблице внизу, либо выберите оттуда правила для каждого из них:

ТАБЛИЦА ЛАНДШАФТА

Результат	Ландшафт
1.	**Проклятый:** Если любой из ваших отрядов находится в пределах 3'' от этого элемента в вашу героическую фазу, вы можете объявить, что он совершает жертвоприношение. В этом случае отряд получает D3 смертельных ран, но вы сможете добавлять 1 ко всем броскам на попадание этого подразделения до начала следующей вашей героической фазы.
2.	**Таинственный:** Добавляйте 1 к результату любых бросков на сотворение или рассеивание заклинаний для моделей волшебников в пределах 3'' от этого элемента.
3.	**Вдохновляющий:** Добавьте 1 к Храбрости всех отрядов в пределах 3'' от этого элемента.
4.	**Смертоносный:** Киньте кубик за все модели, которые пересекают в результате бега или разбега для атаки этот элемент, или же заканчивают в нём своё движение. Если выпадет 1, модель убита.
5.	**Мистический:** Киньте кубик в вашу героическую фазу за все отряды в пределах 3'' от этого элемента. Если выпадет 1, отряд заколдован и не может сотворять заклинания, двигаться или атаковать до начала следующей вашей героической фазы. Если же выпадает 2-6, отряд зачарован и вы можете перебрасывать неудавшиеся броски на ранение для него до начала вашей следующей героической фазы.
6.	**Зловещий:** Все ваши отряды в пределах 3'' от этого элемента в вашу героическую фазу устрашают врага до начала следующей героической фазы. Отнимайте 1 от Храбрости всех вражеских отрядов в пределах 3'' от одного или более отряда, который вызывает страх.

БОЙ НАЧИНАЕТСЯ

Гром гремит в небесах, когда армии маршируют по полю боя.

Вы теперь готовы к началу сражения, но перед этим вы должны выставить ваши армии на поле боя.

РАССТАНОВКА

Перед расстановкой оба игрока кидают кубик, кидая снова, если будет ребро. Игрок с более высоким результатом должен поделить поле боя на две равные половины, одну из которых забирает оппонент в качестве своей территории. Некоторые примеры этого показаны ниже.

Игроки затем по очереди выставляют отряды, по одному за раз, начиная с игрока, который получил более высокий результат по броску кубика. Модели нужно выставлять на их территории, более чем в 12'' от вражеской.

Вы можете продолжать выставлять отряды, пока не закончатся все, которыми вы хотите сражаться в этой битве, или не хватает больше места. Это ваша армия. Посчитайте число фигурок - это может пригодиться позднее. Все оставшиеся подразделения будут в резерве, не играя никакой роли, если только судьба не предоставит шанс. Игрок-оппонент может продолжать выставлять отряды. Когда он закончит, расстановка будет считаться завершённой. Игрок, расставившийся быстрее, всегда решает, кто ходит первым в первом боевом раунде.

ГЕНЕРАЛ

Как только вы закончили выставлять отряды, назначьте одну из моделей вашим генералом. Он получает командную способность, как описано тут.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Во Владениях смертных битвы жестоки и беспощадны - они идут до самого конца, и одна из сторон может победить, если враг был повержен, или же на поле боя не осталось вражеских моделей. Победитель может сразу же заявить о **крупной победе** и о почестях и триумфе, что полагаются вместе с ней, в то время как побеждённый должен будет убраться восвояси, зализывая раны и смирившись с позором неудачи.

Если же было невозможно привести сражение к логическому завершению, или же исход не очевиден, то тогда итог можно посчитать путём сравнения числа удалённых из игры моделей с числом моделей, которые были изначально в каждой армии на момент расстановки. Выражение данных чисел в виде процентов позволяет легко определить победителя, но такая победа может быть лишь **малой**. Например, если один из игроков потерял 75% своих начальных моделей, а другой - 50%, то тот, кто потерял 50%, может заявить о малой победе.

Модели, добавленные в ряды вашей армии во время игры (например, при помощи призыва, подкреплений, воскрешений и так далее), не учитываются в подсчёте начальных сил, но должны учитываться в подсчёте понесённых армией потерь.

ПОБЕДЫ ПО ВНЕЗАПНОЙ СМЕРТИ

Порой игрок может попытаться одержать победу по внезапной смерти. Если у одной из армий моделей на треть больше, чем у другой, уступающий в числе игрок может выбрать одно задание из таблицы внезапной смерти после назначения генералов. **Крупную победу** можно присвоить сразу же после того, как задание было выполнено уступающим в числе игроком.

ТРИУМФЫ

После выбора задания по внезапной смерти, если ваша армия одержала крупную победу в предыдущей битве, киньте кубик и посмотрите, каков результат, по таблице триумфов ниже.

ТАБЛИЦА ВНЕЗАПНОЙ СМЕРТИ

Уничтожить: Вражеский игрок выбирает среди рядов своей армии отряд с ключевыми словами Герой, Волшебник, Жрец или Чудище. Уничтожьте выбранный отряд.
Потрепать: Вражеский игрок выбирает среди рядов своей армии отряд из пяти или более моделей. Уничтожьте выбранный отряд.
Выжить: У вас должна быть всё ещё в строю хотя бы одна модель, которая присутствовала на поле боя в начале битвы, до конца шестого боевого раунда.
Захватить объект: Выберите один элемент ландшафта на вражеской территории. У вас должна быть хотя бы одна дружественная модель в пределах 3'' от этого элемента до конца четвёртого боевого раунда.

ТАБЛИЦА ТРИУМФОВ

Результат	Триумф
1-2	**Благословение:** Вы можете изменить результат броска одного кубика на желаемый раз за бой.
3-4	**Вдохновение:** Вы можете перебросить все неудавшиеся броски на попадание для одного отряда в вашей армии в одной фазе ближнего боя.
5-6	**Усиление:** Добавьте 1 к параметру **Ран** вашего генерала.

БОЕВЫЕ РАУНДЫ

Могучие армии сталкиваются друг с другом посреди кровавых брызг и треска магии.

Warhammer Age of Sigmar проходит в виде серии боевых раундов, каждый из которых разбит на два хода - по одному на игрока. В начале каждого раунда оба игрока кидают кубик, перебрасывая в случае ребра. Игрок, у кого больше, решает, кто ходит первым в этом раунде. Каждый ход состоит из следующих фаз:

1. Героическая фаза
Колдуйте заклинания и применяйте героические способности.
2. Фаза движения
Двигайте отряды по полю боя.
3. Фаза стрельбы
Стреляйте из дальнобойного оружия.
4. Фаза нападения
Отправляйте отряды в ближний бой.
5. Фаза рукопашного боя
Группируйтесь и атакуйте рукопашным оружием.
6. Фаза боевого шока
Испытывайте храбрость потрёпанных отрядов.

Как только первый игрок завершил свой ход, второй игрок совершает свой. Когда и он закончил, раунд боя окончен, и начинается новый.

ПРЕДБОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ
Некоторые военные свитки позволяют вам пользоваться способностью «после того, как закончится расстановка». Такие способности применятся до первого боевого раунда. Если у обеих армий есть такие, оба игрока кидают кубик, перебрасывая в случае ребра. Игрок, у кого результат выше, использует эту способность первым.

ГЕРОИЧЕСКАЯ ФАЗА

Пока армии сближаются, их лидеры применяют колдовские способности, совершают жертвоприношения богам или отдают отрывистые команды.

В вашу героическую фазу вы можете приказать волшебникам в вашей армии творить заклинания (см. правила для магов).

Кроме того, другие отряды в вашей армии могут иметь на своих военных свитках способности, которые можно применять в героическую фазу. Обычно, их можно использовать только в вашу фазу. Однако, если способность сообщает, что может применяться в каждой героической фазе, значит, её можно использовать как в вашу фазу, так и фазу противника. Если оба игрока могут применять способности в героическую фазу, игрок, чей сейчас ход, применят все свои первым.

КОМАНДНАЯ СПОСОБНОСТЬ
В вашу героическую фазу ваш генерал может применить одну командную способность. Все генералы имеют «Вдохновляющее присутствие», и у некоторых может быть больше согласно их военному свитку.

Вдохновляющее присутствие: Выберите отряд в вашей армии в пределах 12” от генерала. Этот отряд сможет не проходить тест на боевой шок до начала вашей следующей героической фазы.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Земля содрогается от поступи марширующих ног, когда армии занимают свои позиции.

Начните вашу фазу движения, выбрав один из отрядов и передвинув все модели в нём, которые хотите, в нужном направлении. Затем вы можете выбрать другой отряд и тоже передвинуть его, и так пока все желаемые подразделения не походят. Модели не могут ходить более одного раза за одну фазу движения.

ДВИЖЕНИЕ
Модель можно двигать в любом направлении, на расстояние в дюймах, равное или меньшее параметру Ход на военном свитке. Её можно двигать вертикально, дабы перебираться через элементы ландшафта, но нельзя перемещать через другие модели. Ни одну из частей фигурки нельзя перемещать дальше, чем указано в параметре Хода.

ВРАЖЕСКИЕ МОДЕЛИ
Когда вы перемещаете модель в фазу движения, вам нужно держаться подальше от любых вражеских моделей в пределах более чем 3”. Модели из вашей армии - дружественные, а из вражеской - вражеские.

Отряды, начинающие фазу движения в пределах 3” от вражеских подразделений, могут или остаться на месте, или отступить. Если вы решите отступить, отряд должен закончить движение в радиусе более 3” от всех вражеских. Если подразделение отступает, то не сможет позднее в этом же ходу стрелять или атаковать в ближнем бою.

БЕГ
Когда вы выбираете отряд для перемещения в фазу движения, вы можете объявить, что он будет бежать. Киньте кубик и добавьте к нему значение параметра Ход всех моделей в отряде до конца фазы. Бегущее подразделение позднее в этом же ходу не может стрелять или атаковать в ближнем бою.

ПОЛЁТ
Если военный свиток модели утверждает, что она может летать, то модель способна пересекать другие миниатюры и элементы ландшафта, словно их и нет. Она по-прежнему не может заканчивать движение в пределах 3” от врага в фазу движения, и если она уже в радиусе 3” от него, то может лишь отступить или остаться на месте.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Шторм смерти накрывает поле боя, когда стрелы сыпятся, словно ливень, а боевые машины мечут свои смертоносные снаряды.

В вашу фазу стрельбы вы можете стрелять моделями, вооружёнными стрелковым оружием.

Выберите один из ваших отрядов, но не тот, который бежал или отступал в этом ходу. Каждая модель в нём стреляет из всего стрелкового оружия, которым вооружена (см. **Нападение**). После того, как все модели отстрелялись, вы можете выбрать другое подразделение, пока все отряды, которые могут стрелять, не сделают этого.

ФАЗА НАПАДЕНИЯ

Воины рвутся в бой, выкрикивая заставляющие кипеть кровь боевые кличи и истребляя друг друга клинками, молотами и когтями.

Любой ваш отряд в пределах 12” от врага в вашу фазу нападения может осуществить его. Выберите подходящий отряд и киньте два кубика. Каждая модель в подразделении может переместиться на указанное число в дюймах. Вы не можете выбирать отряды, бежавшие или отступавшие в этом ходу, равно как и те, что находятся в пределах 3” от противника.

Первая модель, что вы двигаете, должна остановиться перед вражеской в радиусе 1/2”. Если это невозможно, нападение не удалось и ни одна модель в атакующем отряде не сможет двигаться в этой фазе. Когда вы передвинули все модели в нужном подразделении, вы можете выбрать другое подходящее подразделение, чтобы совершить нападение, пока все отряды, способные это сделать, не походят.

ФАЗА РУКОПАШНОГО БОЯ

Резня захлёстывает поле боя, когда враждующие армии рвут друг друга на части.

Любой отряд, который совершил нападение или имеет модели в пределах 3” от вражеского, может атаковать рукопашным оружием в фазе рукопашного боя.

Игрок, чей сейчас ход, выбирает отряд, который будет атаковать, затем оппонент должен напасть своим отрядом, и так далее, пока все подходящие подразделения обеих сторон не атаковали друг друга по разу каждое. Если одна сторона первой совершит все свои атаки, тогда другая завершает свои, по очереди каждым отрядом. Нельзя атаковать одним и тем же подразделением более одного раза за одну фазу рукопашного боя. Атака делится на две ступени - сначала отряд группируется, затем совершает все свои атаки.

Ступень 1: Когда вы группируетесь, вы можете подвинуть каждую модель в отряде на вплоть до 3” по направлению к ближайшей вражеской модели. Это позволит фигуркам в отряде приблизиться к врагу для атаки.

Ступень 2: Каждая модель в отряде атакует всем рукопашным вооружением, которое у неё есть (см. **Нападение**).

ФАЗА БОЕВОГО ШОКА

Даже храбрейшие сердца могут дрогнуть, когда ужасы битвы взимают свою дань.

В фазе боевого шока оба игрока должны пройти тест на боевой шок для тех отрядов своих армий, которые понесли потери в этом ходу. Игрок, чей сейчас ход, проходит тест первым.

Чтобы провести тест, киньте кубик и добавьте к результату число убитых в этом ходу моделей в данном отряде. За каждую единицу, на которую сумма превышает самый высокий показатель Храбрости в подразделении, одна модель из него должна убежать, и таким образом удаляется из игры. Добавьте 1 к Храбрости за каждые 10 моделей в отряде на момент теста.

Вы должны решить, какие модели убегают из рядов подчинённых вам подразделений.

НАПАДЕНИЕ

Удары обрушиваются на врага, нанося кровавые раны.

Когда отряд атакует, вы должны сначала выбрать цель, затем осуществить все атаки и, наконец, нанести какой-либо итоговый урон.

Число атак модели определяется оружием, которым она вооружена. Оружейные опции перечислены в описании на военном свитке. Стрелковое оружие можно использовать в фазе стрельбы, а рукопашное - в фазе рукопашного боя. Число атак модели равно параметру Атаки применяемого ею вооружения.

ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

Сначала выберите целью вражеский отряд. Чтобы атаковать его, модель противника должна быть в радиусе действия вашего оружия (т.е. в пределах максимальной дистанции, в дюймах, что соответствует параметру Дальности оружия), и быть видимой для атакующих (если вы не уверены, наклонитесь и посмотрите из глаз модели, чтобы узнать, видима ли цель). В целях определения видимости атакующая модель может смотреть сквозь другие миниатюры в отряде.

Если у модели более одной атаки, вы можете распределить их между разными потенциальными целевыми отрядами, как пожелаете. Если модель делит свои атаки между двумя или более вражескими подразделениями, проведите сначала все по одному отряду, прежде чем заниматься следующим.

НАНЕСЕНИЕ АТАК

Атаки можно наносить по одной за раз, но, в некоторых случаях, вы можете кинуть все кубики одновременно. Следующая последовательность нападения применяется в случае, когда атаки совершаются по одной за раз:

1. Бросок на попадание: Киньте кубик. Если результат равен или выше параметра Попадание оружия, оно бьёт в цель и вы должны сделать бросок на ранение. Если нет, атака не удалась и последовательность прерывается.

2. Бросок на ранение: Киньте кубик. Если результат равен или выше параметра Ранение оружия, оно наносит урон и оппонент должен сделать спасбросок. Если нет, атака не удалась и последовательность прерывается.

3. Спасбросок: Оппонент кидает кубик, модифицируя результат параметром Пробой оружия. Например, если у него Пробой равен -1, то из спасброска вычитается 1.

Если результат равен или выше параметра Спасбросок модели, рана не была нанесена и последовательность прерывается. Если нет, атака успешна, и вы должны определить нанесённый цели урон.

4. Определите урон: Когда все атаки были совершены, каждая успешная атака наносит число ран, равное параметру Урон оружия. Большая часть вооружения имеет параметр Урон в 1, но некоторые могут нанести 2 или более ран, позволяя тяжело ранить даже самых могучих героев, или же прорубать себе путь сквозь более чем одного противника всего лишь одним ударом!

Чтобы сделать несколько атак сразу, все они должны иметь одинаковые параметры Попадания, Ранения, Пробоя и Урона, и должны быть направлены в один и тот же вражеский отряд. В этом случае бросьте одновременно все кубы на попадание, ранение и, наконец, все спасброски, после чего подсчитайте общее количество нанесённых ран.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА

После совершения всех атак игрок, командующий отрядом-целью, распределяет нанесённые раны по своему усмотрению (моделям не обязательно нужно быть в досягаемости или пределах видимости атакующего отряда). При нанесении урона, когда вы распределяете раны между моделями, вы должны продолжать выдавать раны модели до тех пор, пока либо она не погибнет, либо больше не останется распределяемых ранений.

Когда число полученных ранений у модели равняется её параметру Ран, модель погибает. Уберите её в сторону - она удалена из игры. Некоторые военные свитки включают в себя способности, позволяющие лечить раны. Исцелённое ранение более не оказывает никаких эффектов. Вы не можете вылечить убитую модель.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

Некоторые атаки наносят смертельные раны. Не делайте бросков на попадание, ранение или спасбросков - просто распределите раны по моделям в целевом отряде как описано выше.

УКРЫТИЕ

Если все модели в отряде находятся в элементе ландшафта или на нём, вы можете добавить 1 ко всем их спасброскам, чтобы отобразить, что они находятся в укрытии благодаря данному ландшафту. Этот модификатор не применяется в фазе рукопашного боя, если отряд, для которого вы кидаете спасброски, в этот же ход брал разбег для нападения в ближнем бою.

ВОЛШЕБНИКИ

Миры пропитаны магией - неисчерпаемым источником могущества для тех, кто способен с ним совладать.

Некоторые модели на своих военных свитках обозначены как волшебники. Вы можете пользоваться ими для сотворения заклинаний в вашей героической фазе, а также для рассеивания их во вражеской. Число заклятий, которые чародей может попытаться сотворить или рассеять в каждом ходу, указано на свитке.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Все чародеи могут применять заклинания, описанные ниже, равно как и любые другие, которые перечислены на их свитках. Волшебник может попытаться сотворить лишь одно заклятие в ход.

Для сотворения заклинания киньте два кубика. Если сумма равна или выше, чем сложность сотворения, заклинание успешно.

Если оно сотворено, оппонент может выбрать любого своего чародея в пределах 18'' от сотворившего, который его видит, и попытаться рассеять заклятие до того, как сработает его эффект. Чтобы его рассеять, киньте два кубика. Если результат броска выше результата бросков на сотворение, эффекты заклинания игнорируются. Заклинание можно попытаться рассеять лишь один раз.

ТАИНСТВЕННЫЙ РАЗРЯД

Таинственный разряд имеет сложность 5. Если сотворён успешно, выберите вражеский отряд в пределах 18'' от сотворившего, который находится в зоне видимости. Выбранный отряд получает D3 смертельных ран.

МИСТИЧЕСКИЙ ЩИТ

Мистический щит имеет сложность 6. Если сотворён успешно, выберите сотворившего или дружественный отряд в пределах 18'' от него, который находится в зоне видимости. Вы можете добавлять 1 ко всем спасброскам для этого подразделения до начала вашей следующей героической фазы.

САМОЕ ВАЖНОЕ ПРАВИЛО

В игре столь же проработанной и глубокой, как *Warhammer Age of Sigmar*, могут быть моменты, когда вы не уверены точно, как разрешить возникшую в ходе игры ситуацию. Когда такое происходит, быстро поговорите с оппонентом, и поступите так, как вам обоим покажется наиболее разумно (или наиболее весело!). Если не удалось найти никакое решение, вам обоим стоит кинуть кубик, и кто получит наивысший результат, тот и решит, что делать. Далее вы сможете продолжать сражаться!

РОЖДЕНИЕ ВАШИХ СОБСТВЕННЫХ ЛЕГЕНД

Миры Warhammer полны историй о могучих героях, кровопролитии и предательстве, и часть удовольствия от обладания армией миниатюр от «Citadel» заключается в том, чтобы творить ваши собственные истории, оживляя таким образом ваши модели и миры, в которых они живут.

Правила *Warhammer Age of Sigmar* присутствуют для того, чтобы помочь вам творить собственные легенды по мере того, как ваши герои и их армии сражаются ради славы и завоеваний на фантастических полях боя Владений смертных.

Как пойдут дела у вашего генерала и его свиты, пока они прокладывают себе кровавый путь через наводнённые демонами леса Грумвейла? Какой из ваших воинов сразит неистовствующего кхоргората среди небесных дворцов Хирота? Поймут ли зеленокожие, что несутся прямо в вашу засаду в зачарованных руинах некогда великого Ашмута? Как долго вы сможете удерживать натиск скрипящих костями армий мертвецов прежде, чем они прорвутся за колыхающиеся стены вашей живой крепости? Возможности ограничены лишь вашим воображением.

Правила *Warhammer Age of Sigmar* позволяют вам начать оживлять ваши миниатюры и командовать ими в настольных битвах. Такие завоевания крайне захватывающи, ведь вы не знаете наверняка, оправдается ли ваш гамбит на поле боя или сможет орда ваших воинов сразить терзающего её фланги дракона по мере того, как убегает по Изумрудным пустошам. Новые легенды рождаются именно благодаря таким моментам.

Этот справочник позволяет ознакомиться с одной такой историей, давая вам возможность решить, каким будет окончание этой тёмной повести. Кто окажется в конце победителем - небесные воины Зигмара или же окровавленные последователи Кхорна?

Как только вы сразитесь в битве из этого справочника, вы можете вдохновиться этим и начать придумывать ваши собственные истории. Просто возьмите ваши миниатюры и начните. Владения смертных - необычные и опасные места, и в них может произойти абсолютно всё!

ВОЗМЕЗДИЕ ЗИГМАРА

Буря Зигмара разразилась с ужасной силой. На последующих страницах вы прочтёте сказание о битве, когда Вечные бурерождённые нанесли первый удар по силам Хаоса, потрясший Владения смертных словно удар грома. При помощи детального боевого плана, что приведён здесь, вы сможете лично разыграть это сражение.

Эпические события, описанные в *Warhammer Age of Sigmar*, повествуют о первом столкновении Вечных бурерождённых с Хаосом. Хотя это лишь один из сотни таких боёв, возможно, он самый важный - и вы определите его исход.

Чтобы вам в этом помочь, *Warhammer Age of Sigmar* предоставляет вам боевые планы. Это довольно простой набор инструкций, который рассказывает вам о том, как собрать армию и расставить её на поле боя, и что вам нужно сделать, чтобы победить. Эти инструкции дополняют те, что можно найти в правилах *Warhammer Age of Sigmar*, и открывают перед вами широчайшее поле для разнообразной игры.

Включённый в этот справочник боевой план основан на одном из сражений, что произошли между Вечными бурерождёнными и Кровавым Приливом. Вам придётся думать на ходу и быстро адаптироваться к новым вызовам, возникающим перед вами в каждом боевом плане, и вам придётся применить комбинацию из стратегии, тактики, простых хитростей и обоснованного риска, чтобы одержать победу.

В некоторых боевых планах мы указываем области ландшафта на карте. Если у вас есть в наличии подходящие образцы, вам стоит использовать их, чтобы воссоздать поле боя, но если нет, просто замените их тем ландшафтом, что у вас есть, или совсем проигнорируйте.

1. Обзор: Краткое описание истории для битвы и цели каждого игрока.

2. Армии: Армии и отряды, которых можно взять для участия в битве.

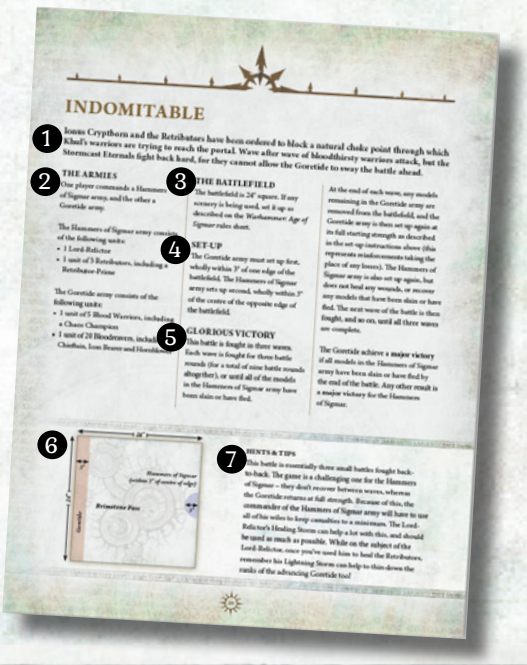
3. Поле боя: Ландшафт, посреди которого ведётся сражение.

4. Расстановка: Как армии должны быть расставлены для битвы.

5. Славная победа: Как определяется победитель боя.

6. Карта: Карта указывает места, где вы должны расставить свою армию, а также местонахождение других вещей, что могут вам понадобиться на поле боя.

7: Подсказки и советы: Полезная информация, что поможет вам извлечь из боевого плана всё, что можно, когда вы воспользуетесь им для игры.


INDOMITABLE

1 Ionus Crypthorn and the Retributors have been ordered to block a natural choke point through which Khul's warriors are trying to reach the portal. Wave after wave of bloodthirsty warriors attack, but the Stormcast Eternals fight back hard, for they cannot allow the Goretide to sway the battle ahead.

2 THE ARMIES
One player commands a Hammers of Sigmar army, and the other a Goretide army.

The Hammers of Sigmar army consists of the following units:
• 1 Lord-Relictor
• 1 unit of 5 Retributors, including a Retributor Prime

The Goretide army consists of the following units:
• 1 unit of 5 Blood Warriors, including a Chaos Champion
• 1 unit of 20 Bloodreavers, including Chieftain, Icon Bearer and Hornblo

3 THE BATTLEFIELD
The battlefield is 24" square. If any scenery is being used, set it up as described on the *Warhammer Age of Sigmar* rules sheet.

4 SET-UP
The Goretide army must set up first, wholly within 3" of one edge of the battlefield. The Hammers of Sigmar army sets up second, wholly within 3" of the centre of the opposite edge of the battlefield.

5 GLORIOUS VICTORY
This battle is fought in three waves. Each wave is fought for three battle rounds (for a total of nine battle rounds altogether), or until all of the models in the Hammers of Sigmar army have been slain or have fled.

At the end of each wave, any models remaining in the Goretide army are removed from the battlefield, and the Goretide army is then set up again at its full starting strength as described in the set-up instructions above (this represents reinforcements taking the place of any losses). The Hammers of Sigmar army is also set up again, but does not heal any wounds, or recover any models that have been slain or have fled. The next wave of the battle is then fought, and so on, until all three waves are complete.

The Goretide achieves a **major victory** if all models in the Hammers of Sigmar army have been slain or have fled by the end of the battle. Any other result is a major victory for the Hammers of Sigmar.

6 Brimstone Pass

7 HINTS & TIPS
This battle is essentially three small battles fought back-to-back. The game is a challenging one for the Hammers of Sigmar – they don't recover between waves, whereas the Goretide returns at full strength. Because of this, the commander of the Hammers of Sigmar army will have to use all of his wiles to keep casualties to a minimum. The Lord-Relictor's Healing Storm can help a lot with this, and should be used as much as possible. While on the subject of the Lord-Relictor, once you've used him to heal the Retributors, remember his Lightning Storm can help to thin down the ranks of the advancing Goretide too!

НЕПОКОЛЕБИМЫЙ

Ион Могильный и воздаятели согласно приказу должны были защищать естественный узкий проход, при помощи которого воины Кхула пытались достичь портала. Волна за волной кровожадных воинов захлёстывала их, но Вечные бурерождённые упорно удерживали позиции, ибо не могли позволить Кровавому Приливу выиграть битву, что бушевала за их спиной.

АРМИИ

Один игрок командует армией Молотов Зигмара, а другой - воинством Кровавого Прилива.

Армия Молотов Зигмара состоит из следующих отрядов:
- 1 лорд-реликтор
- 1 отряд из 3 воздаятелей, включая воздаятеля-прима.

Армия Кровавого Прилива состоит из следующих отрядов:
- 1 отряд из 5 кровавых воинов, включая чемпиона Хаоса.
- 1 отряд из 20 кровавых налётчиков, включая вождя, икононосца и горниста

ПОЛЕ БОЯ

Площадь поля боя - 24''. Если используется какой-либо ландшафт, расположите его так, как указано на страницах правил *Warhammer: Age of Sigmar.*

РАССТАНОВКА

Армия Кровавого Прилива должна быть выставлена первой, целиком расположившись в пределах 3'' от одного из краёв поля боя. Воинство Молотов Зигмара расставляется вторым, став целиком в пределах 3'' в центре у противоположного края поля боя.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Битва проходит в три волны. Каждая волна длится три боевых раунда (в сумме - 9), или же до того, пока все модели в армии Молотов Зигмара не побегут или погибнут.

В конце каждой волны любые уцелевшие модели в армии Кровавого Прилива удаляются с поля боя, после чего она выставляется заново в полном составе, как в начале игры, согласно описанным в разделе расстановки инструкциям (это отображает подкрепления взамен любых потерь). Армия Молотов Зигмара тоже выставляется заново, но не исцеляет никакие раны и не пополняет свои ряды взамен любых погибших или сбежавших моделей. Затем накатывает новая волна, и так до тех пор, пока не нахлынут все три.

Кровавый Прилив одерживает **крупную победу**, если все модели в рядах Молотов Зигмара погибли или сбежали к концу боя. Любой прочий результат будет **крупной победой** для бурерождённых.

СОВЕТЫ & ПОДСКАЗКИ

По сути, данная схватка - три небольших столкновения лицом к лицу. Игра для Молотов Зигмара будет непростой - они не восполняют потери между волнами, в то время как Кровавый Прилив возвращается с новой силой. Из-за этого командующий воинством Молотов должен будет применить всю свою хитрость, чтобы снизить потери до минимума. Целебный ливень лорда-реликтора может неплохо помочь в этом, а потому его стоит использовать так часто, как только возможно. И говоря о лорде-реликторе, как только вы с его помощью подлечили воздаятелей, не забудьте о том, что его гроза может помочь проредить ряды наступающего Кровавого Прилива!

Легенды Войны

ВОЕННЫЕ СВИТКИ

Воины и существа, что сражаются во Владениях смертных, крайне разнообразны, и каждый из них сражается при помощи собственных уникального оружия и боевых способностей. Для того, чтобы это отобразить, каждая модель располагает военным свитком, который перечисляет характеристики, оружие и способности, которые применяются к данной модели.

Каждая миниатюра от «Citadel» в модельном ряде Warhammer имеет собственный военный свиток, который предоставляет вам всю необходимую информацию для использования данной модели в играх *Warhammer: Age of Sigmar*. Это значит, что вы можете применять любые миниатюры от «Citadel» из вашей коллекции в качестве части армии, пока у них наличествует правильный свиток.

На следующей странице вы найдёте свиток для лорда-реликтора - мрачного героя Вечных бурерождённых. При участии в сражении просто сверяйтесь со свитками для моделей, которыми пользуетесь. Свитки для всех прочих моделей из линейки *Warhammer: Age of Sigmar* у Games Workshop тоже есть. Просто посетите наш вебсайт - games-workshop.com - для более подробной информации о том, как их раздобыть.

Ключевые понятия внизу объяснят вам то, что вы встретите на свитке, а документ с правилами *Warhammer: Age of Sigmar* разъясняет, как эта информация применяется в игре. Военный свиток также включает в себя фотографию отряда тех моделей, которых описывает, и небольшой абзац текста, который освещает историю моделей и как они сражаются.

1. Название: Название модели, описываемой в свитке.

2. Характеристики: Этот набор характеристик сообщает вам, насколько ваша модель быстра, сильна и смела, и насколько эффективно её оружие.

3. Описание: Описание сообщает вам, каким оружием модель может быть вооружена и какие улучшения (если есть) можно ей дать.

4. Способности: Способности - то, что модель может делать во время игры и что не отражено в стандартных игровых правилах.

5. Ключевые слова: Все модели имеют список ключевых слов. Порой правило скажет, что оно применяется лишь к моделям с особенным ключевым словом.

ЛОРД-РЕЛИКТОР

Лорды-реликторы - благородные, но зловещие фигуры. Их ритуальное вооружение и доспехи пестрят изображениями смерти, ибо эти тёмные хранители оберегают души воинов Вечных бурерождённых от мрака преисподней. Они - опытные целители не менее, чем могучие бойцы, ибо их мистические силы призывают величие Зигмара и обрушивают бури с темнеющих небес.

РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	Дальность	Атаки	На попадание	На ранение	Пробой	Урон
Молот-реликвия	1”	4	3+	3+	-1	1

ОПИСАНИЕ

Лорд-реликтор - одиночная модель. Он вооружён молотом-реликвией.

СПОСОБНОСТИ

Гроза: В вашей героической фазе вы можете объявить, что лорд-реликтор взмолился о грозе. В этом случае выберите вражеский отряд в пределах 12” от этой модели и киньте кубик. Если выпадет 3 или больше, выбранный отряд получает D3 смертельных ран и ваш противник должен вычитать 1 из всех бросков на попадание для этого подразделения до начала вашей следующей героической фазы. Лорд-реликтор не может молить о грозе и целебном ливне в один и тот же ход.

Целебный ливень: В вашей героической фазе вы можете объявить, что эта модель взмолилась о целебном ливне. В этом случае выберите дружественный отряд с ключевыми словами Вечные бурерождённые в радиусе 12” от неё и бросьте кубик. Если выпадет 3 или больше, вы можете исцелить до D3 ран, полученных выбранными вами бойцами. Лорд-реликтор не может молить о целебном ливне и грозе в один и тот же ход.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПОРЯДОК, НЕБЕСНЫЙ, ЧЕЛОВЕК, ВЕЧНЫЙ БУРЕРОЖДЁННЫЙ, ГЕРОЙ, ЖРЕЦ, ЛОРД-РЕЛИКТОР

ПОДСКАЗКИ И СОВЕТЫ

Следующие советы и подсказки помогут вам максимально разобраться в ваших военных свитках:

Модификаторы: Многие военные свитки включают в себя модификаторы, которые могут влиять на характеристики. Например, правило может добавлять 1 к параметру Хода или вычитать 1 из результата броска на попадание. Модификаторы складываются.

Случайные параметры: Порой характеристики Хода или оружия на свитке будут иметь случайные параметры. Например, характеристика Хода у модели может быть 2D6 (бросок двух складывающихся кубиков), в то время как характеристика Атак у оружия - D6.

Когда отряд со случайным параметром Хода избран для перемещения в фазу движения, бросьте указанное количество кубиков. Сумма результатов броска - параметр Хода для всех моделей в отряде до конца этой фазы движения. Кидайте на определение случайных параметров оружия (кроме Урона) каждый раз, когда оно выбирается для атаки.

Кидайте один раз и применяйте результат ко всему такому вооружению, которое используется для атаки. Результат применяется до конца этой фазы. Для Урона определяйте параметр для каждого оружия, которое его наносит.

Когда использовать способности: Способности, применяющиеся в начале фазы, нужно использовать до любых других действий. Таким же образом способности, которе действуют в конце фазы, применяются после того, как будут проведены все нормальные действия для этой фазы.

Если вы можете применить несколько способностей одновременно, вы можете решить, в каком порядке это делать. Если оба игрока могут применять способности одновременно, игрок, чей сейчас ход, делает это первым.

Спасбросок «—»: Некоторые модели имеют спасбросок «—». Это значит, что они автоматически проваливают все спасброски (не делайте бросков, даже если есть к нему модификаторы).

Ключевые слова: Ключевые слова порой связаны с (или помечены в нём) правилом. Например, правило может говорить о том, что применяется ко «всем моделям с ключевым словом Вечные бурерождённые». Это означает, что оно работает в отношении моделей, у которых есть ключевое слово Вечные бурерождённые на их военном свитке.

Ключевые слова также могут быть полезными для определения того, какие модели стоит включить в армию. Например, если вы хотите выставить армию Вечных бурерождённых, просто берите модели, у которых есть это ключевое слово.

Минимальная дистанция: Некоторое оружие имеет минимальную дистанцию. Например: 6”-48”. Такое оружие не может стрелять во вражеский отряд, который находится ближе, чем указано в параметре минимальной дистанции.

ВОЕННЫЕ СВИТКИ-БАТАЛЬОНЫ

Воины Владений смертных часто сражаются батальонами. Каждое из этих смертоносных военных формирований состоит из нескольких отрядов, которые организованы и тренированы так, чтобы сражаться рядом друг с другом. Отряды в свитках-батальонах могут применять специальные тактики на поле боя, что делает их по-настоящему опасными врагами.

Если хотите, вы можете превратить отряды в вашей армии в батальон. Таким образом вы получите доступ к специальным способностям, которые полагаются таким формированиям. Необходимая информация для применения этих могущественных формирований может быть найдена в документе того или иного батальона, которые мы публикуем для *Warhammer Age of Sigmar*. Каждый батальонный документ перечисляет составляющие его подразделения и правила для любых дополнительных умений, которые им доступны.

На следующей странице вы найдёте батальон, состоящий из моделей от «Citadel» Вечных бурерождённых, которые включены в состав стартового набора *Warhammer Age of Sigmar*.

РАССТАНОВКА БАТАЛЬОНОВ
Когда вы расставляете войска, вы можете выставить все подразделения в качестве батальона вместо того, чтобы выставлять их поодиночке. Либо же вы можете организовать часть отрядов в виде батальона, а оставшиеся расставить отдельно позже, или же вы можете выставить всех отдельно.

Например, в бою, в котором каждый игрок поочерёдно ставит по одному отряду, вы можете выставить одно, несколько или все подразделения из вашей армии, которые относятся к какому-либо батальону.

1. Название: Название батальонного свитка и краткий обзор его истории и того, как он сражается.

2. Организация: Эта секция перечисляет отряды, составляющие батальон, количество моделей, которое положено каждому отряду, и любые другие ограничения, которые могут применяться к моделям, которых вы можете включить в его состав. Если число моделей для подразделения не указано, их количество может быть равно вплоть до максимума, разрешённого их свитком.

3. Способности: Каждый батальонный свиток включает в себя одну или более способность, которую могут применять некоторые или все отряды из него. Перечисленные в нём способности распространяются лишь на входящие в формирование отряды (даже если в вашей армии присутствуют другие такие же подразделения). Эти способности добавляются к тем, что перечислены на свитках этих отрядов.

ВЕЧНЫЕ БУРЕРОЖДЁННЫЕ

БРАТСТВО «РАСКАТ ГРОМА»

Братства «Раскат грома» обрушиваются на поле боя с сокрушительной силой, стремясь в самое сердце битвы под командованием героических лордов-целестантов. Этих воинов крепко связывают честь и долг.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Братство «Раскат грома» состоит из следующих отрядов:

- 1 лорд-целестант на дракоте
- 1 лорд-реликтор
- 1 отряд воздаятелей
- 1 отряд обвинителей
- 2 отряда освободителей

СПОСОБНОСТИ

Братья по оружию: Добавляйте 1 к Храбрости любого отряда из этого батальона, который находится в пределах 6” от одного или более иных отрядов из его рядов.

Удар молнии: Вместо того, чтобы выставить один из отрядов из этого батальона на поле боя, вы можете отложить его в сторону и сказать, что он находится в составе вашей армии в Небесном владении. В любую вашу фазу движения вы можете перебросить подразделение на поле боя. В таком случае выставьте его на расстоянии в более чем 9” от любых вражеских моделей, и это будет его перемещение в этой фазе движения.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Warhammer Age of Sigmar **- собирательный, покрасочный и игровой опыт, чьи привлекательность и вдохновение могут длиться целую жизнь. Будь-то сборка и покраска могучей орды фантастических воинов или погружение в магические миры и истории Владений,** *Warhammer Age of Sigmar* **предлагает бесконечные возможности для наслаждения. И точно так же, если вы жаждете начать ваш собственный завоевательный крестовый поход, вы будете бросать ваши армии в кровавые сражения ещё до того, как поймёте это.**

ВО ВЛАДЕНИЯ…

Говорят, каждое путешествие начинается с одного шага, и в случае Warhammer Age of Sigmar не существует первого шага лучше, чем сам стартовый набор. Внутри этого невероятного набора находится впечатляющий модельный ряд прекрасно детализированных миниатюр от «Citadel», идеальные начальные силы для храбрых и благородных Вечных бурерождённых и смертоносных Связанных кровью Кхорна. Стартовый набор - начальная точка в поистине эпической истории, в которой Ванд Молоторукий и его Молоты Зигмара сталкиваются с демонопоклонником Коргосом Кхулом и жестокими воинами его Кровавого Прилива. В общем и целом, стартовый набор не только служит отличным началом для вашей модельной коллекции, но и также является прекрасным способом изучить правила Warhammer Age of Sigmar и сразу же погрузиться в историю Эпохи Зигмара.

СОЗДАНО КОМПАНИЕЙ «GAMES WORKSHOP» ИЗ НОТТИНГЕМА

Warhammer Age of Sigmar Primer © Copyright Games Workshop Limited 2015. Warhammer Age of Sigmar, GW, Games Workshop, Warhammer, Stormcast Eternals, 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.

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

Перевод: **Menkeroth**
Верстка: **https://vk.com/sigmar8995**