

Высшие Эльфы

Цитадель Заката выполняет две задачи: защищать восточные подходы к Люстрии от бандитов всех мастей, а также наблюдать за Лизардменами и их хозяевами Сланнами. Но несмотря на все ухищрения Эльфов, люди и другие расы Старого Света не оставляют попыток прорвать корабельную сеть Ултуана и достичь заветных берегов континента джунглей.

Пока что Маги Сланны не особо обращают внимание на жадных жителей Старого Света и Наггарота, и не очень-то стараются помешать этому. Но Высшие Эльфы знают, что, несмотря на показное спокойствие, терпение Магов-Священников отнюдь не безгранично.

Эльфы сильно опасаются, что в один "прекрасный" день, Сланны пробудятся от своего сна-медитации и приступят к полному завершению плана Древних, снова перекраивая земную поверхность. Если Сланны используют в полной мере свой интеллект и ресурсы, которыми богата Люстрия, на потребности всеобщей войны, против грабителей могил, они могут запросто уничтожить все расы мира Вархаммер.

Опасаясь, в первую очередь за самих себя, Высшие Эльфы стараются оградить Сланнов от всех остальных рас, чтобы те спокойно жили в своей нирване. Но усилия Высших Эльфов пропадают зря, потому что после новой истории о золотых городах, которые только и ждут, что их разграбят, бандиты Старого Света снова собираются в очередной набег.

Специальные правила

Все Высшие Эльфы подвержены следующим специальным правилам:

Превосходное Зрение (Excellent Sight). Эльфийское зрение намного превосходит человеческое. Поэтому, Эльфы засекают Скрытые фигурки противника с двойного расстояния, по сравнению с остальными воинами (например, людьми). Таким образом, эльфы могут засекать скрытого противника на расстоянии равном удвоенному показателю своей Инициативы.

Высокомерие (Haughty). Высшие Эльфы – очень гордая и высокая раса. Банда Высших Эльфов никогда не берёт наёмников не эльфийской крови. Кроме того, они не могут пользоваться никакой экипировкой Гномовского изготовления. Сюда же входит Громриловое оружие и доспехи.

Честь (Honorable). Честь не позволяет Высшим Эльфам использовать яды или наркотики, любого вида, независимо от любых условий.

Старые Способы Боя (The Old Ways). Высшие Эльфы никогда не используют чёрный порох и любое оружие, которое использует чёрный порох. Это вещество идёт в разрез со всеми понятиями Старых Способов Боя.

Кровная Вражда (Resolve). Высшие Эльфы сражаются с Тёмными уже множество столетий. Когда банда Высших Эльфов сражается с Тёмными, душа Высших наполняется спокойной решимостью. При этом считается, что Высшие Эльфы имеют Лидерство 10, при использовании тестов на бегство против Тёмных. Кроме того, Высшие Эльфы не могут добровольно сбежать, так как намерены уничтожить Тёмных Эльфов, чего бы это им не стоило.

Выбор воинов

Отряд Высших Эльфов должен состоять минимум из 3 моделей. У вас есть 500 золотых крон на расходы. Максимальное количество воинов в отряде – 12.

Магистр Знаний (Loremaster): В банде Высших Эльфов должен находиться один Магистр Знаний, не больше, не меньше!

Хранители Мечей (Sword Wardens): В банде Высших Эльфов может быть до двух Хранителей Мечей.

Рейнджеры (Rangers): В банде Высших Эльфов может быть до двух Рейнджеров.

Морская Гвардия (Seaguard): В банде Высших Эльфов может быть любое количество Морских Гвардейцев.

Кадеты (Cadets): В банде Высших Эльфов может быть до пяти Кадетов.

Таблица навыков Высших Эльфов

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость	Специальные
Магистр Знаний			х		х	х
Хранитель Меча	х		х	х	х	х
Рейнджер		х			х	х

Список снаряжения Высших Эльфов

Следующий список используется отрядами Высших Эльфов при выборе оружия и доспехов:

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Оружие ближнего боя

Кинжал	1-й беспл./2 gc
Топор	5 gc
Алебарда	10 gc
Меч	10 gc
Двуручное оружие.....	15 gc
Копьё.....	10 gc
Магический Посох	20 gc
Эльфийский Большой Меч.....	25 gc
Итильмаровое оружие*	2x цена

Стрелковое оружие

Длинный Лук.....	15 gc
Эльфийский Лук.....	35 gc

Доспехи

Легкие доспехи	20 gc
Итильмаровые доспехи*.....	60 gc
Щит.....	5 gc
Шлем	10 gc

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ КАДЕТОВ

Оружие ближнего боя

Кинжал	1-й беспл./2 gc
Копьё.....	10 gc
Топор	5 gc
Меч	10 gc

Стрелковое оружие

Лук	5 gc
Длинный Лук.....	15 gc
Эльфийский Лук**	35 gc

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 gc
Щит	5 gc
Шлем	10 gc

Доп. Экипировка (Только для героев)

Эльфийское Вино*.....	50 gc
-----------------------	-------

* — Меньшая стоимость этих специальных предметов объясняется тем, что Магистр Знаний старается вооружить свои войска лучшими предметами со складов Сумеречной Цитадели. Но эти цены – только для начинающей Банды. Последующие покупки этих предметов производятся по цене, указанной в обычных правилах Мордхейма.

** — Только для Рейнджеров.

Начальный опыт

Магистр Знаний начинает с 20 пунктами опыта.

Хранители Мечей начинают с 11 пунктами опыта.

Рейнджеры начинают с 8 пунктами опыта.

Кадеты начинают с 0 пунктами опыта..

Максимальный профиль:

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Эльф	5	7	7	4	4	3	9	4	10

Герои

1 Магистр Знаний

Найм – 80 золотых крон

Магистры Знаний – самые могущественные маги всего мира Вархаммер. Обучаясь в Башне Хоета, они достигают поистине высокого уровня магического искусства, которое помогает им в путешествиях в Люстрию. Годами они изучали магию и премудрости волшебства. Некоторые Магистры являются настолько же могущественными, как и таинственными Сланны. Эти искатели приключений часто роются в заброшенных городах-храмах Люстрии в поисках могущественных артефактов, хранящих в себе силу Древних.

Профиль M WS BS S T W I A Ld

Эльф	5	4	4	3	3	1	6	1	9
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Оружие/Доспехи: Магистр Знаний получил образование в Башне Хоета и связан с древними традициями этого учреждения. Он может использовать в бою только меч, кинжал или Магический Посох.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Магистра Знаний может использовать его Лидерство во время тестов на Лидерство.

Волшебник: Магистр является волшебником и может пользоваться Магией Высших Эльфов. Магистр Знаний начинает игру с одним заклинанием Высшей Магии. Когда Магистр получает новое заклинание, он может выбрать либо заклинание из таблицы Высшей Магии, либо заклинание из таблицы Малой Магии.

0-2 Рейнджеры

Найм – 45 золотых крон

Рейнджеры Эльфов – превосходно чувствуют себя в лесу и знают тайные тропы. Их превосходное острое зрение и непревзойдённое умение стрельбы из лука позволяет им быть превосходными дозорными и часовыми. Рейнджеры больше, чем другие Высшие Эльфы любят уединение. Благодаря их решимости и способности самостоятельно принимать решение, любая банда рада принять их в свой состав. Иногда, некоторые экспедиции возвращались живыми на родину только благодаря тому, что их вытаскивали из лап смерти Рейнджеры. Они не раз спасали жизнь своим собратьям-Эльфам, снова и снова доказывая свою ценность на поле боя.

Профиль M WS BS S T W I A Ld

Эльф	5	4	4	3	3	1	6	1	8
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Оружие/Доспехи: Рейнджеры могут использовать любое оружие и доспехи из Списка Снаряжения Кадетов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Исследователь: Если Рейнджер не был Выведен из Строя, то во время броска по Таблице Исследований он позволяет вам модифицировать результат одного из кубиков на –1/+1.

Умения Рейнджеров: Рейнджеры могут выбирать собственные умения, вместо того, чтобы брать общие, доступные для всех.

Таблица навыков Рейнджеров:

Волшебный. Вражеские заклинания не будут оказывать влияния на Рейнджера, если он выбросит на D6 4+.

Удача. Рейнджер благословлён самой Лилеас, Эльфийской богиней удачи. Один раз за бой, он может перебросить любой свой кубик (но не тот, которые кидают другие члены Банды).

0-2 Хранителя Меча

Найм – 50 золотых крон

Хранители Меча – это молодые Мастера Меча, которые посланы в поход для выполнения специальных заданий для Белой Башни. Целью похода является совершенствование и улучшение их военных навыков. Хотя Хранители не так опасны, как полностью обученные Мастера Меча, даже их умения являются для остальных Эльфов настоящей загадкой. В бою Хранители Меча вооружены своими фирменными Большими Мечами, к которыми они сражаются с мягкой грацией, сбивая на лету вражеские стрелы и свирепо атакуя противника. Хранители являются элитными воинам Банды, быстрые удары которых отправили на тот свет немало воинов противника. Хранители Меча служат Магистрам Знаний в качестве личных сопровождающих и телохранителей.

Профиль M WS BS S T W I A Ld

Эльф	5	5	4	3	3	1	6	1	8
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Оружие/Доспехи: Хранители Меча могут быть вооружены и экипированы любым оружием и доспехами из Списка Экипировки Высших Эльфов. В то же время, являясь воинами чести, они никогда не используют стрелковое оружие.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Протеже Мастеров Меча: Хранители Меча обладают такой быстрой реакцией, что могут ловким взмахом меча, сбить стрелу в полёте. Любой враг, стреляющий в Хранителя Меча, вооружённого мечом или Большим Мечом (но не обычным двуручным мечом) должен отнять –1 от своего броска на попадание. Это не относится к оружию, стреляющему чёрным порохом.

Рядовые

Морская Гвардия

Найм – 35 золотых крон

Большая часть солдат Эльфов собирается только при сильной необходимости, так как постоянно содержать огромную армию Эльфы не смогут. В отличие от остальных войск, Морская Гвардия сохраняет постоянно действующий контингент воинов. Поэтому солдаты Гвардии вооружены и экипированы лучше тех же Войск Городского Ополчения.

Профиль M WS BS S T W I A Ld

Эльф	5	4	4	3	3	1	6	1	8
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Оружие/Доспехи: Морские Гвардейцы могут быть вооружены и экипированы любым оружием и доспехами из Списка Экипировки Высших Эльфов.

0-5 Кадетов

Найм – 30 золотых крон

Кадеты – молодые Ополченцы Городов Ултуана, которые служат в армии Высших Эльфов первый год. Их умения ещё не полностью развиты и большинство из них никогда не видело битвы. Однако они являются неплохими лучниками, а их быстрота позволяет им прекрасно исполнять роль атакующих войск. Кадеты обычно используются в качестве скаутов, а также исполняют не особо важные поручения в Цитадели Заката и на борту Драконьих Кораблей Высших Эльфов.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Эльф	5	3	3	3	3	1	5	1	8

Оружие/Доспехи: Кадеты могут быть вооружены и экипированы любым оружием и доспехами из Списка Экипировки Кадетов.

Специальное снаряжение Высших Эльфов

Магический Посох Хоета (Mage Staff of Hoeth)

20 золотых крон

Условия: Редкость 10, только для Магистра Знаний Высших Эльфов.

Посохи Магов Хоета сделаны из превосходного Итилмара и представляют собой замечательные произведения искусства. Эльфы часто украшают их драгоценностями и другими дорогими безделушками. Магический Посох может использоваться только Магистром Знаний.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Одно- или Двуручное (One or Two-handed):

Магическим Посохом Хоета можно сражаться, как одной рукой, так и двумя. Когда Магистр сражается им как одноручным оружием, Посох считается дубинкой. Если Магистр дерётся им, как двуручным оружием, оно также считается дубинкой, но прибавляет ему +1 к Силе.

Контузия (Concussion): Магические Посохи являются превосходными предметами для оглушения противника. Когда противник получает рану от посоха и бросает по Injury chart, что стало с фигуркой, результат 2-4 считается, как "оглушён".

Большие Мечи Эльфов (Elven Greatsword)

25 золотых крон

Условия: Редкость 10, только для Высших Эльфов Хранителей Мечей.

Большие Мечи Ултуана – супероружие. Длинной в шесть футов, они очень остро отточены. Владеть таким огромным мечом могут только специально обученные послушники Белой Башни.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Двуручное оружие (Two-handed): Большой Меч – огромное оружие, которым можно сражаться двумя руками. Хранитель Меча, вооружённый этим оружием, не может пользоваться в рукопашной щитом или дополнительным оружием. Если Хранитель Меча имеет щит, он получает +1 к защитному броску только от стрельбы.

Бьёт последним: Большой Меч – оружие, которым не так-то просто сражаться. Хранители не достигли ещё того уровня, которым владеют Мастера Меча Хоета, поэтому должны бить последними в рукопашной, даже если атакуют.

Парирование: Большие Мечи куются в Наковальне Ваула из превосходного Итилмара. Они прекрасно сбалансированы и на самом деле легче любого другого двуручного оружия. Фигурка с Большим мечом может парировать удары противника, как если бы воин был вооружён обычным мечом.

Эльфийское Вино (Elven Wine)

50 золотых крон

Условия: Редкость 10, только для Высших Эльфов

Вино Высших Эльфов широко известно по всему миру своим отменным качеством. Кое-кто утверждает, что оно обладает магическими способностями. Эльфийское Вино помогает Эльфам отбросить ложные сомнения и страхи и спокойно сражаться, как и подобает воину. Банда Высших Эльфов, которая пьёт Эльфийское Вино перед битвой, становится иммунной к страху на всю эту битву.

Специальные навыки Высших Эльфов

Герои – Гномы могут использовать следующую таблицу навыков вместо обычной Таблицы Навыков, доступной всем.

Высшая Магия (High Sorcery). Умения Магистра Знаний в области магии превосходят умения представителя любой другой расы. Когда вражеский волшебник удачно кастует заклинание, Магистр может попытаться рассеять его. Если Магистр Знаний выбросит результат больше, чем тот, который выбросил противник, когда колдовал, заклинание рассеивается. Это умение может взять только Магистр Знаний.

Стоять и стрелять (Stand and Fire). Если Эльф проходит тест на лидерство, он может стоять и стрелять в атакующего противника. При этом, Эльф теряет –1 к попаданию и может выстрелить только один раз и только в одного противника. Если после такого выстрела противник сбит с ног или оглушён, положите фигурку на половине расстояния, которое он бы пробежал во время атаки (или на виду, если он не был в поле зрения).

Миниас (Miniath). Эльф получил специальную тренировку Миниас в Белой Башне, что позволяет ему парировать с любым оружием. Если его оружие и так может парировать, он получает возможность парировать дважды.

Точный Удар (Unerring Strike). Эльф специально натренирован наносить точные удары. Он может перебросить свои неудачные броски на ранение.

Эльфийская Быстрота (Fey Quickness). Мало кто может поспорить с нечеловеческой ловкостью и быстротой Эльфов. Эльф с умением Быстроты Фей может избегать ударов в рукопашной и попаданий стрелкового оружия при броске 6 на D6. Если Эльф имеет ещё и способности Шаг в Сторону (Step Aside) или Уклонение (Dodge), это умение улучшает данные способности до защиты 4+. Так, например, Эльф со способностью Быстроты Фей и Шаг в Сторону, может уклоняться от рукопашной атаки по 4+ и от попадания стрелкового оружия по 6.

Магия Высших Эльфов

Магия Высших Эльфов является самой могущественной из видов магии Известного Мира. Её мощь и древние секреты находятся за пределами понимания всех остальных магов мира, за исключением, конечно, Сланнов.

- 1**

Слово Мощи

Сложность 8

Эльфийский Маг называет Настоящее Имя Асуриана, повелителя Эльфийских богов. Потрясённые ужасающей мощью, враги Эльфов становятся слабыми и вялыми.

Любые вражеские фигурки в пределах 8" от Мага получают -3 к своему показателю WS, до минимума, равного 1. Заклинание действует до начала следующего хода Высших Эльфов.
- 2**

Огненный Гнев

Сложность 8

Лёгким движением руки, Эльфийский Маг вычерчивает в воздухе замысловатый Иероглиф Пламени.

Дальность 12". Может быть брошено на любую фигурку в пределах дальности. Цель получает попадание с Силой 4. Любая фигурка в пределах 3" от цели также получает хит с Силой 3, при броске 4+ на D6. Сэйвы за доспехи бросаются по обычным правилам.
- 3**

Корона Феникса

Сложность 9

Над головой Эльфийского Мага появляется корона белого пламени, которая охватывает всё его тело сияющей энергией.

Маг Эльфов получает защиту доспехов 2+, которая заменяет его обычный сэйв за доспехи. Кроме того, он получает +2 к своему WS и +1 к своей Силе. В начале каждого следующего хода во время фазы восстановления, бросьте D6. Если выпадет 1 или 2, Корона Феникса исчезает.
- 4**

Рёв Дракона

Сложность 8

Из вытянутой руки Мага вылетает тень рассерженного Дракона, которая летит вперёд, дико вопя.

Рёв Дракона имеет дальность 12" и может быть направлен только по прямой. Любая фигурка на пути Рёва, должна выбросить результат меньший или равный своей Силе или будет Сбита с Ног (Knocked Down).
- 5**

Гнев Земли

Сложность 10

По команде Эльфийского Мага, земля поднимается, норовя опрокинуть и раздавить врагов Эльфов.

Проведите от мага прямую линию на 12" в любом направлении. Линия 1" шириной и должна быть абсолютно прямой. Любая фигурка на пути этой линии получает один хит с Силой 5.
- 6**

Свет Славы

Сложность 8

Рука Мага излучает белый свет, который подавляет любой страх в душах его соратников.

Любые дружественные фигурки в пределах 8" от Эльфийского мага становятся иммунными к психологии и не могут быть сломлены в рукопашной. Заклинание действует до тех пор, пока маг не получит рану. Когда маг получает рану, заколдованные им Эльфы пугаются и не знают, что им делать. Поэтому все дружеские фигурки в 8" должны пройти тест на Лидерство. Если они его не пройдут, они считаются, как не прошедшие тест Совсем Один (All Alone).