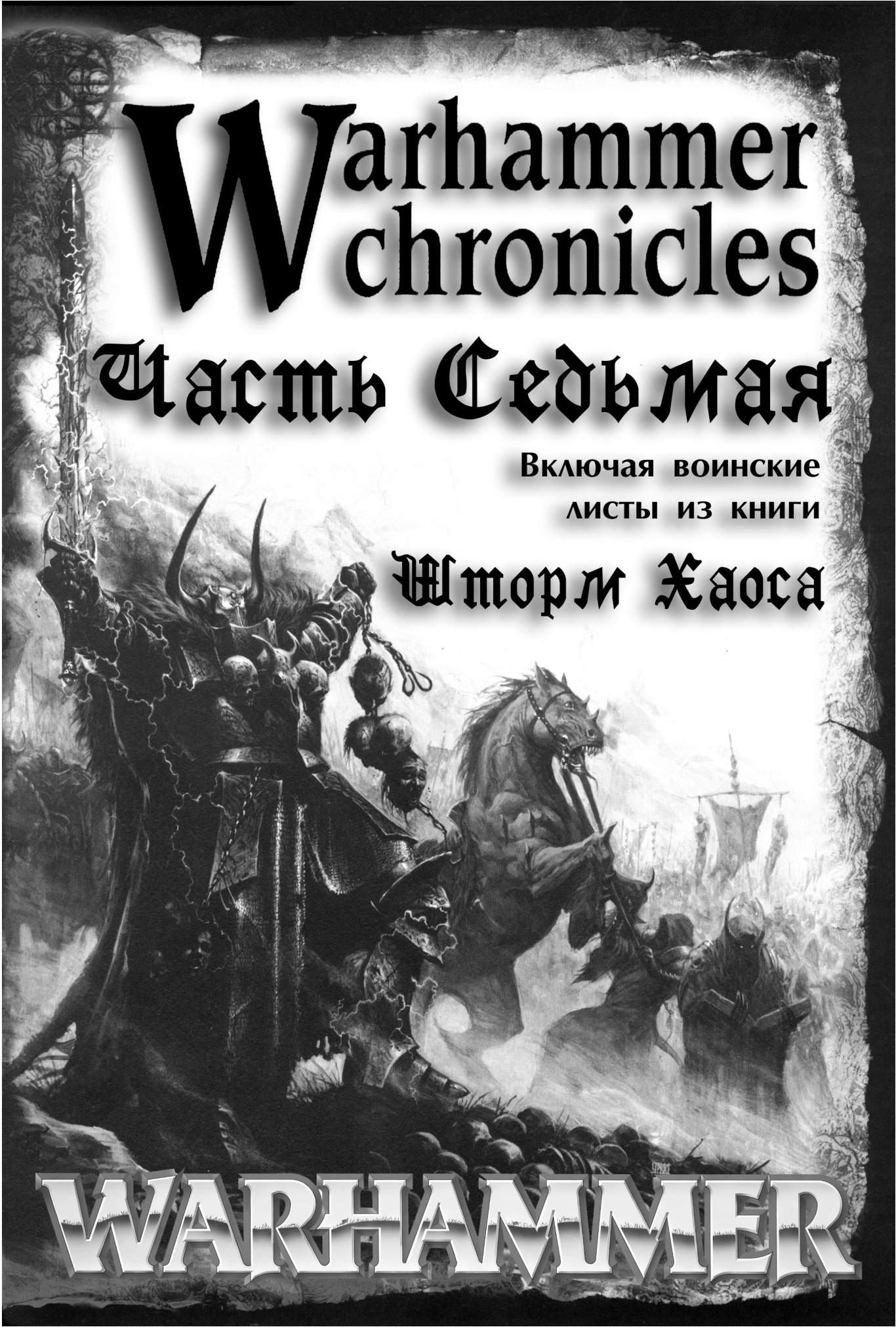


Warhammer chronicles

Часть Седьмая

Включая воинские
листы из книги

Шторм Хаоса



WARHAMMER

Warhammer chronicles

Часть Седьмая

- Шторм Хаоса
 - Орды Архаона
 - Демонические орды Темного Мастера – Бе’Лакора
 - Гномья Армия Культа Убийц
 - Армии Сильвании
 - Культ Слаанеша Темных Эльфов
 - Т’ердолобые парни Гримгора Желзношкурого
 - Армия Ночи Клана Эшин
 - Морской Патруль Высших Эльфов
 - Война Юного Рыцарства Бретонии
 - Защитники Мидденланда
- Патрульная Армия Темных Эльфов
- Вопросы и ответы к правилам Warhammer Fantasy Battles
- Генератор Сценариев
- Воины Гиганты Кхемри



Орды Архаона

Архаон, Лорд Конца Света, идет на страны Старого Мира во главе армии, которая простирается от горизонта до горизонта. Под рукой Архаона Воины Хаоса столь же дисциплинированы, сколь и воинственны. Ими движет жажда крови, которую может удовлетворить только полное истребление всех, кто отваживается встать на их пути. Те, кто осмеливаются поднять оружие на солдат Архаона, должны знать, что он не может надеяться ни на что большее, чем задержать орды Лорда Конца Света.

Вы можете просто использовать описанный ниже Воинский Лист для составления армии Хаоса, которая отображала бы Орды Архаона, и использовать эту армию в своих играх Warhammer. Так же вы можете использовать Орды Архаона в специальном сценарии, «Остановить Орду», который описан ниже.

Вам потребуется копия книги Орды Хаоса, для того чтобы полноценно использовать этот лист.

Специальные правила Орд Архаона.

Более одного подразделения Воинов Хаоса и Рыцарей Хаоса может быть Избранными в армии Орд Архаона, но при этом все Избранные подразделения считаются как Специальные, а не как Основные.

- Орды Архаона не могут включать Демонические подразделения и подразделения из Книги Армий



Зверей Хаоса.

- В армии, которая выбрана по этому листу, не может быть более одного типа Знаков Хаоса, кроме Знака Хаоса Неделимого. То есть вы можете включить в вашу армию подразделения со знаком Хаоса Неделимого и знаком одного из богов. Это отображает то, что в Ордах Архаона последователи разных богов сражаются в разных армиях.
- Подразделение Мародеров Хаоса, в котором насчитывается 25 моделей и более, может включить Знаменосца, Музыканта и Чемпиона без дополнительной стоимости.
- Подразделение Воинов Хаоса, в котором насчитывается 16 моделей и более, может включить Знаменосца, Музыканта и Чемпиона без дополнительной стоимости.

Воинский Лист Орд Архаона

Лорды

Лорд Хаоса
Высший Волшебник Хаоса

Герои

Высший Чемпион Хаоса
Молодой чемпион Хаоса
Волшебник Хаоса

Основные подразделения

Воины Хаоса
Мародеры Хаоса
Конные Мародеры
Рыцари Хаоса
Гончие Хаоса (не считаются к минимуму необходимых основных подразделений)

Специальные подразделения

Потрошители
Избранные Воины Хаоса
Избранные Рыцари Хаоса

Редкие подразделения

Адская пушка
Отродья Хаоса
Псы Войны

Потрошители является сплавом скейвена, Мародера хаоса и ядовитого железа. Они используют свои длинные стальные когти, которые вставленные в обрубки их рук, для того, чтобы пониматься по каменным стенам как по лестницам, и обезглавливать своих врагов. В их спины вживлены длинные цепи, благодаря которым их товарищи по Орде могут карабкаться на стены вражеских замков, даже если сами Потрошители будут убиты.

Потрошители	11 очков за модель									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Потошитель	4	4	3	4	3	1	4	1	7	
Стонолаз	4	4	3	4	3	1	4	2	8	

Подразделение. 5-20

Вооружение. два ручных оружия

Дополнения. Один Потрошитель может быть Стенолазом за +14 очков.

Специальные правила.

Потрошители могут использовать специальные правила разведчиков, Скиммишеров и Смертельного удара, как описано в основной книге правил Warhammer.

Живые цепи. Потрошители могут подниматься по стенам так, как будто они вооружены веревками с крюками, как это описано в правилах на Осаду в основной книге правил Warhammer. Если подразделение пеших моделей достигает участка стены, по которому ранее поднялись не менее чем пять Потрошителей, то это подразделение может подняться по стенам так, как будто имеет пять лестниц. Для более подробных объяснений смотрите правила на Осаду в основной книге правил Warhammer.

В дополнение потрошители игнорируют штрафы в ближнем бою за защищаемое препятствие.

Остановить Орду

Под командой Архаона и его верных лейтенантов собралось столько воинов, что любая армия, которая стояла на его пути, оказывалась перед лицом бесчисленных орд. Вы можете использовать описанные ниже правила для того, чтобы отобразить бесчисленную силу Орд Архаона. Следует иметь в виду, что вы можете легко изменить этот сценарий, и подстроить его под другие армии, например под Орков, Нежитей или Бистменов.

- Этот сценарий представляет собой специальный вариант сценария Генеральное Сражение. При этом атакующий может набрать войск на сумму в два раза превышающую сумму войск защищающегося.
- В этом сценарии Орды Хаоса должны быть возглавлены либо самим Архаоном либо Кромом, его верным подручным.
- Все модели Защищающегося Иммуны к Психологии, ибо уже смирились с неизбежностью своей смерти.
- Защищающийся имеет право первого хода.
- Игра длится семь раундов
- В этом сценарии и при использовании армии Орды Архаона, сам Архаон и Кром считаются занимающими один слот Лордов. Но вся армия атакующего может набрать столько

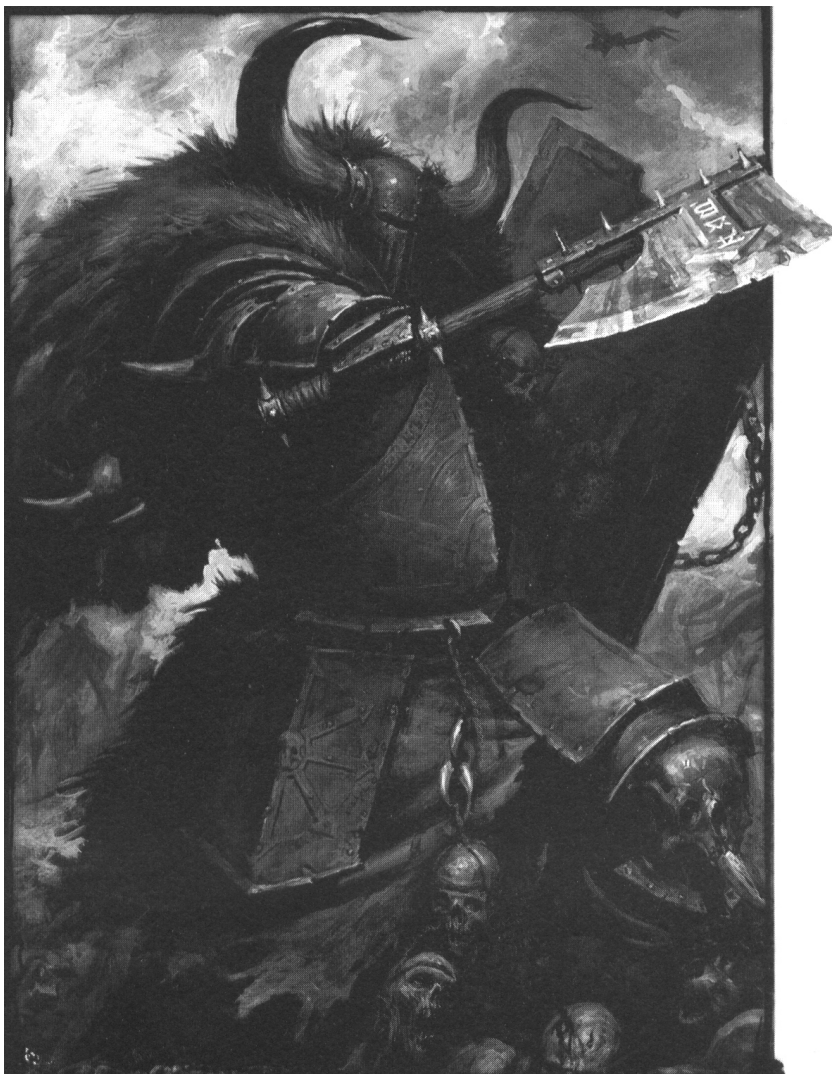
героев, сколько доступно вашему противнику. То есть если атакующий имеет войск на 4000 очков, а Защищающийся на 2000 очков, то атакующий может брать героев так, как будто у него армия на 2000 очков.

- Мародеры и Конные Мародеры автоматически получают Знак Хаоса Неделимого.

Условия Победы

Защищающийся получает победные очки только за уничтожение подразделений врага и за подразделения, уменьшенные до половины своей начальной численности, более ни за что.

- Если Защищающийся набирает количество победных очков, равное полуторной стоимости своей армии, то Защищающийся считается одержавшим грандиозную победу.
- Если Защищающийся набирает количество победных очков, равное стоимости своей армии, то Защищающийся считается одержавшим Твердую победу
- Если Защищающийся набирает количество победных очков, меньшее чем половина стоимости его армии, то Атакующий считается одержавшим Твердую победу
- Все остальные результаты считаются как Ничья.



Адская пушка Хаоса

Частично машина, частично плененный в железе демон, Адская пушка стонет и сотрясается от гнева существа, которое в ней живет. В бою пушка посылает на головы врагов сгустки чистой демонической энергии, и любой, кто попадает под ее выстрел, умирает в страшных мучениях. те кто видел, что пушка сосворила с их товарищами, чаще всего убегает в ужасе.

В бою пушку гонит команда мутировавших Гномов Хаоса, в адских кузнях которых эта машина и была создана. В их обязанности входит сдерживать демона, который живет в пушке, ибо он постоянно жаждет набить свою стальную утробу теплой плотью, приправленной вкусом страха. Гномы хаоса заряжают пушку, вталкивая в горн у ее снования тела пленников. Под действием демонического жара плоть и кости текут как воск, вытекая из ствола пушки как мерзкая смола. Сама пушка пожирает души тех, кем она заряжена, и затем единым спазмом злобы и ненависти выпускает по врагу поток демонической энергии.

Адская Пушка возвышается над смертными последователями Сил Хаоса как черная башня из железа, и ее практически невозможно уничтожить. Сила и жажда демона пушки столь велика, что пушку приходится приковывать к земле, для того чтобы не дать машине броситься на врага и набить свою огненную утробу плотью людей, но если враг подходит слишком близко к пушке, даже цепи не в силах удержать ее на месте.

Одна такая колдовская машина может разрушить до основания стены любого, даже самого прочного замка. Архаон имеет целую батарею этих тварей, так что от его гнева не спасают даже городские стены и башни.

Ваша армия Хаоса, ведомая смертным Генералом, может включать 0-1 Адскую пушку. Она занимает два слота редких подразделений.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пушка	-	4	4	6	7	6	1	4	9
Гномы Хаоса	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Стоимость. 270 очков

Экипаж. К пушке прикомандированы три Гнома Хаоса. Это подразделение имеет силу подразделения 6+количество живых гномов.

Дополнения. Пушка может выбирать Дары Хаоса Неделимого из книги Орды Хаоса на сумму до 50 очков.

Спас бросок. Адская пушка имеет спас бросок на 3+. Гномы Хаоса одеты в тяжелые доспехи.

Смешенное подразделение. Адская пушка считается во всех отношениях как боевая машина, и к ней применимы все правила для боевых машин, как описано в основной книге правил Warhammer, за следующими исключениями. Адская пушка и ее команда составляют подразделение с углом обзора в 360 градусов и двигаются со скоростью Гномов Хаоса. В ближнем бою Гномы Хаоса выстраиваются по бокам пушки, а не перед ней.

Специальные правила.

Адская пушка является Непокколебимой, вызывает Ужас, является Большой целью, имеет Демонический спас бросок на 5+, который не спасает от магических атак, и ее атаки считаются магическими.

Жажда плоти. Адская пушка не может объявлять нападений. Вместо этого в фазу Обязательных Движений киньте 2D6. Если выпавшее число больше или равно расстоянию до ближайшего вражеского подразделения, то пушка нападает на это подразделение. Все правила для нападений применимы в полном объеме. Считайте число, которое выпало на 2D6, как дальность нападения Адской пушки. Если нападение Адской пушки не удастся, то она все равно проходит полные 2D6 дюймов.

До тех пор пока пушка находится в ближнем бою, и в тот раунд когда она пыталась на кого-либо напасть, она не может стрелять, только Выпускать Демоническую Слизь, как описано ниже.

Потеря пушкаррей. Если все Гномы Хаоса погибают, то Адская пушка пытается нападать на любое ближайшее подразделение, даже на дружественное. В любом случае пушка без команды двигается на 2D6 дюймов в ближайшему подразделению, даже если не может вступить с ним в контакт.

Стрельба. Адская пушка имеет дальность в 60 дюймов, и стреляет так же как камнем. Из-за того, что пушка более-менее разумна, вы можете перебрасывать Скатер кубик, но обязаны согласиться со вторым результатом. После того как будет установлена точка падения выстрела пушки, подразделение, модели которого попадают под шаблон, может выбрать бежать, точно так же как из под нападения, прямо от пушки. Подразделения, иммунные к психологии, делать этого не могут.

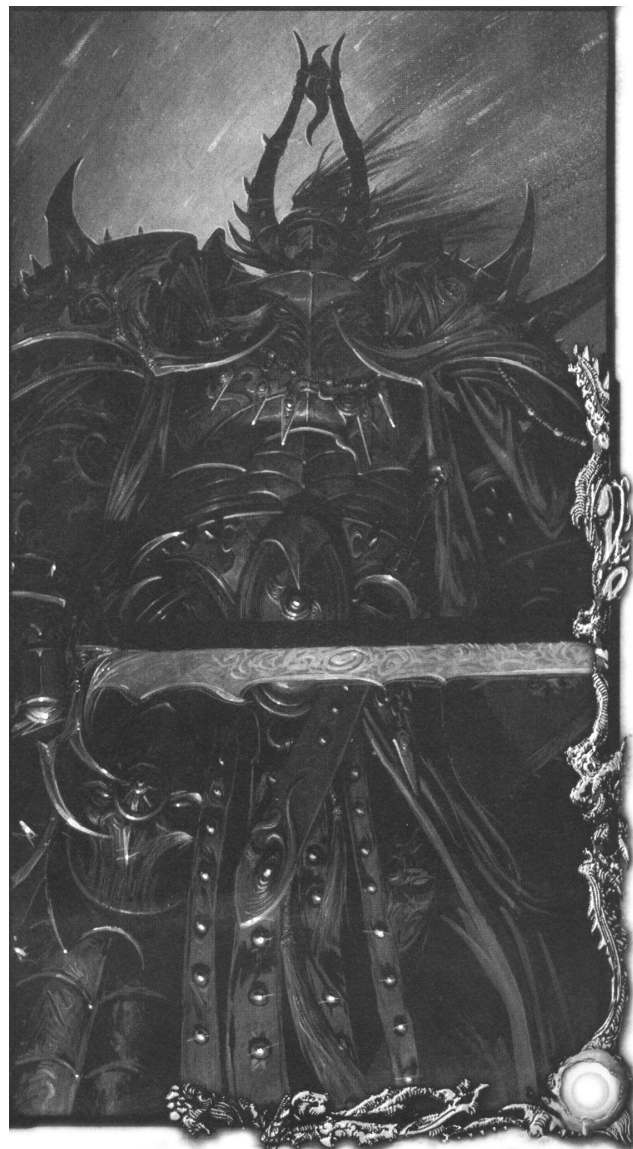
Положите маленький шаблон центром на точку падения. Все модели целиком под шаблоном, получают попадание автоматически. Все модели, частично под шаблоном, получают попадание на 4+. Попадания отыгрываются с силой 10, и

наносит D6 ран. Затем положите большой шаблон центром на точку падения. Любое подразделение, дружественное или вражеское, модели которого хотя бы частично оказались под этим шаблоном, должно пройти тест на Лидерство, либо бежать прямо от пушки. Это не оказывает воздействия на модели, иммунные к психологии.

Демоническая слизь. Вместо обычной стрельбы, Адская пушка может выпускать демоническую слизь. Положите огнеметный каплевидный шаблон узким концом в базовом контакте с пастью пушки, и широким концом к врагу. Это считается как дыхательное оружие с силой 6. Любое подразделение, модели которого хотя бы частично оказываются под шаблоном, должно пройти тест на Ужас.

Осечка. При выпадении на Артиллерийском кубике осечки, пушка не стреляет. Киньте D6 по табличке ниже.

1. Пушка скидывает оковы. Вся команда считается погибшей, и пушка предпринимает попытку наброситься на ближайшее подразделение, как описано выше, в разделе Жажда Плоти.
2. Адская пушка сражается со своими оковами, нанося вред себе самой. Пушка получает D6 ран, без спас бросков любого вида.
3. Демон Пушки сходит с ума. Удалите всех членов команды. Пушка немедленно может Выпускать Слизь.
4. Пушка затягивает в свой горн одного из членов команды. Удалите его как убитого.
5. Пушка теряет свой спас бросок за демоническую ауру и все остальные магические спас броски на всю игру.
6. Все Маги на поле боя получают рану без спас бросков любого вида.



Демонические Легионы

Этот воинский лист позволит игрокам вывести на поле боя армию, состоящую только из демонов. Значительная часть подразделений в этом листе требуют конверсий, так что для многих моделистов открываются большие возможности. Для того чтобы компенсировать потерю гибкости, из-за невозможности включать подразделения из разделов Смертных и Звериных, часть специальных правил на демонов и подразделений изменены, в лучшую сторону.

Вам потребуется копия книги Орды Хаоса, для того чтобы полноценно использовать этот лист.

Специальные правила Демонических Легионов

Следующие правила применимы к армии Демонических Легионов. Они отражают повышенную силу демонов, которая происходит от того, что Королевство Хаоса распространяется на юг.

Демоническая нестабильность и Брейк тесты. Все демоны, которые используются в этом листе, имеют бонус в +1 к лидерству. То есть Старшие Демоны и Принцы Демоны имеют Лидерство в 10, Фурии имеют лидерство 7, и все остальные демоны имеют лидерство в 9.

В профилях тех новых демонических подразделений, которые даны в этом листе, этот бонус уже учтен.

Демоническая Аура. Демоническая Аура теперь работает как обычный магический спас бросок, в том числе и против магических атак.

Демонические дары.

Некоторые демоны в армии Легионов Хаоса могут иметь Демонические Дары, которые описаны в книге Орд Хаоса. Каждый демон может выбрать один дар только единожды, но разные демоны в армии могут иметь одинаковые дары. Эффекты одинаковый демонических даров на поле боя не складываются.

Демоны не могут получать Дары отдельных богов, если не имеют соответствующего Знака. Следует иметь в виду, что дары не являются магическими предметами, и не могут быть уничтожены так же, как магические предметы.

Дар Дьявольский Блеск работает несколько по-другому в армии Демонических Легионов. Он дает +1 к магическом спас броску демона, делая его спас броском на 4+. Это относится только к самому персонажу, и не относится к подразделению, к которому он присоединяется.

Нечистые Иконы

Один знаменосец в армии может иметь Нечистую Икону за +50 очков. Нечистая Икона во всех отношениях считается как Демонический Дар, который распространяется на все модели подразделения, но не на персонажей, которые к подразделению присоединяются. Демонический спас бросок моделей подразделения улучшается на 1, становясь спас броском на 4+.

Высшая икона хаоса

Высшая икона Хаоса это своеобразный эквивалент знамени армии в Демонических Легионах. Ее может нести Предвестник, как описано в его описании. Икона

считается как знамя, и позволяет всем подразделениям демонов в 12 дюймах от него перебрасывать свои броски на Нестабильность. Второй бросок должен быть принят, даже если он хуже чем первый.

Модель с Высшей Иконой Хаоса так же может нести магическое знамя: либо магическое знамя из книги армия Орд хаоса, либо Боевое Знамя из числа распространенных магических предметов, либо Знамя Плоти из книги армий Зверей Хаоса. Следует иметь в виду, что все ограничения на знамя применимы к носителю Высшей Иконы Хаоса, то есть знаменосец может иметь знамя, которое помечено «Только для моделей со Знаком Кхорна», только если имеет Знак Кхорна.

Если знаменосец армии Демонических Легионов несет «Знамя Богов», которое описано в книге Орды Хаоса, то это знамя имеет немного другой эффект. Знаменосец и все модели в 6 дюймах от него подпадают под правило Ненависти ко всем моделям врага, даже если обычно иммунны к психологии.

Воинский Лист Легионов Хаоса

Армия Легионов Хаоса подчиняется всем правилам для Армий Хаоса, которые описаны в книге Орды Хаоса, со следующими дополнениями.

Основные подразделения в армии Демонических легионов делятся на истинные и все остальные. Включение в вашу армию одного Истинного подразделения позволяет вам включать нее одно не Истинное основное подразделение, одно специальное подразделение и одно редкое подразделение того же бога, что и Истинное подразделение.

Например, включение в вашу армию одного подразделения Носителей Чумы позволит вам включать в него одно подразделение Нурглингов, одно подразделение Чумных Всадников, и одну Колесницу Нургла.

Фурии. Вы можете включать до одного подразделения Фурий в вашу армию, за каждого персонажа в вашей армии, который имеет знак Хаоса Неделимого.

Лорды

Принц Демон (1 Лорд + 1 Герой)

Старший Демон (1 Лорд + 1 Герой)

Герои

Высший Демон (2 Героя)

Предвестник (1 Герой) (новое подразделение)

Истинные Основные подразделения

Кровопускатели

Демонетты

Носители Чумы

Ужасы (не могут включать Огнеметчиков)

Основные подразделения

Псы Плоти Кхорна

Нурглинги

Крикуны

Огнеметчики (новое подразделение)

Конные Демонетты (новое подразделение)
Фурии

Специальные подразделения

Искатели Удовольствий (новое подразделение)
Приносящие Изменение (новое подразделение)
Чумные Всадники (новое подразделение)
Кровавые Сокрушители (новое подразделение)

Редкие подразделения

Колесница Кхорна (новое подразделение)
Колесница Нургла (новое подразделение)
Колесница Слаанеша (новое подразделение)
Колесница Тзинтча (новое подразделение)

Герои

Предвестник 120 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Предвестник	6	6	0	5	4	2	6	3	9

Знак хаоса. Знак хаоса Неделимого

Спас бросок. 6+ если имеет Знак Кхорна

Дополнения.

- Может заменить свой знак Хаоса Неделимого на знаки Богов, по тем же правилам и за те же стоимости что и Высший Демон.
- Может иметь Демонических Даров на сумму до 25 очков
- Один предвестник в армии может иметь Высшую Икону хаоса за +25 очков, как описано выше. Он так же может нести магические знамена.
- Может ехать в бой на Демоническом Скакуне за +50 очков. Если предвестник имеет Знак какого-либо бога, то он может ехать на Скакуне своего бога: Джагернауטה Кхорна за +55 очков, Скакуне Слаанеша за +40 очков, Демоническом Звере Нургла за +50 очков или на Диске Тзинтча за +45 очков.
- Может ехать на Колеснице, из раздела Редких подразделений, если имеет соответствующий Знак Бога. Заменяет собой одного из членов команды.

Специальные правила.

Предвестник подчиняется правилам на Демонических Существах, как описано к книге армий Орды Хаоса.



Демонические скакуны

Все демонические скакуны, включая скакунов отдельных богов, подчиняются правилам для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Все тесты на нестабильность проходятся по лидерству Наездника, до тех пор, пока он жив. Если тест на нестабильность повален, то раны могут быть распределены между наездником и его скакуном. Если тест на нестабильность провален полностью по лидерству наездника, то и сам наездник и его скакун считаются немедленно уничтоженными.

Демонический Зверь Нургла это новый демонический скакун.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Зверь Нургла	6	3	0	4	5	3	2	D6+1	9

Демонический. Зверь Нургла подчиняется всем правилам для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Атаки. Зверь Нургла имеет случайное количество атак.

Количество атак следует кидать в начале каждой фазы ближнего боя. В дополнение все атаки Зверя Нургла считаются как ядовитые, как описано в основной книге правил Warhammer.

Основные подразделения

Кровопускатели, Демонетты, Носители Чумы и Ужасы являются Истинными Основными подразделениями в армии Легионов Хаоса. К ним применимы следующие дополнения.

Дополнения

- Один демон может быть музыкантом за +7 очков
- Один демон может быть знаменосцем за +14 очков
- В подразделениях Кровопускателей, Демонетт и Носителей Чумы один демон может быть чемпионом за +14 очков. Чемпион имеет +1 атаку.
- В подразделении Ужасов один Ужас может быть чемпионом за +49 очков. Он имеет такой же профиль, что и остальные Ужасы, но при этом становится Магом 1 уровня, который использует Школу Тзинтча. Если ему выпадет Магическая Ошибка, то считайте результат 3 как результат 2.

Конные Демонетты 30 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Демонетта	5	4	0	4	3	1	5	2	8
Скакун Слаанеша	10	3	0	3	3	1	5	1	8

Размер. 5+

Специальные правила.

Аура Слаанеша: Демонетты окружены почти ощутимой аурой искушения и покорности, одурманивающей врагов. Любой отряд противника, касающийся базами с одной и более моделей с Аурой Слаанеша, понижает свое Лидерство на -1, до минимума в 2.

Демонические. Демоническая Кавалерия Слаанеша подчиняется всем правилам для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Атака языком. Скакуны Слаанеша имеют длинные шипастые языки, которыми они могут наносить мгновенные удары, пробивая доспехи и впрыскивая в кровь жертвы яд, который погружает ее в пучину экстаической смерти. Атаки Скакунов Слаанеша считаются ядовитыми.

Быстрые Скакуны. Демоническая Кавалерия Слаанеша может использовать правила Легкой Кавалерии, как описано в основной книге правил Warhammer. В дополнение Скакуны Слаанеша Всегда Бьют Первыми, даже против противника, который нападет на них.



Огнеметчики 25 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огнеметчик	6	2	4	4	4	1	4	2	9

Размер. 5-20

Специальные правила.

Скирмишеры. Огнеметчики Тзинтча могут использовать правила скирмишеров, как описано в основной книге правил Warhammer.

Демонические. Огнеметчики Тзинтча подчиняются всем правилам для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Пламя Тзинтча: Каждый Огнеметчик может стрелять магическим огнем в фазу Стрельбы. Это считается метательным оружием с дальностью 8" и Силой 3. Каждый Огнеметчик выпускает D6 выстрелов по одной цели – бросайте на попадание за каждый из них. Выстрелы (как и атаки в ближнем бою) считаются огненными атаками.

Специальные подразделения

Несущие Изменения 70 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Несущие Изменения	1	3	4	4	5	3	4	3	9

Несущие Изменения это огнеметчики Тзинтча на дисках Тзинтча. Они имеют базы размером 50 на 50 мм.

Размер подразделения. 3-9

Специальные правила.

Демонические. Несущие Изменения подчиняется всем правилам для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Пламя Тзинтча: Несущие изменения могут стрелять магическим огнем в фазу Стрельбы. Это считается метательным оружием с дальностью 8" и Силой 3. Каждый Несущий выпускает D6 выстрелов по одной цели – бросайте на попадание за каждый из них. Выстрелы (как и атаки в ближнем бою) считаются огненными атаками.

Парение: Диски Тзинтча висят над землей, позволяя Огнеметчикам направлять магический огонь над

головами друзей и врагов. Лишь при определении линии видимости персонаж на Диске Тзинтча считается большой целью. Диск движется, как летающий, за исключением того, что его максимальная дальность движения 15", а не 20".

Летающая кавалерия. Несущие Изменения во всех отношениях считаются как подразделение Летунов, со следующими дополнениями: они имеют силу подразделения в 2 на модель, получают бонус +1 к спас броску и подпадают под действия всех заклинания так, как под них подпадает кавалерия.

Чумные Наездники

80 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
--	---	----	----	---	---	---	---	---	----

Чумные Наездники 6 4 0 4 5 3 3 D6+2 9

Чумные наездники это несущие Чуму на Демонических Зверях Нургла. Они имеют базы размером 50 на 50 мм.

Размер подразделения. 3-7

Специальные правила.

Демонические. Чумные наездники подчиняется всем правилам для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Сила подразделения.

Туча Мух: Любой отряд в ближнем бою с отрядом Чумных Наездников имеет пенальти в -1 ко всем броскам на попадание.

Атаки. Зверь Нургла имеет случайное количество атак. Количество атак следует кидать в начале каждой фазы ближнего боя. В дополнение все атаки Зверя Нургла считаются как ядовитые, как описано в основной книге правил Warhammer.



Искатели Удовольствий

55 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
--	---	----	----	---	---	---	---	---	----

Искатели Удовольствий 10 4 0 4 4 3 5 4 9

Искатели Удовольствий это Демонетты на Скакунах Слаанеша. Они имеют базы размером 50 на 50 мм.

Размер подразделения. 3-6

Специальные правила.

Демонические. Искатели Удовольствий подчиняется всем правилам для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Сила подразделения.

Аура Слаанеша: Демонетты окружены почти ощутимой аурой искушения и покорности, одурманивающей врагов. Любой отряд противника, касающийся базами с одной и более моделей с Ауры Слаанеша, понижает свое Лидерство на -1, до минимума в 2.



Кровавые Сокрушители 80 очков за модель

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Кровавые Сокрушители	7	5	0	5	5	3	3	3	9	

Чумные наездники это несущие Чуму на Демонических Зверях Нургла. Они имеют базы размером 50 на 50 мм.

Размер подразделения. 3-8

Спас Бросок. 5+

Специальные правила.

Кровавые Сокрушители подчиняются правилу Бешенства и имеют Магическое Сопротивление (1).

Демонические. Кровавые Сокрушители подчиняется всем правила для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Сила подразделения. 3

Редкие подразделения

Колесница Слаанеша 130 очков за модель

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Колесница Слаанеша	-	-	-	5	4	4	-	-	-	
Демонетта	-	4	-	4	-	-	-	5	2	9
Скакун	10	3	-	3	-	-	-	5	1	-

Колесница базу размером 50 на 100 мм.

Размер подразделения. Одна колесница

Экипаж. 2 Демонетты. Колесница имеет косы, колесницу тащат два Скакуна.

Спас бросок. 5+

Специальные правила.

Колесница. Демоническая Колесница Слаанеша подчиняется всем правилам для колесниц и имеет силу подразделения в 4.

Демонические. Колесница Слаанеша подчиняется всем правила для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Аура Слаанеша: Колесница окружена почти ощутимой аурой искушения и покорности, одурманивающей

врагов. Любой отряд противника, касающийся базами с одной и более моделей с Аурой Слаанеша, понижает свое Лидерство на -1, до минимума в 2.

Атака языком. Скакуны Слаанеша имеют длинные шипастые языки, которыми они могут наносить мгновенные удары, пробивая доспехи и впрыскивая в кровь жертвы яд, который погружает ее в пучину экстатической смерти. Атаки Скакунов Слаанеша считаются ядовитыми.

Колесница Тзинтча 140 очков за модель

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Колесница Тзинтча	-	-	-	4	4	4	-	-	-	
Огнеметчик	-	2	4	4	-	-	-	4	2	9
Крикун	1	3	-	4	-	-	-	4	2	-

Колесница базу размером 50 на 100 мм.

Размер подразделения. Одна колесница

Экипаж. 2 Огнеметчика, колесницу тащат два Крикуна.

Спас бросок. 5+

Специальные правила.

Колесница. Демоническая Колесница Тзинтча подчиняется всем правилам для колесниц и имеет силу подразделения в 3.

Демонические. Колесница Тзинтча подчиняется всем правила для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Пламя Тзинтча: Каждый Огнеметчик может стрелять магическим огнем в фазу Стрельбы. Это считается метательным оружием с дальностью 8" и Силой 3. Каждый Огнеметчик выпускает D6 выстрелов по одной цели – бросайте на попадание за каждый из них. Выстрелы (как и атаки в ближнем бою) считаются огненными атаками.

Летающая колесница. Колесница Тзинтча подчиняется всем правилам для Летающий Существ, как описано в основной книге правил Warhammer.



Колесница Нургла 150 очков за модель

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Колесница Нургла	-	-	-	5	5	5	-	-	-	
Носитель Чумы	-	4	-	4	-	-	-	4	1	9
Зверь Нургла	6	3	-	4	-	-	-	2	D6+1	-

Колесница базу размером 50 на 100 мм. Если ее везут два Зверя Нургла, то колесница имеет базу 100 на 100 мм.

Размер подразделения. Одна колесница

Экипаж. 2 Носителя Чумы, колесницу тащит один Зверь Нургла. Второй Зверь Нургла может быть впряжен в колесницу за +30 очков.

Спас бросок. 5+

Специальные правила.

Колесница. Демоническая Колесница Нургла подчиняется всем правилам для колесниц, имеет силу подразделения в 5 и является Большой Целью.

Демонические. Колесница Нургла подчиняется всем правилам для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.

Туча Мух: Любой отряд в ближнем бою с Колесницей Нургла имеет пенальти в -1 ко всем броскам на попадание.

Атаки. Зверь Нургла имеет случайное количество атак. Количество атак следует кидать в начале каждой фазы ближнего боя. В дополнение все атаки Зверя Нургла считаются как ядовитые, как описано в основной книге правил Warhammer.

Колесница Кхорна

170 очков за модель

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Колесница Кхорна	-	-	-	5	5	5	-	-	-	-
Кровопускатель	-	5	-	5	-	-	-	4	1	9
Джагернаут	7	5	-	5	-	-	-	2	2	-

Колесница базу размером 50 на 100 мм. Если ее везут два Джагернаута, то колесница имеет базу 100 на 100 мм.

Размер подразделения. Одна колесница

Экипаж. 2 Кровопускателя, колесницу тащит один Джагернаут. Второй Джагернаут может быть впряжен в колесницу за +20 очков.

Спас бросок. 5+

Специальные правила.

Колесница. Демоническая Колесница Кхорна подчиняется всем правилам для колесниц, имеет силу подразделения в 5, является Большой Целью и имеет Магическое Сопротивление (1). В дополнение Кровопускатели подчиняются правилу Бешенства, как описано в основной книге правил Warhammer.

Демонические. Колесница Кхорна подчиняется всем правилам для Демонов, как описано ранее в описании этой армии.



Бе'Лакор, Темный Мастер

Ваша армия Демонических Легионов может включать Бе'Лакора как специального персонажа. Он занимает слот Лордов и Слот Героев и всегда является Генералом армии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Темный мастер	6	9	0	5	5	5	9	5	10
Стоимость. 650 очков									

Специальные правила.

Знаки Хаоса. Бе'Лакор имеет Знак Хаоса Неделимого.

Шепот Тьмы. Все подразделения противника на поле имеют штрафы в -1 к лидерству во время прохождения тестов на Восстановление Порядка. Любое подразделение противника в 6 дюймах от Бе'Лакора получает штрафы в -1 на все свои основанные на Лидерстве тесты. То есть подразделение в 6 дюймах от Бе'Лакора имеет при тесте на восстановление штрафы в -2.

Щит ночи. Любое заклинание, направленное на Бе'Лакора вызывает Магическую Ошибку при выпадении любого дубля при сотворении. Если при сотворении заклинания выпадает Непреодолимая Сила, то сначала заклинания проходит с Непреодолимой Силой, а затем маг испытывает действие Магической Ошибки.

Вечный Ужас. Бе'Лакор вызывает Ужас, как описано в основной книге правил Warhammer. В дополнение все подразделения всегда должны проходить тест на Ужас от Бе'Лакора, даже если ранее в игре его уже успешно прошли.

Саван Теней. Вся стрельба по Бе'Лакору имеет штрафы в -1 на попадание.

Непреходящая ярость. В начале хода Бе'Лакор должен пройти тест на лидерство. Если тест провален, то он должен напасть на любое подразделение, которое он видит, и до которого он может добежать. Если такого подразделения нет, то Бе'Лакор должен двигаться к ближайшему подразделению противника, и остановиться в 1 дюйме от него, если может.

Бе'Лакор может перебрасывать неудачные броски на попадание в ближнем бою, но при этом обязан всегда преследовать убегающего противника.

Демонический. Бе'Лакор должен подчиняться правилам на Демонических Существах, как это описано в книге армий Орд Хаоса.

Большая цель. Бе'Лакор является большой целью, как описано в основной книге правил Warhammer.

Полет. Бе'Лакор может Летать, как описано в основной книге правил Warhammer.

Повелитель теней.

Бе'Лакор является магом 4 уровня и автоматически знает следующие заклинания.

Черная Молния – 7+

Молния является магической стрелой, которая имеет дальность в 18 дюймов и наносит цели D6 попаданий с силой 5.

Ночной Кошмар – 7+

Это заклинание может быть наложено на подразделение противника в 24 дюймах от мага, если оно не в ближнем бою. Подразделение немедленно должно пройти тест на панику, все правила для Паники применимы в полном объеме. Это заклинание не оказывает действия на подразделения, Иммунные к Панике.

Проклятие Темного Мастера – 8+

Остается в игре.

Это заклинание может быть наложено на любое подразделение противника, даже если оно находится в ближнем бою, где угодно на поле боя. Подразделение получает штрафы в -1 ко всем своим броскам на попадание, при стрельбе или в ближнем бою. Заклинание остается в игре, как описано в основной книге правил Warhammer.

Туман Смерти – 10+

Каждое подразделение противника на столе получает D6 попаданий с силой 3. Это распространяется и на подразделения, которые в данный момент находятся в ближнем бою. Игрок должен кинуть D6 за каждое свое подразделение, кроме подразделения в котором находится сам Темный Посланник, на 1-3 подразделения также получает D6 попаданий с силой 3, как и противник.

Витки Змеи – 12+

Выберете одну модель в 12 дюймах от мага. Это может быть персонаж или модель в подразделении. Модель должна немедленно пройти тест на Стойкость. Если тест провален, то модель немедленно умирает, и никакие спас броски, за доспехи или магические, не применимы против этого. Следует иметь в виду, что на 6 тест всегда проваливается, и модели, которые не имеют величины стойкости, подпадают под действие этого заклинания только на 6. Спас броски за доспехи и Магические спас броски не применимы против этой смерти.



Гномья Армия Убийц



Специальные правила армии Убийц.

«Смотри Снорри, Тролли!». Окруженные такими же как и они, гномьи Убийцы не в силах сдержать свое кровожадное желание наброситься на врага и порвать его в клочки в ближнем бою.

После завершения расстановки, но до первого хода первого игрока, все подразделения и все персонажи в армии двигаются вперед на 2D6 дюймов. Подразделения могут совершить во время этого движения один поворот, но только для того чтобы избежать непроходимых элементов ландшафта. При этом движении подразделения игнорируют все штрафы за трудный ландшафт, кроме непроходимого ландшафта.

В дополнение армия Гномьи Убийцы кидает при броске на определение, кто ходит первым, два кубика, и использует значение наибольшего.

Славная смерть. Все Гномьи Убийцы сражаются не для того что бы победить, а для того чтобы умереть славной смертью. Это, правда, не делает их менее опасными воинами, чем они есть на самом деле, скорее наоборот. Но для любого Убийцы умереть в бою с особенно сильным противником, является большой честью, славной судьбой, к которой стоит стремиться.

Во время боя считайте количество Убийц, которые погибли в ближнем бою от атак моделей с силой и/или стойкостью в 5 и более. За каждого Убийцу, который погиб таким образом, армия Убийц получает 10 победных очков.

Это включает таранные попадания от монстров и колесниц, но не включает скакунов или экипажи колесниц, если они сами не имеют силу и/или стойкость в 5 и более

Антимагия. Более чем все остальные гномы, убийцы презирают магию, которую используют другие расы. Часто одной силы воли многочисленных гномов хватает на то, чтобы разрушить заклинания врага.

Как и все армии гномов, Армия Убийц имеет 4 базовых кубика на разрушения заклинаний. В дополнение армия имеет один дополнительный кубик разрушения за каждые 1000 очков. То есть армия на 2000 тысячи имеют 2 дополнительных кубика разрушения заклинания, то есть всего 6.

Первый среди равных. Вы должны назначить одного персонажа генералом своей армии. Если ваша армия включает Убийцу Демонов, то он должен быть вашим генералом. Это не имеет большого значения на поле боя, так как все Убийцы имеют одинаковое лидерство. Тем не менее, ваш противник может получить 100 победных очков за убитого генерала как обычно.

Герои. Армия Гномьих Убийц может включать на одного героя больше, чем могла бы из-за своего размера.

Специальные способности Убийц

Герой Убийца может иметь одну из описанных ниже специальных способностей. Лорд Убийца может иметь до двух специальных способностей. Их стоимость не считается к максимальной сумме магических предметов, доступных герою.

«...И даже смерть не в силах...» – 20 очков

Если Убийца погибает, то он немедленно наносит все свои атаки снова, даже если бил до этого в этот же раунд. После этого он удаляется как убитый.

Смертельный Удар – 25 очков

Убийца может использовать правило Смертельного Удара.

Победитель Тварей – 25 очков

Каждая рана, нанесенная Убийцей в ближнем бою считается как две в отношении Результата Боя, за исключением ран за Жестокую Смерть (overkill).

Победитель вампиров – 45 очков

Против моделей с Стойкостью 5 и выше каждая рана нанесенная Убийцей становится D6 ран.

Победитель Скейвенов

Для Убийцы Драконов – 60 очков

Для Убийцы Демонов – 80 очков

Количество атак Убийцы умножается на количество моделей в базовом контакте с ним, до максимума в 10. Следует иметь в виду что количество атак убийцы таким образом не может быть повышено более 10, если у него есть какие то другие бонусы к атакам. Это не применимо если Убийца сражается в Поединке.

Благословение Гримнира

Некоторые Убийцы носят защитные татуировки, нанесенные специальными благословенными чернилами. Модель с Благословением имеет Магическое Сопротивление (1). Это сопротивление может быть использовано против заклинания, которое используется против цели в 6 дюймах от модели с Благословением и против заклинаний магов находящихся в 6 дюймах.

Персонаж в армии Убийц может иметь такие татуировки за +30 очков, и это НЕ считается к максимально доступной стоимости рун, которую он может иметь.

Мастер Руна Гримнира

Руническое знамя - 50 очков

Эти руны изготавливаются только в Карак Кадрине. Она излучает такую сильную ауру Гномости, что может отклонять стрелы и даже пушечные ядра. Все дружественные модели в 12 дюймах от знамени имеют магический спас бросок на 5+ от стрельбы.

Лорды

Убийца Демонов

130 очков

M WS BS S T W I A Ld

Убийца Демонов 3 7 3 4 5 3 5 4 10

Вооружение. Ручное оружие

Дополнения.

- Может иметь либо двуручное оружие за +6 очков, либо дополнительное ручное оружие за +6 очков.
- Может иметь рунических предметов на сумму до 100 очков.

Специальные правила. Убийца, Одиночка, Непоколебимый

Герои

Убийца Драконов

65 очков

M WS BS S T W I A Ld

Убийца Драконов 3 6 3 4 4 2 4 3 10

Один Убийца Драконов может иметь Знамя армии без дополнительной стоимости (так как все Убийцы Непоколебимы).

Знаменосец армии может иметь руническое знамя из Книги Армий Гномов без ограничений по стоимости, но

если он берет руническое знамя, он сам рунических предметов иметь не может. Тем не менее, он может иметь Специальные Способности Убийц.

Вооружение. Ручное оружие

Дополнения.

- Может иметь либо двуручное оружие за +4 очков, либо дополнительное ручное оружие за +4 очков.
- Может иметь рунических предметов на сумму до 50 очков.

Специальные правила. Убийца, Одиночка, Непоколебимый

Основные подразделения

Убийцы Троллей

11 очков за модель

M WS BS S T W I A Ld

Убийца 3 4 3 3 4 1 2 1 10

Убийца Гигантов 3 5 3 4 4 1 2 2 10

Размер подразделения. 10-30

Вооружение. Все убийцы вооружены двумя ручными оружиями, которое может быть заменено на двуручное оружие без дополнительной стоимости.

Дополнения.

- Один Убийца может быть музыкантом за +6 очков
- Один Убийца может быть знаменосцем за +12 очков
- Любое количество Убийц может быть повышено до Убийц Гигантов за +15 очков за модель

Специальные правила. Убийцы, Непоколебимые

Искатель Славной смерти

65 очков

M WS BS S T W I A Ld

Искатель 3 5 1 5 4 2 2 - 10

Ваша армия не может включать больше выборов Искателей, чем остальных Основных подразделений. Вы можете брать от 1 до 3 Искателей как одно подразделение в разделе Основные подразделения. Все Искатели выставляются на поле боя одновременно, так же как боевые машины.

Размер подразделения. 1

Вооружение. Крутящиеся клинки смерти

Специальные правила. Ненавидят зеленокожих, одиночная модель, Благословение Гримнира, Вихрь Смерти, Непоколебимые.

Специальные подразделения

Братство Гримнира

14 очков за модель

M WS BS S T W I A Ld

Убийца 3 4 3 4 4 1 3 1 10

Убийца Гигантов 3 5 3 4 4 1 3 2 10

Размер подразделения. 10-30

Вооружение. Все убийцы вооружены двумя ручными оружиями, которое может быть заменено на двуручное оружие без дополнительной стоимости.

Дополнения.

- Один Убийца может быть музыкантом за +6 очков
- Один Убийца может быть знаменосцем за +12 очков
- Любое количество Убийц может быть повышено до Убийц Гигантов за +13 очков за модель
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

Специальные правила.

Убийцы, Благословение Гримнира

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дронг	3	6	4	4	4	2	4	3	10
Пират	3	4	3	3	4	1	3	1	9

Размер подразделения. 10-30

Стоимость. Дронг и 9 пиратов, включая знаменосца и музыканта, стоят 195 очков. Это минимальный размер подразделения. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +12 очков за модель, до максимума в 30 моделей.

Вооружение. Много, очень много, действительно много пистолетов.

Специальные правила.

Непоколебимые. Как и все убийцы гномов, пираты Дронга являются Непоколебимыми, как описано в основной книге правил Warhammer.

Много, очень много, действительно много пистолетов: Все модели в подразделении, включая Дронга, получают бонус в +1 к атакам, так как имеют минимум по два пистолета в руках, иногда больше. Также все их атаки в ближнем бою, считаются как пистолетные выстрелы, то есть имеют силу 4 и Бронейность. Этот бонус распространяется на все их атаки в ближнем бою, а не только на атаки в первый раунд боя, так как каждый из них может тащить не один десяток пистолетов.

Редкие подразделения

0-1 Гоблинорезка -130 очков

Искатели славной смерти

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Искатель	3	5	1	5	4	2	2	-	10

Специальные правила.

Одиночная модель. Искатель Славной смерти считается как одиночная модель в отношении движения и стрельбы. Во всех остальных отношениях это подразделение из одной модели.

Ненавидят зеленокожих. Как и все гномы Искатели Славной смерти Ненавидят зеленокожих, как описано в основной книге правил Warhammer.

Непоколебимые. Как и все Убийцы, Искатели Славной Смерти являются Непоколебимыми, как описано в основной книге правил Warhammer.

Вихрь Смерти. Искатели Славной Смерти бросаются на врага, размахивая своими клинками. Искатели Славной Смерти не атакуют в ближнем бою. Вместо этого каждая модель в базовом контакте с Искателем получает одно автоматическое попадание. Так же каждая модель, которая находится в базовом контакте с моделью, находящейся в базовом контакте с Искателем, получает одно попадание на 4+. Атаки Искателя отрабатываются в фазу ближнего боя первыми, даже до нанесения таранных попаданий от колесниц и до моделей которые «всегда бьют первыми».

В дополнение любая модель, которая атакует Искателя в ближнем бою, получает пенальти в -1 на попадание.

Против подразделений, которые включают только одну модель, включая персонажей на монстрах и колесницы, Искатель наносит D3 автоматических попаданий.



Гоблинорезка Малакаи Макаисона

Малакаи Макаисон это уникальная личность в гномьей истории. Он является безумным инженером Убийцей, который даже дав клятву славной смерти, не перестает создавать выдающиеся образцы безумной боевой науки. Он всегда носит пилотские очки и кожаный пилотский шлем, с прорезью для своего красного ирокеза.

Несмотря на то, что Малакаи Макаисон является одним из самых одаренных инженеров из всех когда либо живших гномов, его выгнали из Гильдии Инженеров за то, что его первый летучий корабль потерпел крушение. Тем не менее, уже будучи Убийцей он построил второй летучий корабль, Дух Гримнира, на котором Готрек и Феликс совершили большую часть своих подвигов. Так же он смастерил множество других боевых машин, в равной степени безумных и гениальных.

Его последняя разработка это Гоблинорезка. Эта скорострельная, метаящая топоры машина, способна выпотрошить сразу несколько десятков гоблинов за один выстрел.

Гоблинорезка Малакаи Макаисона может быть взята в армию Гномьей Армии Убийц как Редкое подразделение. В дополнение, Гоблинорезка может быть взята в армию Гномов или Империи как Наемное подразделение. При этом она занимает один слот Героев и один слот Редких подразделений.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Малакаи	3	5	5	4	4	2	3	3	10
Экипаж	3	4	3	3	4	1	2	1	10
Гоблинорезка	-	-	-	-	7	3	-	-	-

Подразделение. Одна Гоблинорезка, к которой прикомандированы Малакаи Макаисон и два Убийцы.

Вооружение. Убийцы вооружены ручным оружием и двуручным оружием. Малакаи вооружен двуручным оружием и Усовершенствованным Гномьим Многоствольным Пистолетом Малакаи Макаисона (как

гномий мушкет, но который может производить Многочисленные Выстрелы X 3).

Специальные правила.

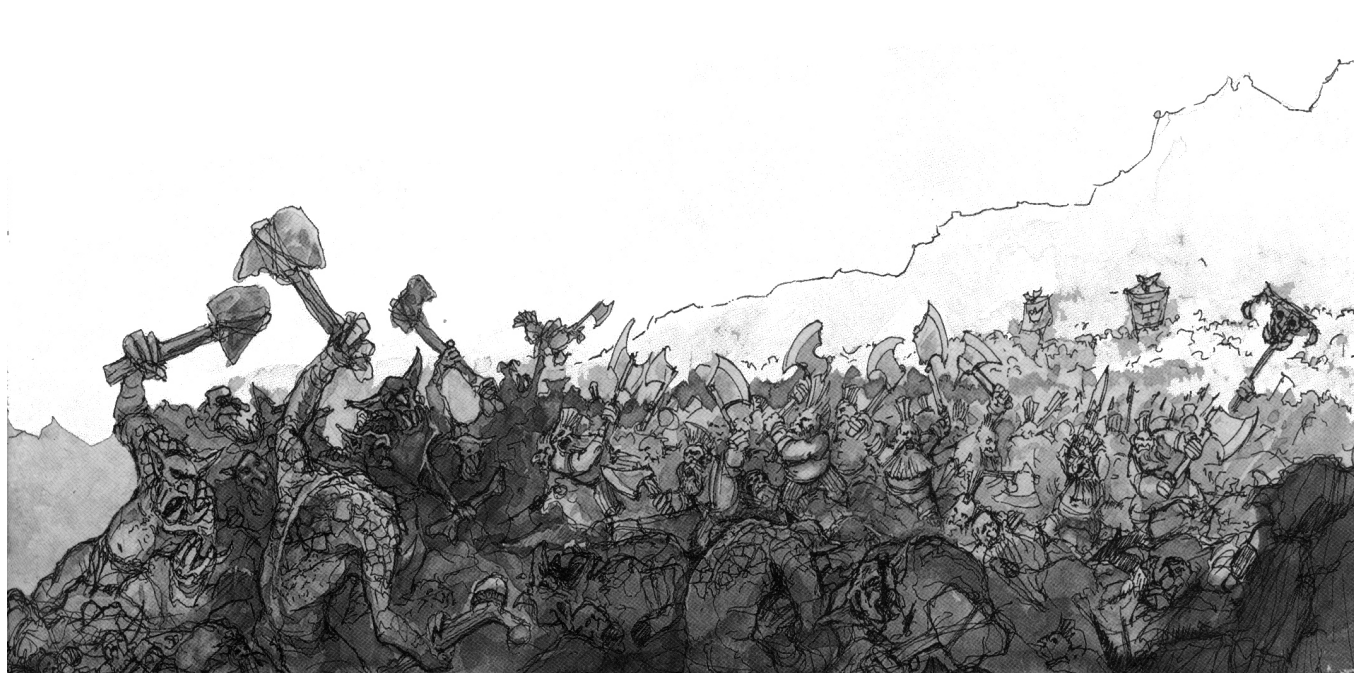
Убийцы. Малакаи Макаисон и его команда являются Убийцами, и все правила для Убийц применимы к ним в полном объеме. Но при этом, если Гоблинорезка включена в армию Гномьих Убийц, она игнорирует правило «Смотри, Снорри, Тролли».

Инженер. Несмотря на то что Малакаи отлучен от Гильдии Инженеров, он все равно остается гением технических инноваций, хотя и немного безумным. Малакаи следует всем правилам для Гномьих Инженеров, как описано в Книге Армий Гномов. Но, следует иметь в виду, что он является частью команды Гоблинорезки и не может покидать ее.

Гоблинорезка. Гоблинорезка выпускает поток вращающихся топоров. Укажите цель в пределах дальности стрельбы и киньте на попадание по BS. Вы можете использовать BS Малакаи Макаисона, если он все еще жив, и если он в тот же раунд не стрелял из своего Мушкета. Гоблинорезка наносит D3 попаданий за каждый ряд подразделения, в которое она стреляет. Если Гоблинорезка стреляет в бок подразделению, то она наносит D3 попадания за каждую колонну.

Например: Гоблинорезка стреляет по отряду гоблинов из шести колонн в 4 ряда. Если она стреляет во фронт или в тыл, то она наносит 4D6 попаданий, а если в бок, то 6D6. Попадания Гоблинорезки имеют силу 4 и дают штрафы в -2 на спас бросок.

Гоблинорезка имеет те же штрафы за потерю команды, как и стреломет.



Армия Сильвании

Вампиры Сильвании довольно долго размышляли над тем, как они будут защищать свою страну от возможного вторжения. По всей стране ездили мрачные черные фургоны, которые собирали тела мертвых, и складывали в огромные массовые могилы. Эти массовые захоронения и стали основой обороны Сильвании, вместе со стаями огромных волков, которые во множестве селились в лесах провинции.

Специальные правила армии Сильвании.

В начале игры игрок армии Сильвании выставляет на поле боя Могильные маркеры. Размеры могильных маркеров не очень важны, так как все измерения производятся от их центра. Расстановка маркеров производится после определения взаимных зон расстановки, но до выставления подразделений. Армия Сильвании имеет два базовых Могильных маркера плюс еще один за каждого Вампира Лорда и Вампира Графа в армии.

- Могильные маркеры нельзя располагать ближе, чем в 6 дюймах от другого Могильного маркера.
- Минимум половина маркеров должна быть размещена на половине стола армии Сильвании.
- Могильные маркеры не могут быть расположены в зоне размещения противника.

Когда все маркеры расположены, за каждый игрок Сильвании кидает скатер кубик. Если на кубике выпадает "Hit" то маркер остается на месте. Если выпадает стрелка, то маркер смещается на 2D6 дюймов в указанную стрелкой сторону. Маркеры, которые при этом вышли за край стола, теряются.

Игрок Сильвании может использовать каждый маркер для



того, чтобы творить с него заклинания Пробуждение мертвых (описанное ниже) каждый раунд. Армия Сильвании подчиняется всем правилам для армии Вампиров, за исключениями описанными ниже.

Новые Кровные силы вон Корштайнов.

Вампиры в армии Сильвании могут брать следующие новые кровные силы. Думаю не надо говорить что в армии Сильвании могут быть только вампиры кровной линии вон Корштайнов.

Спектральные союзники (один на армию) – 35 очков

Вампира на поле боя сопровождают многочисленные призрачные останки душ тех, кого он убил. Несмотря на то, что эти духи слишком слабы, чтобы на прямую воздействовать на материальный мир, их голоса отзываются в ветрах магии, мешая магам правильно концентрироваться на заклинаниях.

До тех пор пока вампир находится на столе и жив, все враждебные маги на столе имеют штрафы в -1 на сотворение заклинаний. Это не оказывает воздействия на заклинания, сотворенные с Непреодолимой силой.

Волчий Лорд – 10 очков

Находясь на своей родной земле, Вампир может призывать не только скелетов и зомбей, но и волков.

Вампир может использовать заклинания Призвание Нехека (первое заклинания в Некромантии) для того чтобы призывать волков. Заклинания позволяет призывать D3 / 2D3 / 3D3 волков. Все остальные правила для призывания применимы в полном объеме.

Родная земля – 10 очков

Сильвании и ее повелители крепко связаны друг с другом, и сама земля помогает вампирам.

Вампир имеет Магическое Соппротивление (1)

Новое магическое знамя

Это знамя может быть взято только подразделениями из армии Сильвании.

Знамя Дракенхоффа – 50 очков

Там где появляется это знамя, орды гигантских летучих мышей собираются и скапливаются могучие стаи лютых волков.

Знамя дает подразделению Магическое Соппротивление (2). В дополнение любой вампир, который в 12 дюймах от знамени использует кровные силы Призвание Летучих Мышей и Призвание Волков призывают удвоенное количество существ. Просто киньте кубик на количество существ, и удвойте полученное число.

Воинский лист армий Сильвании

Лорды

Лорд Вампир вон Корштайнов

Граф Вампир вон Корштайнов

Герой

1+ Младший Вампир вон Корштайнов

Лорд Вайт

Врайт

Основные подразделения

Лютые волки (одно подразделение может использовать правило Разведчиков за +1 очко за модель)

0-2 Стаи Летучих Мышей

Гигантские Летучие Мыши (не считаются к минимуму необходимых Основных подразделений)

Сильванское Ополчение

Сильванские вспомогательные войска

Специальные подразделения

0-1 Сомн Призраков

Могильные Стражи (одно подразделение может быть Дракенховской Гвардией за +3 очка. Гвардия вооружена ручным оружием, двуручным оружием и одеты в полный доспех.)

0-2 Катафалка вон Корштайнов (имеют те же параметры что и обычные Катафалки, но стоят 175 очков).

Редкие подразделения

0-1 Дракенховские Темплары (как черные рыцари)

Баньши



Сильванское ополчение 10 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	3
Капитан	4	2	2	3	3	1	2	2	3

Размер подразделения. 10-30

Вооружение и доспехи. Легкий доспех, щит и копье или алебарда.

Дополнения.

- Могут заменить свое копье и щит на арбалет без дополнительной стоимости.
- Один скелет может быть музыкантом за +5 очков.
- Один скелет может быть знаменосцем за +10 очков.

Один скелет может быть капитаном за +10 очков.

Сильванское всп. Войска 8 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Зомби	4	2	0	3	3	1	0	1	2

Размер подразделения. 10-40

Вооружение и доспехи. Легкий доспех, щит и копье или алебарда.

Дополнения.

- Одна зомби может быть музыкантом за +5 очков.
- Одна зомби может быть знаменосцем за +10 очков.

Специальные правила.

Абсолютно мертвые. Это правило вы можете найти в книге армий Вампиров.



Култ Слаанеша Темных Эльфов

Специальные правила Култа Слаанеша

- Генералом вашей армии должна быть Высшая Волшебница, или, если ее нет в армии, Волшебница, даже если у них не самое большое лидерство в армии.
- Генерал армии должен иметь Знак Слаанеша.
- Демоны не могут присоединяться к подразделениям Темных Эльфов или Смертных последователей Хаоса.
- Персонажи Темных эльфов не могут присоединяться к подразделениям Смертных последователей Хаоса и к подразделениям Демонов. Чемпионы Хаоса не могут присоединяться к подразделениям Темных Эльфов и Демонов.
- Темные Эльфы со Знаком Слаанеша все равно Ненавидят Высших Эльфов, даже если во всем остальном они Иммуны к Психологии.
- Персонажи, которые имеют знак Слаанеша, все равно подпадают под правило Тупости, если едут на Колд Уане.
- Волшебницы со Знаком Слаанеша должны использовать Школу Слаанеша и сохраняют свой бонус в +1 на сотворение заклинаний.
- Все правила для Знаков Богов применимы в полном объеме, как это описано в Книге Армий Орд Хаоса.
- Персонажи Темных Эльфов со знаком Слаанеша могут брать предметы, которые предназначены «Для моделей со Знаком Слаанеша» из числа магических предметов, описанных в Книге Армий Орд Хаоса.
- Любое подразделение Темных Эльфов со знаком Слаанеша может брать Знамя Восторга из Книги Армий Орд Хаоса. Следует иметь в виду, что только одно такое Знамя может быть взято на армию.
- Персонажи Хаоса не могут использовать магические предметы Темных Эльфов.

Новые Магические Предметы

Эти магические предметы доступны не только для армии Култа Слаанеша, но и для обычной армии Темных Эльфов.

Магическое Оружие

Клинок Темной Силы – 50 очков

Этот огромный двуручный клинок, в руках опытного мечника с одинаковой легкостью прорезает доспехи и рубит кости.

Это оружие требует двух рук для использования, дает +2 к Сила, и возможность использовать правило Смертельного Удара.

Клинок Злобы – 25 очков

Зазубренное лезвие клинка постоянно покрыто магическим ядом. Даже самая легкая царапина приносит жертве невообразимые муки и в конце концов смерть.

Если при броске на попадание в ближнем бою, выпадает 5 или 6, то это попадание наносит рану автоматически.

Талисманы

Камень Сердца Тьмы – 45 очков

Этот кроваво красный камень может своей магией отразить даже самый смертоносный удар.

Камень дает магический спас бросок на 4+.

Заколдованные предметы

Волшебная Палочка Карадиона – 40 очков

Связанное заклинания, сила 4.

Это могучий предмет, в котором заключена частичка разрушительной силы могучего демона Карадиона. В бою ее можно обрушить на врага, на смерть и на горе многих из тех, кто отваживается противостоять воле Морати.

Один раз в магическую фазу носитель может использовать палочку для автоматического сотворения заклинания Шар Тьмы (второе заклинания в Темной Магии). После каждого использования киньте кубик, на 1 предмет временно истощил свои магически силы и не может использоваться до конца игры.

Саван Темных Душ – 25 очков

Саван окутывает носителя покровом теней, которые делают его практически невидимым.

Пеший персонаж с этим предметом может использовать правило Разведчиков.

Магические Знамена

Тень Души – 50 очков

Знамя скрывает тех, кто его несет, от недобрых взглядов.

Подразделение может бежать в ответ на нападение противника, даже если оно иммуно к психологии. Подразделение автоматически восстанавливает порядок после своего движения, если оно, конечно, сумело убежать от нападающих.

Демонические Дары Помазанника

Быстрая Кровь – 25 очков

Помазанник *всегда бьет первым*, как описано в основной книге правил Warhammer.

Аватар Слаанеша – 35 очков

Любое подразделение в 12 дюймах от Помазанника может перебрасывать проваленные Брейк тесты, до тех пор пока имеет Знак Слаанеша.

Грация Слаанеша – 25 очков

Подразделение врага, которое пытается стрелять по Помазаннику или по подразделению, к которому он присоединился, должно сначала пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то подразделение не может стрелять в этот раунд.

Воинский Лист Культа Слаанеша



Лорды

Высшая Волшебница (может иметь Знак Слаанеша за +25 очков. Если имеет Знак, то может ехать на Скакуне Слаанеша, за +40 очков.)
0-1 Хранитель Секретов
Помазанник Дручии

Герои

Благородный (не может иметь Плащ из шкуры морского дракона. Может иметь Доспех Хаоса за +10 очков, Знак Слаанеша за +20 очков. Если имеет Знак, то может ехать на Скакуне Слаанеша, за +40 очков.)
Волшебница (Может иметь Знак Слаанеша за +20 очков. Если имеет Знак, то может ехать на Скакуне Слаанеша, за +40 очков.)
0-1 Молодой Чемпион Хаоса

Основные подразделения

Воины Темных Эльфов (могут иметь Знак Слаанеша за +20 очков)
1+ Последователи Слаанеша
Тени (могут иметь Знак Слаанеша за +10 очков)
Мародеры хаоса
Демонетты Слаанеша

Специальные подразделения

Темные Всадники (могут иметь Знак Слаанеша за +10 очков)
Хладнокровные Рыцари (могут иметь Знак Слаанеша за +20 очков)
Конные Демонетты Слаанеша
Воины Хаоса (не могут быть Избранными. Должны иметь Знак Слаанеша за +20 очков)
0-1 Фурии

Редкие подразделения

Отродья Хаоса (Должны быть Тварями Слаанеша, как это описано в Книге Армий Орд Хаоса.)
Стреломет типа Расчленитель (можно брать два как одно редкое подразделение. Могут иметь Знак Слаанеша за +5 очков).
0-1 Рыцари Хаоса (не могут быть Избранными. Должны иметь Знак Слаанеша за +20 очков, считаются как два Редких подразделения).

Помазанник Дручии

235 очков

MWS BS S T W I A Ld

Помазанник Дручии 6 8 7 5 4 3 9 5 9

Помазанник имеет базу размером 20 на 20 мм, и не считается Демоном, так что он может присоединяться к подразделениям Темных Эльфов без ограничений.

Вооружение. ручное оружие, доспех Хаоса.

Магия. Помазанник может быть магом за +40 очков за уровень, до максимального 2-ого уровня. Может использовать Темную Магию или Школу Слаанеша. Имеет бонус в +1 на сотворение заклинания.

Дополнения

- Может иметь либо дополнительное ручное орудие за +6 очков, алебарду за +6 очков, двуручное оружие за +6 очков. Может иметь кавалерийское копье если едет на скакуне за +6 очков.
- Может иметь многозарядный стреломет за +15 очков.
- Может иметь щит за +3 очка.
- Может ехать в бой на Темном скакуне за +18 очков, Колд Уане за +39 очков, Скакуне Хаоса с бардингом за +24 очка, либо на Скакуне Слаанеша за +40 очков.
- Может иметь Дары Помазанника (описанные раньше) и магические предметы из числа Распространенных, предметов Темных Эльфов и предметов из Книги Армий Орд Хаоса, которые предназначены «Только для Моделей со знаком Слаанеша», на общую сумму до 100 очков.

Специальные правила.

Ненавидит Высших Эльфов, вызывает страх, имеет 5+ демонический спас бросок (как описано к Книге Армий Орд Хаоса), Знак Слаанеша.

Последователи Слаанеша 12 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Последователь	5	5	4	3	3	1	6	2	8
Госпожа	5	5	4	3	3	1	6	3	8

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Два ручных оружия

Доспех. нет

Дополнения.

- Один последователь может быть музыкантом за +6 очков
- Один последователь может быть знаменосцем за +12 очков
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков
- Один последователь может быть Госпожой за +12 очков
- Госпожа может иметь Скорость Слаанеша (всегда бьет первой) за +10 очков.

Специальные правила.

Ненавидят Высших Эльфов, Знак Слаанеша

Усыпляющий запах. Разум противников, приближающихся к Последователям, мутится, ноги и руки становятся тяжелыми и вялыми. Любые модели, касающиеся одной и более моделей с Усыпляющим Запахом, понижают вдвое свои WS и I (округляя вверх).

Т'ердолобые ребята Гримгора

Железношкурого

После битвы с Кромом, в которой он впервые потерпел поражение, Гримгор впал в невероятную ярость. Убив почти всех гоблинов, которых он смог поймать, Гримгор решил две вещи. Первая: он понял, что он проиграл из-за того что вместе с его Парнями сражались Гоблины. И второе: Горк еще с ним, и его долг перед богом создать новую армию, и доказать что его единственное поражение было случайностью.



Воинский Лист Т'ердолобых ребят Гримгора

Лорды

Варбосс Черных Орков
Орочий Варбосс
Орочий Великий Шаман

Герои

Большой Босс Черных Орков
Большой Босс Орков
Орочий шаман

Основные подразделения

Орочки парни
Орочки лучники
Черные Орки (они более не 0-1)

Специальные подразделения

Орочья Кабанья Колесница
Гоблинская Каменбросалка (должны включать Орочьего надсмотрщика)
Гоблинская Металка (должны включать Орочьего надсмотрщика)
Тролли

Редкие подразделения

Гигант
0-1 Статуя Горка
0-1 Бронированные орки Руглуда

Специальные правила Т'ердолобых ребят Гримгора

- Армия может включать Гримгора или Боргута. Если в армии присутствует Гримгор, он должен быть генералом армии. Орочьи шаманы не могут быть генералами армии.
- В армии Т'ердолобых ребят Гримгора сам Гримгор считается как Лорд и одно Основное подразделение.
- Герои черных орков занимают дополнительный слот Героев только в том случае, если имеют скакуна или едут в бой на монстре.
- В вашей армии должно быть больше Боссов чем шаманов, что включает и специальных персонажей.
- Любое количество подразделений может быть Здоровяками (Big Uns). Все остальные правила относительно Здоровяков, применимы в полном объеме.
- Телохранители Гримгора могут заменить свое дополнительное ручное оружие на двуручное оружие без дополнительной стоимости.

Статуя Горка – 0 / 40

Впавший в ярость от поражения от руки Крома, Гримгор испытал видение Горка, в котором бог орков приказал ему создать великую статую Горка. Эта статуя стала символом великого Ваагх! и служит фокусом для зеленой магии орков.

Армия Тердолобых ребят Гримгора может включать эту статую. Если в вашей армии присутствует Гримгор, то статуя включается в армию бесплатно. Если в армии Гримгора нет, то статуя стоит 40 очков.

Специальные правила.

Неподвижная. Статуя Горка считается как элемент непроходимого ландшафта. Она не может быть атакована и не может быть передвинута.

Благословение Горка. Любое подразделение орков, которое имеет знамя, может прикоснуться к Статуе Горка перед битвой. Знамя получает возможность использовать связанные заклинания. Киньте кубик: на 1-2 это *Рука Горка*, на 3-4 это *Круши их Парни*, на 5-6 это *Мы идем*. Связанные заклинания могут быть использованы только раз в игру и имеют силу в 4.

- Сила заклинания увеличивается на 1 если подразделение имеет Силу Подразделения в 15 и более.
- Сила заклинания увеличивается на 1 если подразделение возглавляет Босс или Варбосс.
- Сила заклинания увеличивается на 1 если подразделение находится в ближнем бою.

Кончайте фигней заниматься. Подразделение орков, которое находится в 24 дюймах от центра Статуи, и провалило тест на Враждебность, то подразделение может игнорировать этот результат, если в этот раунд может успешно совершить нападение на подразделение врага.

Горку нравится бой. За каждого героя Черных Орков, который на начало магической фазы противника находится в ближнем бою и находится в 24 дюймах от центра статуи, в пул армии орков можно добавить один кубик разрушения заклинаний.

Бронированные Орки Руглуда Костожуя

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Руглуд	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Червяк	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Броне-Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Капитан: Руглуд Костожуй

Боевой Клич: "Гобос на завтрак! Гобос на полдник! Гобос всегда, когда мы голодны! (следует иметь в виду что когда орки сражаются с другими противниками, то "Гобос" могут быть заменены на "Человечки", "Карлики", "Крысы" и так далее).

Стоимость. Руглуд, Червяк музыкант и 7 броне-орков вместе стоят 190 очков. Дополнительные броне-орки могут быть включены в подразделение за +12 очков за модель.

Вооружение. Чопа, арбалет, тяжелый доспех.

Специальные правила.

Игнорируют панику зеленокожих. Руглуд и его орки относятся с глубоким призрением в своим зеленокожим братьям. Руглуд и все модели в его подразделение, включая Червяка, не обязаны проходить тест на панику, вызванный бегущим подразделением Зеленокожих.

Чопа. Модели вооруженные чопой получают бонус +1 к Силе на тот раунд, когда они нападают в ближнем бою. Следует иметь в виду что Червяк чопы не имеет.

Червяк. Червяк сопровождает Руглуда во всех его битвах и пережил их столько, что считается счастливым талисманом подразделения. При этом он так зажигательно размахивает своим знаменем, что не только попадает по головам стоящих рядом орков, но и как знаменосец дает бонус в +2 к результату боя, вместо +1 как любой другой, более нормальный, знаменосец.

Червяк не может принимать вызовы, и имеет 3+ магический спас бросок, за свою удачливость. При этом, если Червяк все-таки погибает, то другой орк не может подобрать его знамя, и подразделение эффективно лишается знаменосца.

Несмотря на то, что Червяк не несет арбалета, орк позади него стреляет так, как будто он в первом ряду, кладя арбалет на голову Червяка. Расстояние все равно следует отмерять от базы самого Червяка.

Враждебность. Руглуд и его Броне-Орки должны подчиняться правилу Враждебности, как и все остальные Зеленокожие. Полные правила для Враждебности описаны в Книге Армий Орков&Гоблинов. Если Руглуд и его Орки проваливают тест на враждебность, то они используют свою собственную табличку результатов, которая дана ниже.

1-2 Покажем им что эти арбалеты могут!

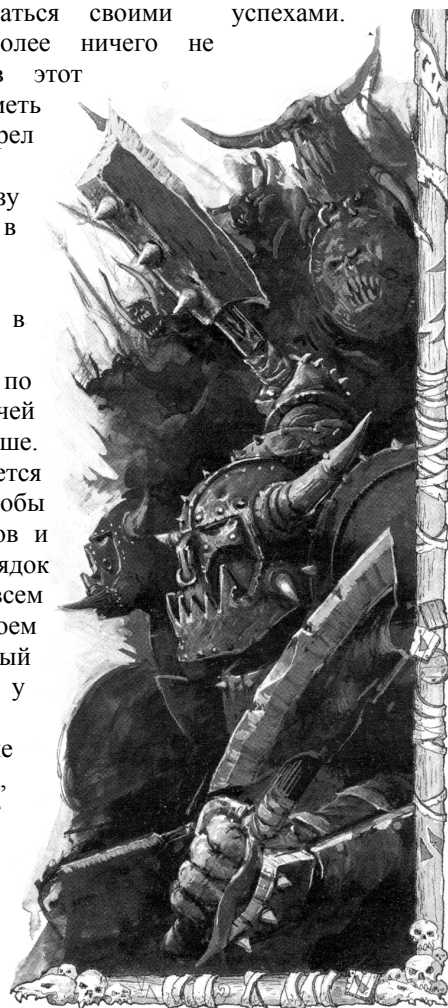
Орки Руглуда стреляют в ближайший отряд, вражеский или дружественный. ВСЕ модели в подразделении стреляют в ближайшее подразделение, без учета нормальных правил для линии видимости угла обстрела, и без штрафа за движение. Этот обстрел может вызвать панику в подразделение. После того как орки отстреляются они начинают хлопать друг друга по плечам и хвастаться своими успехами.

Подразделение более ничего не может делать в этот раунд. Следует иметь в виду что обстрел отрабатывается сразу, в начале фазу движения, а не в фазу стрельбы.

3-6 Свалка.

Между орками в подразделение возникает драка по поводу того, чей арбалет лучше. Руглуду требуется целый ход на то чтобы разбить пару голов и восстановить порядок и объяснить всем уродам в своем отряде, что самый хороший арбалет у него.

Подразделение не может ни ходить, ни стрелять в этот раунд.



Армия Клана Эшин

Клан Эшин действует путем тихих убийств, а не военной мощи, но во времена полномасштабной войны Лорды Ночи могут послать в бой целые армии. Но даже эти армии нападают ночью и никогда не сталкиваются с врагом в открытом бою. Каждую таких армию ведет Мастер Ассассин, один из тринадцати членов кабалы убийц Клана Эшин. Под их руководством армии Эшина нападают на врагов и потом исчезают как туман по утру, оставляя после себя только смерть и разрушение. Говорят что катакомбы под Мидденхеймом полны закутанных в плащ убийц.

Специальные правила армии Клана Эшин

- Первейшей целью армий клана Эшин является уничтожение командиров и важных людей. Армия Клана Эшин получает 100 дополнительных победных очков за каждого убитого персонажа противника.



- Элитные маги Клана Эшин довели до совершенства технику заклинания Прыжок (Skitterleap). При использовании Прыжка цель заклинания может быть телепортирована прямо в базовый контакт с вражескими моделями, и это считается как нападение на преследовании.
- Армия на менее чем 2000 очков, которая не включает Магов должна включать Вождя, который и будет генералом армии.

Под покровом ночи. Клан Эшин всегда нападет ночью. Часто первые смерти среди противника указывают на то, что атака уже началась.

Только армия Клана Эшин, которая полностью состоит из скирмишеров, может использовать это специальное правило.

В начале каждого игрового раунда киньте Артиллерийский Кубик. Если на кубике выпадет число, то умножьте его на 3. Полученное число есть дальность видимости на поле боя для всех подразделений на нем. То есть если на кубике выпало 4, то все подразделения на поле боя видят на 12 дюймов. Вы не можете нападать на подразделения которые вы не видите, не можете стрелять в них или указывать их как цели заклинаний.

Если на кубике выпадает Осечка, то это значит что над полем боя взошла полная луна, и используются нормальные правила на видимость.

Воинский Лист Клана Эшин

Все персонажи в этом листе могут брать предметы предназначенные «только для Клана Эшин».

Лорды

Мастер Ассассин

Герои

Вождь

Ассассин

Маг клана Эшин

Основные подразделения

Ночные Диверсанты (базовое подразделение, mainstay unit)

Кланраты (не являются базовым подразделением)

Клановые Рабы

0-1 Штормвермины

0-1 Стая Крыс (если крысы становятся Чумными крысами, то они считаются как Специальное подразделение).

Специальные подразделения

Подземные бегуны

Гигантские крысы

Джезайлы

Редкие подразделения

Триада

Чумные Монахи

Носители чумных курительниц

Глобадьеры Ядовитого Ветра

Псы Войны

Мастер Ассассин 215 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мастер Ассассин	7	8	6	4	4	3	10	4	8

Вооружение. Два ручных оружия, метательные звезды.

Дополнения.

- Может иметь магические предметы из числа распространенных или Скейвенских на сумму до 100 очков.
- Может иметь дымовые бомбы за +20 очков.

Специальные правила.

Ядовитые атаки, Разведчики, Скрытые (все эти правила описаны либо в основной книге правил Warhammer, либо в Книге Армий Скейвенов).

Сенсей. Мастер Ассассин может быть генералом армии и может распространять вокруг себя свое лидерство, так же как и любой другой генерал, но только в том случае если он не Скрыт.

Маг клана Эшин 75 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Маг клана Эшин	6	4	4	3	3	2	5	1	7

Вооружение. Два ручных оружия, метательные звезды.

Магия. Маг клана Эшин является магом 1 уровня и всегда знает заклинание Прыжок.

Дополнения.

- Может иметь магические предметы из числа распространенных или Скейвенских на сумму до 50 очков.
- Может быть магом 2 уровня за +15 очков. Он ничего при этом не получает, просто создает дополнительный кубик Силы.
- Может иметь дымовые бомбы за +20 очков.

Специальные правила.

Ядовитые атаки, Разведчики.
(все эти правила описаны либо в основной книге правил Warhammer, либо в Книге Армий Скейвенов).

Триада 210 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Триада	6	6	5	4	4	2	8	3	8

Размер подразделения. Три ассассина.

Вооружение. Два ручных оружия, метательные звезды.

Дополнения.

- Могут иметь дымовые бомбы за +30 очков.

Специальные правила.

Ядовитые атаки, Разведчики, Скрытые (все эти правила описаны либо в основной книге правил Warhammer, либо в Книге Армий Скейвенов).



Морской патруль Высших Эльфов

Флоты Высших Эльфов неустанно патрулируют берега Ультуана. Но они не ограничиваются этим, выскивая и уничтожая врагов Высших Эльфов на всех морях.

В последние месяцы патрульный флот Повелителя Морей Ауслина стал особенно активным. Небольшие эскадры высших эльфов наносят быстрые удары по всей протяженности побережья Норсии, уничтожая небольшие банды нортменов, спасая пленников, захватывая важные магические артефакты, и даже убивая ключевых племенных лидеров Норсии. Истинные причины того, что делает Ауслин не всем понятны, но его действия вызвали большую неразбериху среди тех племен, которые пытались присоединиться к силам Архаона.

Воинский лист Морского Патруля Высших Эльфов

Вам потребуется Книга Армия Высших Эльфов для того, чтобы полноценно использовать этот лист.

Лорды

0-1 Морской Лорд (как Принц)

Повелитель Бурь (как Архимаг)

Герои

Командор (как Коммандер)

Повелитель Туманов (как Маг)

Основные подразделения

Лотернская Морская Стража (чемпионы в подразделении могут иметь магических предметов на сумму до 25 очков, одно

подразделение может иметь магическое знамя стоимостью до 25 очков).

Корабельные команды (не считаются к минимуму необходимых Основных подразделений)

Специальные подразделения

2+ Лотернские Морские Рейнджеры (как Воины Тени)

Редкие подразделения

Один многозарядный стреломет

Морской Змей

* - персонажи в армии Морского Патруля не могут ехать в бой на Эльфийских Скакунах.

Морской Лорд

Капитан, который несет титул Морского Лорда является ветераном многочисленных боев на море и на берегах. Используя магию Повелителей Туманов, Морские Лорды могут обстреливать врага до того, как тот успеет даже понять, что на него нападают.

Повелитель Туманов

Это новый Титул для высших эльфов, который может иметь Морской Лорд без дополнительной стоимости.

Сразу после того как все армии



расставились, включая разведчиков, все подразделения Лотернской Морской Стражи, Морских рейнджеров и Стрелометов могут совершить один дополнительный раунд стрельбы. Стрельба производится без учета линии видимости, без учета всех отрицательных штрафов на попадание, дальности и близости дружественных подразделений. В частности это значит, что при такой стрельбе подразделения могут стрелять по отдельным персонажам, даже если они находятся в 6 дюймах от дружественного подразделения. Тем не менее вы все равно не можете выцеливать присоединенных к подразделениям персонажей.

В дополнение на море капитан является непререкаемым авторитетом, так что Морской Лорд автоматически становится генералом армии, и правило «Придворные Интриги» не применимо.

Морской Змей 200 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Морской Змей	6	6	5	5	5	3	3	5	7

Специальные правила.

Ужас, Большая цель, Чешуйчатая кожа 3+, Регенерация.

Морской. Морской Змей не имеет штрафов за движение по морским элементам ландшафта. В дополнение, на морском элементе ландшафта его движение увеличивается до 10, и при этом он не считается Большой Целью.

Он пришел из глубины. Морской Змей считается Редким подразделением, и вы не можете брать больше морских змеев, чем в вашей армии есть Повелителей Штормов и Повелителей Туманов.

Перед боем «привяжите» каждого морского змея к магу. В тот раунд, когда Морской змей проваливает свой бросок на Регенерацию, он должен пройти тест на Лидерство по лидерству мага, к которому он «привязан». Если тест провален, то киньте кубик и проконсультируйтесь с таблицей Реакции Монстра. До конца игры Морской Змей ведет себя в соответствии с выпавшим результатом.

Если маг погибает, то его Морской Змей должен каждый раунд проходить тест на лидерство по своему Лидерству, и если тест провален, то киньте кубик и проконсультируйтесь с таблицей Реакции Монстра. До конца игры Морской Змей ведет себя в соответствии с выпавшим результатом.

Корабельные команды 9 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Моряк	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Капитан	5	4	4	3	3	1	5	2	8

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Ручное оружие и щит.

Дополнения.

- Все подразделение может получить легкий доспех за +1 очко за модель.
- Все подразделение может получить копья за +1 очко за модель.
- Все подразделение может получить луки за +2 очко за модель.
- Один Моряк может быть Музыкантом за +6 очков.
- Один Моряк может быть Капитаном за +12 очков.

Уникальные заклинания

Маги Морского Патруля специализируются на призывании сил моря. Вместо того чтобы автоматически занять заклинания Вытягивание Магии (Drain Magic первое заклинания Высшей Магии) маги Морского Патруля автоматически знают одно из описанных ниже заклинаний по выбору игрока.

Клубящийся туман – сложность 7+

Остается в игре

Над полем простираются клочья тумана, который прикрывают верных сынов Азура от ударов врага. Это заклинание имеет дальность в 24 дюймах, и может быть использовано на любое дружественное подразделение, даже если оно находится в ближнем бою. Подразделения противника, которые пытаются стрелять в целевое подразделение или атакуют его в ближнем бою, имеют штрафы в -1 на попадание. Это заклинание *остается в игре*, как описано в основной книге правил Warhammer.

Повелительница глубин – сложность 9+

Остается в игре

Даже через грохот битвы враги Азур слышат призывное пение морской дивы, которая является каждому солдату на поле боя.

Расположите модель человеческого размера где угодно на поле в 6 дюймах от мага. Эта модель Океаниды не может быть атакована и во всех отношениях считается как элемент ландшафта, которые ни как не влияют на движение.

Всякий раз, когда вражеское подразделение пытается пострелять или напасть на подразделение армии Морского Патруля, промеряйте расстояние до его цели и до океаниды. Если океанида ближе, то подразделение должно пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то подразделение не может делать то, что оно пыталось сделать и просто тупит весь оставшийся раунд. Если тест успешно пройден, то подразделение может делать то, что собиралось без дальнейших штрафов. Это заклинание не оказывает воздействия на те подразделения, которые Иммунны к Психологии.

Это заклинание *остается в игре*, как описано в основной книге правил Warhammer.



Армия Молодых Рыцарей Бретоннии

Воинский Лист армии Молодого Рыцарства

Лорды

Бретоннский Лорд

Герои

Дамзель
Паладины

Основные подразделения

1+ Молодые Рыцари
Рыцари Королевства
Кнехты
Лучники

Специальные подразделения

Рыцари Поиска
Конные Йомены
0-1 Рыцари на Пегасах

Редкие подразделения

0-1 Требушет
Воинствующие Пилигримы

Специальные правила Армии Молодого рыцарства

Армия Молодого Рыцарства, как это не удивительно, должна по большей части состоять из Молодых рыцарей. Никакие другие подразделения из раздела Основных не считаются к минимуму необходимых основных подразделений, кроме подразделений Молодых рыцарей.

Иногда Рыцари Грааля могут присоединяться к молодым

рыцарям в их войне. Вместо обычного чемпиона подразделения Молодых Рыцарей могут включать Рыцаря Грааля за +22 очка.

Все подразделения Молодых Рыцарей должны иметь знаменосца, и все они считаются имеющими Знамя Молодого Рыцарства.

Слава или смерть! Молодые рыцари больше озабочены не победой в войне, а доказательством своей молодецкой удали. Так что они бросаются в бой не слушая приказов старших с одной целью – доказать что они достойны шпор рыцаря.

Молодые рыцари получают следующие штрафы к своему тесту на Пылкость. Следует иметь в виду что эти штрафы собираются и складываются с штрафом за Знамя Молодого Рыцарства.

-1 если в пределах дистанции нападения находится подразделение, вызывающее Страх.

-1 если в пределах дистанции нападения находится подразделение, вызывающее Ужас.

-1 если в пределах дистанции нападения находится хотя бы один дракон (включая Зомби Дракона).

-1 если в 6 дюймах от подразделения находится Дамзель.

-1 если в пределах дистанции нападения находится подразделение, которое имеет Силу подразделения больше чем подразделение Рыцарей.

В дополнение Молодые Рыцари обязаны всегда преследовать убегающего противника, и кидают дополнительный кубик на преследование, выбирая три наибольших.



Патруль Темных Эльфов

Имейте в виду это воинский лист не входит в книгу Шторм Хаоса.

По всей северной границе королевства Темных Эльфов простирается линия наблюдательных башен, которые сдерживают мародеров Хаоса и предупреждают о приближении армий Темных Богов. Основу гарнизонов башен составляют кавалерийские подразделения, которые могут при необходимости быстро выдвинуться из башен и атаковать врага на марше. Если на Наггарот двигается слишком большая армия Хаоса, то такие патрульные армии нападают на них с флангов, стараясь задержать их продвижение. В это время вестовые вызывают подкрепления из глубины королевства, чтобы отразить вторжение. В часы войны на вершинах башен зажигаются особые магические огни, которые видны на многие мили вокруг, и передаются от одной башне к другой, как цепочка факелов.

Сторожевые Башни расположены на самом севере и так довольно неприветливого материка Наггарот. Для многих дворян Дручии отправиться на службу в гарнизоны сторожевых башен, это отправиться в постылую ссылку, которая почти наверняка лишит дворянина всего его влияния при дворе Короля Чародея. Так же это весьма эффективный метод убить своего соперника, ибо налеты демонопоклонников часты и собирают богатый урожай смертей.

Воинский Лист Патруля Сторожевых Башен

Эта армия подчиняется всем правилам, описанным в Книге Армий Темных Эльфов, если не указано обратного.

Персонажи

Все персонажи в армии должны иметь скакуна, так что Ассасины не могут использоваться в этой армии. В эту армию нельзя включать Высших Волшебниц, и армия может включать Лордов на одного меньше, чем полагается ей по размеру. Все остальные правила для персонажей применимы к этой армии в полном объеме.

Основные подразделения

Темные Всадники, Хладнокровные Рыцари

Специальные подразделения

Колд Уан Колесницы, Гарпии

Редкие подразделения

Тени



Вопросы и Ответы

Часть 2

Это самые последние вопросы и ответы по правилам Warhammer Fantasy Battles 6-ой редакции, которые регулярно выкладывают на форуме Games Workshop сотрудники креативной команды.

Движение

- Если подразделение может двигаться **ТОЛЬКО** в фазу Обязательных Перемещений, например Отродье Хаоса, то оно возвращается из-за края стола (после преследования противника за край стола) в фазу обязательных перемещений, а не в фазу остальных перемещений.
- Если подразделение преследовало противника за край стола, и к моменту его возвращения на том месте, где это подразделение должно вернуться на стол, находится подразделение врага, то возвращающийся отряд должен разместиться как можно ближе к точке ухода с поля боя.
- Вы можете менять положение независимого персонажа в подразделении в любую фазу движения, кроме раунда, когда подразделение совершает нападение.
- Летуны пролетают полные 20 дюймов при Неудачном Нападении

Стрельба

- Стреломет, который стреляет в убегающее подразделение, попадает только в одну модель и **НЕ** прошивает ряды.

Ближний бой

- Если от подразделения осталась только командная группа, то вы **МОЖЕТЕ** удалить знаменосца, и при этом ваш враг **НЕ ПОЛУЧИТ** 100 очков за захват знамени, если не погонит или полностью не уничтожит это подразделение в тот же раунд ближнего боя.

Боевые Машины

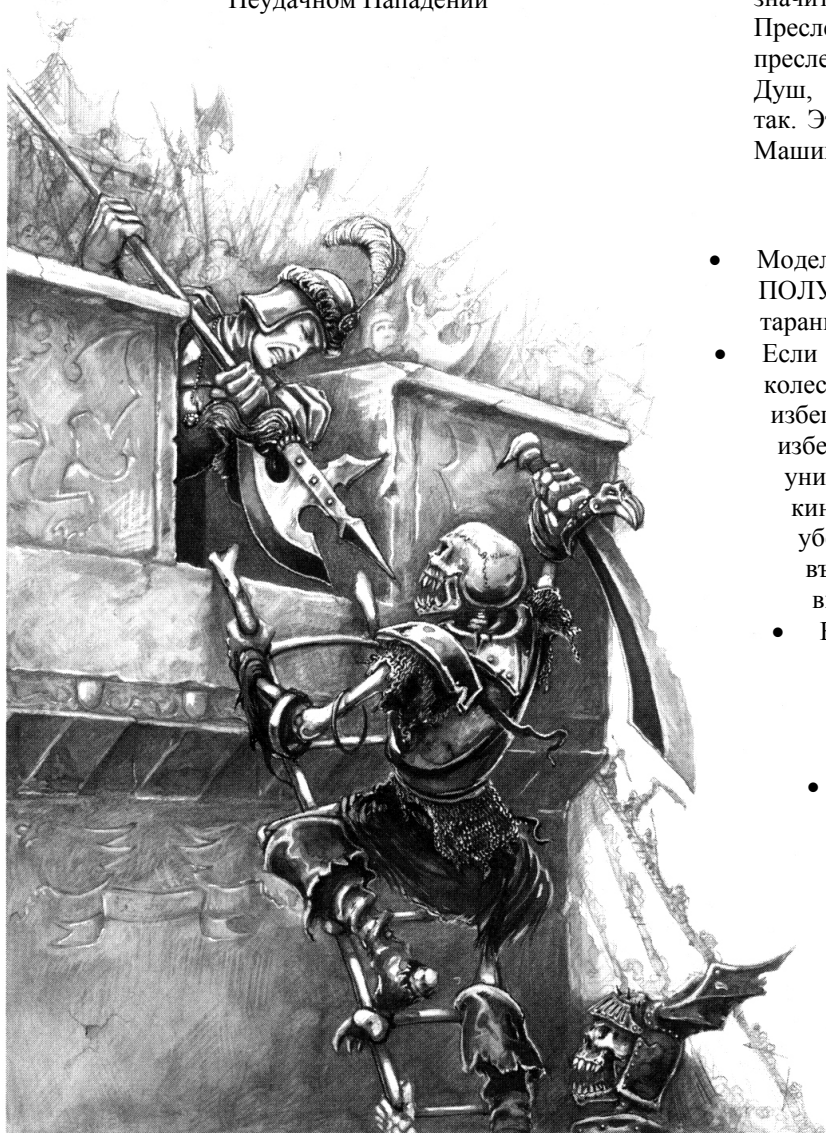
- Жрец Личь на Ларце Душ **ДОЛЖЕН** преследовать подразделение противника, которое бежит от него после проигранного ближнего боя. То есть это значит, что он должен кидать тест на Удержание от Преследования, и если он тест не прошел, то он преследует своего противника, и покидает Ларец Душ, который в свою очередь разваливается. Вот так. Это исключение из обычных правил на Боевые Машины.

Колесницы

- Модели, которые имеют щит и ручное оружие, **ПОЛУЧАЮТ** бонус +1 к спас броску против таранных попаданий от колесниц.
- Если небольшое подразделение убегает от колесницы и из-за своего небольшого фронта избегает трудного ландшафта, а колесница не избегает, то подразделение все равно уничтожается, если колесница на преследование кинет больше чем подразделение кинуло на убегание. После этого колесницы успешно въезжает в трудный ландшафт, со всеми вытекающими отсюда последствиями.
- В принципе нет такого правила, которое бы запрещало бы колесницы совершать нападение так, что она оказывается в базовом контакте только с одной крайней моделью в подразделении.
- Таранные попадания колесницы, которые она наносит по Стаду Бистменов, наносятся по Горам, а не по Унгорам.

Магия

- При 4-ой Магической ошибке сотворенное при этом заклинание можно разрушать, используя Свиток, или подобные предметы.
- Бегущий маг **НЕ** может использовать Свитки.



- Против заклинания Украсть Душу (Школа Смерти) магические спас броски применяются без ограничений, и если магический спас бросок отбил рану, то маг не получает +1 рану.
- Заклинания Воющий Ветер заставляет подразделения двигаться «с половиной скорости», а не «как по трудному ландшафту». Это значит что подразделения, который игнорируют трудный ландшафт, все равно двигаются с половиной скорости.
- Заклинания Покров Полночи (Школа Тени) ни каким образом не спасает от шаблонного оружия, включая дыхательное.
- Если персонаж с Магическим Сопротивлением присоединяется к подразделению, то все подразделение может использовать его Магическое Сопротивление. Дамзели и Пророчицы Бретонии, типичный тому пример.

Магические предметы

- Даже если вы вырезали весь первый ряд в подразделение противника, это не значит, что вы убили и чемпиона тоже. Для того чтобы убить чемпиона подразделения надо распределять на него атаки специально.
- Магические предметы, которые отнимают одну атаку у модели противника в базовом контакте, не могут лишить Гиганта его атак, и НЕ МОГУТ лишить Тримена возможности нанести свою одну специальную атаку с силой 10. Все эти способности просто уменьшают параметр Атаки цели на 1.
- Если персонаж не имеет возможности брать простой щит, то он не может брать и магические щиты, а также магически доспехи, которые включают щит.
- Бегущее подразделение не может использовать эффект своего магического знамени.
- Дополнительные кубики, которые дает Камень Силы, могут быть использованы только вместе с родными кубиками.

Психология

- В большинстве случаев психология персонажа имеет преимущество над психологией монстра, на котором он едет. То есть если персонаж Иммуниен к Психологии, то вся модель вместе с монстром Иммуниен к Психологии. Из этого правила есть четыре исключения: Страх, Ужас, Бешенство и Тупость. Монстр передает всаднику свою иммунность к Страху и Ужасу, если сам излучает Страх или Ужас. Если Монстр подпадает под правила Бешенства или Тупости, то вся модель, включая персонажа подпадает под это правило.
- Если подразделение, которое провалило Тупость, из-за этого покидает стол, то оно считается сбежавшим с поля боя, и противник получает за него победные очки как за убежавшее.
- Подразделение, которое провалило Тупость, не может выбрать реакцию «Бежать», если подвергается нападению.
- Если персонаж, который подпадает под правило Тупости, находится в не Тупом подразделении, и поваливает свой тест, то все подразделение ведет себя так, как будто провалило тест на Тупость.

- Бегущее подразделение не может быть Бешеным. Если оно ДОЛЖНО быть Бешеным, то оно таковым становится, как только восстанавливает порядок.

Персонажи

- Противник может получить 100 очков за захват знамени у Знаменосца Армии, только в том случае если его убьет. Если Знаменосец Армии бежит, но не погибает, то он не теряет свое знамя.
- Ограничения накладываемые на то, кто может брать знамя, распространяются и на Знаменосца Армии. То есть знаменосец армии - Орк не может брать знамя «только для Гоблинов».

Поединок

- Если Чемпион подразделения вооружен также, как и все остальное подразделение, то в Поединке он должен использовать то же оружие, что и все остальное подразделение.

Вампиры

- Посох Проклятия (который дает Адское Могущество всем подразделениям нежитей в 12 дюймах от носителя) действует только на дружественных Нежитей.
- Вы можете указать место вызова нового подразделения нежитей ПОСЛЕ того как успешно сотворите заклинание и ваш противник попытается его разрушить.
- Все раны, нанесенные Черным Катафалком (включая атаки от Врейва и найтмаров) могут быть использованы для восстановления ран Катафалку.
- Кровавый Камень (Gem of Blood) может использоваться против атак, нанесенных с использованием Смертельного Удара. В этом отношении атака считается как просто первая нанесенная рана.

Орки и Гоблины

- Магическое Сопротивление может быть использовано против Боевого Пути Горка только тем подразделением, которое является изначальной целью заклинания, те подразделения, которые потом подвергаются наступлению Горка, магическое Сопротивление не могут использовать.
- Персонажи НЕ МОГУТ присоединяться к Стаду Сквигов.
- Гоблины МОГУТ (и должны) использовать Лидерство орочьего надсмотрщика.
- Чужие фанатики и свободные Сквиги не вызывают выпуск фанатиков.
- Подразделения, которые не видимы для подразделения, несущего фанатиков, все равно вызывают их выпуск.
- Пилот, он же снаряд Дум Дайвера, должен приземлиться прямо на модель, что бы нанести какое-либо повреждение. В частности это значит, что если гоблин приземляется посреди подразделения скирмишеров, он не наносит повреждения, если не попал на какую-либо модель, а упал на пустом пространстве в отряде.

- Если Орочий персонаж на Виверне и с Porco's Pigstikka теряет своего Виверна, то он более не может использовать свое магическое копьё, даже если сам нападет, в пешем порядке.

Скейвены

- Если Скейвен успешно сотворил свою Молнию (второе заклинания в Школе Рогатой Крысы), но оказалось что цель за пределами дальности заклинания, маг все равно должен кидать кубики на количество попаданий, на случай если выпадет единичка, и если единичка выпадает, то маг получает все в соответствии с правилами Молнии.
- Персонажи Скейвенов не могут нести более одного Варп Свитка (несмотря на то что это типа свиток).
- Если Туннельная Команда Скейвенов выкапывается непосредственно под излучающим Страх подразделением, то она не должна бросать тест на Страх.
- Если луч Варп-молниевой пушки пересекает все подразделение, то пушка наносит количество попаданий, равное количеству рядов (или колонн), как описано в правилах на обычную пушку.
- Вы можете использовать Быстрый Прыжок (из Школы Рогатой Крысы), для того чтобы впрыгнуть в подразделение, но не можете его использовать для того, чтобы вывести персонажа из бегущего подразделения. Вы так же не можете использовать это заклинания для того, чтобы присоединить персонажа к подразделению, которое ведет ближний бой.
- Если заклинание Смертельное бешенство (Death Frenzy) накладывается на бегущее подразделение, то оно не останавливается автоматически, но становится Бешеным как только восстановит порядок самостоятельно.

Империя

- Конный персонаж не может использовать два пистолета, или меч и пистолет. Возможность использовать два пистолета это специальное правило пистольеров.
- Рыцари Белого волка не могут нести Стальное Знамя.
- Rod of Power может быть использован для сохранения как кубиков силы, так и кубиков разрушения заклинаний.

Темные Эльфы

- Котел Крови МОЖЕТ быть использован для переброса Таранных попаданий от колесницы, которые не нанесли ранения.
- Если Ведьма в подразделении Вичь Эльфов погибает, то действие Ведьминого Зелья прекращается.
- Городской Ополчение Темных Эльфов (Dark Elves City Guard) не могут включать подразделения Псов Войны.
- Персонажи не могут присоединяться к Котлу Крови.

Лизардмены

- Подразделения Саламандр не должны бросать тест на панику за потери, если эти потери вызваны поеданием саламандрами своих скинков.
- Если подразделение Террадонтов, которое добровольно бежит из ближнего боя (в соответствии со своим специальным правилом) убегает со стола, то оно считается убежавшим со стола, противник получает за него победные очки и оно не возвращается на поле боя.
- Если подразделение Заурусов со Сланом подвергается действию Ларца душ, то следует кидать кубики отдельно за Заурусов, и отдельно за Слана. При этом подразделение заурусов может использовать лидерство Слана.
- Если ваша армия включает двух Сланов и оно подразделение Храмовых Стражей (Temple Guards), то только один Слан ДОЛЖЕН присоединяться к подразделению Стражей. Второй может делать что хочет. Если же в вашей армии два Слана и два подразделения Стражей, то каждый Слан должен присоединиться к одному подразделению Стражей.
- Герой Скинк в воинском Листе Южных Стран может иметь короткий лук с ядовитыми стрелами за +10 очков, в книге опечатка.
- Терадонты имеют силу 4, даже в отношении метания джавелинов, которые на самом деле кидают скинки. Просто они кидают их сверху.
- Персонаж с Талисманом Воина Ягуара (движения 9) и с Благословенным Поколением Чотека кидает на преследование 4 кубика, и выбирает 3 наибольших. Это НЕ применимо, если воин едет в бой на скакуне или монстре.
- Вы получаете половину стоимости Стада Саламандр как победные очки, если удалено более половины МОДЕЛЕЙ, даже если это все скинки.
- В отношении Страх, скинки в стаде Саламандр не считаются.
- Все Саламандры в Стае должны вести огонь по единой цели.
- Плевательные трубки (blow pipes), не считаются метательным оружием, и таким образом получают все пенальти на попадание: за дальность, за движение и так далее.
- Если все скинки в Стае Саламандр погибли, но вы успешно прокинули лидерство, то вы сохраняете контроль над Саламандрами.
- Стрелковые атаки Саламандр считаются Огненными.

Орды Хаоса

- Персонаж их раздела Смертных НЕ может получать Демонических Даров, если использует предмет Кубок хаоса (который делает его демоническим), он может брать обычные магические предметы.
- Огнемечники Тзинтча МОГУТ нанести вред иммунным к огненным атакам моделям, но только в ближнем бою.
- Если Лорд Слаанеша несет Pendant of Slaanesh (получает дополнительную атаку за каждую нанесенную ему рану) и Crown of Everlasting Conquest (регенерация) то он все равно получает свою атаку, если даже рана была Регенерирована.

- Если ваш персонаж со Знаком хаоса Неделимого присоединится к подразделению мародеров, то мародеры НЕ МОГУТ перебрасывать тесты на психологию из-за этого.
- Если Индиговый Огонь Тзинтча (превращение моделей в Ужасов) используется против скирмишерного подразделения, то Ужасы выстраиваются относительно модели, ближайшей к магу.
- Заклинание Зеленый Огонь Тзинтча (подразделение бьет само себя): если модели в подразделение имеют щит, и игрок, контролирующий мага выбирает что подразделение сражается одноручным оружием, то он не может запретить использовать щит. То есть если подразделение вооружено алебардами, мечами и щитами, и игрок решает что подразделение будет бить себя мечами, то под действием заклинания они используют и мечи И щиты. Но если и игрок выбирает, что подразделение бьет себя алебардами, то щиты использоваться не могут так как алебарда двуручное оружие.
- Одно подразделение может подвергаться воздействию заклинания Роскошные Пытки (из Школы Слаанеша), несколько раз, и при этом получать повреждение за каждое висящее на этом подразделении заклинание.
- Роскошные Пытки не оказывают воздействия на скакунов
- Огнемечники Тзинтча могут использовать реакцию на нападение "стоять и стрелять".
- Заклинание Зеленый Огонь Тзинтча (подразделение бьет само себя) против Стада Бистменов: бистмены одного типа бьют друг друга, Горы Горов, а Унгоры Унгоров.
- Персонаж, который подвергся воздействию Кубка Хаоса (Chalice of Chaos) может ехать в бой на Демоническом Скакуне и на простом Скакуне хаоса, но не может ехать в бой на Колесницы и на Драконе.

Звери Хаоса

- Если Стадо Бистменов попадает под шаблонное оружие, то попадания получают те модели, которые попали под шаблон, а не сначала Унгоры, а потом Горы.
- Если даже Демон имеет Дар Живой Идол (который делает его Генералом Зверей), то он все равно не может брать в свою армию Шагота.
- Тем не менее, смертный генерал, который стал Демоном (при помощи Chalice of Chaos) НЕ МОЖЕТ включать в свою армию Шагота.
- Если вы в Стаде Бистменов убиваете всех Горов, то это подразделение эффективно лишается своей командной группы, Унгоры знамя и барабан поднимать не могут.
- Демонический Персонаж не может одновременно иметь дары «Повелитель Смертных» и «Живой Идол».

Лесные Эльфы

- Два отряда Боевых Танцоров по 4 модели не могут вместе, используя танец Ткань Тумана, снять Бонус за ряды.

- Модель, которая имеет только Лук Лорена, НЕ МОЖЕТ использовать Град Стрел Рока (Nail of Doom Arrow).

Высшие Эльфы

- Генерал армии распространяет вокруг себя свое базовое лидерство, даже если он находится в 6 дюймах от Благословенного Тома (повышение лидерства всех моделей на 1 в 6 дюймах). Если модель находится в 12 дюймах от генерала, И в 6 дюймах от Тома, то она использует лидерство генерала +1.

Псы Войны

- Персонажи из основной армии не могут присоединяться к подразделениям псов Войны.
- Темный Посланник и Говорящий правду являются 0-1 в любую армию.
- Вы не можете включать в одну армию Темного Посланника и Говорящего правду.

Гномы

- Попадания, которые наносит Руна Огня с Наковальни Рока, считаются Огненными Атаками.
- Гномий Персонаж МОЖЕТ бросать молот с Мастер Руной Полета даже после марша и МОЖЕТ выбрать отдельные модели в подразделение, включая персонажей и чемпионов. Бросок такого молота считается Стрелковой Атакой.

Паровой танк

- Одиноким персонаж или подразделение скирмишеров НЕ МОГУТ покидать ближний бой с танком по своей инициативе.
- Атаки летунов, включая стрелковые атаки, НЕ СЧИТАЮТСЯ нанесенными сверху.

Бретония (новая книга)

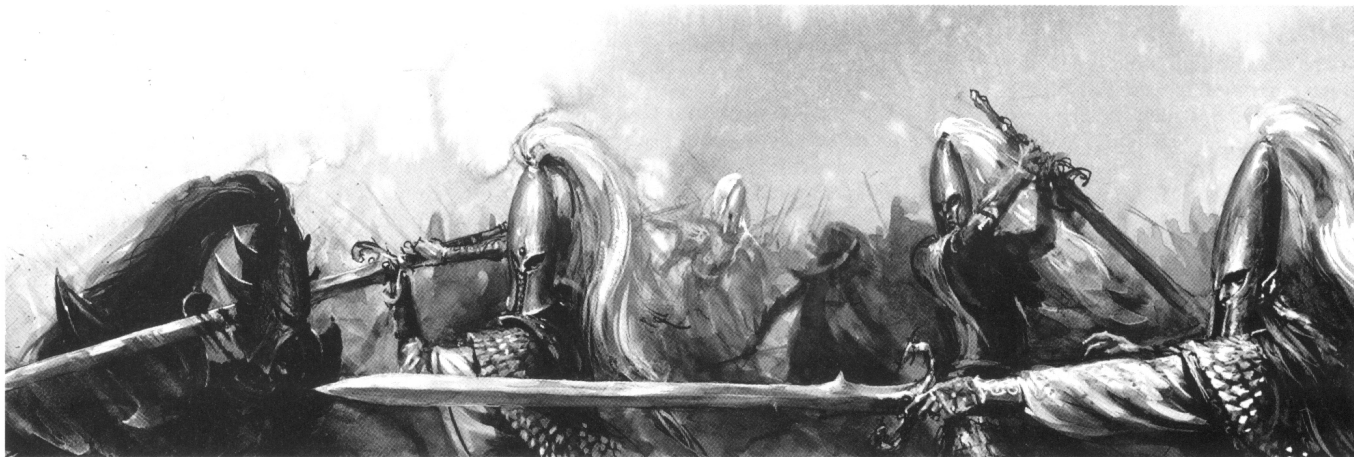
- Достоинства СЧИТАЮТСЯ к максимальной сумме доступных магических предметов.
- Обет Рыцаря позволяет игнорировать панику только от дружественных подразделений с спецправилом Долг Крестьянина, а не от всех подраз.
- Персонаж на Королевском Пегасе НЕ МОЖЕТ присоединяться к подразделению Рыцарей на Пегасах.
- Смертельный Удар работает против Рыцарей на Пегасах без ограничений.
- Подразделения со спец правилом Долг Крестьянина могут использовать только базовое лидерство Рыцаря в 12 дюймах от себя, даже если сам рыцарь может использовать лидерство Генерала.
- Рыцари на Пегасах могут двигаться через Трудный ландшафт только так, как обычная кавалерия, а не как скирмишеры. Это дополнение к специальному правилу Летающая Кавалерия.

Цари Гробниц

- Скорпион имеет подставку размером 50 на 50 и силу подразделения в 4.
- Ларец Душ наносит раны Боевым машинам так же как и любая другая стрельба, то есть пушка или стреломет вполне могут погибнуть от Света Смерти.

Генератор Сценариев





Эти правила позволяют вам случайным образом создавать свои собственные сценарии каждый раз, когда вы играете.

Последовательность составления сценариев

Для того чтобы сгенерировать свой собственный случайный сценарий, игроки перед битвой должны проделать определенные действия в определенном порядке. Такое генерирование сценария отображает манеры армий перед битвой, в попытке получить стратегическое преимущество над противником. При генерации сценария так же учитываются различные превратности войны, случайные события и непредвиденные изменения погоды.

Последовательность составления сценария такова:

- 1. Выбор армий.** Игроки договариваются о размере битвы в очках и набирают свои армии, прежде чем они узнают параметры сценария.
- 2. Определение типа столкновения.** Вид столкновения, в котором встречаются армии, определяется в этом пункте. Например одна армия может поджидать в засаде другую, или две армии просто сталкиваются лоб в лоб на заранее выбранной позиции.
- 3. Определение целей.** Каждая армия, кроме намеренной Орочьей, имеет в битве какую то цель. В этом пункте вы случайным образом определяете цель каждой армии.
- 4. Определение ландшафта.** Один из генералов перед битвой может произвести разведку окружающей местности и найти более подходящий для своей армии ландшафт.
- 5. Определение расположения.** Опытный генерал может отправить часть своих сил для флангового маневра, или попытаться окружить врага еще до того как битва по настоящему начнется.
- 6. Особые условия.** Все ли пойдет по плану обеих сторон, или капризные боги войны решат вмешаться в планы смертных?
- 7. Расположение армий.** На этом этапе игроки определяют свои зоны размещения, порядок размещения в них и выставляют свои армии на поле боя, готовые к битве.

- 8. Определение длительности игры и кто ходит первым.** Иметь возможность сделать первый выстрел в битве может быть преимуществом, но опытный генерал может обратить себе на пользу даже потерю инициативы.

- 9. В бой!** Теперь вы можете начать игру и посмотреть к чему привели ваши приготовления.

1. Выбор армий.

Оба игрока набирают армии на заранее оговоренное число очков в соответствии со своими Книгами Армий. На этом этапе игроки могут выделить одно и более подразделений в Авангард и Арьергард. Наличие и состав Авангарда и Арьергарда может оказаться критическим, в зависимости от Типа Столкновения. Ниже приведена таблица, в которой указан максимальный размер Авангарда и Арьергарда, а также минимальный состав Основных Сил. Боевые машины не могут быть частью Авангарда или Арьергарда. Армия может и не иметь этих дополнительных detachментов, но часто это бывает полезным.

Следует иметь в виду, что перед боем, прямо в расписке, вы должны указать какой персонаж к какому подразделению присоединяется. Если это подразделение уходит в Авангард или Арьергард, то персонаж уходит вместе с ним. Персонажи, присоединяющиеся к подразделению, не считаются подразделениями в отношении численности армии, то есть персонаж и подразделение, к которому он присоединился, в соответствии с таблицей ниже, считается как одно подразделение. То же само относится к Основной Армии и Арьергарду. Персонажи, которые предполагают выходить в бой отдельно, например на Драконе, считаются как отдельное подразделение.

Пример: армия на 3000 может отправить в Авангард до 4 подразделений, и любое количество персонажей в них. Вместо этого вы можете выдвинуть в Авангард три подразделения и одного персонажа, которые действуют сам по себе.

Примечание. В некоторых сценариях ваш Авангард выходит перед вашей армией. Это значит, что если в вашем авангарде будут медлительные подразделения, то это замедлит выдвижение всей армии в целом. Учитывайте это при составлении Авангарда.

Размер армии в очках	Максимум авангарда	Минимум основных Сил	Максимум Арьергарда
до 999 очков	1	1	1
от 1000 до 1999	2	2	2
от 2000 до 2999	3	3	3
от 3000 до 3999	4	4	4
за каждый +1000 очков	+1	+1	+1

2. Определение типа столкновения

Заранее определены три типа битв, которые могут состояться. Киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже:

- 1-2 **Генеральное сражение.** За день до битвы армии маневрировали на местности, выбирая подходящее место для боя. После этого они разбили на ночь лагерь, а к утру вышли на поле боя и построились для битвы. Это самый просто и прямолинейный тип битвы, не требующий большого стратегического планирования.
- 3-4 **Прямое столкновение.** Две армии сблизились друг с другом в строевом порядке, и должны быстро выстроиться в боевую линию. В такой битве преимущество имеет армия, имеющая более мощный Авангард.
- 5-6 **Штурм.** Одна армия атакует другую, которая заняла заранее подготовленные позиции. Оба игрока кидают кубик, и тот, кто кинет больший результат, определяет, будет ли он нападающим или защищающимся. Перебросьте кубики, если выпадет одинаковый результат. Такой сценарий дает преимущество атакующему игроку в мест расположения, но Арьергард противника может вызвать у него большие проблемы.

3. Определение целей

Каждая армия вступает в битву, да и вообще отправляется на войну, имея перед собой вполне конкретную цель. Это может быть завоевание, или уничтожение армии противника, чтобы снять угрозу завоеваний с ее стороны. Каждый игрок кидает 2D6, и проконсультировавшись с табличкой ниже, определяет свои цели в этой битве. Цель битвы напрямую зависит от типа столкновения, которое было определено на пункт раньше. Далее приведены условия победы в зависимости от цели, которую перед собой ставят игроки. Если не указано обратного, то победитель определяется по победным очкам, по таблице в основной книге правил Warhammer, с модификаторами на победные очки, которые описаны в каждой Цели отдельно.

Делайте то что считаете нужным.

Каждый игрок в тайне от другого выбирает свою цель, и затем они оба одновременно открывают свои цели. Условия победы: как в выбранных целях.

Специальные правила. Как в выбранной Цели. Имейте в виду, что если вы выбрали Цель «Убить их всех», то только подразделения противника могут восстанавливать порядок, если их осталось менее 25% начальной численности.

Убить их всех

Удвойте количество победных очков, полученное за уничтоженные подразделения врага. Никакие другие победные очки – за четверти, за генерала и за знамена – не учитываются. Подразделения, сбежавшие с поля боя, считаются уничтоженными в отношении победных очков.

Специальные правила. Подразделения могут восстанавливать порядок, даже если их осталось менее 25% начальной численности.

Захват *

Все нормальные правила для победных очков применимы в полном объеме. В дополнение установите Расположите в центре стола Цель, размером не более 6 квадратных дюймов. По концу битвы подсчитаете суммарную Силу Подразделения не бегущих подразделений с каждой стороны в 6 дюймах от Цели. Та сторона, которая имеет Силу Подразделения больше, получает 500 победных очков.

Специальные правила. Нет

Завоевание

Обычные правила на Победные Очки.

Специальные правила. Нет

Наступление

Все нормальные правила для победных очков применимы в полном объеме. В дополнение каждое не бегущее подразделение, которое заканчивает битву в зоне размещения противника, приносит своему игроку победные очки, равные его стоимости (половину, если в подразделении осталось менее половины начальной численности). В отношении сценария Прямое Столкновение, очки приносят подразделения, которые заканчивают битву в 12 дюймах от точки входа противника.

Специальные правила. Нет

Месть

Все нормальные правила для победных очков применимы в полном объеме. В дополнение, убийство генерала приносит 500 победных очков, вместо ста.

Специальные правила. Оба генерала *Ненавидят* друг друга, как описано в основной книге правил Warhammer, даже если иммунны к психологии.

Принесите мне победу

Каждый игрок в тайне от другого выбирает свою цель, и затем они оба одновременно открывают свои цели. В дополнение дополнительное условие «А не то!...» применимо для обоих игроков.

Специальные правила. Как в выбранной Цели.

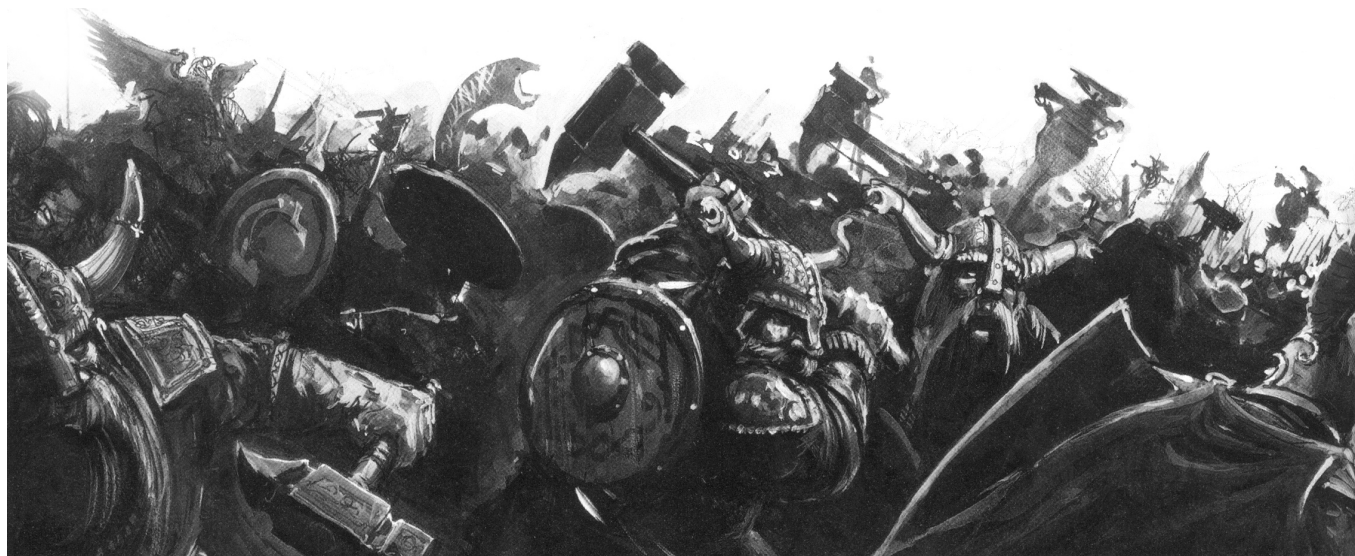


Таблица Целей

2D6			Цель
Генеральное сражение	Прямое столкновение	Штурм	
2	2	2	Делайте то, что считаете нужным
3	3	3-4	Убить их всех!
4-5	4-6	5	Захват *
6-8	7-8	6	Завоевание
9-10	9-10	7-9	Наступление
11	d10	10-d10	Мсть *
12	12	12	Принесите мне победу!

* - Киньте дополнительный D6. На 4+ добавляется дополнительное условие «А не то!...». В игре, в которой это дополнительное условие применимо, выигрывает та армия, которая выполнили свою Цель, вне зависимости от взаимного количества победных очков. Если обе армии выполняют свои Цели, то игра считается как Ничья. В играх, где это важно, например в турнирах, считайте что армия выиграла в Полный Разгром (Massacre).

Примечание. Именно на этой стадии Высшие Эльфы должны, кто их генерал, используя специальное правило Интриги Двора, как описано в их Книге Армий.

4. Расстановка ландшафта

Мы разработали два метода расстановки ландшафта: так называемый Свободный метод, и Случайный метод.

Свободный метод

Каждый игрок кидает D6. Перекиньте, если результаты равны. Игрок, который выкинул наибольший результат, имеет возможность взять любой элемент ландшафта и разместить его где угодно на столе. При этом следует учитывать Ограничения на Ландшафт, которые приведены ниже. То есть игрок не может сказать «весь стол это один большой лес», он должен взять один элемент леса, размером 6 на 6 дюймов, и поставить его где угодно на столе.

После этого второй игрок делает то же самое. При этом новый элемент ландшафта не может быть расположен ближе чем в 6 дюймах от уже стоящего на столе, за следующими исключениями: вы можете наращивать или заканчивать реку, приставляя к ней еще один отрезок, и вы можете размещать на холмах Дома и Леса.

Каждый игрок должен расположить как минимум один элемент ландшафта. Тем не менее, каждый игрок имеет право разместить не более одного элемента ландшафта за каждые 60 см длины длинного края стола. То есть если длинный край стола имеет размер 180 см, то каждый игрок имеет право разместить до 3 элементов ландшафта.

Игроки размещают ландшафт до тех пор пока игрок, который первым ставил элемент ландшафта, не решает закончить. Он может сделать это в любой момент, как после того как элемент ландшафта поставит его противника, так и сразу после того как элемент ландшафта поставит он.

Случайная расстановка. Случайная расстановка производится точно так же как и Свободная за одним исключением. Игроки не выбирают, какой элемент ландшафта они ставят, а случайным образом его кидают по заранее выбранной таблице в основной книге правил Warhammer на страницах 222-228. Если кинутого элемента ландшафта нет в наличии, то расстановка ландшафта немедленно прекращается.

В Генеральном Сражении Лесные Эльфы получают свой дополнительный лес, как описано в их Воинском Листе.

При расстановке ландшафта помните о том что вы еще не знаете, на какой стороне стола вы будете располагаться, так что старайтесь не уделить слишком большое внимание одной стороне

– вас там может не оказаться.

Если вы используете модульный ландшафт, то принцип следует немного поменять. Каждый игрок кидает D6. Перекиньте, если результаты равны. Игрок, который выкинул наибольший результат, может расположить ландшафт так, как он того желает. При этом второй игрок считается автоматически выигравшим броски на Выбор Стороны и Расположение Армии. То есть, если один игрок имеет возможность разместить ландшафт, то второй игрок имеет возможность выбрать с какой стороны он будет располагаться, и кто будет ставиться первым.

Из всех пунктов этого генератора, Размещение Ландшафт самый демократичный. В принципе оба игрока могут разместить ландшафт по договоренности друг с другом.

Примечание. Помните что размещения ландшафта, это не сама битва. Ваша задача создать подходящее поле боя, а не расставить ландшафт так, чтобы в любом случае оказаться в выигрыше. Так что если вы думаете над одним элементом ландшафта более 30 секунд, то вы думаете слишком много!

Ограничения на Ландшафт

Элементы трудного ландшафта должны быть не размером не менее 3 на 3 дюйма, но не более чем 6 на 6 дюймов.

Линейное препятствие должно быть не менее 6 дюймов длиной, но не более 12.

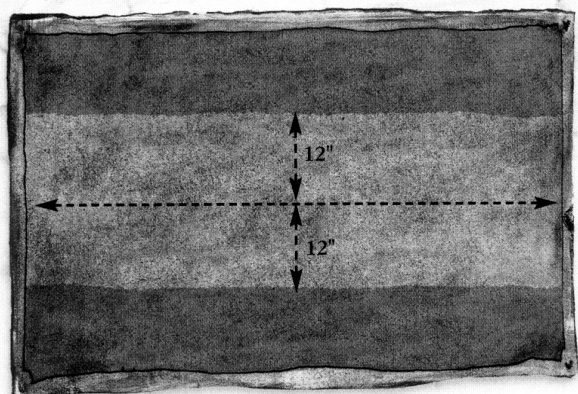
Холм должен быть размером не более 12 на 12 дюймов.

Элементы очень трудного ландшафта должны быть размером не более чем 6 на 6 дюймов, и один игрок может разместить на столе только один такой элемент.

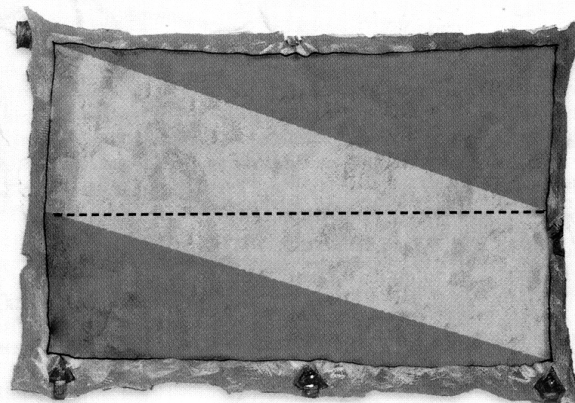
Секция реки должна иметь длину не более 12 дюймов и ширину не более 6. Она должна начинаться и заканчиваться, упираясь либо в край стола, либо в другой отрезок реки, либо в озеро. Река должна иметь один мост или брод на каждые 12 дюймов длины.

Помните о том, что перед битвой вы с противником должны точно уяснить для себя все свойства каждого элемента ландшафта, чтобы избежать споров в дальнейшем.

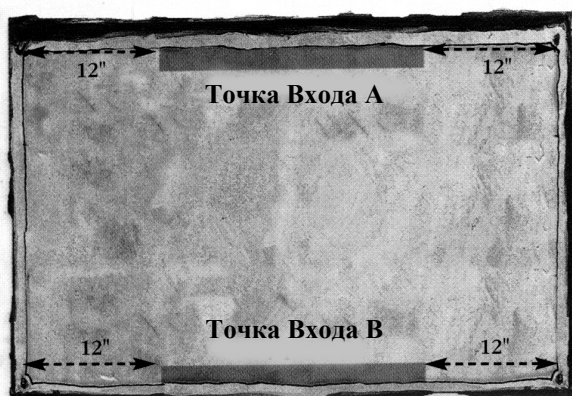




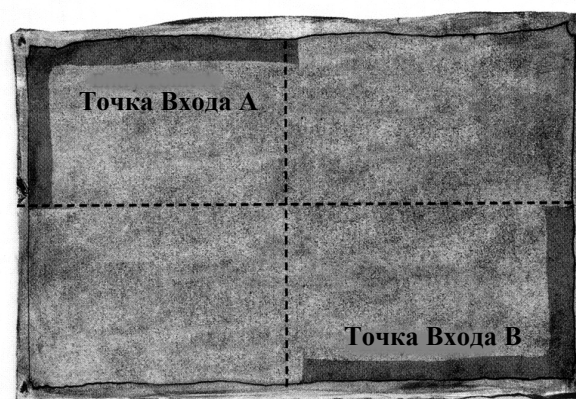
Генеральное Сражение 1



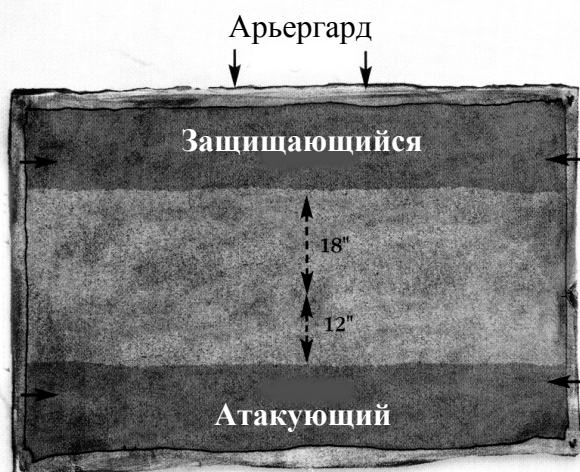
Генеральное Сражение 2



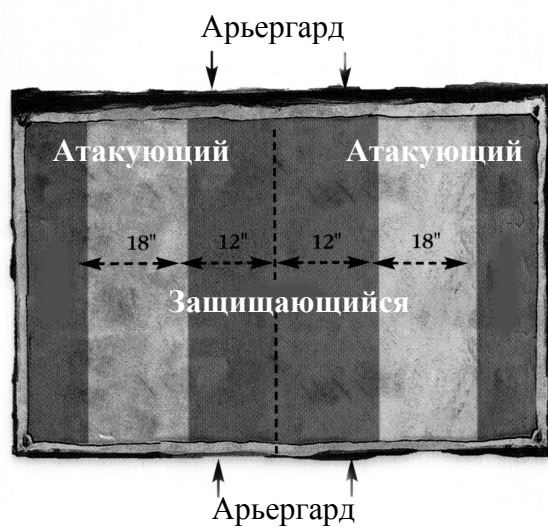
Прямое Столкновение 1



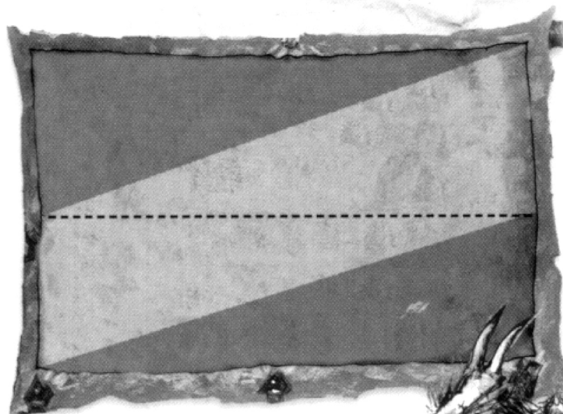
Прямое Столкновение 2



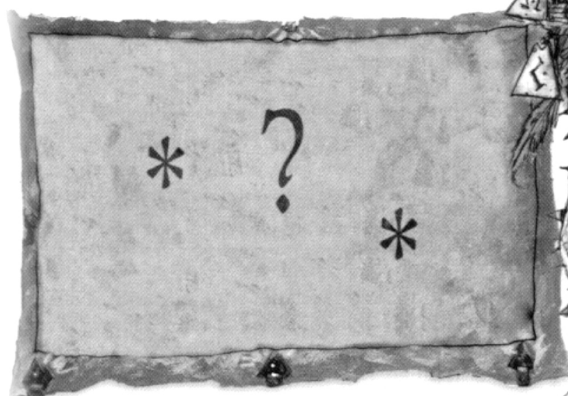
Штурм 1



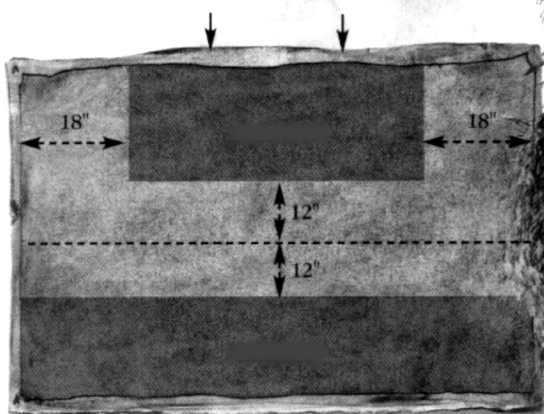
Штурм 2



**Генеральное
Сражение 3**



Прямое Столкновение 3



Штурм 3

5. Определение расположения

На этом этапе игроки определяют зоны расположения. Киньте D3 и проконсультируйтесь со схемами на этом развороте. Зоны размещения зависят от типа столкновения и от того, сколько вы кинули. Смотрите секцию семь, где более подробно описывается размещение армий на поле боя.

В Прямом Столкновении 3 оба игрока кидают D6. Игрок с наибольшим результатом выбирает отрезок края стола, длиной в 12 дюймов, который не включает угол, как одну из точек входа. Второй игрок выбирает другой отрезок стола, так же длиной в 12 дюймов и не включающий угол. От любой точки второго отрезка до любой точки первого отрезка должно быть не менее 30 дюймов.



6. Особые условия. Особые условия, это те превратности войны, которые помогают проигравшим оправдывать свои поражения, особенно если эти превратности повернулись не в их пользу.

Оба игрока кидают D6. Если игроки кидают одинаковые значения, то, возьмите число, которое выпало два раза, и проконсультируетесь с таблицей Больших Обломов...эээ...то есть Важный Событий. Если сумма кубиков игроков равна 7, то

проконсультируетесь с таблицей Малых Обломов, то есть Минорных Событий.

Примечание. На армию Царей Гробниц события Нарушение магических Потоков и Нестабильная Магия действуют не так, как на все остальные армии. При Нарушении Магических Потоков если при броске на силу Ритуала выпадает 1, то результат этого кубика не учитывается, и противник немедленно получает один кубик

разрушения заклинаний. Если на всех брошенных на ритуал кубиках выпали 1, то противник получает свои кубик, а сам Ритуал не срабатывает.

При Нестабильной Магии: если армия Царей Гробниц получает дополнительный Кубик Силы, то вы можете использовать его как дополнительный кубик при броске Иерофанта (и только его) на силу одного из его Ритуалов. Вы должны решить перед броском, используете ли вы этот кубик или нет.

Таблица Важных Событий

Дубль	Результат
1	Туман. В начале каждого игрового раунда киньте Артиллерийский Кубик. Если на кубике выпадет число, то умножьте его на 4. Полученное число есть дальность видимости на поле боя для всех подразделений на нем. То есть если на кубике выпало 4, то все подразделения на поле боя видят на 16 дюймов. Вы не можете нападать на подразделения которые вы не видите, не можете стрелять в них или указывать их как цели заклинаний. Если на кубике выпадает Осечка, то это значит что туман рассеялся, и используются нормальные правила на видимость.
2	Заболоченная местность. Дожди незадолго перед боем привели к заболачиванию некоторых участком местности, затрудняя маневры кавалерии. Киньте D6 за каждое подразделение кавалерии и каждую колесницу. На 1 это подразделение считается на весь раунд находящимся идвигающимся по трудному ландшафту. Если в начале раунда подразделение находится на каком-то элементе ландшафта, типа холма или леса, то оно может игнорировать это правило.
3	Штормовые Облака. Небо затянуто тучами и не каждая птица долетит до середины Рейка, не получив молнией по хохолку. Все летающие существа и подразделение уменьшают свое движение по воздуху на D6 дюймов. Это применимо и к нападениям. Кидать следует в начале фазы движения, после объявления нападений.
4	Нестабильные магические потоки. В начале своей магической фазы каждый игрок кидает все свои Кубики Силы. Если на кубке выпадет 1, то этот кубик переходит в пул противника, и становится его кубиком разрушения заклинаний.
5	Нестабильная почва. Дожди незадолго перед боем привели к заболачиванию некоторых участком местности, затрудняя размещение боевых машин. Практически при каждом выстреле машины смещается на раскисшей земле. Перед выстрелом каждой машины, киньте D6, на 4+ машина не может стрелять в этот ход. Следует иметь в виду, что это не отменяет всех остальных необходимых бросков, из-за специальных правил или из-за магии. Например, Хомяк-Мутант из Ада (Адская пушка Хаоса), все равно пытается хомячить всех встречных-поперечных.
6	Темное Предзнаменование ака Dark Omen. Солнце над полем боя неожиданно было закрыто луной, и наверное это претворение в жизнь тех мрачных пророчеств, которые выкрикивал сумасшедший пророк в деревне, которую армия проходила ранее. Солдаты в обеих армиях становятся очень беспокойным, и как следствие получают штрафы в -1 к своему лидерству при прохождении тестов на Панику. Это штрафы применяется после всех остальных штрафы и бонусов, например с учетом использования лидерства Генерала.

Таблица Минорных событий

Семерка	Событие
1+6	Нестабильная магия. В начале каждой магической фазы, оба игрока кидают кубик. Тот, кто кинет больший результат, получает один дополнительный кубик в свой пул, того типа, который ему на эту фазу положен. При равном результате, ни один игрок не получает преимущества.
2+5	Чума. А ведь говорила вам все мама, руки перед едой мыть надо. Все персонажи в армии должны пройти тест на Стойкость. Если тест провален, то персонаж получает штрафы в -1 к своим WS и Инициативе. Персонажи со Знаком Нургла и из калана Пестилена (а так же лица, к ним приравненные) проваливают этот тест только на 6, вне зависимости от своей Стойкости.
3+4	Гордость. Обе армии настолько вздрычены зажигательными речами своих лидеров, что каждый реджимент стремиться показать что он самый умелый и крутой. Если подразделение не ведомо в бой персонажем, то оно должно всегда преследовать убегающего противника, и всегда должно делать Оверрран. Это не относится к орочей армии, при выпадении этого события ВСЕ подразделения в ней должны преследовать и совершать Оверрран, ОСОБЕННО если их ведет персонаж.



7. Размещение армий.

На этом этапе игроки располагают свои армии готовыми к битве. процедура размещения зависит от типа столкновения.

Генеральное сражение. Оба игрока кидают кубик, перебрасывая равные результаты. Игрок с наибольшим результатом может решить, ставится ли он первым или вторым. Тот игрок, который ставится первым, выбирает себе Зону Размещения и размещает в ней одно подразделение своего Авангарда. После этого второй игрок, во второй Зоне Размещения ставит одно свое подразделение Авангарда. Далее игроки по очереди выставляют свои подразделения Авангарда, до тех пор пока их все не расставят.

Повторите эту процедуру от начала до конца с подразделениями Основных Сил, и с подразделениями Арьергарда. Конечно игроки сохраняют за собой Зоны Размещения выбранные при расстановке Авангарда.

Боевые машины ставятся на поле боя как единое подразделение, но могут выставляться независимо друг от друга. Разведчики могут выставляться, используя свои специальные правила, после того как обе стороны расставятся полностью.

Игроки, которые первыми расставили свои подразделения на каждом из шагов, прибавляют +1 к своему броску на «Кто первый Ходит». То есть один игрок потенциально может получить к этому броску бонус в +3, если первым закончит расстановку Авангарда, Основных Сил и Арьергарда.

Прямое Столкновение. Оба игрока кидают кубик, перебрасывая равные результаты. Игрок с наибольшим результатом может выбрать свою точку выхода. затем он берет одно свое подразделение Авангарда и выдвигает его из своей точки выхода, точно так же, как будто это подразделение в прошлый раунд преследовало подразделение противника за край стола. Затем второй игрок делает то же самое с одним своим подразделением Авангарда. Так игроки последовательно выводят на стол все свои подразделения Авангарда. При этом нападения декларировать нельзя, но все остальные правила (включая случайную дальность движения и активацию Фанатиков, применимы в полном объеме).

Затем игрок, который выиграл первый бросок, должен начать выдвигание своих подразделений Основных Сил. Это делает точно так же как и выдвигание подразделений Авангарда, за исключением того, что вместо выдвигания подразделения основных Сил игрок может подвинуть одно подразделение Авангарда. Подразделение Авангарда двигается так же, как в свою обычную фазу Движения, и все правила для его движения применимы в полном объеме, включая невозможность марша из-за близости противника. Нападений при этом декларировать нельзя. Оба игрока по очереди выдвигают свои подразделения Основных Сил и двигают подразделения своего Авангарда до тех пор, пока все подразделения Основных Сил не будут выведены на поле боя, и все подразделения Авангарда не будут подвинуты. Вы может отказаться от движения подразделений своего Авангарда, но не одно подразделение не может быть подвинуто более одного раза.

Никакие подразделения не могут использовать специальные правила размещения, кроме тех моделей, которые прячутся в подразделениях (Фанатики, Ассасины).

Тот игрок, который первым закончил расстановку, получает бонус в +1 к своему броску на «Кто ходит первым».

Штурм. Защищающийся располагает все свои подразделения, кроме Арьергарда, первым. Затем нападающий выставляет все свои подразделения в своей зоне размещения. Далее разведчики и прочие модели могут расположиться на столе, используя свои специальные правила размещения. Далее на поле боя выходит Арьергард Защищающегося, который выходит с указанного на схеме края стола так, как будто он в прошлый раунд преследовал противника за край стола.

В Штурме 1 Атакующий может послать свой Авангард для флангового обхода. Перед тем как игроки начнут выставлять свои подразделения, запишите, с какого фланга выходит каждое подразделение вашего Авангарда, как показано на рисунке. Начиная со второго своего раунда Атакующий должен кидать D6. На 4+ все подразделения Авангарда пребывают на поле боя так, как будто они в прошлый раунд преследовали врага за край стола.

В Штурме 1 и 3 Защищающийся выбирает, какой край стола он защищает.

8. Длительность игры и право первого хода

Киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

D6	5 ходов	6 ходов	Случайная длительность
Генеральное сражение	1	2-5	6
Прямое столкновение	1	2-4	5-6
Штурм	1	2-3	4-6

Случайная длительность игры. Киньте D6 в конце 5-ого раунда, на 1 битва заканчивается. Если она не заканчивается, то киньте D6 в конце 6-ого раунда, на 1-3 битва заканчивается. Если битва не закончилась, то кидайте в конце каждого последующего раунда, битва заканчивается на 1-5.

Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик, перебрасывая равные результаты. Игрок с наибольшим результатом может выбрать ходит ли он первым или вторым. Учитывайте бонусы, полученные при расстановке. При Штурме атакующий кидает 2D6.

9. Можете вступать в бой!

Стратегический Рейтинг

Вместо того чтобы решать все спорные вопросы при генерировании сценария бросками кубиков, вы можете использовать систему Стратегического рейтинга. Стратегический рейтинг делает состав армии еще более важной частью стратегии, и вы можете целенаправленно склонять какую либо часто генерации сценария в свою пользу, выбирая доминирующие стратегии.

Стратегический рейтинг

Перед битвой вы должны определить Стратегический Рейтинг вашей армии. Чем выше ваш Стратегический Рейтинг тем легче контролировать вашу армию на поле боя и на марше.

Ваш Стратегический Рейтинг может получать разные бонусы, если вы выбираете определенные стратегии, что описано далее.

Подсчет Стратегического Рейтинга

Стратегический Рейтинг вашей армии определяется ее составом. Проконсультируйтесь с таблицей ниже, и подсчитайте общий Стратегический Рейтинг вашей армии. Если одно подразделение подпадает под две разные категории (например Скирмишеры и Разведчики) то вы должны выбрать одно значение, наибольшее.

Далее подсчитаете генеральский Стратегический Рейтинг. Он равен половине лидерства генерала (с округлением вверх), умноженного на размер армии в тысячах. То есть генерал с лидерством 9 в армии на 3000 очков имеет Генеральский Стратегический Рейтинг равный $9/2 \times 3 = 5 \times 3 = 15$. Отметьте что округление вверх производится до умножения.

Персонажи не приносят бонусов к Стратегическому рейтингу армии, если только не едут в бой на летающих монстрах.

Тип подразделения	Вклад в стратегический рейтинг
Скирмишеры	1
Пехота гномов *	1
Легкая Кавалерия	2
Разведчики	3
Специальные подразделения **	2
Летающие подразделения	2
Боевые машины	-1

* - Это включает все подразделения гномов, не имеющие стрелкового оружия. Это вызвано тем, что гномы могут совершать длительные переходы, без отдыха, компенсируя тем самым свою небольшую скорость.

** - Это включает подразделения, которые имеют специальные правила на размещение, отличные от Разведчиков - Минеры Гномов, Туннельные Команды Скейвенов и так далее.

Последовательность создания сценария.

Стратегический Рейтинг имеет следующие эффекты на разных шагах создания сценария.

1. Выбор армии. Именно на это этапе вы и должны подсчитать свой Стратегический Рейтинг.

2. Выбор цели. Отметьте что вы должны выбрать цель до того как определите тип столкновения. теперь используя свой Стратегический Рейтинг вы можете влиять на выбор столкновения и остальных параметров сценария, и выбирать стратегии в соответствии со своими целями. Кидать следует по колонке Генерального Сражения. Если игроку выпадает «Делайте то, что считает нужным» или «Принесите мне победу!», то он может не открывать свой выбор до момента окончания генерирования сценария.

3. Выбор Стратегии. На этом этапе вы должны выбрать стратегию из списка ниже. Вы должны записать ее, но может не показывать своему противнику, до того момента как не примените бонус, связанный со своей стратегией. Если выбранная стратегия дает Стратегический Бонус, то его следует каждый раз определять на каждом этапе, когда он используется. То есть если вы используете стратегию Расположение на Местности, то вы должны отдельно кинуть Стратегический Бонус на этапе Определения Зоны Размещения и на Этапе Размещения.

Стратегический бонус равен D6 X размер армии в тысячах. То есть в армии на 3000 вы получаете Стратегический Бонус в 3D6.

Стратегии.

- **Разведка.** Ваш Стратегический Рейтинг увеличивается на D6. Кидайте на каждом шаге отдельно.
- **Дополнительные Пикеты.** Ваш противник не получает бонусов к Стратегическому Рейтингу за Скирмишеров, Разведчиков и Легкую Кавалерию.
- **Изучение карты.** Вы получаете Стратегический Бонус на этапе Определения ландшафта.
- **Контроль над высотами.** Вы получаете Стратегический Бонус на этапе Определения Типа Столкновения.
- **Расположение на местности.** Вы получаете Стратегический Бонус на этапах Определения Зоны Размещения и Размещения.
- **Быстрый марш.** Вы получаете Стратегический Бонус при броске на Первый Ход.
- **Отсечение снабжения.** Ваш Стратегический Рейтинг уменьшается на D6. Кидайте на каждом шаге отдельно. Столкновение автоматически определяется как Штурм и ваш противник автоматически становится Атакующим. Если оба игрока выбрали эту стратегию, то применимы обычные правила для Определения Типа Столкновения.

4. Определение типа столкновения. Оба игрока прибавляют к своему броску свой Стратегический Рейтинг.

5. Расстановка ландшафта. Оба игрока прибавляют к своему броску на то, кто первый расставляет ландшафт, свой Стратегический Рейтинг.

6. Особые условия. Без изменений.

7. Определение размещения. Оба игрока кидают кубики, и прибавляют к своему броску свой Стратегический Рейтинг. Игрок, который имеет наибольший результат, может выбрать тип расстановки.

8. Размещения Армий. Оба игрока прибавляют ко всем своим броскам на расстановку свой Стратегический Рейтинг.

9. Длительность игры и право первого хода. Длительность игры определяется как обычно. При броске на первый ход, оба игрока прибавляют к своему броску свой Стратегический Рейтинг.

10. В битву! Без изменений.



Название сценария

Тип столкновения

Зоны размещения

Правила размещения

Специальные правила

Длительность игры

Условия победы

Особые условия

