

Warhammer Fantasy Battles

WARHAMMER

CRONICLES

Часть первая

Псы Войны
Легендарные наемные полки
Имперский паровой танк
Армии Бретонии
Армии Лizardменов
Городской Гарнизон Темных Эльфов



Псы Войны – армия наемников

Предназначение этого Воинского листа в том, чтобы позволять игрокам выводить в поле различные армии, которые тем не менее будут равны друг другу по мощи. Каждая модель имеет свою стоимость в очках, определяющую эффективность модели на поле боя. Большая стоимость модели указывает на ее преимущество перед более дешевыми моделями. Это означает что модель сильнее, быстрее, или другим образом эффективней на поле боя. Стоимость армии есть простая сумма стоимости всех моделей в армии. Также этот воинский лист делит ваши подразделения на классы, которые определяют ценность подразделения. Более эффективные и дорогие подразделения более редки и могут быть выведены в поле в меньшем числе. Например, лист не допустит армию, целиком состоящую из разрывающих Монстров или Боевых Машин. Такая игра была бы не интересна и просто бессмысленна. Также в листе указаны минимальные и максимальные количества моделей в подразделении, чемпионы в подразделениях, и дополнительное вооружение.

Как использовать этот воинский лист. Этот лист создается с таким расчетом, чтобы два игрока могли выбрать свои армии на одинаковую сумму очков и сыграть битву в соответствии с основными правилами Warhammer.

Этот лист также позволяет играть специфические сценарии игры, которые описаны в основной книге правил, или придуманные самими игроками. Требования сценария могут потребовать изменить количество доступных подразделений и другие начальные условия. Следует иметь в виду, что все изменения в начальных условия этого листа делаются либо в соответствии с принятым сценарием либо по взаимному согласию игроков. То есть до тех пор, пока вы с другом согласны с

изменениями, которые вы сами вносите в сценарий вы можете корректировать этот лист как хотите. Но имейте в виду, что официальные турниры ведутся именно по правилам этого листа без изменений.

Организация листа. Воинский лист разделен на четыре секции.

Персонажи. В этом разделе описаны генералы и маги вашей армии, отдельные модели исключительно важны для вас.

Основные подразделения. В этом разделе представлены самые распространенные подразделения, многочисленные и простые. Ни одна армия не может без них обойтись. Их количество не ограничено.

Специальные подразделения. Менее распространенные, но более мощные подразделения представлены в этом разделе. Их количество ограничено.

Редкие подразделения. Редкие подразделения потому так и называются что они редки. Это высоко элитные подразделения, монстры и боевые машины.

Выбор вашей армии. Перед выбором своей армии игроки соглашаются на определенное количество очков, на которое они будут играть. Обычная игра ведется на 2000 очков и занимает по времени пару часов. Чем на большее количество очков вы играть, тем больше времени вы затратите на это.

Следует иметь в виду, что точно подогнать армию под договоренную стоимость нельзя, но можно к этому приблизиться. Обычно допускает недобор на несколько очков. По общему соглашению перебор не допустим.

Выбор персонажей. Персонажи делятся на два типа: Лорды, наиболее могучие персонажи и Герои, то есть все остальные. Количество Лордов и героев, которое вы можете вывести в поле в зависимости от стоимости армии, приведены ниже.

Стоимость Армии	Максимальное количество персонажей	Максим. Лордов	Максим. Героев
Менее 2000	3	0	3
2000 и более	4	1	4
3000 и более	6	2	6
4000 и более	8	3	8
Каждую +1000	+2	+1	+2

Ваша армия всегда может включать персонажей меньше чем максимально доступно, но один персонаж должен быть всегда, это генерал. Вы не обязаны включать Лордов, все ваши персонажи могут быть Героями. Вы обязаны сообщить вашему противнику кто из ваших героев Генерал.

Выбор подразделений. Подразделения делятся на Основные, Специальные и редкие. Количество подразделений обязательное или доступное в армии в зависимости от ее стоимости приведено ниже.



Стоимость Армии	Основные Под-я	Специальные Под-я	Редкие Под-я
Менее 2000	2+	0-3	0-1
2000 и более	3+	0-4	0-2
3000 и более	4+	0-5	0-3
4000 и более	5+	0-5	0-4
Каждую +1000	+1 минимум	+0-1	+0-1

Следует иметь в виду что в разделе основные подразделения указано МИНИМАЛЬНОЕ количество основных подразделений которые вы должны иметь в вашей армии на данное количество очков. То есть на 2000 вы ДОЛЖНЫ иметь 3 основных подразделения и одного персонажа, который будет вашим генералом. Также в Воинском листе указаны дополнительные ограничения по количеству.

Описание подразделения. Каждое подразделение описано в Воинском Листе. Дается описание параметров подразделения и его имя.

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также если необходимо тех моделей которые в него входят, например, в подразделении Хладнокровных Рыцарей в дополнения к самим рыцарям даются профили Колд Уанов и чемпиона.

Размер подразделения. В этом разделе дается минимальное и максимальное количество моделей в подразделении. Максимальное количество может быть бесконечным.

Вооружение и доспехи. Описываются вооружение и доспехи, которые модели имеют по определению.

Дополнения. В этом разделе даются описания и стоимости дополнения к подразделения, например чемпионы, дополнительное вооружение и доспехи. Предметы, указанные в этом разделе являются не обязательным.

Специальные правила. Довольно не удобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже описаны ранее в книге. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению. Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описания моделей в разделе Специальные Правила или в основной книге правил Warhammer.

Специальные персонажи и Легендарные Полки

Далее по книге будут описаны легендарные полки наемников, известные подразделения Старого мира. Они также могут включаться в описанную здесь армию, на основании своих правил.

Включение подразделений наемников в другие армии Warhammer.

Подразделение описанные в этом Воинском Листе могут быть также использованы в армиях других рас. Все подразделения могут быть включены в армию другой расы, только как Редкие подразделения вне зависимости от их положения в этом листе, если не указано обратного.

Империя, любой Хаос, темные Эльфы, Вампиры, Скейвены, Кхерми, гномы, Лизардмены могут включать в свою армию любые подразделения описанные в этом листе.

Гномы Хаоса, Лесные Эльфы, Высшие Эльфы и Орки могут включать в свою армию любые подразделения описанные в это листе кроме Гномьих Наемников.

Бретония не может включать в свою армию наемников никакого вида.

Чемпионы, Музыканты и Знаменосцы.

Любой отряд пеших моделей может повысить одну модель в подразделении до чемпиона, знаменосца и музыканта, по 10 очков за каждое повышение. Подразделение кавалерии может сделать тоже самое по 15 очков за каждое повышение. Чемпион имеет +1BS если подразделение вооружено луками или арбалетами, в другом случае чемпион имеет +1 Атаку. Знаменосец из числа Телохранителей Казначей может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

Специальные правила

Следующие специальные правила применимы для всех моделей в армии Псов Войны.

- **Заклинания.** Маги из числа Псов Войны могут использовать любую из 8 школ магии описанных в основной книге правила Warhammer.
- **Пики.** Модели вооруженные пиками сражаются в 4 ряда. Пики требуют двух рук для использования. Модели вооруженные пиками всегда бьют первыми в первый раунд ближнего боя, даже если подвергаются нападению. Перед моделями с пиками бьют только модели которые имеют магическую способность бить первыми. Модели с пиками имеют бонус в +1 к Силе против конных моделей, колесниц или монстров, на ту фазу ближнего боя, когда эти модели нападают на подразделение пикенеров. Все эти специальные правила применимы только против моделей, которые ведут бой с пикенерами с фронта, и не применимы в ближнем бою, который ведется с боку или сзади строя.
- **Казначей.** Казначей хранит ключи от казны наемной армии, что делает его не менее важным чем генерал. Казначей имеет те же свойства что и Знамя Армии. В дополнение если казначей убит, то вся армия должна по концу фазы пройти тест на Панику. После теста все подразделения в наемной Армии *ненавидят* подразделение которое захватило ключ от казны.

Герои в армии наемников могут брать только распространенные магические предметы.

Меч точности.	30 очков
Оружие, +1 на попадание.	
Меч битвы	25 очков
Оружие, +1 к Атакам.	
Меч Силы	20 очков
Оружие, +1 к Силе.	
Жалящий меч	10 очков
Оружие, -1 к спас броскам за доспех противника.	
Магический шт	10 очков
Доспех, 5+ спас бросок за доспех.	
Защитный Талисман	15 очков
Талисман, 6+ магический спас бросок.	
Посох Волшебства	50 очков.
Магический предмет, +1 к разрушению заклинаний	
Свиток разрушения заклинаний	25 очков
Магический предмет, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый	
Камень Силы	25 очков
Магический предмет, +2 кубика при сотворении заклинания, одноразовый.	
Боевое Знамя	25 очков
Знамя, +1 к Результату Боя.	

Лорды

Наемный Генерал – 90 очков за модель

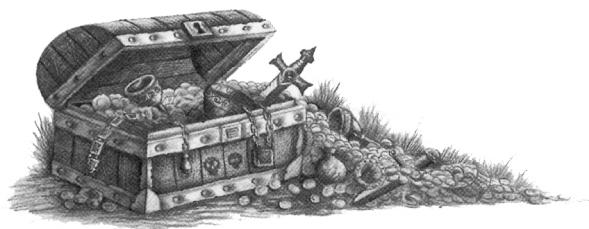
Наемный Лорд Маг – 175 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Генерал	4	6	5	4	4	3	6	4	9
Лорд Маг	4	3	3	3	4	3	3	1	8
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Пегас	8	3	0	4	4	2	4	2	6

Вооружение. Ручное оружие. Лорд Маг не может иметь другого вооружения, кроме бардинга для своего коня. Генерал может иметь Утреннюю Звезду (+3 очка), или алебарду (+6 очков). Он также может иметь длинный лук (+15 очков), арбалет (+15 очков), пистолет (+10 очков) или связку пистолетов (+20 очков). Может иметь легкий доспех (+3 очка) или тяжелый доспех (+6 очков), а также щит (+3 очка).

Генерал и Маг могут ехать в бой на Пегасе (+50 очков), или на Боевом Коне (+15 очков), который может иметь бардинг (+6 очков). Если генерал едет в бой на скакуне, то он также имеет копьё (+3 очка), или кавалерийское копьё (+6 очков).

Специальные правила: Маг Лорд является магом 3 уровня. Может быть магом 4 уровня за +35 очков. Пегас может летать.



Герои

1 Казначей – 55 очков

Наемный Капитан – 50 очков

Наемный Маг – 60 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Казначей	4	4	4	4	4	2	4	2	8
Капитан	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Маг	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Вооружение. Ручное оружие. Маг не может иметь другого вооружения, кроме бардинга для своего коня. Капитан может иметь дополнительное ручное оружие (+4 очка), двуручное оружие (+4 очка), Утреннюю Звезду (+2 очка), или алебарду (+4 очка). Он также может иметь длинный лук (+10 очков), арбалет (+10 очков), пистолет (+7 очков) или связку пистолетов (+14 очков). Может иметь легкий доспех (+2 очка) или тяжелый доспех (+4 очка), а также щит (+2 очка).

Капитан может ехать в бой на Пегасе (+50 очков). Капитан, Казначей и Маг могут ехать в бой на Боевом Коне (+10 очков), который может иметь бардинг (+4 очка). Если Капитан или Казначей едет в бой на скакуне, то он также имеет копьё (+2 очка), или кавалерийское копьё (+4 очка).

Казначей. Ваша армия должна включать одного казначея не более не менее. Он не может быть вашим генералом.

Специальные правила: Маг является магом 1 уровня.

Может быть магом 2 уровня за +35 очков. Пегас может летать.

Основные Подразделения

Пикинеры – 10 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пикинер	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения: 10+

Вооружение: ручное оружие, легкий доспех и пика. Могут иметь тяжелый доспех за +1 очко за модель.

Арбалетчики – 8 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Арбалетчик	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения: 10+

Вооружение: ручное оружие и арбалет.

Дуэлисты – 5 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дуэлист	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Размер подразделения: 8+

Вооружение: ручное оружие. Могут иметь либо щит за +1 очко за модель, дополнительное ручное оружие за +2 очка или пистолет за +4 очка. Могут также иметь метательные ножи за +2 очка за модель.

Специальные правила: дуэлисты являются скирмшерами.





Тяжелая кавалерия – 19 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер подразделения: 5+

Вооружение: ручное оружие, кавалерийское копье, тяжелый доспех и щит. Могут иметь бардинг для своих коней за +2 очка за модель.

Легкая кавалерия – 11 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Конник	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер подразделения: 5+

Вооружение: ручное оружие, могут иметь копье за +1 очка, лук за +4 очка, и/или щит за +2 очка.

Специальные подразделения

Огры – 35 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огр	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Размер подразделения: 3+

Вооружение: ручное оружие, могут иметь дополнительное ручное оружие за +6 очков или двуручное оружие за +6 очков. Могут иметь легкий доспех за +3 очка.

Специальные правила. Огры излучают *страх*.

Гномы – 7 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гном	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Размер подразделения: 10+

Вооружение: ручное оружие, легкий доспех. Могут иметь двуручное оружие за +2 очка и/или арбалет за +5

очков. Могут иметь тяжелый доспех за +1 очко и/или щит за +1 очко.

Специальные правила: Гномы убегают и догоняют на 2D6-1 дюймов и *ненавидят* орков и гоблинов всех типов.

Норсменские Мародеры – 7 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Норсмен	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Размер подразделения: 10+

Вооружение: ручное оружие, легкий доспех. Могут иметь щит за +1 очко. Могут иметь двуручное оружие за +2 очка, дополнительное ручное оружие за +2 очка, или цеп за +1 очко.

Специальные правила: Норсменские мародеры подпадают под правило *бешенства*.

0 - 1 Телохранители Казначей – 9 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Телохранитель	4	4	3	3	3	1	3	1	8

Размер подразделения: 10+

Вооружение: ручное оружие, легкий доспех и алебарда. Могут иметь тяжелый доспех за +1 очко.

Специальные правила: До тех пор пока казначей присутствует в подразделении, телохранители являются *упорными*.

0 - 1 Халфлинги – 6 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Халфлинг	4	2	4	2	2	1	5	1	8

Размер подразделения: 10+

Вооружение: ручное оружие и лук. Могут сменить свои луки на копья, щиты и легкий доспех без дополнительной стоимости.

Специальные правила: халфлинги не получают штрафа при движении по лесной местности.

Знаете, по моему Фродо со товарищи прекрасно подходят на роль этого подразделения. А когда выйдет

Пиппин в форме защитника Цитадели, так вообще все будет просто круто. ☺

Редкие подразделения

Пушки – 85 очков за пушку

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пушка					7	3			
Пушкарь	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения: одна пушка и три пушкаря

Вооружение: Пушкари вооружены ручным оружием

Специальные правила. Пушка следует правилам из основной книги правил Warhammer. Пушка является меньшей из двух типов.



Халфлингский котел – 50 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Котел					4	2			
Халфлинг	4	2	4	2	2	1	5	1	8

Размер подразделения: один котел и три халфлинга

Вооружение: халфлинги вооружены ручным оружием

Специальные правила: Котел следует правилам Камнемета, из основной книги правил Warhammer со следующими исключениями. Котел имеет дальность 36 дюймов и все попадания отрабатываются с силой 3. Попадания котла игнорируют спас броски за доспехи. Модель которая находится под отверстием темплата, получает попадание с силой 6, которое игнорирует спас броски за доспехи и наносит D3 ран.



Тилея – Родина наемников





Легендарные полки наемников

В этом разделе описаны легендарные полки наемников, которые являются частью армий псов войны.

К вопросу о терминологии.

В данной книге термин псы Войны и Легендарные Полки подразумевает подразделения наемников, и все правила описанные в разделе Псов войны в равной степени применимы и к Легендарным Полкам. Легендарные полки могут включаться в армии Псов Войны, в соответствии со своими

требованиями, а также в армии других рас Warhammer, в соответствии с правилами наемников.

Включение Легендарных Полков в другие армии Warhammer.

Подразделения описанные в этом Воинском Листе могут быть также использованы в армиях других рас. Все подразделения могут быть включены в армию другой расы, только как Редкие подразделения вне зависимости от их положения в этом листе, если не указано обратного.

Империя, любой Хаос, темные Эльфы, Вампиры, Скейвены, Кхерми, гномы, Лizardманы могут включать в свою армию любые подразделения описанные в это листе.

Гномы Хаоса, Лесные Эльфы, Высшие Эльфы и Орки могут включать в свою армию любые подразделения описанные в это листе кроме Гномьих Наемников.

Бретония не может включать в свою армию наемников никакого вида.

Следует иметь в виду что каждый легендарный полки имеет свои собственные ограничения по найму.

Пики. Модели вооруженные пиками сражаются в 4 ряда. Пики требуют двух рук для использования. Модели вооруженные пиками всегда бьют первыми в первый раунд ближнего боя, даже если подвергаются нападению. Перед моделями с пиками бьют только модели которые имеют магическую способность бить первыми. Модели с пиками имеют бонус +1 к Силе против конных моделей, колесниц или монстров, на ту фазу ближнего боя, когда эти модели нападают на подразделение пикенеров. Все эти специальные правила применимы только против моделей, которые ведут бой с пикенерами с фронта, и не применимы в ближнем бою, который ведется с боку или сзади строя.

Описание легендарных Полков

Каждый Легендарный Полк имеет свои параметры и ограничения по найму, описанные ниже.

Для найма. В этом параграфе описывается какие армии и в каком разделе (основные специальные или редкие), могут нанять данный полк. Следует иметь в виду что некоторые Легендарные полки являются исключением из общего правила о том что Псы Войны нанимаются в армии других рас как редкие подразделения.

Стоимость. В этом параграфе указывается минимальный состав реджмента и его стоимость, а также стоимости дальнейшего расширения полка.

Профили. Указываются профили солдат и командиров полка.

Размер подразделения. Здесь указывается минимальный состав подразделения, и стоимость добавления дополнительных моделей. В большинстве случаев ограничений по максимуму подразделения нет, но если они есть они указаны в том разделе.

Вооружение. Здесь указывается вооружения простых солдат полка и его командиров.

Специальные правила. Здесь указываются специальные правила подразделения.

Магические предметы. Если командиры подразделений имеют магические предметы, то они описаны здесь. Следует иметь в виду что вы не можете давать героям из легендарных Полков дополнительные магические предметы.



Вендетта Весперро



Для найма. Вендетта Весперо может быть нанята как основное подразделение в армию Псов Войны. Или она может быть нанята как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии.

Стоимость. Весперо и 4 дуэлиста стоят 125 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные

модели могут присоединяться к подразделению за +10 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Весперо	4	6	5	4	4	2	6	3	8
Дуэлист	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Размер подразделения: 5+

Вооружение. Два ручных оружия, метательные ножи, плащи (смотрите ниже).

Специальные правила.

Скирмишеры. Дуэлисты из Вендетты Весперо являются экспертами в уличных боях, в городах Тилеи. Вендетта является подразделением скирмишеров.

Плащ и Кинжал. Дуэлисты вооружены двумя клинками. Мечом и кинжалом, а вокруг руки с кинжалом они перед боем обматывают тяжелые плащи, которые работают как щиты. Дуэлисты имеют 6+ спас бросок за доспехи в ближнем бою.

Магические предметы.

Гримаса Смерти. Эта стальная маска сделана специально для Весперо. Весперо излучает *страх*.

Гиганты Альбиона

Для найма. Гиганты Альбиона может быть нанята как ДВА редких подразделения в армию Псов Войны.

Другие армии не могут их нанять.

Стоимость. Хенгус, Качторр и Болорг вместе стоят 450 очков.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хенгус	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Болорг	6	3	3	6	5	5	3	C	6
Качторр	6	3	3	6	5	5	3	C	6

Размер подразделения. БОЛЬШОЙ.

Вооружение. Оба Гиганта и Хенгус вооружены ручным оружием, типа вырванного с корнем дерева.

Магия. Хенгус маг 1 уровня и использует Школу Зверя.

Специальные правила.

Оггум посох. Это посох был сделан мастерами друидами Альбиона для общения с гигантами этого острова. До тех пор пока гиганты остаются в 6 дюймах от Хенгуса они могут использовать его Лидерство для тестов. В дополнения Хенгус имеет 4+ магический спас бросок.

Независимые модели. Оба гиганта и друид представляют собой независимые модели, которые не обязаны находится друг с другом. Они не могут присоединяться к подразделениям и при убийстве победные очки начисляются за них отдельно. Хенгус стоит 100 очков, гиганты стоят по 175 очков.

Гиганты. Качторр и Балорг являются гигантами и соответствен излучают *ужас* и являются *большими целями*. Гиганты считают препятствия как открытую местность, но при их пересечении могут упасть. Киньте D6 за каждое пересекаемое препятствие. На 1 гигант падает. Используйте скартер кубик для определения куда гигант упал, и саму модель как темплат. Все модели, которые получили прикосновение темплатом, получают попадание с силой 5 которое наносит D3 раны. Гигант не может атаковать, пока лежит на земле, и все атаки в ближнем бою по нему попадают автоматически. Гигант считается убитым, если бежит из боя, пока лежит на земле, считается что его автоматически догнали. Гиганту требует весь оставшийся раунд, до начала следующего раунда игрока, контролирующего гиганта, на то чтобы встать. Гигант также падает, если умирает, с теми же правилами.

В ближнем бою киньте кубик на определение того что гигант делает в это раунд ближнего боя.

Против других *больших целей*: 1-3 *Кричит и ругается* – гигант не атакует, но считается что противная сторона автоматически проигрывает бой с результатом -2.

4-6 *Удар головой*: D6 попаданий с силой 6, распределяемые как при стрельбе.

Против всех остальных: 1-2 *Кричит и ругается* 3-4 *Прыгает на месте* – гигант проходит тест на падение, и если не падет подразделение получает 2D6 попаданий с силой 6, распределяемые как при стрельбе. Если гигант падает, отработайте падение.

5-6 *Взмах Дубинкой* - D6 попаданий с силой 6, распределяемые как при стрельбе

Потерянный Легион Пираццо



Для найма. Подразделение может быть нанято как основное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии и Вампиров.

Стоимость. Пираццо и четыре солдата с арбалетами, включая музыканта и знаменосца, плюс пять солдат с пиками стоят 160 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединиться к подразделению за +9 очков за модель с арбалетом, и по +10 очков за модель с пикой.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пираццо	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Арбалетчик	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Пикинер	4	3	3	3	3	1	3	1	7

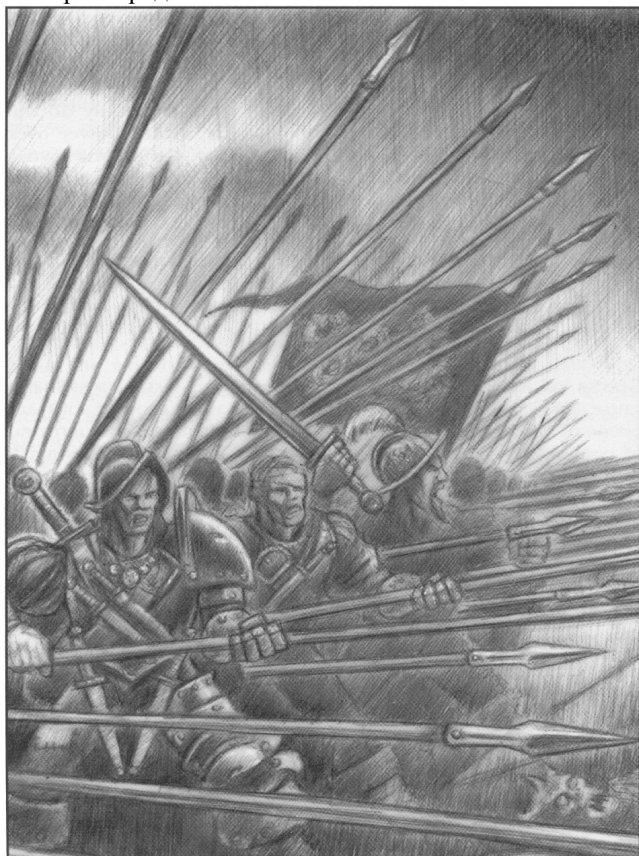
Размер подразделения. 10+

Вооружение. Пики или Арбалеты, смотрите ниже специальные правила, и легкие доспехи. Пираццо вооружен ручным оружием, арбалетом и одет в легкий доспех.

Специальные правила.

Смешенная Формация. Все модели с арбалетами в подразделении должны становиться в первый ряд, а модели с пиками в последующий. При удалении убитых, следует удалять модели с пиками, так как считается что модели сзади отбрасывают свои пики и берут арбалеты павших в первом ряду.

Такое построение может делать реакцию «стоять и стрелять», а также сражается в четыре ряда и использовать все специальные правила для пик. Помните что первый ряд пик не имеет.



Республиканская гвардия Рикко

Для найма. Подразделение может быть нанято как основное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии.

Стоимость. Рикко и 9 пикинеров, включая музыканта и знаменосца, стоят 180 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединиться к подразделению за +12 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рикко	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Пикинер	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Пики и тяжелый доспех. Рикко имеет два ручных оружия и одет в тяжелый доспех.

Бьерг Медведем- стукнутый и медвежатники из Урсло.

Для найма. Подразделение может быть нанято как Специальное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии, Высших Эльфов, Лесных Эльфов и Лизардменов.

Стоимость. Бьерг, Оэрл Молодой, который является знаменосцем, и 8 медвежатников, включая музыканта, стоят 255 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединиться к подразделению за +8 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Бьерг	4	5	0	5	5	3	3	4	8
Оэрл	4	4	3	3	3	1	4	2	7
Медвежатник	4	4	3	3	3	1	4	1	7

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Ручное оружие, легкий доспех и щит. Бьерн вооружения не имеет.

Специальные правила.

Бешенство. Бьерг и его медвежатники подпадают под правило бешенства.

Магические предметы.

Клык Медведя. Талисман. Бьерн имеет 4+ магический спас бросок.

Медвежий Тотем. Магическое Знамя. Оэрл несет магическое знамя, тотем своего племени. В первый раунд боя все модели в подразделении имеют бонус +1 на попадание в ближнем бою.

Охотники Воланда

Для найма. Подразделение может быть нанято как Основное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии.

Стоимость. Воланд и четыре Охотника, включая знаменосца и музыканта, стоят 195 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +24 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воланд	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Охотники	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер подразделения. 5+

Вооружение. ручное оружие, кавалерийское копье, тяжелый доспех и щит. Едут в бой на Боевых Конях с бардингом.

Братство Алкатани

Для найма. Подразделение может быть нанято как Основное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии

Стоимость. Родриго Дельмонта и 9 пикинеров, включая знаменосца и музыканта, стоят 125 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +9 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Родриго	4	4	4	4	3	2	4	2	8
Пикинер	4	2	2	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Пики и легкий доспех. Родриго имеет два ручных оружия и одет в тяжелый доспех.

Марксмены Милагриано

Для найма. Подразделение может быть нанято как Основное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии и Скейвенов.

Стоимость. Максимилиан и 9 марксменов, включая знаменосца и музыканта, стоят 180 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +11 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Максимилиан	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Марксмен	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Ручное оружие, легкий доспех и арбалет.



Пустынные псы Аль Муктара

Для найма. Подразделение может быть нанято как Основное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии и Кхерми.

Стоимость. Аль Муктар, Шейх Ахмед Шуфти и Слепое Дитя, которое является знаменосцем подразделения, трубач и два всадника вместе стоят 245 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +13 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Аль Муктар	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Шейх Шуфти	4	4	4	4	3	2	4	2	8
Слепое Дитя	4	3	3	3	3	1	3	0	7
Всадник	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер подразделения. 6+

Вооружение. Ручное оружие и щит. Едут в бой на Боевых Конях.

Магические предметы.

Шейх несет Скимитар Дакисир, наследство его племени. Черное Знамя несте знаменосец подразделения, Слепое Дитя.

Скимитар Дакисир. Скимитар дает Шейху бонус в +1 к силе во все раунды, и +2 в раунд когда он нападет.

Черное Знамя. Черное Знамя дает Псам дополнительный бонус в +D3 к результату боя.



Азарнил Драгонлорд

Для найма. Подразделение может быть нанято как Редкое подразделение в армию Псов Войны. При этом Азарнил занимает и один слот Персонажей. Или подразделение может быть нанято как Редкое подразделение в армии Высших Эльфов, Империи, Лесных Эльфов и Лizardменов. При этом он дополнительно еще занимает ДВА слота персонажей.

Стоимость. Азарнил и его дракон Смертельный Клык вместе стоят 460 очков.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Азарнил	5	7	4	4	3	2	7	4	9
Клык	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Размер подразделения. БОЛЬШОЙ!

Вооружение. Азарнил имеет кавалерийское копьё, тяжелый доспех и щит. Он едет в бой на своем Драконе.

Специальные правила.

Дракон. Смертельный Клык является *большой целью*, излучает *ужас*, может летать, имеет чешуйчатую кожу на 3+, и имеет Дыхательное Оружие с силой 4.

В дополнение Смертельный Клык получает бонус в +1 при броске по таблице реакции монстра. Если вы выкидываете 6, то можете выбрать любой результат.

Магические предметы.

Амулет Драконьего Сердца. Заколдованный предмет. Все стрелки при стрельбе по Азарнилу и его дракону имеют бонус на попадание в -1.

Волчьи наездники Огла-хана

Для найма. Подразделение может быть нанято как Специальное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии, Империи, Гномов, Высших и Лесных Эльфов.

Стоимость. Огла хан и пять хобгоблинов на волках, включая знаменосца и музыканта, стоят 190 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +15 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огла Хан	4	5	4	4	4	2	3	3	7
Хобгоблин	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Волк	9	3	0	3	3	1	3	1	3

Размер подразделения. 6-20

Вооружение. Ручное оружие, копьё, лук, легкий доспех и щит. Хобгоблины едут в бой на волках.

Специальные правила.

Легкая Кавалерия. Наездники на волках являются легкой Кавалерией, как описано в основной книге правил Warhammer.

Магические предметы.

Волчья шкура. Заколдованный предмет. Огла хан и его наездники могут всегда делать дополнительное движение на D6 дюймов, при дюгоне убегающего противника.

Боевые Повара Люмпина Крура

Для найма. Подразделение может быть нанято как Специальное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии.

Стоимость. Люмпин Крур, Нед Знаменосец и 4 халфлинга, включая музыканта, стоят 90 очков. Это минимальный размер для найма.

Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +7 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Люмпин	4	3	5	3	3	2	6	2	9
Нед	4	2	5	2	2	1	5	1	8
Халфлинг	4	2	4	2	2	1	5	1	8

Размер подразделения. 6-20

Вооружение. Ручное оружие и лук. Люмпин вооружен ручным оружием, луком, щитом, и имеет легкий доспех.

Специальные правила.

Скирмишеры. Боевые Повара является подразделением скирмишеров.

Рейдеры Тичи Хуичи

(и пригасите эти сальный ухмылки, ну имя такое у парня, скинк он)

Для найма. Подразделение может быть нанято как Редкое подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии, любого Хаоса, Гномов, Скейвенов, Вампиров и Кхерми.

Стоимость. Тичи и пять скинков на Колд Уанах, включая знаменосца и музыканта, стоят 250 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +22 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тичи	6	4	4	4	3	2	5	3	7
Скинки	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Колд Уан	7	3	0	4	4	1	1	1	3

Размер подразделения. 6-20

Вооружение. Ручное оружие, копья, легкий доспех (из натуральной скинковой кожи) и щит.

Специальные правила.

Хладнокровные. Скинки проходят тесты на лидерство на 3 кубиках и игнорируют кубик с наибольшим значением.

Колд Уаны: излучают *страх*, подпадают под правило *тупости*, дают бонус к спас броскам седоку в +2.

Благословение Древних. Тичи (просто Тичи), и его рейдеры благословлены Древними на священную миссию, и это не просто слова. Если рейдеры убегают из ближнего боя, противник не может их преследовать и остается на месте.

Пираты Слеера Длинного Дронга.

Для найма. Подразделение может быть нанято как Специальное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии, любого Хаоса, Высших и Лесных Эльфов, и Орков.

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

	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

Вооружение. Много, очень много, действительно много пистолетов.

Специальные правила.

Несломимые. Как и все убийцы гномов, пираты Дгонга являются *несломимыми*.

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

бронейбойность. Этот бонус распространяется на все их атаки в ближнем бою, а не только на атаки в первый раунд боя.

Леопардовый Батальон Леопольда

Для найма. Подразделение может быть нанято как Основное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии.

Стоимость. Леопольд и 9 пикинеров, включая знаменосца и музыканта, стоят 210 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +12 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Леопольд	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Пикинер	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Пика и легкий доспех. Леопольд вооружен ручным оружием, пистолетом и одет в легкий доспех.

Специальные правила.

Вера. Леопольд и его Леопардовый батальон полностью иммунны к *психологии*.

Голгфаг и его Огры

Для найма. Подразделение может быть нанято как Специальное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии

Стоимость. Голгфаг, Знаменосец Скафф и два огра, включая музыканта, стоят 285 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +459 очков за огра

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Голгфаг	6	5	2	5	5	4	3	5	8
Скафф	6	3	2	4	4	3	2	4	7
Огр	6	3	2	4	4	3	2	3	7

Размер подразделения. 4+

Вооружение. Два ручных оружия и тяжелый доспех.

Специальные правила. Огры излучают *страх*.



Птицелюди Катразза

Для найма. Подразделение может быть нанято как Редкое подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в армию Империи.

Стоимость. Деделло и четыре птицелюда стоят 155 очков. Это минимальный размер для найма.

Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +25 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Деделло	4	4	4	3	3	2	3	1	8
Птицелюда	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения. 5-10

Вооружение. Ручное оружие и лук.

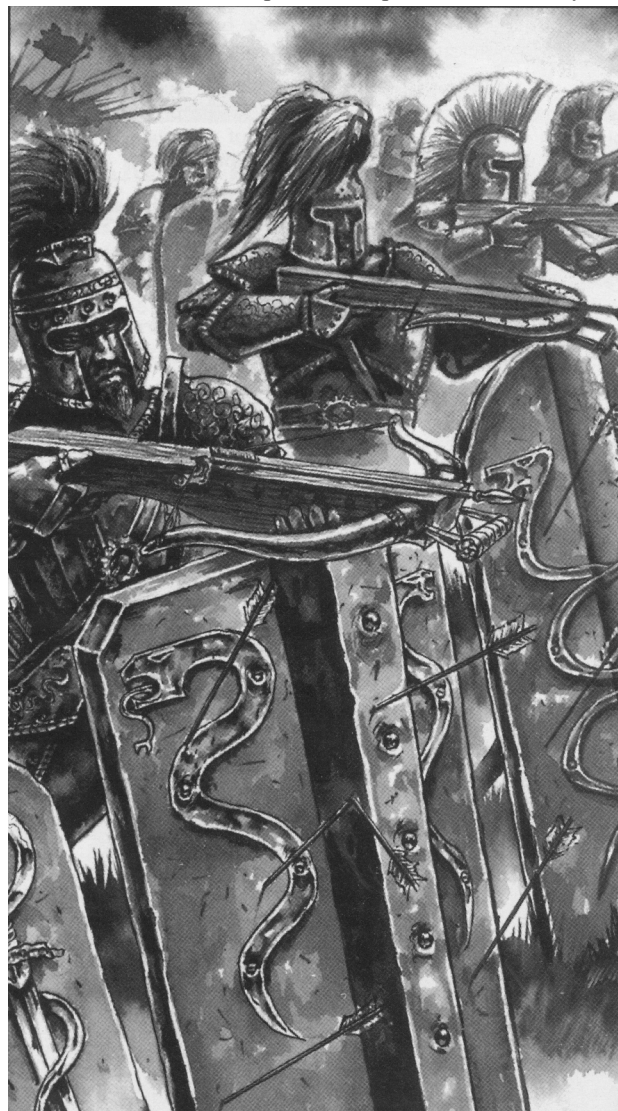
Специальные правила.

Подразделение летунов. Птицелюды Катразза являются подразделением летунов, могут *летать* и всегда являются *скирмишерами*.

Стрельба с крыла. Механические крылья птицелюдов приводятся в действие ногами, оставляя им руки свободными для стрельбы. Таким образом птицелюды не имеют штрафа за движение на попадание, если они не двигались не используя правила полета.

Конные Пушки Бронзио

Для найма. Подразделение может быть нанято как Редкое подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую



армию Warhammer, кроме Бретонии

Стоимость. Мастер стрелок Бронзио и одна пушка с упряжкой стоит 165 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные пушки могут быть приобретены за +100 очков за пушку. Каждая последующая пушка требует еще одного слота редких подразделений.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Бронзио	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Пушкарь	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Пушка	8				6	2			

Размер подразделения. Каждая пушка имеет команду из трех пушкарей, один из которых едет на коне.

Вооружение. Ручное оружие. Бронзио вооружен ручным оружием, и одет в тяжелый доспех. Он едет на боевой коне.

Специальные правила.

Пушки. Пушки Бронзио подчиняются всем правилам для пушек, меньшего размера, которые описаны в основной книге Warhammer, за следующими исключениями.

Малый Калибр. Пушки имеют силу 7, дальность 24 дюйма, наносят D3 раны и игнорируют спас броски за доспехи.

Быстрое перемещение. Пушка привьючена к упряжке боевых коней. Это дает возможность пушке и всей команде двигаться со скоростью 8 дюймов в раунд и маршировать. Если пушка подвергается нападению, она может либо держать позицию, либо бежать, что она делает без штрафа к движению, на 3D6 дюймов. Все правила для убегания и догона применимы в полном объеме.

Ближний бой. Пушкари сражаются в ближнем бою без штрафа, конный пушкарь сражается со спины коня.

Расположение на поле. Каждая пушка представляет собой независимое подразделение. Бронзио должен выставляться на поле вместе с одной из пушек, и в дальнейшем может перемещаться от одной пушки к другой или действовать независимо.

Осадники Броганзы

Для найма. Подразделение может быть нанято как Основное подразделение в армию Псов Войны. Или подразделение может быть нанято как редкое подразделение в любую армию Warhammer, кроме Бретонии и Скейвенов.

Стоимость. Броганза и 9 осадников, включая знаменосца и музыканта, стоят 195 очков. Это минимальный размер для найма. Дополнительные модели могут присоединяться к подразделению за +12 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Броганза	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Осадник	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Ручное оружие, тяжелый доспех, арбалет и пависа. Лука Броганза вооружен ручным оружием, арбалетом, и одет в тяжелый доспех.

Специальные правила.

Пависа. Пависа это тяжелый осадный щит, который упирается в землю и защищает солдата почти до плеч. Модели с пависами имеют спас бросок за доспехи на 3+, от стрельбы и в ближнем бою. Это спас бросок не улучшается комбинацией щита и ручного оружия.

Имперский паровой танк

Ваша Имперская армия может включать Паровой Танк. Он считается как Редкое подразделение, и только один паровой танк может быть использован в вашей армии за каждые полные 2000 очков.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Паровой танк	--	1	4	6	--	--	0	0	10

Вооружение: паровой танк типа Завоеватель вооружен Имперской пушкой и паровой пушкой в турели. Он имеет 25 корпусных очков (КО). Инженер в танке вооружен многоствольным пистолетом.

Специальные правила. Паровой танк является Большой Целью, *несломимым*, излучает *ужас*, и имеет силу подразделения в 10. Он не считается боевой машиной или колесницей и специальные правила для этих типов подразделений к нему не применимы. Он выставляется на поле как полностью самостоятельное подразделение.

Паровые Очки (ПО)

В начале каждого своего раунда игрок, контролирующий паровой танк, должен объявить сколько паровых очков генерирует его танк. Танк может генерировать от 0 до 5 паровых очков.

Киньте D6 за каждое генерируемое паровое очко и сложите вместе выпавшие результаты. Если суммы равна или меньше чем текущее количество корпусных очков танка, то танк работает нормально. Если сумма больше текущего количества корпусных очков, то паровые очки считаются сгенерированными, но при этом произошла неисправность. Киньте кубик по таблице неисправностей и примените результат немедленно.

Помните о том что следует аккуратно вести подсчет паровых и корпусных очков, на виду у противника.

Таблица Повреждений		
D6	Повреждения	ПО
6	Нет	+1
4-5	-D6 КО	-1
2-3	-2D6 КО	-2
1	-4D6 КО	-4

Использование ПО

Паровые очки могут использоваться в фазу движения для движения танка, или в фазу стрельбы для стрельбы из пушки или пушек. Все неиспользованные до конца раунда ПО пропадают.

Каждое действия требует определенного количества паровых очков для выполнения

Действия

Движение вперед до 3 дюймов – 1 ПО

Движение назад до 2 дюймов – 1 ПО

Поворот на месте на 90 градусов – 1 ПО

Давка пехоты – 1 ПО

Стрельба из корпусного орудия – 2 ПО

Стрельба из турельного орудия – 1 ПО

Перемещение парового танка

Танк может двигаться вперед на 3 полных или не полных дюйма, двигаться назад на 2 полных или не полных дюйма или поворачиваться на месте на полные или не полные 90 градусов, все за стоимость 1 ПО. Вы можете свободно комбинировать эти действия в любом порядке

в течении фазу движения, до тех пор пока у вас есть паровые очки. Помните о том что сумма сгенерированных паровых очков используется и для движения и для стрельбы.

Все типы трудного ландшафта считаются непроходимыми для танка. При этом танк может свободно двигаться через все типы препятствий, таких как стенки или заборы. В дополнение если танк успешно прошел по препятствию, то препятствия следует удалить, вернее собрать веничком и совочком, если только оно не слишком длинное, в таком случае следует удалить одну его секцию.

Стрельба

Паровой танк раз в раунд может выстрелить из своего корпусного орудия, в пределах 45-ти градусной арки обзора, как показано на диораме. Это стоит 2 ПО и танк может стрелять, даже если двигался в фазу движения, до тех пор пока у него есть свободные ПО.

Паровой танк раз в раунд также может выстрелить из своего турельного орудия, в любую цель на 360 градусов вокруг себя. Это стоит 1 ПО и танк может стрелять, даже если двигался в фазу движения, до тех пор пока у него есть свободные ПО.

Если в турели расположено темплатное оружие, то темплат следует размещать начиная от конца ствола оружия.

Танк может стрелять из обоих орудий в один раунд, до тех пор пока имеет достаточное количество ПО. Он также может стрелять если находится в ближнем бою, и может стрелять по подразделениям с которыми он сражается в ближнем бою, до тех пор пока при стрельбе нет шансов задеть дружественную модель или модель Паровой танк является большой целью и может стрелять над головами дружественных или вражеских моделей, даже если он находится в ближнем бою.



Диаграмма 1
Паровой танк может стрелять из корпусного орудия только в пределах передней арки обзора в 45 градусов.



Diagram 2a.

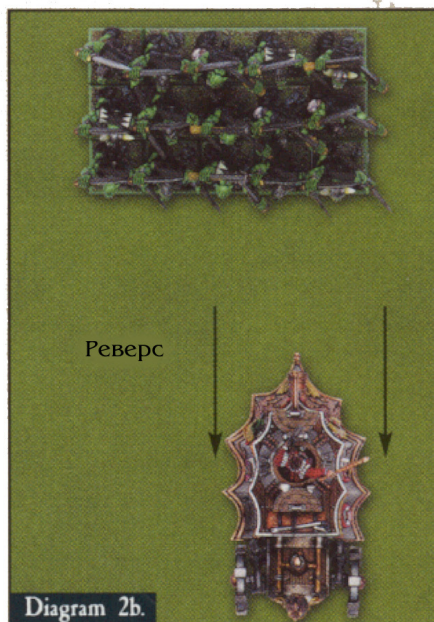


Diagram 2b.

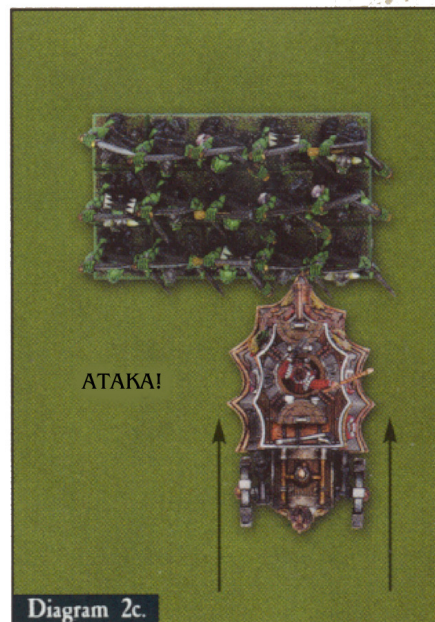


Diagram 2c.

Если танк не находится в ближнем бою то инженер в танке может открыть башенный люк и пострелять по любой цели на 360 градусов вокруг танка из своего многоствольного пистолета, в пределах дальности пистолета. Инженер не может стрелять если танк находится в ближнем бою, но он может «стоять и стрелять» и это единственная реакция на нападение, кроме «держат позицию», которую может декларировать Паровой Танк.

Нападения.

Считается что паровой танк видит на 360 градусов вокруг себя, и соответственно может декларировать нападения на любую цель, которую он видит и может до нее доехать. Танк может совершать любые маневры при нападении, включая реверс и повороты на любой угол, до тех пор пока у него на эти маневры есть ПО. Но помните о том что танк обязан нападать на ту сторону подразделения противника, с которой находится его наибольшая часть. Это означает, например, что вы не

можете нападать на тыл подразделения противника, если при декларации нападения находились в его боковой четверти.

Диаграммы 2 а-с

Танк тратит одно ПО для поворота, 1 по для реверса на 2 дюйма и 2 ПО для нападения на 4 дюйма вперед.

При вступлении в базовый контакт с подразделением противника, танк наносит D3 таранных попадания, также как и колесница, плюс дополнительные D3 за каждый полные 3 дюйма которые прошел вперед танк перед нападением. Следуя примеру на диаграммах 2 танк нанесет 2D3 таранных попадания.

Паровой танк может свободно выходить из ближнего боя, и при этом может декларировать нападения еще раз. То есть он может например отъехать на 6 дюймов назад и напасть на то же подразделение еще раз, проехав 6 дюймов вперед и нанеся 3D6 таранных попадания.

Если танк находится в ближнем бою, и не двигался в этот раунд, он может декларировать что он давит своих противников. Это стоит 1 ПО и танк наносит D3



таранных попадания. Если танк давит своих противников то он не может более двигаться в этот раунд. Такое действия можно совершать только раз в раунд, то есть нельзя давить на все 5 ПО, только на 1.

Подразделения противника, которые окружали паровой танк в ближнем бою, обязаны вернуться назад в строй, если танк покидал ближний бой или давил противников.

Если танк не смог доехать до декларированной цели нападения, то он обязан проехать полную дистанцию движения, его движение не ополовинивается.

Паровой танк не выравнивается с подразделением противника, как все остальные подразделения (смотрите диаграмму 3).

Паровой танк не может нападать на подразделения скирмишеров или на одиночные модели с силой подразделения 1 или 2. Такие модели просто отходят с его пути. При движении танка через такие подразделения отодвиньте модели с пути танка, на минимально необходимое расстояние.

Повреждение парового танка.

Паровой танк начинает игру с определенным количеством корпусных очков. Когда количество корпусных очков падает до 0, танк считается уничтоженным и его модель удаляется со стола. Противник получает победные очки равные стоимости танка. Если по концу битвы танк имеет менее половины начального количества корпусных очков, противник получает победные очки равные половине стоимости танка.

Стрельба по паровому Танку.

При стрельбе по паровому танку попадания распределяются между бронированными пластинами танка, которые трудно пробить, и между более уязвимыми частями танка, такими как зрительные амбразуры или паровой котел. Распределение идет между твердыми частями и мягкими частями.

За каждое попадание киньте D6.

Распределение попаданий		
Локация	Твердое	Мягкое
Фронт	1-5	6
Бок	1-4	5-6
Тыл	1-2	3-6

Паровой танк имеет фронт бок и тыл как указано на диаграмме 4.

Верх танка считается менее бронированным чем

остальные части танка, так что попадание сверху всегда попадает в Мягкое. Под попаданиями с верху подразумевается магия которая не является магическими стрелами. Также автоматически попадает в мягкое любое навесное оружие, типа камнемета или



мортира, если центральное отверстие темплата полностью лежит на верху танка. Если нет, то такое попадание наносит повреждения по стороне танка, на которой находится большая часть темплата.

Повреждение по паровому танку, то есть количество корпусных очков которое теряет танк от попадания определяется следующим образом.

- Киньте D6
- Прибавьте силу атаки
- Прибавьте количество ран которое наносит оружие, если оружие наносит одну рану, ничего не прибавляется.
- Если попадание пришлось в мягкое, то вычтите из результата 8
- Если попадание пришлось в твердое то вычтите из результата 10

Полученный результата есть количество нанесенных повреждений в корпусных очках.

То есть формула следующая

Попадание в мягкое= D6+Сила+D(ран)-8

Попадание в твердое= D6+Сила+D(ран)-10

Пример. Стрела с третьей силой при попадании в мягкое: D6+3+0-8. 0 потому что стрела наносит одну рану. Вам надо выкинуть 6 на кубике для того чтобы нанести танку одно повреждение. Атака с третьей силой не может пробить твердое.

Другие дело пушка, при попадании по твердому: D6+10+D6-10. Пушка наносит от 2 до 12 повреждений. Следует иметь в виду что паровой танк иммунен к действию яда и считается ядовитые атаки как обычные.

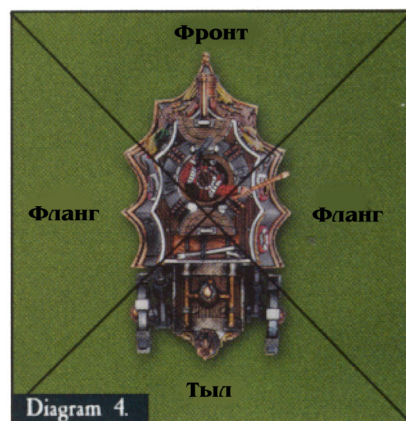
Действие магии на паровой танк

Никакая магия, кроме той которая наносит попадания с определенной силой, не имеет действия на паровой танк. Такие заклинания считаются как обычная стрельба, если они являются магическими стрелами, или автоматом наносит повреждение в мягкое, если это атака сверху, типа Кометы Касандора или Ноги Горка. Если заклинание имеет дополнительные эффекта, кроме повреждений, то танк получает только попадания, и игнорирует вторичные эффекты.

Специальные атаки против Парового Танка

Атака которые попадают автоматически (hit automatically), все равно должны кидать кубик на определение куда попала атака, в мягкое или в твердое. Атаки которые автоматически пробивают (wound automatically), и которые игнорируют спас броски, не имеют дополнительных эффектов при атаке против парового танка.

Все специальные атаки, на танк действуют только с точки зрения нанесения повреждений, другие эффекты, такие как паралич или дополнительные раны в последующие раунды, при атаках по паровому танку игнорируются. Например: Гигант производит специальную атаку «Ударить Дубинкой».





одна рана. Танк не может совершать преследующее перемещение и не может захватывать знамена

Тесты на характеристики и паровой танк.

Паровой танк автоматически проходит все тесты на характеристики, кроме теста на Инициативу, который танк автоматически проваливает.

Таранные попадания по танку.

Таранные попадания по танку наносятся как обычно, и распределяются используя таблицу распределения при стрельбе. Кроме того модель, которая наносит таранные попадания, сама получает D6 попаданий с силой 6.

Следует кинуть куда попала атака, в мягкое или к в твердое. Предположим что атака попала в мягкое. Специальный удара гиганта наносит D6+6 (сила атаки) + 2D6 (количество наносимых ранений) – 8 повреждений по танку.

Ближний бой с танком.

В ближнем бою все модели имеют возможность нанести удары по уязвимым частям танка. Танк считается имеющим WS равным 1. Все модели в базовом контакте с танком, или которые могут быть с ним в базовом контакте, если продолжают свои базы, как показано на диаграмме 5, могут наносить атаки по танку. Модели, которые убиты таранными попаданиями, не могут

наносить свои атаки по танку, как убитые. Если модель в ближнем бою, успешно выкидывает на попадание против парового танка, ее атака наносится в мягкое, если она промахивается, то ее атака наносится в твердое. То есть вне зависимости от того попали ли вы или промахнулись, вы все равно бьете танк, только с разными возможностями для повреждений.

Повреждения подсчитываются по тем же формулам что и при стрельбе.

Результат боя подсчитывается как обычно, при этом каждое очко структурного повреждения считается как

Фанатики ночных гоблинов

Паровой танк не останавливается при выпуске Фанатиков. Любой фанатик который вступает в контакт с танком, наносит ему свои повреждения, распределяемые как при стрельбе, и после того удаляется как убитый.



Empire Steam Tank

<http://www.games-workshop.com>™ & © 2001 Games Workshop Ltd.

Конструирование парового Танка

Основным вариантом парового танка является версия Завоеватель, с пушкой в корпусе, и турельной паровой пушкой. Такой танк стоит 300 очков и имеет 25 КО.

Тем не менее описанные ниже правила позволяют вам самим составлять свои варианты паровых танков, используя различные варианты навески.

Основой любого танка является его таранная версия, которая имеет максимальное количество КО и не имеет оружия. Вы можете за определенную стоимость добавлять навески, которые также влияют на количество КО.

Паровой танк может взять одну корпусную навеску, и/или одну турельную навеску.

Базовая версия – 250 очков – 29 КО

Корпусные Навески

Пушка: +25 очков: - 2 КО

Залповая пушка: +50 очков: -2 КО

Мортира: -50 очков: -10 КО

Если вы берете Мортиру, то более не можете взять турельную навеску.

Турельные навески

Паровая пушка: +25 очков: -2 КО

Боевая платформа: +120 очков: 0 КО

Паровая пушка

Паровая пушка выпускает струю перегретого пара, которая способна обжечь любого и сварить воина в доспехах заживо.

Пушка использует дыхательный темплат, имеет Силу 3, и модификатор к спас броску за доспехи в-3.

Пушка

Оружие которое устанавливается в паровых танках несколько отличается от других имперских пушек.

Пушка имеет дальность в 16 дюймов, Силу в 8, наносит D3 ран, и игнорирует спас броски за доспехи.

Если при стрельбе выпала «осечка», то пушка не стреляла в тот раунд и следует кинуть по табличке неисправностей танка. В дополнение ко все эффектам таблички, если на этом броске выпала 1, то пушка уничтожена, на 2-3 пушка не может стрелять и в следующий раунд.

Пушка в танке не может стрелять шрапнелью, но подразделение, которое находится в базовом контакте с танком, прямо перед стволом, при стрельбе из пушки, в дополнения ко всем остальным эффектам, получает D6 попаданий с силой 3 и модификатором к спас броскам в -3, от струи перегретого пара.

Залповая пушка

Залповая пушка работает точно также как и Хелбластер Империи, со следующими исключениями.

Пушка имеет силу 3 и модификатор к спас броскам в -1, на дальней дистанции.

Пушка имеет силу 4 и модификатор к спас броскам в -2, на ближней дистанции.

Если выпадает осечка, то вы должны кинуть один кубик по табличке неисправностей танка, и один кубик по табличке осечек Хелбластера. Следует иметь в виду что если для Хелбластера выпадает результат «уничтожен», то уничтожается только сама Пушка, а не весь танк.

Мортира

Мортира на танке работает также как и Имперская мортира, за исключением того что мортира на танке имеет дальность от 6 до 24 дюймов.

Если при стрельбе выпала «осечка», то мортира не стреляла в тот раунд и следует кинуть по табличке неисправностей танка. В дополнение ко все эффектам таблички, если на этом броске выпала 1, то мортира уничтожена, на 2-3 мортира не может стрелять и в следующий раунд.

В дополнение к мортире такой вариант танка вооружен двумя боковыми пушками. Если танк не стрелял в этот раунд из мортиры, то команда может использовать для стрельбы эти пушки, и они могут быть использованы против целей стоящих в упор к танку. Пушечки считаются как мушкеты с силой 4, и стрелки всегда считаются не двигавшимися в этот раунд, даже если танк двигался. Команда имеет BS 4.

Боевая платформа

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Практикант	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Вооружение: легкий доспех и ручное оружие

Платформа несет на себе 6 инженеров, и в дополнение в указанному выше оружию, каждый из них несет одно экспериментальное оружие, писаное ниже.

- Хохландская дальнобойная винтовка (смотрите Книгу Империи)
- Многоствольный мушкет (смотрите Книгу Империи)
- Дробовик (стоять или стрелять, дыхательный темплат, Сила 3, бронебойность)
- Багор (требует двух рук, +1 сила, +2 силы против кавалерийских моделей).
- Человеколов (требует двух рук, дает носителю способность Смертельный Удар)
- Цепь и шар (требует двух рук, +3 к Силе в первый раунд боя)

Специальные правила: Практиканты едут на паровом танке также как персонажи едут на колеснице. Правила описанные в книге правил Warhammer приведены ниже в краткой форме:

- Практиканты имеют +2 к спас броскам, получая спас бросок на 4+
- При стрельбе попадании по паровому танку киньте D6, на 6 выстрел пришелся по практикантам, на 1-5 продолжайте процедуру как при стрельбе по самому танку.
- В ближнем бою модели могут выбрать с кем сражаться, с танком или инженерами.

Практиканты могут сражаться без ограничений с моделями расположенными с бока и с фронта танка, но не могут сражаться с моделями с тыла танка. Практиканты со стрелковым оружием не могут стрелять, если танк находится в ближнем бою, и должны использовать ручное оружие вместо стрельбы. Они являются несломимым до тех пор пока танк под ними функционирует, но после того как танк уничтожается, практиканты удаляются с поля боя вместе с ним. Практиканты всегда считаются не двигавшимися в отношении стрельбы, даже если танк двигался. Игрок империи сам может выбрать какой инженер был убит, при удалении убитых.

Армии Бретонии



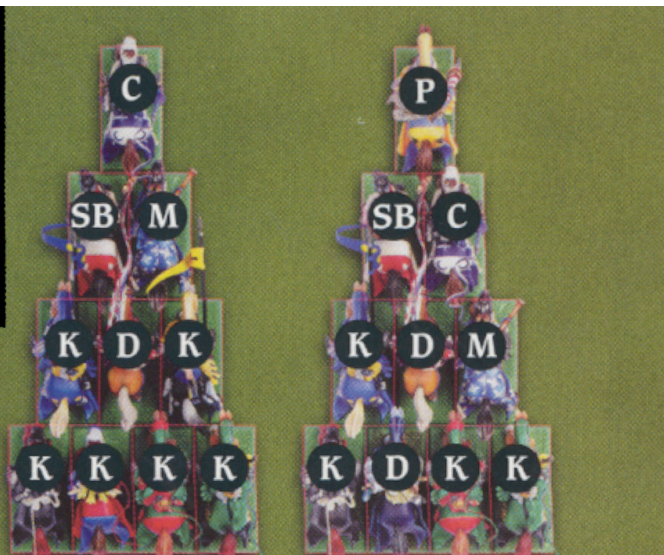
Построение клином.

В армиях Бретонии рыцари могут использовать в бою мощное специальное построение клином, уникальное для них.

Построение представляет собой, как ясно из названия клин конных моделей. Впереди клина едет один рыцарь, далее за ним два рыцаря, далее за двумя три в ряд и так далее. Такое построение в принципе используется для того чтобы прорезать строй противника и расчленять его.

Диаграмма 1

С – Чемпион
М – Музыкант
SB – Знаменосец
К – Рыцарь
D – Дама
Р – Паладин



Бонус за ряды.

При построении клином подразделение имеет очень много рядов, так что бонус к результату боя за ряды клин получает в зависимости от количества моделей в нем.

Количество бонус за

моделей	ряды
1-5	нет
6-9	+1
10-14	+2
15+	+3

Формирование клина

Подразделение рыцарей в армии Бретонии может быть изначально выставлено на поле в построении клином. Также оно может принять это построение в свою фазу движения через полное реформирование. Все правила для реформирования применимы в полном объеме. Лидер подразделения остается на месте, а остальная часть подразделения формирует за его спиной клин. Лидер, и соответственно клин, при построении могут повернуться в любую сторону. Подразделение рыцарей, построенное клином, может принять нормальное построение в ряды также через реформирование в свою фазу движения. Перестроение из одного строя в другой занимает всю фазу движения подразделения, и оно более ничего не может делать в фазу движения.

Во главе клина всегда ставится лидер подразделения, чемпион. Если подразделение включает одного или более персонажей, то более сильные персонажи должны выставляться в качестве лидера клина, Герцоги сначала, затем паладины. Знаменосец и музыкант подразделения

должны размещаться как можно ближе к лидеру клина, после чемпиона и других персонажей. Если ваш клин не включает персонажей, то во главе клина всегда стоит чемпион, а во второй линии за ним стоят музыкант и знаменосец.

Исключением являются Дамы и Пророчицы. Они должны размещаться в клине таким образом чтобы не находится в базовом контакте с противником, то есть в центре строя. Это отображает галантное желание рыцарей защитить уязвимых в бою дам. Смотрите правила ниже.

Следует иметь в виду что рыцари вокруг Дам и Пророчиц блокируют им линию взгляда, мешая творить некоторые виды заклинаний.

Если в последнем ряду не хватает рыцарей для того чтобы полностью его заполнить, то рыцари в нем размещаются как можно ближе к краю строя. Это является исключением из общего правила что модели в последнем ряду должны размещаться как можно ближе к центру строя.

Перемещение и маневрирование.

Клин может двигаться и поворачиваться в соответствии с общими правилами, измеряя дистанцию поворота от самого широкого полного ряда. Клин не может совершать разворот, но он может двигаться в бок или назад, считая каждый пройденный дюйм за два. Клин также может поворачивать при движении назад, также считая каждый пройденный дюйм за два. Клин может маршировать только если он двигался только вперед в этот раунд.

Угол зрения клина отсчитывается только от модели лидера, как нарисовано на диораме слева. То есть при нападении цель должен видеть в первую очередь лидер. Клин может совершить один поворот при нападении, как обычно.

Дорогу крестьяне.

Из за своего специфического построения и отсчета угла зрения, клин может оказаться в ситуации когда он вступает в базовый контакт с противниками, на которых он не может напасть. На практике две модели вне угла зрения могут

Диорама 2

Этот клин может при движении отодвинуть со своего пути одиночную модель противника или подразделение скирмишеров.



запереть клин, не позволяя ему двигаться вперед, и находясь вне зоны видимости клина. Это можно делать, только если подразделения противника размещены в рядах, и готовы к сражению. Но это не применимо если клин запирают одиночные модели или отряды скирмишеров. Для этого существует специальное правило «Дорогу Крестьяне». Суть правила заключается в том что, если клин рыцарей двигается вперед, и при этом вступает в базовый контакт с подразделением противника, которое лидер не мог видеть на начало движения, и которое имеет Силу Подразделения 1 или 2 или является подразделением скирмишеров, то это подразделение должно отодвинуться с пути клина, на расстояние достаточное для его прохождения. Это применимо и при нормальном движении, а также при поворотах и при нападениях.

Фланги и тыл клина и нападения на клин.

Клин не считается не имеющим флангов, а его длинные боковые стороны считаются как фронт, и нападение на широкую сторону клина не дает бонус к результату боя. Клин имеет тыл, который отсчитывается от последнего ряда, полного или нет, и все правила связанные с нападение в тыл применимы в полном объеме.

Подразделение, большая часть которого располагается во фронтальной арке, то есть поле зрения лидера, должны нападать во фронт клина, если он свободен на момент декларации нападений. Если фронт занят с прошлого раунда, то подразделение может нападать на боковую, широкую сторону клина. Подразделения большая часть

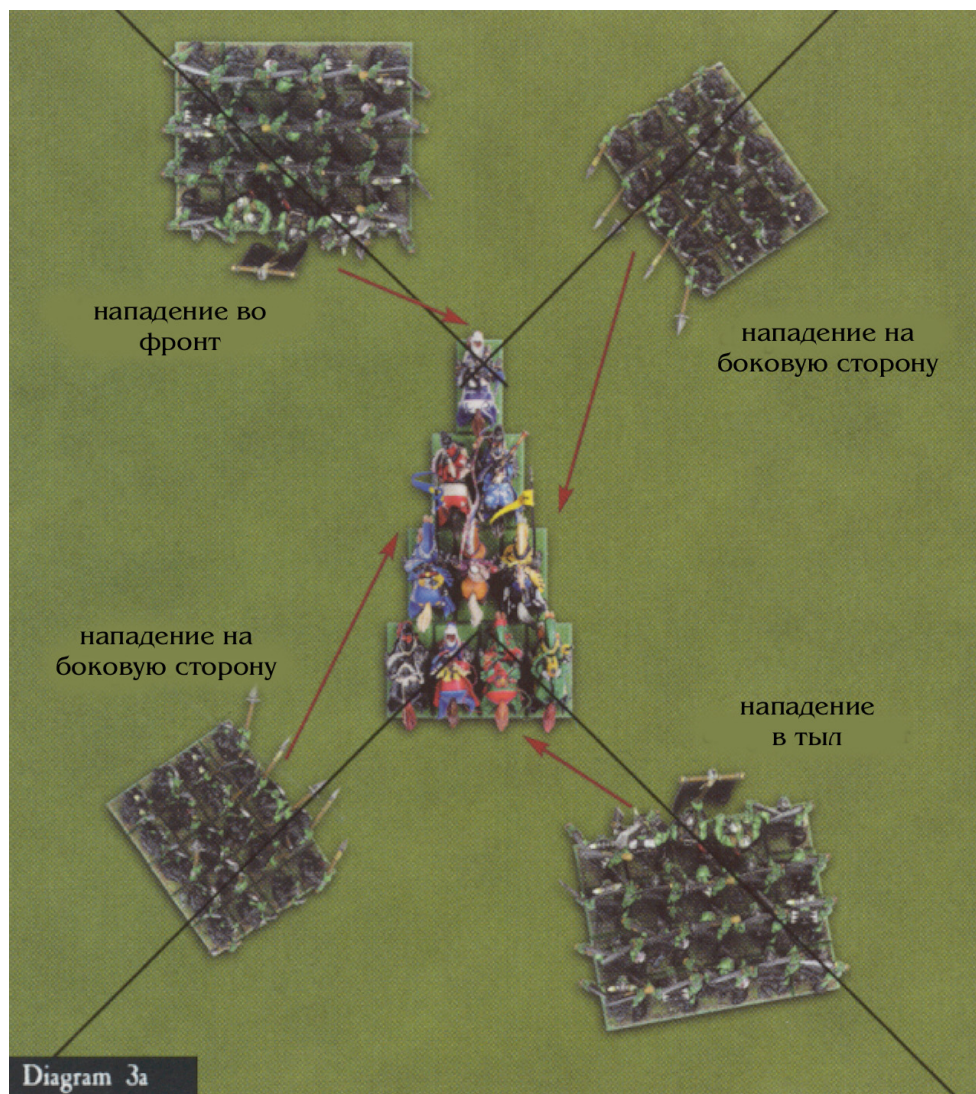


Diagram 3a

которых находится в арке между полем зрения лидера и тыловой аркой должны нападать на широкую сторону клина. Следует иметь в виду что нападение на широкую сторону клина не считается нападение во фланг, не приносит бонусы к результату боя и не требует теста на панику, если клин уже пребывает в ближнем бою. Смотрите для более полного понимания диорамы. Если подразделение нападет на широкую сторону клина, то придвигается к ней.

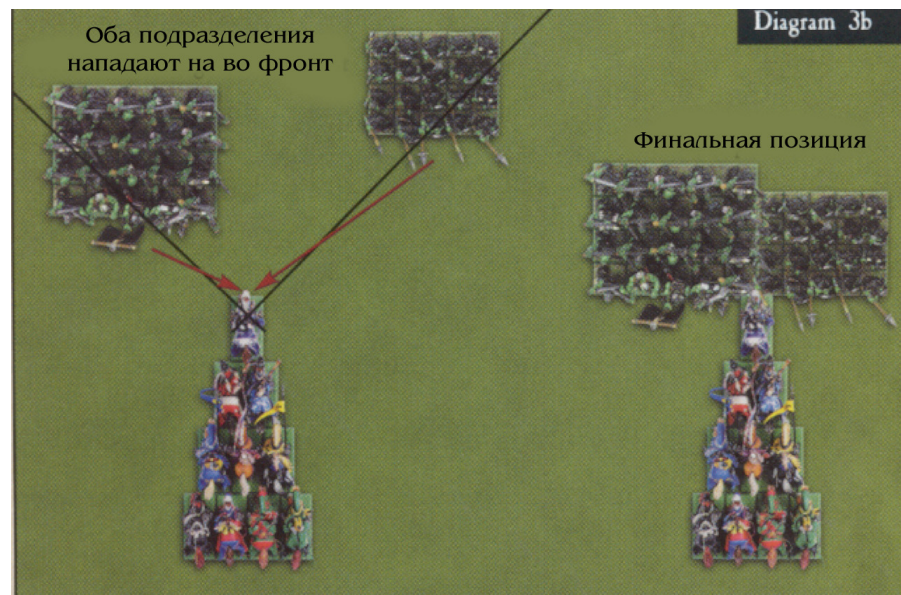


Diagram 3b



Диорама 3с
Когда фронт
клина занят
другим
подразделением,
можно напасть
на широкую
сторону клина.

Ближний бой с клином.

При нападении клин располагается таким образом что в базовый контакт с противником вступает только лидер, а все остальное построение клина сохраняется. Предполагается что на реальном поле боя клин либо прорывает строй противника либо увязает в нем.

В клине любая модель на его крае может сражаться в ближнем бою и считается находящейся в базовом контакте с противником до тех пор пока прямо перед ней есть модели противника и нет дружественных моделей между ней и противником.

В свою очередь любая модель в подразделении противника может сражаться с клином если модель из клина расположена прямо перед ней. Также такая модель считается в базовом контакте с теми моделями которые находятся прямо перед ней. Рыцари которые имеют в базовом контакте модели с фронта и с бока могут сражаться с любой моделью по своему желанию.



Удаление убитых.

При удалении убитых следует начинать удалять центральные модели в самом последнем ряду, оставляя крайние. Помните что вы должны удалить модели из последнего ряда, до тех пор пока он не кончится. Если лидирующий персонаж убит, то его место занимает следующая в очередности лидерства модели, то есть место персонажа занимает чемпион, и так далее. Соответствующим образом реформируется и клин.

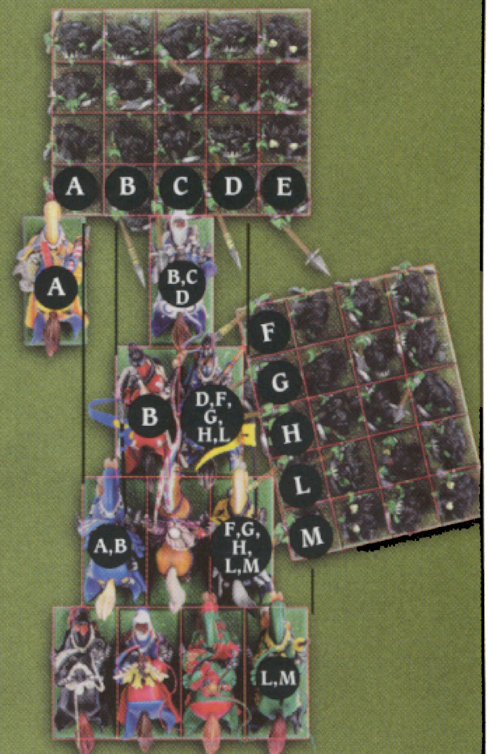
Окружение.

Модели в клине не могут совершать окружение вражеского строя. И модели противников не могут окружать клин.

Диорама 4
Гоблины в подразделении поименованы по буквам от А до Е. На каждом рыцаре отображены буквы. Указывающие с каким гоблином он пребывает в базовом контакте.



Диорама 5
Гоблины в подразделении поименованы по буквам от А до М. На каждом рыцаре отображены буквы, указывающие с каким гоблином он пребывает в базовом контакте. Заметьте что самый левый рыцарь в последнем ряду не может сражаться с гоблином А и наоборот из за паладина между ними.



Молитва о благословении леди.

Перед битвой рыцари Бретонии опускаются на колени и испрашивают божественного благословения Леди. Враги могут только бессильно наблюдать как в ответ на горячую молитву рыцарства сама земля начинает сочиться магической энергией, защищая своих верных последователей и вселяя страх и неуверенность в сердца их врагов.

Сразу после того как обе стороны расставили свои силы но до того как стороны начинают располагать своих разведчиков, игрок Бретонии может обратиться с прошением о благословении к Леди. Если он делает это, то он должен немедленно разместить всех своих разведчиков в своей зоне размещения. После этого противник выставляет своих разведчиков в соответствии с требованиями сценария, и он получает право выбора кто ходит первым.

Благословение.

Благословение Леди несет могучее проклятие все врагам рыцарства и всем тем кто нарушает правила честного поединка использованием нерыцарского оружия.

Каждое подразделение или боевая машина, которая пытается стрелять в подразделение рыцарей или в персонажа рыцаря должны пройти тест на Благословение. На 1-3 тест провален и стрелок не может более стрелять из этой боевой машины. На 4+ тест пройден и стрелки могут стрелять как обычно. Этот тест должен проходить каждой машиной при каждой попытке стрельбы.

Если пытаются стрелять подразделение стрелков, то тест следует проходить за каждую модель в подразделении. Те кто не смог пройти тест не могут более стрелять в этот раунд.

Потеря благословения.

Благословение Леди немедленно теряется если произошло одно из следующих событий

- Подразделение рыцарей или персонаж рыцарь выбрал «бежать» как реакцию на нападение.
- Игрок Бретонии решил не принимать Вызов на поединок, если в его подразделении была модель, которая могла его принять
- Если любая модель в армии Бретонии выстрелила по кавалерийской модели противника со спас броском на 4+ и лучше (по рыцарю достойному поединка).
- Бретонское знамя Армии было захвачено противником.
- Убита Пророчица
- Убиты две дамы, Благословение спадает после смерти второй.

Магические предметы

Эти магические предметы могут быть выбраны персонажами в Бретонской армии в дополнение к Распространенным магическим предметам.

Магическое оружие

Меч героев – 50 очков

В ближнем бою с противником со Стойкостью 5 и более носитель получает бонус к Силе в +3 и каждая успешно нанесенная рана считается как D3 ран.

Меч Первого Воина Леди – 40 очков

До тех пор пока армия Бретонии имеет благословение носитель меча может перебрасывать броски на попадание и пробивание. Если Благословения не было или оно было потеряно меч считается как не магическое ручное оружие.

Утренняя Звезда Фракасса – 30 очков

Носитель получает бонус +2 к силе в первый раунд боя. В дополнение за каждое попадание в ближнем бою киньте D6. На 4+ если противник имел магическое оружие оно считается уничтоженным.

Копье поиска – 20 очков

Носитель получает бонус +2 к силе в тот раунд когда нападет и при нападении может перебрасывать броски на попадание.

Магические доспехи.

Доспех Сияния – 100 очков.

Дает спас бросок за доспехи на 4+ и может быть скомбинирован с другими видами доспехов. Также все модели получают пенальти в -1 на попадание по носителю, в ближнем бою и при стрельбе.

Щит Грааля – 50 очков

Дает спас бросок за доспехи на 6+ и может быть скомбинирован с другими видами доспехов. Также дает магический спас бросок на 4+. Только для моделей с Добродетелью Грааля.

Латы Фортуны – 40 очков.

Дает спас бросок за доспехи на 5+ и может быть скомбинирован с другими видами доспехов. Также дает магический спас бросок на 5+.

Мифриловый Шлем – 30 очков.

Дает спас бросок за доспехи на 6+ и может быть скомбинирован с другими видами доспехов. Также носитель может перебрасывать проваленные спас броски за доспехи.

Талисманы

Коготь Дракона – 50 очков

Носитель и его скакун имеют магический спас бросок на 5+ и полностью иммунны к действию Драконьего Дыхания.

Кровавый Покров – 30 очков

Все оружие которое наносит несколько ран, наносит по носителю этого предмета только одну рану. В дополнение если носитель умирает автоматически, например из за заклинания или из



за способности Смертельный Удара, то Покров считается уничтоженным, а носитель получает только одну рану, без спас бросков любого вида.

Заколдованные предметы

Локон Изольды – 25 очков

В начале фазы ближнего боя укажите одну модель противника в базовом контакте с носителем. В эту фазу носитель попадает по этой модели на 2+, без учета любых модификаторов, положительных или отрицательных. Одноразовый предмет.

Рубиновый Бокал – 25 очков

Предмет начинает действовать в конце фазу, в которую подразделение в котором находится носитель, получило не отбитую доспехами рану. Носитель и все его подразделение получают магический спас бросок на 6+.

Священная Икона – 45 очков

До тех пор пока армия Бретонии имеет Благословение Леди икона дает подразделению, в котором находится носитель Магическое Соппротивление (3).

Магическая Аркана

Кубок Малфандира – 25 очков

Носитель может использовать этот предмет в начале магической фазу любого игрока. Киньте D6. На 1 носитель получает рану, без спас бросков любого вида. На 2+ носитель добавляет в магический пул один кубик, соответствующего вида.

Зелье Святое – 10 очков

Вы можете использовать этот предмет перед тем как кидать кубики на сотворение заклинания или его разрушения. Если использовали предмет то вы можете прибавить +1 к значению одного кубика. Это может убирать Магическую Ошибки или вызывать Непреодолимую Силу. Одноразовый предмет.

Серебряное зеркало – 50 очков

Вы можете использовать этот предмет для того чтобы отразить одно вражеское заклинание которое имеет своей целью подразделение в котором находится маг или самого мага, после того как кинуты кубик на сотворение заклинания, но вместо того чтобы пытаться заклинание разрушить. Отражено может быть даже заклинание сотворенное с Непреодолимой Силой. Заклинание отражает в мага сотворившего его и в его подразделение. Противник может попытаться разрушить заклинание используя предметы или свои кубики силы как кубик разрушения заклинания, если оно не сотворено с непреодолимой силой. Следует иметь в виду что не может быть отражено заклинание которое не имеет своей целью подразделение мага, а захватывает его в радиус своего действия. Одноразовый предмет.



Магические знамена

Знамя леди – 100 очков

Все вражеские подразделения, хотя бы одна модель в котором стоит в базовом контакте с носителем знамени не получает бонусов за ряды в ближнем бою.

Знамя Защиты – 50 очков

Все модели в подразделении с этим знаменем имеют магический спас бросок на 4+ от простых и магических стрел с силой 6 и выше.

Знамя Доблести – 50 очков

Подразделение кидает все тесты на лидерство, включая и Брейк тесты, на 3 кубиках и игнорирует значение наибольшего.

Знамя Странствующего рыцарства – 25 очков

Все странствующие рыцари, кроме присоединившихся персонажей, получают бонус в+1 к силе при нападении. Только для подразделений странствующих рыцарей.

Знамя Чалонса – 10 очков

Подразделение на которое нападет подразделение с этим знаменем не может выбрать реакцию «стоять и стрелять».

Специальные правила Бретонии.

Следующие специальные правила применимы ко все моделям в армии Бретонии.

- Бретонские рыцари могут использовать построение Клином, правила которого описаны выше.
- Бретонская армия может использовать Благословение леди, полные его правила описаны выше.
- Герцоги и Паладины которые имеют кавалерийское копье и магическое оружие при нападении всегда используют копье, а магическое оружие могут использовать только в последующие раунды боя.
- Армия Бретонии всегда должна включать Знаменосца Армии, и он не считается к допустимому максимуму героев. То есть вы можете иметь одного дополнительного Палладина в армии, и он должен быть знаменосцем армии.
- Бретонский Боевые Кони не имеют пенальти в -1 к движению за бардинг
- Добродетель Рыцаря: модель иммунна к *панике*, которую вызывают модели не рыцарей.
- Добродетель Поиска: модель иммунна к *панике*.
- Добродетель Грааля: модель иммунна ко всей психологии.

Количество Лордов и героев, которое вы можете вывести в поле в зависимости от стоимости армии, приведены ниже.

Стоимость армии	Максимум персонажей	Максимум лордов
<2000	0-3	0
2000-2999	0-4	до 1
3000-3999	0-6	до 2
+1000	+2	+1 макс

Ваша армия всегда может включать персонажей меньше чем максимально доступно, но один персонаж должен быть всегда, это генерал. Вы не обязаны включать Лордов, все ваши персонажи могут быть Героями. Вы обязаны сообщить вашему противнику кто из ваших героев Генерал. Помните о том что Бретонская армия должна включать Знаменосца армии, и он не считается к максимуму допустимых героев.

Лорды

Герцог – 100 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Герцог	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Гипогриф	7	4	0	5	5	4	4	4	8
Пегас	8	3	0	4	4	3	4	2	7

Вооружение: Ручное оружие. Может иметь Двуручное Оружие (+6 очков) или кавалерийское копье (+6 очков). Может иметь тяжелый доспех (+6 очков) и может нести щит (+6 очков).

Дополнения

- Может иметь магических предметов из списка распространенных предметов или Бретонских магических предметов на общую сумму до 100 очков.
- Может ехать в бой на Гипогрифе (+200 очков), или на Пегасе (+50 очков). Если герцог не выбирает себе скакуна, то он **должен** ехать в бой на Боевом Конне с бардингом (+21 очко).

Специальные правила. Герцог имеет Добродетель Рыцаря. Может также иметь Добродетель Поиска (+10 очков) или Добродетель Грааля (+20 очков). Гипогриф может *летать*, является *большой целью*, и излучает *ужас*. Пегас может *летать*.

Пророчица Леди Озера – 160 очков.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пророчица	4	3	3	3	3	3	3	1	8
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Пегас	8	3	0	4	4	3	4	2	7

Вооружение: Ручное оружие.

Магия. Является магом 3 уровня. Может стать магом 4 уровня за +35 очков. Может использовать магические школы Зверя, Небес, Жизни и Света.

Дополнения

- Может иметь магических предметов из списка распространенных предметов или Бретонских магических предметов на общую сумму до 100 очков.
- Может ехать в бой на Пегасе (+50 очков) или на Боевом Конне (+15 очков), который может иметь бардинг (+6 очков).

Герои

1+ Паладин – 60 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Паладин	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Пегас	8	3	0	4	4	3	4	2	7

Вооружение: Ручное оружие. Может иметь Двуручное Оружие (+4 очков) или кавалерийское копье (+4 очков). Может иметь тяжелый доспех (+4 очков) и может нести щит (+4 очков).

Дополнения

- Может иметь магических предметов из списка распространенных предметов или Бретонских магических предметов на общую сумму до 50 очков.
- Может ехать в бой на Пегасе (+50 очков). Если не выбирает себе скакуна, то он **должен** ехать в бой на Боевом Конне с бардингом (+14 очко).
- Бретонская армия должна включать одного дополнительного паладина, который не он не считается к максимуму допустимых героев, и который должен быть знаменосцем армии, без дополнительной стоимости. Он может нести магическое знамя, без ограничений по стоимости, но в этом случае не может иметь других магических предметов. Он не может иметь другого вооружения кроме тяжелого доспеха боевого коня с бардингом.

Специальные правила. Паладин имеет Добродетель Рыцаря. Может также иметь Добродетель Поиска (+10 очков) или Добродетель Грааля (+20 очков).

Дама – 60 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дама	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Вооружение: Ручное оружие.

Магия. Является магом 1 уровня. Может стать магом 2 уровня за +35 очков.

Может использовать магические школы Зверя, Небес, Жизни и Света.

Дополнения

- Может иметь магических предметов из списка распространенных предметов или Бретонских магических предметов на общую сумму до 50 очков.

Может ехать в бой на Боевом Коне (+10 очков), который может иметь бардинг (+4 очков).

Основные подразделения

Странствующие рыцари – 21 очко за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Чемпион	4	3	3	3	3	1	3	2	7
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер подразделения: 5+

Вооружение: Ручное оружие, кавалерийское копье, тяжелый доспех, и щит.

Едут в бой на боевых конях с бардингом.

Дополнения.

- Один рыцарь **должен** быть знаменосцем без дополнительной стоимости.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 25 очков.
- Один рыцарь может быть музыкантом за +8 очков
- Один рыцарь может быть Чемпионом за +16 очков.

Специальные правила: Странствующие рыцари имеют Добродетель Рыцаря.

Рыцари Королевства – 25 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Чемпион	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер подразделения: 5+

Вооружение: Ручное оружие, кавалерийское копье, тяжелый доспех, и щит.

Едут в бой на боевых конях с бардингом.

Дополнения.

- Один рыцарь **должен** быть знаменосцем без дополнительной стоимости.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один рыцарь может быть музыкантом за +9 очков
- Один рыцарь может быть Чемпионом за +18 очков.

Специальные правила: Рыцари Королевства имеют Добродетель Рыцаря.



Выбор подразделений.

Подразделения делятся на Основные, Специальные и редкие. Количество подразделений обязательное или доступное в армии в зависимости от ее стоимости приведено ниже.

Стоимость армии	Основные	Специальные	Редкие
<2000	2+	0-3	0-1
2000-2999	3+	0-4	0-2
3000-3999	4+	0-5	0-3
+1000	+1	+1	+1

Следует иметь в виду что в разделе основные подразделения указано МИНИМАЛЬНОЕ количество основных подразделений которые вы должны иметь в вашей армии на данное количество очков. То есть на 2000 вы ДОЛЖНЫ иметь 3 основных подразделения и одного персонажа, который будет вашим генералом.

Также в Воинском листе указаны дополнительные ограничения по количеству.

Описание подразделения. Каждое подразделение описано в Воинском Листе. Дается описание параметров подразделения и его имя.

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также если необходимо тех моделей которые в него входят, например, в подразделении Рыцарей в дополнения к самим рыцарям даются профили их скакунов и чемпиона.

Размер подразделения. В этом разделе дается минимальное и максимальное количество моделей в подразделении. Максимальное количество может быть бесконечным.

Вооружение и доспехи. Описываются вооружение и доспехи, которые модели имеют по определению.

Дополнения. В этом разделе даются описания и стоимости дополнения к подразделения, например чемпионы, дополнительное вооружение и доспехи. Предметы, указанные в этом разделе являются не обязательными.

Специальные правила. Довольно не удобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже описаны ранее в книге. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению. Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описания моделей в разделе описания подразделений или в основной книге правил Warhammer.



Оруженосцы – 4 очка за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Оруженосец	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Сержант	4	3	3	3	3	1	3	2	7

Размер подразделения: 10+

Вооружение: Ручное оружие и легкий доспех. Могут иметь копья за +2 очка или алебарды за +2 очка за модель. Могут иметь щиты за +1 очко за модель.

Дополнения.

- Один оруженосец может быть знаменосцем за +10 очков.
- Один оруженосец может быть музыкантом за +5 очков
- Один оруженосец может быть Сержантом за +10 очков.

Специальные подразделения

Лучники – 8 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лучник	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Сержант	4	3	3	3	3	1	3	2	7

Размер подразделения: 10+

Вооружение: Ручное оружие и длинный лук. Могут иметь легкий доспех за +1 очко за модель.

Дополнения.

- Один лучник может быть знаменосцем за +10 очков.
- Один лучник может быть музыкантом за +5 очков
- Один лучник может быть Сержантом за +10 очко

Сквайры – 9 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сквайр	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Ловчий	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Размер подразделения: 5-15

Вооружение: Ручное оружие и длинный лук.

Дополнения.

- Один сквайр может быть ловчим за +5 очков.
- Одно подразделение сквайров может быть Лесниками, за + 1 очко за модель

Специальные правила: Сквайры являются *скирмишерами*. Лесники являются *скирмишерами* и *разведчиками*.

Конные сквайры – 16 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сквайр	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Ловчий	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер подразделения: 5+

Вооружение: Ручное оружие, лук и копье.

Дополнения.

- Один сквайр может быть ловчим за +7 очков.
- Один сквайр может быть музыкантом за +7 очков.
- Один сквайр может быть знаменосцем за +14 очков.

Специальные правила: Конные сквайры являются *легкой кавалерией*.

Редкие подразделения

Ищущие Рыцари – 29 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	4	4	3	4	3	1	4	1	8
Чемпион	4	4	3	4	3	1	4	2	8
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер подразделения: 5+

Вооружение: Ручное оружие, кавалерийское копье, тяжелый доспех, и щит. Едут в бой на боевых конях с бардингом.

Дополнения.

- Один рыцарь **должен** быть знаменосцем без дополнительной стоимости.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один рыцарь может быть музыкантом за +9 очков
- Один рыцарь может быть Чемпионом за +18 очков.

Специальные правила: Ищущие Рыцари имеют Добродетель Поиска.

Рыцари Грааля – 32 очка за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	4	5	3	4	3	1	4	1	8
Чемпион	4	5	3	4	3	1	4	2	8
Боевой Конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер подразделения: 5+

Вооружение: Ручное оружие, кавалерийское копье, тяжелый доспех, и щит. Едут в бой на боевых конях с бардингом.

Дополнения.

- Один рыцарь **должен** быть знаменосцем без дополнительной стоимости.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 75 очков.
- Один рыцарь может быть музыкантом за +10 очков
- Один рыцарь может быть Чемпионом за +20 очков.

Специальные правила: Рыцари Грааля имеют Добродетель Грааля.



Воинский Лист Лизардменов



Магия Слаанов: Мудрость Древних



Слааны являются самыми могучими магами в мире, и для их противников является большой удачей то, что мысли Слаанов часто заняты другими, более важными для них вещами, а не войнами с низшими расами. При выборе заклинаний слааны имеют большую свободу чем остальные маги. Они могут выбирать заклинания из всех восьми Школ Магии. Более того они

могут выбирать заклинания из разных школ за один раз.

То есть вы выбираете первую школу магии для слаана, кидаете кубик, смотрите какое заклинание вам выпало, можете заменить его на первое, далее выбираете следующую школу магии или остаетесь в прежней, кидаете кубик и так далее. Тем не менее вы не можете иметь два одинаковых заклинания из одной школы и должны перекидывать повторы. Но вы можете иметь два разных заклинания с одинаковым эффектом.

Магия скинков.

Скинки менее опытные в путях магии и их основная специализация это астрономия и астрологи. Шаманы скинков могут использовать школу Небес (Heavens).

Магические предметы

Вы можете выбирать для своих персонажей Распространенные магические предметы по стоимостям указанным в основной книге правил Warhammer.

В дополнение вы можете использовать описанные ниже предметы, которые предназначены только для армии Лizardменов.

Клинок Паранхи – 50 очков

магическое оружие

+2 к Атакам.

Кинжал Сотека – 50 очков

магическое оружие

Только для скинков. +1 к Силе. В дополнение, при сражении со Скейвенами, каждая рана нанесенная этим оружием считается как две, при подсчете результата боя.

Меч Шершня – 25 очков

магическое оружие

Персонаж всегда бьет первым.

Битаметл – 35 очков

Магический доспех

Считается как тяжелый доспех (5+) и может быть скомбинирован с другими доспехами. В дополнение персонаж может перекидывать проваленный спас броски за доспехи.

Стегодоновый шлем – 15 очков

Магический доспех.

Дает 5+ спас бросок за доспехи и может быть скомбинирован с другими доспехами.

Глифное ожерелье – 30 очков

Талисман

5+ магический спас бросок

Амулет Итзла – 40 очков

Талисман

2+ магический спас бросок против первой нанесенной раны. Одноразовый.

Амулет Ксапати – 40 очков

Талисман

Дает носителю *Магическое Сопротивление (2)*.

Плащ из перьев – 40 очков

Магический предмет

Только для пеших скинков. Модель может использовать правило *Полета*.

Проклятая Голова – 20 очков

Магический предмет

Укажите вражеского персонажа в начале игры. Все раны, нанесенные носителем этому персонажу, удваиваются.

Табличка Доминиона – 50 очков

Магическая аркана

Табличка дает 1 дополнительный кубик силы каждую магическую фазу лизардменов и один дополнительный кубик разрушения заклинания каждую магическую фазу противника.

Тотем Пророчества – 75 очков

Магическое знамя

Подразделение излучает *страх*.

Солнечное знамя Чотека – 40 очков

Магическое знамя

Стрельба по подразделению имеет пенальти в -1 на попадание.

Тотем Несущих Гребни – 30 очков

Подразделение получает магический спас бросок на 5+ против простых и магических стрел с силой 5 и более.

Знамя Ягуара – 20 очков

Магическое знамя

Подразделение догоняет на расстояние на один D6 больше.

Знаки Богов

Многие боги посылают знаки своего благорасположения на некоторых их скинков или заурусов. Такие знаки тщательно экзаменуются писцами скинков и заносятся в архивы лизардменов, чтобы индивидуумы, несущие такие знаки, заняли положенное им место в иерархии лизардов.

Персонажи скинков и заурусов могут брать Знаки Богов вместе с магическими предметами или вместо них. Следует иметь в виду что ограничение по суммарной стоимости магических предметов персонажа в равной степени распространяется и на Знаки. Каждый персонаж может иметь один Знак только единожды, но может иметь несколько разных знаков, и разные персонажи в вашей армии могут иметь одинаковые Знаки.

Вам следует цветом указывать Знаки на моделях, нанося на них полосы или пятна соответствующего цвета, или просто красить модель в цвет Бога.

Знак Древних – 50 очков

+1 Рана – альбинизм белый

Знак Тлаксотла – 50 очков

+1 Лидерство – желтый

Знак Чотека – 25 очков

+1 Атака – вермилон

Знак Сотека – 25 очков

Бешенство – кроваво красный

Знак Итзла – 25 очков

+1 сила – большой гребень

Знак Тепока – 15 очков

Только для скинков шаманов. Шаман знает на 1 заклинание больше чем положено ему по уровню - пурпурный

Знак Хуанчи – 15 очков

+1 Движение – черный

Знак Тзунки – 5 очков

+2 Инициатива

Специальные правила Лizardменов

Следующие специальные правила применимы для армии Лizardменов.

- **Хладнокровные.** Лizardмены проходят тесты на лидерство на 3 кубиках и игнорируют кубик с наибольшим значением.
- **Водные.** Скинки и Краксигоры могут передвигаться по водным элементам трудного ландшафта, таким как реки, болота, озера и так далее без штрафа к движению. Также они считаются находящимися в мягком укрытии, если находятся на таких элементах ландшафта.
- **Чешуйчатая шкура.** Многие лizardмены имеют грубую шкуру, которая дает им защиту как броня. Заурусы и саламандры имеют защиту на 6+, Краксигоры на 5+, и стегодоны на 4+.
- **Дыхательная трубка.** Это стрелковое оружие, которое имеет дальность 12 дюймов, силу 3, и 2 X многочисленные выстрелы. Это оружие получает штрафы за дальнюю дистанцию, движение и прочие как обычно.
- **Ядовитые атаки.** Все стрелковые атаки от скинков, включая стрельбу из луков, джавелины и дыхательные трубки считаются как ядовитыми. Следует иметь в виду что это применимо только к стрелковым атакам и не применимо к атакам в ближнем бою.
- **Подразделения с моделями разного размера.** Это не новое правило, оно описано основной книге правил Молота Войны. Если в подразделении присутствуют модели разного размера, то вы можете выбрать, по какому типу моделей вы стреляете. То есть если вы стреляете по подразделению саламандры, которая включает в себя одну саламандру и четырех скинков, вы можете стрелять конкретно в саламандру. Штрафы в -1 на попадание при стрельбе по подразделению скормишеров применимо.

Следует иметь в виду что в соответствии с последними исправлениями ядовитые атаки не работают, если при стрельбе требуется 7 и более на попадание

Слааны.

Слааны являются лидерами Лizardменов. Они пребывают в неустанных трудах, осуществляя вселенский план древних, нередко на поле боя. Армия Лizardменов часто является просто свитой какого либо важного слаана.

Специальные правила: Хладнокровный, Большая Цель.

Паланкин. Слаан идет в бой на паланкине. Это является единой моделью, подобной колеснице, и располагается на базе шириной в 75 мм и глубиной в 50 мм.

Если слаан присоединяется к подразделению обычных войск, то подразделения считает свой бонус за ряды, таким образом, как будто на месте паланкина стоит соответствующее количество моделей.

Паланкин со слааном имеет Силу Подразделений в 8. Пометка для самых хитрых: паланкин со слааном не колесница.

Погружение во внутренний мир. Слаан полностью погружен в труды по осуществлению вселенского плана Древних, и всем методам сражения всегда предпочитает магию. Так что слааны не могут использовать магического оружия и доспехов.

Щит Древних. Слаан имеет Магический спас бросок на 2+, против атак от моделей не в базовом контакте с паланкином, и 4+ магический спас бросок от моделей в базовом контакте с паланкином.

Заурусы.

Заурусы представляют собой особый вид лizardменов выведенный для битвы. Они составляют основу армии лizardдов сейчас.

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 6+.

Храмовые стражи.

Элитным подразделением заурусов являются Храмовые Стражи, охраняющие самого слаана, и не редко сопровождающие его паланкин на поле боя.

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 6+.

Священный Долг. Храмовые Стражи полностью отдают себя служению своим господам. Подразделения Храмовых Стражей являются упорными.

Скинки

Скинки являются менее сильными и стойким воинами чем Заурусы, но при этом более маневренными и умными. Они действуют подобно партизанам, уходя от прямого сражения и нападая на бока армии противника, осыпая врагов дождем ядовитых дротиков и стрел.

Специальные правила: Хладнокровный, Водные, Скрмишеры.

Разведчики. Скинки являются *разведчиками* как описано в основной книге правила Warhammer. В дополнение они считаются не видимыми противником если они расположены в пределах водного элемента ландшафта и не ближе чем в 2 дюймах от его края. Они должны располагаться не ближе чем в 10 дюймах, как обычно.

Герои скинков также могут выставляться на поле боя вместе с подразделения скинков, как разведчики.

Хамелиолиновые Скинки

Хамелиолиновые скинки являются исключительно редким и скрытным выводком скинков. Их кожа меняет цвет, подстраиваясь под цвет окружающего пространства и укрывая их из поля зрения врагов.

Специальные правила: Хладнокровный, Водные, Скрмишеры.

Хамелиолин. Хамелиолиновые скинки могут быть выставлены на поле как обычные разведчики, но без минимально необходимой дистанции между ними и противником. Также они могут быть выставлены в любом месте стола, хоть на открытой местности, но не ближе чем в 12 дюймах от противника. Также противник получает дополнительное штрафы в -1 на попадание при стрельбе по хамелиолиновым скинкам.

Колд Уаны.

Колд Уаны являются огромными рептилиями, которые трудны в дрессировке, но при правильном подходе неостановимы на поле боя.

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 6+, излучают страх, тупость.

Толстокожие. Модель которая сидит на скакуне колдуане получает бонус к спас броскам в+2, а не в +1 как при нормальных скакунах.

Краксигоры.

Изначально созданные для переноски тяжелых грузов и строительства, краксигоры неплохо зарекомендовали себя с массивными бронзовыми топорами.

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 5+, излучают страх, водные.

Близкое построение. Краксигоры нередко сражаются вместе со скинками, которые разведывают местность для отрядов массивных краксигоров, а затем шлют слово к ним, и огромные рептилии атакуют через отряды маленьких скинков, которые разбегаются из под ног своих собратьев.

Краксигоры и Скинки представляют собой различные подразделения и следуют всем нормальным правилам для подразделений. В дополнение Краксигоры могут видеть и нападать через подразделения скинков. При нападении через подразделение киньте D6 за каждого краксигора в нападающем подразделении. На 1 один скинк считается задавленным, и удаляется как убитый. При нападении через скинков, краксигоры считаются нападающими с той точки, в которой они выходят из подразделения скинков. Это значит что если фронт подразделения скинков, через которое нападают краксигоры расположен в пределах половины дистанции нападения краксигоров, то подвергнувшееся нападению подразделение не может делать «стоять и стрелять», так как считается что оно увидело краксигоров только после того как они вышли из строя скинков. И все остальные правила связанные с этим работают точно также.

Стегадон.

Стегадон является огромным монстром, который несет в бой небольшое количество скинков, обстреливающих врагов ядовитыми дротиками с его спины.

Стегадон считается как монстр с несколькими наездниками. Если стегадон убит, то оставшиеся в живых скинки образуют небольшое подразделение



скирмишеров. Если все скинки убиты, то стегадон ведет себя как любой другой монстр потерявший седока. При подсчете победных очков, считается только сам стегадон, убитые или оставшиеся в живых скинки игнорируются.

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 4+ (только для стегадона), излучают ужас, большая цель, ядовитые атаки (только для джавелинов скинков).

Боевая коляска. Деревянная боевая коляска, бронзовые щиты на ее стенках, и огромный костяной гребень стегадона вместе дают всем седокам, включая персонажей спас бросок за доспехи на 2+, который не может быть улучшен. Персонажи на стегадона могут иметь магические спас сброски.

Оружие скинков. Скинки в боевой коляске несут полный набор разнообразного оружия, все скинки в коляске считаются имеющим щиты, джавелины и ручное оружие.

Таранные попадания. При нападении стегадон наносит D6 таранных попадания.

Гигантский лук. Гигантский лук в боевой коляске стегадона считается как стреломет с силой 5, который может двигаться и стрелять. Следует иметь в виду что стегадон большая цель, так что скинк на стегодоне с гигантским луком видит надо всеми. При этом его угол обзора равен арке в 90 градусов с фронта стегадона. Еще одна пометка для самых хитрых: стегадон со скинками тоже не колесница.

Саламандра.

Несмотря на великую опасность быть съеденными саламандрами, brave скинки все равно тренируют и гонят в бой этих опасных тварей.

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 5+, скирмишеры.

Ядовитый плевок: Саламандры могут плевать ядом на 24 дюйма. Используйте BS саламандры для определения, попала ли саламандра. Это обычная стрельба и все правила для стрельбы применимы полном объеме. Подразделение получившее попадание от яда саламандры получает D6 попаданий с силой 4, которые игнорирую спас броски за доспехи.

Если все скинки убиты, то саламандра ведет себя также как и монстр без седока. Тем не менее считается что саламандра автоматически провалила тест на лидерство, и сразу следует кидать по таблице реакции монстра.

Терадонты.

Терадонтов используют как посланцев между пирамидами в Люстрии, а во времена войн как легкую кавалерию лизардменов.

Специальные правила: Хладнокровный, подразделение летунов.

Скинки на терадонтах имеют 6+ спас бросок за доспехи и один скин с каждого терадонта может стрелять из лука.

Лесные Стаи.

Армии Лизардменов нередко шагают в бой в окружении орд ядовитых обитателей джунглей в знак великого благорасположения со стороны Сотека, Нового Бога.

Лесные Стаи располагаются на базах 40 на 40 мм.
Специальные правила: несломимые, ядовитые атаки.

Количество Лордов и героев, которое вы можете вывести в поле в зависимости от стоимости армии, приведены ниже.

Стоимость армии	Максимум персонажей	Максимум лордов
<2000	0-3	0
2000-2999	0-4	до 1
3000-3999	0-6	до 2
+1000	+2	+1 макс

Ваша армия всегда может включать персонажей меньше чем максимально доступно, но один персонаж должен быть всегда, это генерал. Вы не обязаны включать Лордов, все ваши персонажи могут быть Героями. Вы обязаны сообщить вашему противнику кто из ваших героев Генерал.

Выбор подразделений. Подразделения делятся на Основные, Специальные и редкие. Количество подразделений обязательное или доступное в армии в зависимости от ее стоимости приведено ниже.

Стоимость армии	Основные	Специальные	Редкие
<2000	2+	0-3	0-1
2000-2999	3+	0-4	0-2
3000-3999	4+	0-5	0-3
+1000	+1	+1	+1

Следует иметь в виду что в разделе основные подразделения указано МИНИМАЛЬНОЕ количество основных подразделений которые вы должны иметь в вашей армии на данное количество очков. То есть на 2000 вы ДОЛЖНЫ иметь 3 основных подразделения и одного персонажа, который будет вашим генералом. Также в Воинском листе указаны дополнительные ограничения по количеству.

Описание подразделения. Каждое подразделение описано в Воинском Листе. Дается описание параметров подразделения и его имя.

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также если необходимо тех моделей которые в него входят, например, в подразделении Рыцарей в дополнения к самим рыцарям даются профили их скакунов и чемпиона.

Размер подразделения. В этом разделе дается минимальное и максимальное количество моделей в подразделении. Максимальное количество может быть бесконечным.

Вооружение и доспехи. Описываются вооружение и доспехи, которые модели имеют по определению.

Дополнения. В этом разделе даются описания и стоимости дополнения к подразделениям, например чемпионы, дополнительное вооружение и доспехи. Предметы, указанные в этом разделе являются не обязательными.

Специальные правила. Довольно не удобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже описаны ранее в книге. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению. Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описаниям моделей в разделе описания подразделений или в основной книге правил Warhammer.

Лорды

Слаан Маг-Священник – 405 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Слаан	4	4	3	5	5	8	2	4	9

Вооружение. Слаан едет в бой на паланкине, который вместе со слааном и носителями считается как единая модель, с неделимым количеством ран и атак.

Магия. Слаан маг 4 уровня. Специальные правила выбора заклинаний применимы к слаану, они описаны выше по книге.

Дополнения.

- Один слаан в вашей армии может быть знаменосцем армии за 25 очков. Он может нести магическое знамя любой стоимости в дополнение к лимиту на стоимость магических предметов. Знаменосец может быть вашим генералом.
- Слаан может выбрать набор из распространенных или лизрадменских магических предметов на общую стоимость 100 очков.

Специальные правила. Хладнокровный, Большая Цель, Щит древних, погружение во внутренний мир, паланкин.

Герои

Герой Заурус – 100 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Герой Заурус	4	5	0	5	5	2	3	4	8
Колд Уан	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Герой Заурус занимает два слота героев.

Вооружение. Ручное оружие.

Дополнения.

- Может взять алебарду (+4 очка), копье (+4 очка), или двуручное оружие (+4 очка).
- Может одеть легкий доспех (+2 очка), а также нести щит (+2 очка).
- Может ехать в бой на колд уане (+28очков).
- Может выбрать набор из распространенных или лизрадменских магических предметов, а также знаков богов, на общую стоимость 50 очков.

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 6+, Колд Уаны излучают страх и подпадают под правило Тупости.

Герой Скинк – 70 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Герой Скинк	6	4	4	4	3	2	5	3	6

Вооружение. Ручное оружие.

Дополнения.

- Может взять копье (+1 очка) или дополнительное ручное оружие (+2 очка).
- Может одеть легкий доспех (+2 очка), а также нести щит (+2 очка).
- Может нести короткий лук (+8 очков) или джавелин (+8 очков).
- Может ехать в бой на стегадоне, который выбирается отдельно, в разделе редких подразделений.
- Может выбрать набор из распространенных или лизрадменских магических предметов, а также знаков богов, на общую стоимость 50 очков.

Специальные правила: Хладнокровный, Водный, Разведчик, Джавелины скинков считаются ядовитыми.

Скинк Шаман – 65 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк Шаман	6	2	3	3	2	2	4	1	5

Вооружение: ручное оружие.

Магия: скинк шаман маг 1 уровня. Может использовать магию Небес.

Дополнения:

- Может быть магом 1 уровня за +35 очков
- Может ехать в бой на стегадоне, который выбирается отдельно, в разделе редких подразделений.
- Может выбрать набор из распространенных или лизрадменских магических предметов, а также знаков богов, на общую стоимость 50 очков.

Специальные правила: Хладнокровный, Водный, Разведчик.

Основные отряды

Воины Заурусы – 12 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин Заурус	4	3	0	4	4	1	1	2	7
Чемпион	4	3	0	4	4	1	1	3	7

Размер подразделения: 10+

Вооружение: ручное оружие и щит

Дополнения:

- Могут быть вооружены копьями за +3 очка за модель
- Один заурус может быть знаменосцем за +12 очков
- Один заурус может быть музыкантом за +6 очков
- Один заурус может быть чемпионом за +12 очков

Специальные правила: Хладнокровные, Чешуйчатая кожа 6+,

Партизанский отряд скинков – 8 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк Партизан	6	2	3	3	2	1	4	1	5
Чемпион	6	2	4	3	2	1	4	1	5

Размер подразделения: 10-20

Вооружение: ручное оружие и короткий лук

Дополнения:

- Скинки могут сменить свои луки на джавелины и щиты за +2 очка
- Один скинк может быть чемпионом за +5 очков

Специальные правила: Хладнокровные, Скирмишеры, Водные, Разведчики, Джавелины и стрелы скинков считаются *ядовитыми*.

0-1 Лесная стая – 55 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стая	4	3	0	2	2	5	1	5	10

Размер подразделения: 1-5 баз

Специальные правила: несломимые, ядовитые атаки.



Специальные подразделения

Храмовые стражи – 15 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Храмовый Страж	4	4	0	4	4	1	2	2	7
Чемпион	4	4	0	4	4	1	2	3	7

Размер подразделения: 10+

Вооружение: ручное оружие, алебарда и легкий доспех.

Дополнения:

- Могут иметь щиты за +1 очко за модель
- Один Страж может быть знаменосцем за +14 очков
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один Страж может быть музыкантом за +7 очков
- Один Страж может быть Чемпионом за +14 очков

Краксигоры – 50 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Краксигор	6	3	0	5	4	3	1	3	7
Чемпион	6	3	0	5	4	3	1	4	7

Размер подразделения: 3+

Вооружение: двуручное оружие

Дополнения:

- Один краксигор может быть чемпионом за +20 очков

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 5+, излучают *страх*, водные, Близкое построение.

Саламандры – 70 очков за подразделение

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Саламандра	6	3	3	4	4	3	2	3	5
Скинк	6	2	3	3	2	1	4	1	5

До двух саламандр могут быть включены в вашу армию как один выбор в разделе специальные подразделения.

Размер подразделения: Одна саламандра и 4 скинка

Вооружение: скинки вооружены ручным оружием.

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 5+, скирмишеры, ядовитый плевков.

Терадонт – 26 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Терадонт	2	2	3	3	3	2	4	3	5
Чемпион	2	2	4	3	3	2	4	3	5

Терадонт со скинками составляет единую модель, атаки скинков включены в профиль терадонта.

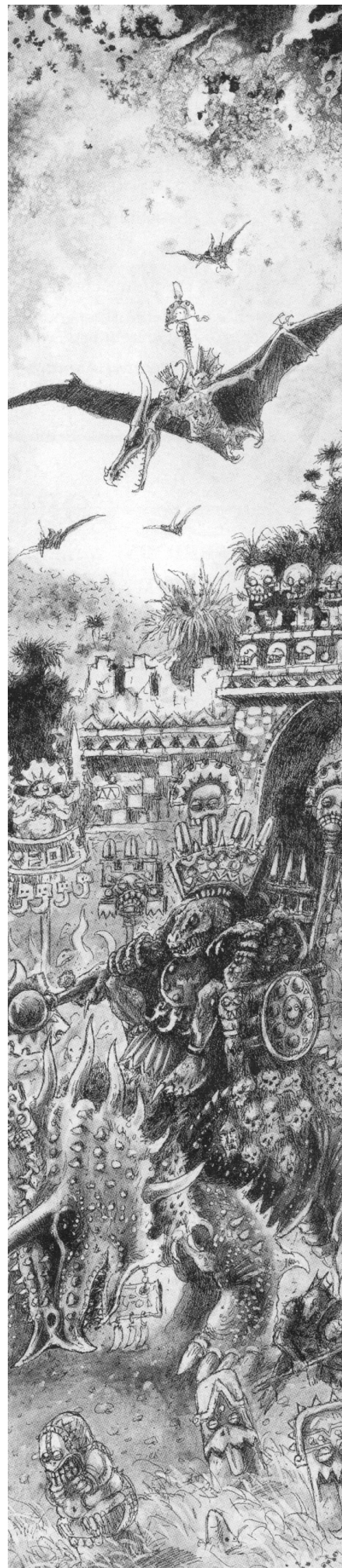
Размер подразделения: 3-10

Вооружение: Наездники скинки имеют ручное оружие и короткие луки.

Дополнение:

- Один терадонт может нести чемпиона скинков за +10 очков

Специальные правила: Хладнокровный, подразделение летунов, стрелы скинков считаются *ядовитыми*.



Редкие подразделения

0-1 Хамелиолиновые скинны

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хамелеон	6	2	4	3	2	1	4	1	5
Чемпион	6	2	5	3	2	1	4	1	5

Размер подразделения: 5-10

Вооружение: ручное оружие и дыхательная трубка

Дополнения:

- Один хамелеон может быть чемпионом за +6 очков

Специальные правила: Хладнокровные, Сकिрмишеры, Водные, Разведчики, Хамелиона, дротики скиннов считаются *ядовитыми*.

Стегадон – 265 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скинк	6	2	3	3	2	1	4	1	5
Стегадон	6	2	0	5	6	5	2	4	5

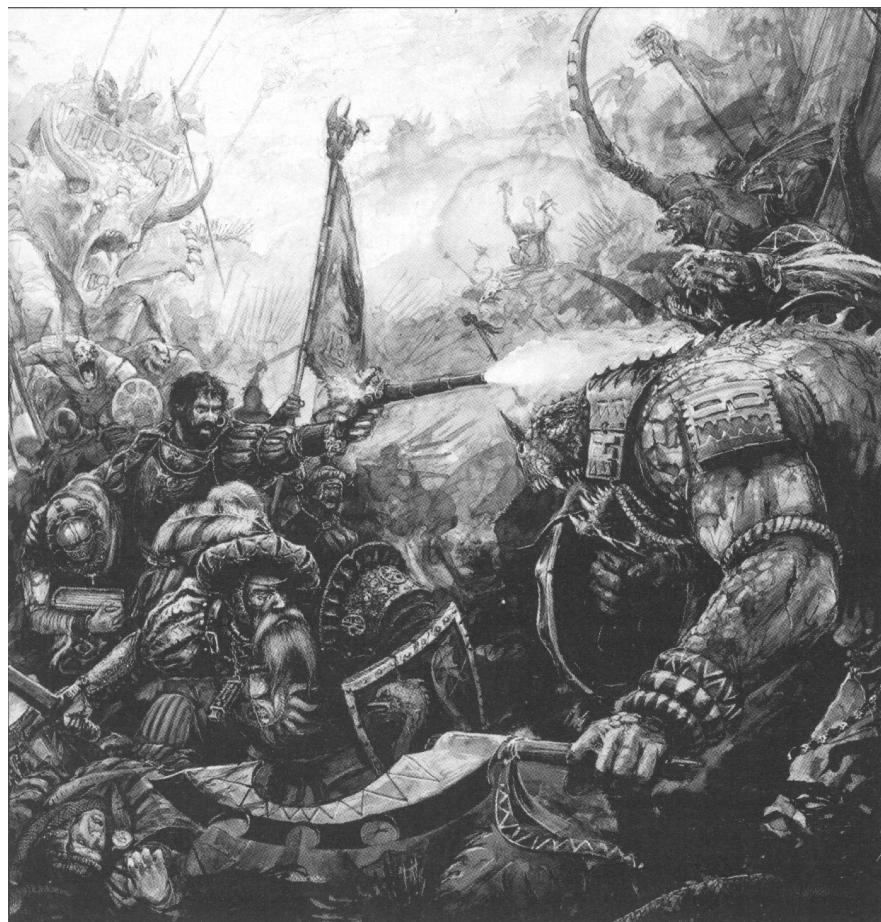
Размер подразделения: один стегадон и 6 скиннов, или один персонаж, из раздела героев.

Вооружение: ручное оружие, джавелины и щиты. Если на стегадоне не едет персонаж, то на стегадоне стоит гигантский лук, которым управляют 2 из 6 скиннов.

Специальные правила: Хладнокровный, Чешуйчатая кожа 4+ только для стегадона), излучают ужас, большая цель, ядовитые атаки (только для джавелинов скиннов).

Псы войны – стоимость различная

Вы можете нанимать наемников в свою армию как редкие подразделения, в соответствии с воинским листом наемников.



Гарнизонная армия Темных Эльфов



подразделений в армии темных Эльфов, описанным в их книге армий. Следует иметь в виду что вы не можете использовать этот лист частично, а должны либо комплектовать свою армию в соответствии с ограничениями основного воинского листа армии темных эльфов, либо использовать этот лист. Гарнизонная армия темных эльфов следует всем ограничениям, описанным в Книге Армий темных Эльфов.

Темные эльфы Наггарота живут в 6 укрепленных городах в холодном континенте Нового Света. Это запретные места, огромные башни из стали и обсидиана возвышаются над холодными равнинами, а подвалы городов наполнены пленниками, которые вечно страдают в темноте.

Большинство нормальные существ не решаются напасть на города темных Эльфов, но иногда орды диких оков или твари Хаоса отваживаются на это мероприятие. Тогда на защиту городов встают элитные городские стражи, которые с невероятными мастерством используют свои многозарядные арбалеты и копья, и до последнего человека, или не человека, вырезают атакующих.

Воинский Лист Гарнизонной Армии.

Данный воинский лист является воинским листом Гарнизонной Армии темных Эльфов. Если не указано обратного то все подразделения в армии и вся армия в целом следуют всем специальным правилам для

Специальные правила гарнизонной армии. Гарнизонное построение.

Гарнизоны темных эльфов могут использовать специальное двухрядное построение, когда модели с арбалетами становятся в первый ряд, а модели с копьями во все последующие. При удалении убитых, следует удалять модели с копьями. Так как считается что модели сзади отбрасывают свои копья и берут арбалеты павших в первом ряду. Такое построение может делать реакцию «стоять и стрелять», а также сражается в два ряда, благодаря копьям.

Лорды

Командир Города – 125 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Командир Города	5	7	6	4	3	3	8	4	10

Вооружение: ручное оружие

Дополнения:

- Может выбрать одно из следующего: дополнительное ручное оружие (+6 оч.), алебарду (+6 оч.), двуручное оружие (+6 оч.), или кавалерийское копье (+6 оч.).
- Также может иметь многозарядный арбалет (+15 оч.)
- Может одеть либо легкий доспех (+3 оч.) либо тяжелый доспех (+3 оч.), может иметь Плащ из шкуры морского дракона (+9 оч.), также может нести щит (+3 оч.).
- Может иметь скакуна: Колд Уана (+39 оч.), Темного Скакуна (+18 оч.). Так же может занять место в Колд Уан колеснице, которая покупается как отдельное подразделение, заменяя одного из команды.
- Может выбирать магические предметы из доступных армии Темных Эльфов на общую сумму до 100 очков.

Специальные правила.

Ненависть к Высоким Эльфам.

Герои.

Благородный Темный Эльф - 70 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Благородный	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Вооружение: ручное оружие

Дополнения:

- Может выбрать одно из следующего: дополнительное ручное оружие (+4 оч.), алебарду (+4 оч.), двуручное оружие (+4 оч.), или кавалерийское копье (+4 оч.).
- Также может иметь многозарядный арбалет (+10 оч.)
- Может одеть либо легкий доспех (+2 оч.) либо тяжелый доспех (+4 оч.), может иметь Плащ из шкуры морского дракона (+6 оч.), также может нести щит (+2 оч.).
- Может иметь скакуна: Колд Уана (+26 оч.), Темного Скакуна (+12 оч.). Так же может занять место в Колд Уан колеснице, которая покупается как отдельное подразделение, заменяя одного из команды.
- Может выбирать магические предметы из доступных армии Темных Эльфов на общую сумму до 50 очков.

Специальные правила.

Ненависть к Высоким Эльфам.

0-1 Волшебница - 90 очков за модель

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

Вооружение: ручное оружие

Магия: Высшая волшебница является магом 1 уровня. Может использовать искусства Смерти, Тени или Темную Магию.

Дополнения:

- Может стать магом 2 уровня за +40 очков.
- Может иметь скакуны: Колд Уана (+39 оч.), Темного Скакуна (+18 оч.).
- Может выбирать магические предметы из доступных армии Темных Эльфов на общую сумму до 50 очков.

Специальные правила.

Ненависть к Высоким Эльфам, Религиозная Вражда.

Когда город оказывается под осадой, самый благородный представит дворянства Дручии принимает командование обороной.

Лорды доступны в исключительном ограниченном количестве, но они являются прекрасными генералами армии.

На этой странице даны параметры скакунов, доступных для героев Городского Гарнизона. Полные правила для этих существ вы можете найти в Книге Армий Темных Эльфов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Темный скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Колд Уан	7	3	0	4	4	1	3	1	3

Представители менее благородных и влиятельных семей принимают на себя обязанности лейтенантов в армии городского гарнизона, и несут их с честью.

Знаменосец Армии. Один Благородный может стать знаменосцем армии за 25 очков.

Знаменосец не может быть генералом армии, даже если имеет наибольшее Лидерство.

Знаменосец армии не может иметь никакого дополнительного не магического оружия, а также нести щит. Знаменосец армии может нести магическое знамя, без ограничений по очкам, но если он несет магическое знамя, то он не может иметь более других магических предметов.

Волшебницы укрепляют оборону города своим темных волшебством.

Существует ограничение по минимуму основных подразделений, которые должны присутствовать в вашей армии. Ограничений по максимуму нет, но только одно подразделение Хладнокровных рыцарей может присутствовать в вашей армии, вне зависимости от ее размера.



Основные подразделения

Городская стража – 9 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Дворянин	5	4	4	3	3	1	5	2	8

Размер подразделения: 10+

Вооружение и доспехи: Ручное оружие, копье, легкий доспех.

Дополнения:

- Все подразделение может получить щиты за +1 оч/модель.
- Любое количество моделей в подразделении может заменить свои копья на многозарядные арбалеты за +4 оч/модель.
- Один Страж может быть музыкантом за +5 оч.
- Один Страж может быть знаменосцем за +10 оч.
- Один Страж может быть Дворянином за +10 оч.
- Одно подразделение Городской стражи может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

Специальные правила:

Ненависть к Высоким Эльфам, Гарнизонное построение

Воины темных эльфов

9 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Дворянин	5	4	4	3	3	1	5	2	8

Размер подразделения: 10+

Вооружение и доспехи: Ручное оружие, легкий доспех и щит

Дополнения:

- Один Воин может быть музыкантом за +5 оч.
- Один Воин может быть знаменосцем за +10 оч.
- Один Воин может быть Дворянином за +10 оч.

Специальные правила:

Ненависть к Высоким Эльфам.

0-1 Хладнокровные Рыцари

29 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	5	5	4	3	3	1	5	1	8
Рыцарь Страх	5	5	4	3	3	1	5	2	8
Колд Уан	7	3	0	4	4	1	3	1	3

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: Кавалерийское копье, ручное оружие, тяжелый доспех и щит.

Скакуны: Колд Уаны.

Дополнения:

- Один Рыцарь может быть музыкантом за +9 оч.
- Один Рыцарь может быть знаменосцем за +10 оч.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один Рыцарь может быть Рыцарем Страх за +10 оч.

Специальные правила:

Ненависть к Высоким Эльфам, Тупость, Излучают Страх, Твердокожие.



Специальные подразделения.

Расчленяющий стреломет

100 очков за модель

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Экипаж	5	4	4	3	3	1	5	1	8	
Стреломет	-	-	-	-	7	3	-	-	-	

Размер подразделения: До двух стрелометов могут быть взяты как одно редкое подразделение. Каждый стреломет имеет двух стрелков.

Вооружение и доспехи: Каждый стрелок имеет ручное оружие и легкий доспех.

Специальные правила:

Ненависть к Высоким Эльфам, Расчленяющий стреломет.

Колд Уан Колесница

95 очков.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	-	-	-	5	5	4	-	-	-	
Экипаж	-	4	4	3	-	-	5	1	8	
Колд Уан	7	3	-	4	-	-	3	1	-	

Размер подразделения: Колесница считается отдельным подразделением, в которое входит два члена экипажа и два Колд Уана.

Вооружение: Экипаж несет ручное оружие, колесница имеет косы на колесах.

Спас броско за доспех: 4+.

Дополнения:

- Экипаж может иметь многозарядные арбалеты за +10 оч/модель и копья за +2 оч/модель.
- Некоторые герои могут ехать в колесницах. Герой заменяет одного из членов экипажа. Стоимость члена экипажа не возвращается.

Специальные правила:

Ненависть к Высоким Эльфам, Тупость, Страх, Колесница.

Темные Райдеры

18 очков за модель

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Темный райдер	5	4	4	3	3	1	5	1	8	
Геральд	5	4	5	3	3	1	5	1	8	
Темный скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5	

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: Ручное оружие, копье, легкий доспех.

Скакуны: Темные Скакуны.

Дополнения:

- Все подразделение может иметь многозарядные арбалеты за +6 оч/модель.
- Один Райдер может быть музыкантом за +7 оч.
- Один Райдер может быть знаменосцем за +14 оч.
- Один Райдер может быть Геральдом за +14 оч.

Специальные правила:

Ненависть к Высоким Эльфам, Быстрая кавалерия.

Специальные подразделения ориентированы на выполнения какой либо определенной задачи. Они более эффективны но менее универсальны чем базовые войска.

Темные Эльфы изготавливают несколько типов боевых машин и самыми распространенными из них являются Расчленяющие Стрелометы и Колд Уан Колесницы.

Существует ограничение по количеству специальных подразделений, которые могут присутствовать в вашей армии.



Города темных эльфов являются настоящими гнездами для огромных стай гарпий. Они принимают посильное участие в обороне города, не из патриотизма а единственно из желания поучаствовать в кровопролитии.

Существует ограничение по количеству редких подразделений, которые могут присутствовать в вашей армии. Только одно подразделение теней может присутствовать в вашей армии, вне зависимости от ее размера.



Редкие подразделения.

Гарпии

13 очков за модель

M WSBS S T W I A Ld

Гарпия 4 3 3 3 3 1 4 1 6

Размер подразделения: 5-20

Вооружение и доспехи: Кривые Когти и дикий темперамент (два ручных оружия).

Специальные правила:

Подразделение летунов, Животные.

Тени

14 очков за модель

M WSBS S T W I A Ld

Тень 5 4 4 3 3 1 5 1 8

Кровавая Тень 5 4 5 3 3 1 5 1 8

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: Ручное оружие, многозарядный арбалет.

Дополнения:

- Все подразделение может иметь легкий доспех за +1 оч/модель.
- Одна Тень может быть Кровавой тенью за +12 оч.

Специальные правила:

Ненависть к Высоким Эльфам, Скиммишеры, Разведчики.





