

Часть Пятая





Принимаются заказы на английский и американский Mail Order, а так же на миниатюры фирмы Forge World.
velard@yandex.ru

Warhammer chronicles

Часть пятая

- Армия Культа Ульрика
- Борис Тодбрингер – курфюрст Мидденланда
- Армия ящеров Драконьих островов
- Избранные Сигмара – Вальтен и Карл Франц
- Путь к Величию : Банды Бистменов
- Мутации Хаоса
- Гигантская шипастая тварь Хаоса
- Гигантское порождение Хаоса
- Гномы Хаоса



Культ Веприка



Ульрик это бог зимы, войны и волков. Его признают по всей Империи, но центром поклонения ему является город Мидденхейм, который еще известен под именем Города Белого Волка. Ульрик практичный бог, и его церкви гораздо более аскетичны чем святилища Сигмара. Жрецы Ульрика редко призывают к великим крестовым походам и почти никогда не произносят зажигательных проповедей. Тем не менее Ульрик это бог войны, и покровитель солдат, так что каждый последователь Ульрика это в первую очередь воин. Политическое влияние Культа Ульрика, вместе с воинственной натурой всех членов Культа Ульрика означает, что Ар-Ульрик, Высший Жрец Ульрика и глава культа, может собрать под своей рукой большую армию. В те времена, когда имперские власти Мидденхейм не желают или не могут вести войну, Ар-Ульрик может собрать армию верующих, и сокрушить врагов города своими силами.

Волчий Бог Зимы

Ульрик это один из так называемых Старых Богов, которым люди поклонялись до прихода Сигмара. На самом деле Ульрик это бог одного из племен людей, которые ныне образуют человеческую расу. Племя, верховным богом которого был Ульрик, называлось Тевтогены, и они обитали на севере нынешней Империи.

Вместе с Мирмидией, Богиней Войны, которая в некоторых странах известна как Паллада, и Сигмаром, Ульрик это бог Войны. Но он отличается от своих собратьев воинов. Мирмидия это богиня искусства войны, она покровительствует полководцам и тактикам, в то время как Сигмар это бог, который проповедует праведность и истребление зла каленым железом во имя добра и торжества справедливости. Ульрик это бой чести, силы и отваги. Он презирает слабость и трусость, и поощряет самостоятельность и независимость среди своих последователей.

Ульриканы и Сигмариты

Такая разница в доктринах нередко приводит к трениям между двумя воинствующими церквями. Ульриканы и Сигмариты всегда относились друг к другу с подозрением и недоверием. В общем и целом оба культа разделяют ненависть ко злу и Хаосу и веру в силу и храбрость. Культы имеют небольшие различия в догмах, например то, что Сигмариты видят свою задачу в защите слабых, а Ульриканы предпочитают презирать слабость и отрицать долг воина защищать слабых. Но причиной разногласий является не религиозные догмы, а история.

До прихода Сигмара Ульрик был самым могучим богом в Старом Свете. На самом деле именно высший Жрец Ульрика короновал Сигмара как Императора. Многие века Ульриканы отказывались признать божественность Сигмара, и несмотря на то, что сейчас многие Ульриканы признают Сигмара как минимум равней Ульрику, в глубинах Культа есть отдельные секты, которые считают Сигмара не более чем смертным героем, что в частности

означает что вся Империя построена на Ереси. Также Культ Ульрика не любит Сигмаритов за то, что церковь Сигмара имеет в имперском совете три голоса, против одного голоса у Культа Ульрика. Ульриканы считают, что именно их вера должна быть преобладающей в Империи. Сама философия Сигмаритской церкви приводит к тому, что священники Сигмара с подозрением относятся к любому, кто не принимает веру в Сигмара, что относится и к Ульриканам. Сами Ульриканы не очень доверяют последователям Бога-Человека, что в общем то не добавляет теплоты в их отношениях. В общем и целом недоверие и подозрения не имеют под собой больших оснований, и сами по себе не приводят ни к каким конфликтам. Но во времена политических разногласий, религиозное недоверие становится тем пером, которое ломает хребет буйволу. Это особенно сильно видно во время выборов Императора, когда представители церкви Сигмара всегда поддерживают Принца Рейкланда, а Ар-Ульрик так же почти всегда поддерживает курфюрста Мидденхейма.

Взаимоотношения Ульрика с другими богами по большей части мирные. В частности Ульрик часто выступает в союзе со своим братом Таалом, богом природы и севера, и по всей Империи можно встретить святилища посвященные Таалу и Ульрику, как богам четырех времен года. Только один бог, Ранальд, Бог Воров, вызывает недовольство у Ульрика, потому что методы Бога Обманщика бесчестны и лживы.

Ульриксберг

Братья Таал и Ульрик являются самыми сильными из богов. Оба этих бога имели большое число почитателей среди людей. И все же Ульрик был обеспокоен. Ему казалось что старший брат имеет больше чем он и во всем является первым. Таал выразил свое несогласие со своим младшим братом. Он спросил, что принесет брату покой и уверенность. И Ульрик сказал, что ему хотелось бы иметь свое королевство, место которое принадлежало бы только ему. Таал обдумал это, и решил выполнить просьбу брата. Он подарил брату огромную скалу, окруженную со всех сторон темными лесами, которые были полны диких зверей. Ульрик был очень рад подарку. Он ударил кулаком по вершине камня и снес с него верхушку, оставив плато в несколько миль площадью. Здесь, провозгласил он, его последователи построят великий храм и город, куда каждый человек может прийти, и отдать ему дань уважения. Это место стало известно как Ульртксберг. Его также называли Феушлагг, что на языке Тевтогенов означало Удар Кулаком.

Обитель Белого Волка

Мидденхейм всегда был опасной и жестокой страной. Земля в Мидденхейме не является плодородной, и большую часть года покрыта снегом. Весь Мидденхейм покрыт густыми и темными лесами, которые полны дикими зверями и

другими, гораздо более опасными тварями. Люди Мидденхейма грубы и неприветливы, они закалены в постоянной борьбе с голодом, холодом и опасностями лесов. На северо-востоке Мидденхейма располагаются Срединные Горы, которые являются местом обитания самых опасных тварей в Старом Свете. Говорят там можно встретить Мантикор и даже Бормоглогов. За горами расположен Лес Теней. В этом лесу некогда поселился некромант Дитер Хелснитч, так называемый Проклятый Лорд Мидденхейма, изгнанный из самого города силами Ар-Ульрика и его Рыцарей Белого Волка. Война с ним продолжалась более 1000 лет, и, в конце концов, ему было нанесено окончательное поражение. Правда его тело так и не было найдено, и по Империи до сих пор гуляют слухи о том, что Проклятый Лорд скрывается где-то в Остланде или Хошланде, зализывая раны и обдумывая планы мести.

Самым страшным из всех является лес Драквалд. Очень немногие путешественники отваживаются вступить под его тень, ибо он густо населен орками, гоблинами, бистменами и прочими, гораздо более страшными тварями. Даже высокие пошлины, которые берут власти Нордланда за проход по прибрежным дорогам, не могут заставить купцов идти этим путем. Но даже если бы по лесу можно было бы пройти без опасности, рядом с лесом располагаются Срединные Топи, истории о которых часто затмевают ужасы, которые рассказывают о Драквалде.

Нет ничего удивительного в том, что покровителем такой опасной страны является Ульрик, бог войны и зимы. Бог Волков почитаем мидденхеймерами просто потому, что он требует о своих последователях той силы, которая нужна им для того, чтобы выжить на этой суровой земле. У Ульрика нет времени на слабых и убогих, а те кто докажет свою силу и отвагу, заслужат его покровительство и уважение.

Мидденхейм

На самой северной конечности Мидденланда расположен город Мидденхейм. Он стоит на гигантском каменном плато, которое известно как Ульриксберг. Ульриксберг возвышается над лесом Драквалд как скала над океаном. Мидденхейм известен как Город Белого Волка, благодаря тому, что в нем расположен самый большой храм Ульрика в Известном Мире. Но Мидденхейм не просто город, в котором почитают Ульрика, и этот город является центром культа Ульрика не случайно. Скала, на которой стоит город, является королевством Ульрика, которое было даровано ему его старшим братом Таалом. Объектом паломничества становится не только храм Мидденхейма, но и сам город, ибо это Город Белого Волка.

В Мидденхейм ведут только четыре дороги. На этих дорогах расположены подъемные мосты, которые

могут отсечь путь в город. Мидденхейм является одной из самых неприступных крепостей в Старом Свете.

Мидденхейм всегда был столицей провинции Мидденланд. Несмотря на то, что некоторые курфюрсты предпочитали править из других городов, по собственной воле, либо по стечению обстоятельств, центром провинции всегда был Мидденхейм. Город имеет большой политический вес, ибо помимо полноправного голоса курфюрста Мидденхейма, в совете голос имеет и Ар-Ульрик, который почти всегда действует в союзе с курфюрстом. Большой политический вес имеет только Альдорф. Армии Мидденланда сильны и велики. В Мидденхейме также располагаются твердыни двух самых уважаемых рыцарских орденов в Империи, Рыцарей Белого Волка и Рыцарей Пантеры. Мидденхейм является одним из самых могучих и древних городов Старого Мира.

Подземный Город.

Под Мидденхеймом располагается сеть древних пещер и туннелей. Многие туннели помнят жизнь великого вождя Тевтогенов, Артура, который был современником Сигмара. В давние времена эти туннели использовались для того чтобы доставлять товары на Ульриксберг, но с тех пор как были построены подъемники на стенах, туннели все более и более приходили в негодность. Их так же заселяли мерзкие и темные твари типа скевенойв и гулей. Вскоре только некоторые туннели были пригодны для использования и более-менее безопасны. Все выходы из туннельной системы в город были замурованы во время осады 1812 года, и до сих пор патрули Рыцарей Пантеры следят за целостностью печатей.

Время от времени курфюрст выдает некоторым особо отчаянным приключенцам лицензию на исследование туннелей, в частности на поиск гномьих сокровищ. Когда (или если) они возвращаются, они утверждают что туннели под городом гораздо обширнее и населеннее, чем принято считать. Большая часть жителей Мидденхейма относится к их рассказам как к попыткам приукрасить свою отвагу и доблесть в глазах доверчивых тавернских служанок.



Времена Мидденхейма и Мидденланда

Все даты даны по имперскому календарю, от Рождества Сигмара.

-50	Вождь Тевтогенов, Артур, обнаружил Ульфсберг и туннели под его основанием. На этой скале он начал возведение крепости своего народа.
63	Вулкан, Высший Жрец Ульрика, узрел ведение, в котором Ульрик срубает вершину скалы Ульфсберга своим топором. Воодушевленный этим ведением, он решает возвести главный храм Ульрика на Ульфсберге.
100-550	Рост влияния Культа Сигмара приводит к столкновениям между Купльтами, ибо Ульриканы до сих пор отказываются признать божественность Сигмара.
1124	Курфюрст Мандред собрал под своей рукой опустошенные земли Империи, и во главе своей армии отразил вторжение тварей Хаоса. Его избрали Императором, и он держал свой двор в Мидденхейме.
1152	Убийство Императора Мандреда. Курфюрсты не могут договориться о его приемнике. Стирланд и Талабхейм выдвинули самых сильных претендентов, и между провинциями началась гражданская война. Барон Рейнхард, Граф Карробурга заявил что он является приемником Мандреда, как Курфюрст Мидденхейма. Вскоре Ерих, граф Мидденхеймский завоевал Карробург и убил Рейнхарда, приняв титул Курфюрста.
1360	Ар-Ульрик Крюгер покидает Мидденхейм из-за разногласий с курфюрстом Мидденхейма, и отправляется в Талабхейм, что бы оказать поддержку Отилле, Курфюрсту Талабхеймскому в его претензиях на трон Императора.
1547	Курфюрст Мидденландский Зигфрид провозглашает себя Императором. Теперь в Империи три Императора.
1550	Император Зигфрид начинает поход на Талабхейм. Он не может взять город и по возвращению домой обнаруживает, что дворяне Мидденхейма отказались более признавать его власть, и он не в силах попасть в город.
1812	Барон Леонард, брат курфюрста Мидденланда Карла-Хенцза, провозглашает себя истинным курфюрстом, и в результате кровавого переворота смещает своего брата с трона. Курфюрст бежит в Карробург, где организывает двор в изгнании. Ему оказывает поддержку курфюрст Рейкланда, в обмен на последующую помощь Мидденланда в войнах Рейкланда с Виссенландом. Курфюрст осаждает Мидденхейм и пытается прорваться в город через туннели, но терпит неудачу. После победы Леонарда, его повсеместно признают праведным курфюрстом.
1865	Курфюрст Мидденланда атакует Карробург, где, по слухам, внук смещенного курфюрста Карла-Хенцза Юрген плетет заговоры против него. Он обнаруживает что город защищен войсками Рейкланда, и они отражают атаку. Грейтсворды курфюрста Рейкландского героически проявляют себя в этой битве, в которой заслуживают титул Карробургских и свою знаменитую красную униформу. Курфюрст погибает в поединке с Юргеном, который возвращает себе титул своего деда.
1979	Трехлетняя Маггрита избрана Императрицей теми курфюрстами, которые сами не претендуют на корону Императора. Графиня-правительница Стирланда, Отилла Талабхеймский и курфюрст Мидденланда отказываются признать эти выборы, так же как и Великий Теогонист Сигмара. Это разрушает систему Имперской Власти почти на 400 лет, до воцарения Магнуса Благочестивого. Центральная власть все более и более слабеет, и все сильнее и сильнее становятся Бургомистры разных городов.
2010	Стирланд перестает в всерьез претендовать на Корону Императора, потому что Влад вон Корштейн Сильванский практически полностью опустошает провинцию.
2025	Влад вон Корштейн погибает от руки Гроссмейстера Ордена Белого Волка Крюгера. Но в течении следующего года Влад появляется во главе новой армии, а тело Крюгера находят у подножья Ульриксберга лишенного крови.
2100	Битва Четырех Армий. Войска Конрада вон Корштейна почти полностью разгромлены армиями Мариенбурга, Мидденланда и Талабхейма. Но во время битвы курфюрст Мидденхейма и Отилла Талабхейма подсылают убийц друг к другу, и оба успешно убивают своего соперника. Единственное что не дает Гельмуту Мариенбургскому стать императором, это его смерть от руки Конрада.
2198	Гроссмейстер Ордена Белого Волка и Гроссмейстер Ордена пантеры вместе сокрушают армию норсменов под командой Тиалфи Быстрого Топора. Каждый приписывает победу только себе и своему ордену.
2302	Великая Война с Хаосом. Магнус Благочестивый Нульнский прибывает в Мидденхейм с просьбой о помощи в войне с Хаосом. Ар-Ульрик Крестов изначально пытается заклеить его как еретика, но в конце концов становится под знамена Благочестивого и самолично возглавляет большую армию, которая помогает Мангунсу сокрушить силу северных варваров. Крестову приписывают победу в поединке с Арбаалом Непобежденным.
2317	Женитьба между курфюрстой Билдхофен Мидденландской и Борисом Тодбрингером первым. Их сын Бертольд Тодбрингер стал первым Тодбрингером на троне курфюрстов Мидденландских (прапрадед нынешнего курфюрста).
2515	Битва при Остервальде. Огромная Орда Азхага Мяслика была остановлена в героической битве. Сам Азхаг погиб от руки Сенешаля Кесслера, из ордена Рыцарей Пантеры. Магическая корона Азхага стала предметом споров между Ар-Ульриком, который желал ее уничтожения, и Высшим Теогонистом, который желал эту корону упрятать в хранилища Альдорфа. Только вмешательство Императора решило спор, и корона была увезена в Альдорф, где и хранится до сих пор.
2518	Борис Тодбрингер Второй начал крупную кампанию по очистке Драквалда от тварей хаоса. Он лично выбил глаз Кхазраку в битве при Эстенвельде. Кхазрак позднее стал известен как Одноглазый. Кхазгар вернулся с большой армией, и во время засады рядом с Нордеригеном выбил Борису правый глаз. Война продолжается до сих пор. Награда в 10000 крон назначена за голову Кхазрака.

Специальные правила армии

Культа Ульрика

Первый Воин Ульрика. Любое подразделение Воинов Ульрика, Алебарщиков или Копейщиков может повысить одного из своих членов до Жреца Ульрика, за +70 очков. Этот жрец не считается к лимиту персонажей в армии. Следует иметь в виду, что он не имеет того же самого вооружения, что и модели в подразделении, но вооружение для него можно покупать отдельно, как описано в Воинском Листе. Жрец, который включен в подразделение таким образом, не может покинуть свое подразделение, но во всех остальных отношениях считается как персонаж, то есть может бросать и принимать вызовы, перемещаться по подразделению для того, чтобы вступить в бой, и так далее. Жрец Ульрика, который включен в армию таким образом, считается жрецом более низкого ранга, чем тот, который занимает слот героев, и не может получать магические предметы. Тем не менее, он может получать талисманы Ульрика. Следует так же иметь в виду, что ваши подразделения МОГУТ включать как обычного чемпиона, так и Жреца Ульрика.

Сила в Вере, Вера в Силе (Вот ты скажи мне, брат, а в чем она сила то?). Столь велика духовная сила такого большого собрания последователей Ульрика и его жрецов, что сам Ульрик благоволит этому священному войску. Жрецы в армии Ульрика используют свои молитвы Ульрика с силой 3+D3, а не 3 как жрецы Ульрика в обычной армии Империи. Но следует иметь в виду, что те молитвы, которые Остаются в Игре, для разрушения в последующие раунды считаются имеющими силу 3, несмотря на любые бонусы.

Культ. Несмотря на то, что все последователи Ульрика являются воинами, не каждый последователь Ульрика является солдатом. Каждый последователь Ульрика в совершенстве владеет оружием, но не каждый владеет искусством сражаться как часть армии. Подразделения в армии Культа Ульрика не могут использовать правила Детачментов, из книги армий Империи.

Благословение Волчьего Бога, или Да Будут Прокляты все маги. Каждый Жрец Ульрика, как занимающий геройский слот, так и призванный в качестве чемпиона подразделения, дает 1 кубик разрушения заклинания в пул армии. Ар-Ульрик дает 2 кубика разрушения заклинаний в пул армии.

Неумолимое преследование. Охотничьи Псы Ульрика используются рейнджерами Мидденхейма для выслеживания и травления орков и гоблинов, а также бистменов в лесах вокруг города. Охотничьи Псы не испытывают штрафы к движению при движении через лес. К охотничьим псам может присоединяться только Ловчий. Охотничьи псы не вызывают паники у других подразделений в армии Культа Ульрика, кроме других подразделений охотничьих псов, но при этом могут использовать лидерство генерала и преимущества Знаменосца Армии, без ограничений.

Ловчий. Почти всегда стаи охотничьих псов сопровождают на поле боя Ловчим, который направляет их на врага. Ловчий считается во всех отношениях как чемпион подразделения Охотничьих псов. Следует иметь в виду, что Гончие ограничивают движение Ловчего до 7 дюймов, хотя он на лошади может двигаться быстрее. Ловчий может использовать правило гончих Неумолимое Преследование без ограничений.

Молитвы Ульрика. Каждую магическую фазу Жрец Ульрика может использовать одну из своих молитв. Молитва считается как Связанное Заклинание с силой 3+D3, в соответствии со специальными правилами армии Ульрика. Ар-Ульрик может использовать две молитвы каждую магическую фазу.

- **Боевой Клич Волка.** Остается в игре до тех пор, пока не будет Разрушено или до тех пор, пока Жрец Ульрика не попытается сотворить другую молитву. До тех пор пока эта молитва действует, Жрец Ульрика и подразделение, к которому он присоединился, может добавить D3 дюймов к своей дистанции нападения. Если, несмотря на дополнительную дистанцию, Нападение все-таки приваливается, жрец и его подразделения не учитывают эту дополнительную дальность.
- **Разрушение.** Каждая модель противника в базовом контакте со Жрецом Ульрика получает одно автоматическое попадание с силой 4.
- **Холод Зимы.** Любое подразделение, которое пребывает в ближнем бою со жрецом Ульрика или с подразделением, к которому он присоединился, должно пройти тест на лидерство. Если тест провален, то подразделение противника получает штраф в -1 на попадание на эту фазу ближнего боя. Следует иметь в виду, что это не тест на психологию.
- **Гнев Ульрика.** Остается в игре до тех пор, пока не будет Разрушено или до тех пор, пока Жрец Ульрика не попытается сотворить другую молитву. Жрец Ульрика и подразделение, к которому он присоединился иммунны к действию Страх, Ужаса и Паники.

Сокрушить слабых. Ульрик презирает трусость и слабость. Жрец Ульрика, Гроссмейстер Ордена Белого Волка, Сенешаль Ордена Белого Волка и подразделение, к которому эти персонажи присоединяются, Ненавидят модели с параметром лидерства 6 и менее, даже если подразделение обычно иммунно к Психологии. Это не распространяется на других персонажей в подразделении, и на скакунов подразделения.

Гроссмейстер. Гроссмейстер может присоединяться только к подразделению Рыцарей Белого Волка. Гроссмейстер Ордена Белого Волка ветеран сотен битв, и вера его непоколебима, посему он *Иммунен к Психологии*. В дополнение, пока Гроссмейстер остается в отряде Рыцарей Ордена, Рыцари воодушевлены присутствием их Мастера, и тоже *Иммунны к Психологии*.

Сенешаль. Сенешаль Ордена Белого Волка ветеран многих битв, и вера его непоколебима, посему он *Иммунен к Панике*. В дополнение, пока Сенешаль остается в подразделении, солдаты этого подразделения воодушевлены его присутствием, и тоже *Иммунны к Панике*. Следует иметь в виду, что в отличие от Гроссмейстера, Сенешаль может присоединяться к любому подразделению.

Арсенал Ульрика

Персонажи из армии Ульрика, могут брать магические предметы из арсенала, который описан ниже. Арсенал Ульрика включает: распространенные магические предметы, Имперские магические предметы, за исключениями указанными ниже, магические предметы армии Ульрика, и талисманы Ульрика.

Следует иметь в виду, что Талисманы Ульрика могут брать только Жрецы Ульрика, включая младших Жрецов.

Молот Белого Волка

В империи это оружие известно так же как кавалерийский молот, любимое оружие рыцарей Белого Волка. Это оружие требует двух рук для использования. Если его использует кавалерская модель, то это оружие дает +2 к силе в тот раунд, когда модель делает нападение, и +1 во все остальные раунды. Если это оружие использует пешая модель, то оно считается как алебарда.

Модели в армии Культа Ульрика могут брать распространенные Магические предметы, магические предметы из числа Имперских, кроме тех которые перечислены ниже, и магические предметы из Арсенала Ульрика.

Распространенные магические предметы.

Меч точности - 30 очков

Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.

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 щит - 10 очков

Доспех, 5+ спас бросок за доспех.

Защитный Талисман - 15 очков

Талисман, 6+ магический спас бросок.

Посох Волшебства - 50 очков.

Магическая Аркана, +1 к разрушению заклинаний

Свиток разрушения - 25 очков

заклинаний

Магическая Аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый

Боевое Знамя - 25 очков

Знамя, +1 к Результату Боя.

Недоступные магические предметы.

Персонажи и подразделения в армии Культа Ульрика никогда не носят магические предметы, которые освящены именем Сигмара, а также те, которые



хранятся в Королевском Арсенале Альдорфа. Следующие предметы не могут быть включены в армию Культа Ульрика
Меч Сигизмунда, Меч Праведной Стали, Позолоченные Доспехи, Нефритовый Амулет, Доспехи из Метеоритного Железа, Символ Сигмара, Икона Магнуса, Имперской Знамя, Знамя Сигизмунда, Знамя Грифона, Стальной Штандарт.

Магические Предметы Ульрика

Магическое оружие

Блицбейл – 60 очков

Только для Ар-Ульрика

Это оружие названо в честь двуручного топора самого Ульрика, и Ар-Ульрик несет его в бой против самых могучих врагов своего бога. Он бьет с силой самого грома и само его присутствие наполняет сердца врагов холодом ледяного дыхания бога Зимы и Волков.

Атаки носителя этого магического предмета отрабатываются с бонусом к силе в +1 и игнорируют спас броски за доспехи. В дополнение все модели в базовом контакте с носителем этого предмета всегда бьют последними, даже если нападали в этот раунд.

Поцелуй Зимы – 30 очков

Целый год после своей закладки клинок этого топора провел во льду Ульфсберга, поглощая силу самого Ульрика. По легенде в его лезвие вплавлены осколки алмазных когтей звездных демонов, армию которых, по легенде, поверг первый из Ар-Ульриков, Марнеус.

При выпадении на броске на попадание в ближнем бою 6 этот клинок наносит рану автоматически и игнорирует спас броски за доспехи.

Громовой молот – 30 очков

Только для Гросмейсеров и Сенешалей Белого Волка. Этот молот сделан из тяжелого металла, который встречается только в метеоритах. Сам по себе этот молот очень тяжел, но он заколдован так, что его может использовать нормальный человек.

Как Молот Белого Волка. Модель, которая получает рану от этого молота, в тот раунд, когда его носитель нападает, не может атаковать в этот раунд.

Магические доспехи

Волчий Шлем Тевтогенов – 35 очков

Этот шлем был выкован еще до пришествия Сигмара, но его металл, сделанный в форме головы волка, сияет, как и в первый день его сотворения. Говоря что храбрец, который носит этот шлем, награждается Ульриком за отвагу, а на голову труса этот шлем просто не налезает.

Шлем дает 6+ спас бросок за доспехи, который может быть скомбинирован с другими доспехами. В дополнение в начале каждой фазы ближнего боя носитель может пройти тест на Лидерство. Если он успешно проходит этот тест, то он имеет бонус в +1 к своей силе на эту фазу.

Доспех Сколла – 40 очков

Этот тяжелый доспех имеет свойство вытягивать свет и тепло из окружающего пространства. Удар, направленный против носителя этого доспеха, так же теряет силу.

Как тяжелый доспех. В дополнение все удары по носителю отрабатываются с пенальти в –1 к силе. Это оказывает влияние как на бросок на ранение, так и на модификатор спас броска за доспехи. Так же носитель иммунен к заклинаниям Школы Света.

Талисманы

Сердце Мидденхейма – 40 очков

Это идеально круглый камень, который вправлен в золотую оправу. Этот камень представляет собой часть камня, который был положен в основу Кафедрального собора Ульрика в Мидденхейма. Его несли как талисман самые лучшие воины Мидденхейма.

Носитель имеет 5+ магический спас бросок и +1 к WS.

Плащ Анрахейра – 25 очков

Янтарный Маг Анрахейр создал этот плащ для того, чтобы он защищал его от бистменов Драквалда. Этот плащ сделан из шкуры минотавра, которого маг лично убил магическим копьём, созданным из ветров магии.

Носитель вызывает страх у всех моделей Бистменов и Минотавров и имеет Магическое Сопротивление (1).

Заколдованные предметы

Проклятие Труса – 30 очков

Этот амулет наполняет всех, кто ощущает его присутствие своим духом бойца, отвагой и храбростью и изгоняет из их душ любые мысли о бегстве.

Подразделение, которое несет этот предмет, не может использовать реакцию «бежать». В дополнение любое подразделение, которое нападало на подразделение, несущее этот предмет, так же не может использовать эту реакцию на нападение.

Шкура Хорроса – 20 очков

В стародавние времена деревни вокруг Мидденхейма терроризировал огромный волк, который стал известен под именем Хорроса. Когда он, наконец, пал от руки неизвестного рыцаря, его дух оказался пленен в его шкуре, из которой рыцарь сделал себя плащ. Любой, кто надевает этот плащ, наполняется примитивной яростью зверя.

Носитель может перебрасывать один неудачный бросок на ранение каждую фазу ближнего боя.

Тотем Когтя – 15 очков

Этот тотем сделан из кости волка в форме огромного волчьего клыка. Он наполняет носителя страстью к битве и быстротой зимнего ветра.

Персонаж, и подразделение, к которому он присоединяется, может бросать один дополнительный кубки на преследование убегающего врага, и игнорировать значение наименьшего.

Магические Знамена

Знамя истинного воина – 35 очков

Это знамя выткано из ее русых волос сестрой Ар-Ульрика Бебрбарта, который погиб в битве при Клейндорфе, но перед своей смертью собственноручно убил более сотни черных орков.

Когда подразделение, несущее это знамя, проходит Брейк тест, считается, что оно проиграло раунд ближнего боя на D3 пунктов меньше чем на самом деле. Если это уменьшает проигрыш в ближнем бою до 0 и менее, то подразделение все равно проходит тест по немодифицированному лидерству. Это не оказывает воздействие на другие подразделения в том же ближнем бою.

Знамя Мидденхема – 40 очков

Происхождение этого знамени не известно, но в стародавние времена оно стало знаменем самого города Мидденхейма. Сила знамени наполняет сердца тех, кто под ним сражается, отвагой, которая позволяет им бестрепетно встречать даже самого ужасного врага.

Подразделение, которое несет это знамя, иммунно к действию Страха и Ужаса.

Знамя Белого Волка – 40 очков

Это знамя сделано из шкуры гигантского волка, убитого в лесу Драквалда. Это знамя имеет магическое свойство защищать воинов от стрел и пуль.

Все стрелковые атаки, включая магические стрелы, против подразделения, несущего это знамя получают пенальти в -1 к силе. Это оказывает влияние как на бросок на ранение, так и на модификатор спас броска за доспехи.

Талисманы Ульрика

Эти предметы могут иметь только Жрецы Ульрика и Ар-Ульрик. Эти талисманы считаются к лимиту стоимости магически предметов, но во всем остальном магическим предметами не считаются, то есть их нельзя уничтожить как магические предметы, и нельзя прекратить их действие, как действие других магических предметов. Ваша армия может включать несколько предметов одного типа, и один персонаж может иметь несколько одинаковых предметов, если вы того желаете, точно так же как, например, Свитков разрушения заклинания,

Знак Головы Волка – 10 очков

Одноразовый предмет

Эмблема в виде головы волка, это самый распространенный символ Ульрика. Перед битвой жрецы Ульрика благословляют множество таких эмблем, давая им силу отворачивать вражеское колдовство.

Прежде чем бросать кубики на разрушение заклинаний, вы можете объявить, что используете Знак Головы Волка. При попытке разрушить заклинание вы можете бросать один дополнительный кубик. Вы МОЖЕТЕ использовать Голову Волка, не используя кубиков разрушения заклинания из пула кубиков армии.

Янтарный Клык – 35 очков

Только самые любимые Ульриком Жрецы удостоиваются нести такой медальон, серебрянную фигурку Белого Волка в янтаре, который имеет форму клыка.

Жрец может делать две попытки использовать Молитву в одну фазу магии. Следует иметь в виду, что если его первая попытка удалась, то есть не была разрушена и прошла успешно, он не может второй раз использовать молитвы.

Ледяной Кинжал - 30 очков

Ледяной Кинжал это не оружие, а талисман Ульрика, который отображает смертельную силу зимы.

Жрец может прибавить к силе своей молитвы Бонус за ряды подразделения, к которому он присоединился. Только один кинжал может быть использован таким образом.

Клык Ледяного Волка – 25 очков

Одноразовый предмет

Клык Ледяного Волка это зубы самых больших волков Драквалда, которые благословлены самим Ар-Ульриком. Говорят что такие талисманы обладают большой силой, и усиливают молитвы Жрецов.

Жрец может использовать Клык при объявлении использования Молитвы. Молитва считается сотворенной с непреодолимой Силой, так же как заклинание.

Осколки Клыков Сколла – 15 очков

По легенде Сколл это огромный белый волк, который преследует солнце по небосводу, чтобы дать зиме возможность наступить. Эти талисманы носят в бронзовых оправках, по легенде это осколки клыков и когтей великого волка.

Вы можете использовать осколок до того, как кинете кубики на разрушение заклинаний. Осколок прибавляет 1 к значению каждого кинутого на разрушение кубика. Это может отменить автоматический провал разрушения и сделать автоматический успех более вероятным. Если при использовании осколка заклинание было успешно разрушено, то осколок считается использованным и не может использоваться в этой битве. Если заклинание не было разрушено таким образом, то осколок может быть использован далее.



Воинский Лист Культа Ульрика

Лорды

0-1 Гроссмейстер Ордена Белого Волка

166 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гроссмейстер	4	6	3	4	4	3	6	4	9
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Вооружение и доспехи. Полный доспех, Молот Белого Волка, Скакун. Боевая лошадь с бардингом.

Дополнения.

- Может иметь магических предметов из Арсенала Ульрика на сумму до 100 очков.

Специальные правила. Гроссмейстер, Сокрушение Слабых.

0-1 Высший Жрец Ульрика

145 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ар-Ульрик	4	5	3	4	4	3	5	3	9
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Вооружение. Ручное оружие.

Дополнения.

- Может иметь легкий доспех за +3 очков, тяжелый доспех за +6 очков, и может так же нести щит, за +3 очка.
- Может иметь дополнительное ручное оружие за +6 очков, либо двуручное оружие за +6 очков.
- Может ехать на боевой лошади за +15 очков, которая за +6 очков может иметь бардинг.
- Может иметь магических предметов из Арсенала Ульрика на сумму до 100 очков.

Специальные правила. Благословение Волчьего Бога, Сокрушение Слабых, Молитвы Ульрика.

Герои

Сенешаль Ордена Белого Волка

62 очка

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сенешаль	4	5	3	4	4	2	5	3	8
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Вооружение и доспехи. Полный доспех, Молот Белого Волка,

Дополнения.

- Может ехать на боевой лошади с бардингом за +20 очков.
- Может иметь магических предметов из Арсенала Ульрика на сумму до 50 очков.

Специальные правила. Сенешаль, Сокрушение Слабых.

Жрец Ульрика

95 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Жрец Ульрика	4	4	3	4	4	2	4	2	8
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Вооружение. Ручное оружие.

Дополнения.

- Может иметь легкий доспех за +2 очков, тяжелый доспех за +4 очков, и может так же нести щит, за +2 очка.
- Может иметь дополнительное ручное оружие за +4 очков, либо двуручное оружие за +4 очков.
- Может ехать на боевой лошади за +10 очков, которая за +4 очков может иметь бардинг.
- Может иметь магических предметов из Арсенала Ульрика на сумму до 50 очков.
- Один жрец в армии может быть Знаменосцем Армии за +25 очков. Он не может быть генералом армии. Он не может иметь никакого дополнительного оружия и не может иметь щита. Знаменосец армии может выбрать магическое знамя, без ограничения по стоимости, но если он это делает, он не может иметь других магических предметов или Талисманов Ульрика.

Специальные правила. Благословение Волчьего Бога, Сокрушение Слабых, Молитвы Ульрика.

Выбор вашей армии

Вы можете выбирать свою армию в соответствии с правилами, которые как описаны в основной книге правил Warhammer.

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 подразделению, 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.

Основные подразделения

Воины Ульрика

Ульрик бог воинов, и от своих последователей он ожидает отваги, храбрости и силы на поле боя. Множество последователей Ульрика становятся солдатами в армиях Империи или наемниками во многих других странах, но в Империи так же много странствующих воинов, которые воздают должное своему богу покровителю, проливая кровь на полях сражений. Когда Ар-Ульрик собирает священные походы во имя бога Волков и Зимы, многие такие воины приходят в Мидденхейм, чтобы ответить на призыв своего божественного покровителя. Такие отряды воинов собираются в армиях Ульрика спонтанно. Лидеры и знаменосцы в таких отрядах нередко выбираются соревнованиями в доблести и молодецкой удали.

Охотничьи псы

Лес Драквалд велик и полон мерзкими тварями, такими как бистмены, орки и минотавры. Эти твари опасны для окружающих поселений и воины Мидденхейма часто устраивают на них облавы, чтобы держать их под контролем. Найти тварей в лесу весьма сложно и мидденхеймеры для этого используют стаи охотничьих собак, выращенных специально для этого.

Тевтогенская гвардия

Тевтогенская гвардия это личные телохранители Ар-Ульрика, который является одним из выборщиков в Имперском Совете. Они сопровождают его всегда и везде, как в дипломатических миссиях, так и на поле боя. Тевтогенская гвардия несет имя великого племени Тевтогенов, которое заложило основу Мидденхейма, и стояло плечом к плечу с Умберогенами Сигмара в битве на Перевале Черного Огня. Во многом они подобны Грейтсвордам в других провинциях Империи, но в отличии от них, Тевтогенскую гвардию набирают не из рядов имперских войск, а из рядов рыцарей Белого Волка.

Состав Тевтогенской гвардии меняется каждый год. Часто гвардейцами становятся члены внутреннего круга Рыцарей Белого Волка, но обычные рыцари также могут своей доблестью завоевать для себя это право. Это большая честь быть стражем Ар-Ульрика, и члены Тевтогенской Гвардии готовы отдать за него свою жизнь.

0-1 Высший Жрец Ульрика

145 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ар-Ульрик	4	5	3	4	4	3	5	3	9
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер. 10+

Вооружение и доспехи. Ручное оружие

Дополнения.

- Могут иметь легкий доспех за +1 очко за модель и щиты за +1 очко за модель.
- Могут иметь дополнительное ручное оружие за +2 очка за модель или двуручное оружие за +2 очка за модель.
- Один воин может быть музыкантом за +5 очков.
- Один воин может быть знаменосцем за +10 очков.
- Один воин может быть Чемпионом за +13 очков.
- Один воин может быть Младшим Жрецом Ульрика за +70 очков.

Охотничьи Псы

7 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Охотничий пес	7	3	3	3	3	1	3	1	5
Ловчий	4	4	3	3	3	1	3	1	7
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер. 1 ловчий и 4-19 охотничьих псов

Вооружение и доспехи. Псы не имеют оружия и доспехов, ловчий едет на Боевой Лошади, одет в легкий доспех и вооружен копьем.

Ваша стая псов ДОЛЖНА включать одного Ловчего за +15 очков.

Специальные правила. Легкая кавалерия, Неумолимое преследование, Ловчий.

Стаи Охотничьих псов НЕ считаются к минимуму необходимых основных подразделений.

0-1 Тевтогенская Гвардия

11 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гвардеец	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Первый Рыцарь	4	4	3	3	3	1	3	2	8

Размер. 10+

Вооружение и доспехи. Молот Белого Волка, полный доспех

Дополнения.

- Один Гвардеец может быть музыкантом за +6 очков.
- Один Гвардеец может быть знаменосцем за +11 очков.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один Гвардеец может быть Первым рыцарем за +12 очков.
- Вы можете повысить всех ваших Тевтогенских Гвардейцев до рыцарей внутреннего круга за +2 очка за модель. Все Гвардейцы Внутреннего Круга, включая Первого Рыцаря имеют 4 силу. Вы может иметь Гвардейцев Внутреннего Круга и Рыцарей Белого Волка Внутреннего Круга в одной армии.

Специальные правила. Упорные.

Рыцари белого Волка

23 очка за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Первый Рыцарь	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Размер. 5+

Вооружение и доспехи. Молот Белого Волка, полный доспех.

Скакуны. Боевая лошадь с бардингом.

Дополнения.

- Один Рыцарь может быть музыкантом за +8 очков.
- Один рыцарь может быть знаменосцем за +16 очков.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один Рыцарь может быть Первым рыцарем за +16 очков.
- Вы можете повысить всех ваших Рыцарей до Рыцарей Внутреннего Круга за +3 очка за модель. Все Рыцари Внутреннего Круга, включая Первого Рыцаря имеют 4 силу. Вы может иметь Гвардейцев Внутреннего Круга и Рыцарей Белого Волка Внутреннего Круга в одной армии.

Специальные подразделения

Лучники

Лучники	7 очков за модель								
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лучник	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Снайпер	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Размер. 10-20

Вооружение и доспехи. Ручное оружие и лук.

Дополнения.

- Один лучник может быть снайпером за +5 очков.

Специальные правила. Сकिрмишеры.

Специальные подразделения включают элитных воинов, специализированных созданий и магических существ, которые менее многочисленны чем солдаты основных подразделений.

Охотники

Охотники	9 очков за модель								
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Охотник	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Снайпер	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Размер. 5-10

Вооружение и доспехи. Ручное оружие и длинный лук.

Дополнения.

- Один Охотник может быть снайпером за +6 очков.

Специальные правила. Скирмишеры, Разведчики.

Копейщики

Копейщики	5 очков за модель								
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Копейщик	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Сержант	4	3	3	3	3	1	3	2	7

Размер. 10+

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

Дополнения.

- Все подразделение может иметь щиты за +1 очко за модель
- Один Копейщик может быть музыкантом за +5 очков.
- Один Копейщик может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Один Копейщик может быть Сержантом за +10 очков.
- Один Копейщик может быть Младшим Жрецом Ульрика за +70 очков

Алебардщики

Алебардщики	5 очков за модель								
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Алебардщик	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Сержант	4	3	3	3	3	1	3	2	7

Размер. 10+

Вооружение и доспехи. Ручное оружие, алебарда и легкий доспех.

Дополнения.

- Все подразделение может иметь щиты за +1 очко за модель
- Один Алебардщик может быть музыкантом за +5 очков.
- Один Алебардщик может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Один Алебардщик может быть Сержантом за +10 очков.
- Один Алебардщик может быть Младшим Жрецом Ульрика за +70 очков





Младший Жрец Ульрика

+70 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Жрец Ульрика	4	4	3	4	4	2	4	2	8

Любое подразделение Воинов Ульрика, Алебардщиков или Копейщиков может повысить одного из своих членов до Жреца Ульрика, за +70 очков.

Вооружение. Ручное оружие.

Дополнения.

- Может иметь легкий доспех за +2 очков, тяжелый доспех за +4 очков, и может так же нести щит, за +2 очка.
- Может иметь дополнительное ручное оружие за +4 очков, либо двуручное оружие за +4 очков.
- Может иметь Талисманов Ульрика из Арсенала Ульрика на сумму до 50 очков.

Специальные правила. Благословение Волчьего Бога, Сокрушение Слабых, Молитвы Ульрика.

Редкие подразделения

Волчьи Братья

8 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Волчий Брат	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Старший Брат	4	4	3	4	3	1	3	2	8

Размер. 5-15

Вооружение и доспехи. Ручное оружие.

Дополнения.

- Все подразделение может иметь щиты за +1 очко за модель и/или легкий доспех за +1 очко за модель.
- Все подразделение может иметь дополнительное ручное оружие за +2 очка за модель или двуручное оружие за +2 очка за модель.
- Один Брат может быть музыкантом за +5 очков.
- Один Брат может быть Знаменосцем за +10 очков.
- Один Брат может быть Старшим Братом за +10 очков.

Специальные правила. Скирмишеры, Упорные.

Псы Войны

В отношении найма Псов Войны армия Культа Ульрика считается как Армия Империи.



Борис Тодбрингер

Борис является одним из самых яростных воинов в Империи, и провинция Мидденланд является одной из самых независимых и богатых провинций Империи. Он потерял свой правый глаз в бою с бандой Хаоса в Дарквалтском лесу. Будучи Графом Мидденланда он является фанатичным почитателем Ульрика, главный храм которого располагается в Мидденхайме. Когда Карл Франц избирался Императором, после смерти его отца,



только Борис противостоял ему. Борис проиграл выборы, несмотря на поддержку Высшего Жреца Ульрика, и с тех пор является одним из самых преданных императору графов.

Борис непрерывно сражается с бистменами Драквалда, и в этой битве он потерял свой глаз. Наиболее известна его вечная вражда с Кхазраком, лордом всех тварей Хаоса Драквалда.

Борис Тодбрингер может быть включен в вашу армию как Лорд. Он не может получать дополнительных предметов или вооружения, кроме случаев указанных ниже. Если вы включаете в вашу армию Бориса

Тодбрингера, то он становится вашим

генералом, и композиция армии меняется, в соответствии с правилами описанными ниже.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Борис Тодбрингер	4	6	1	4	4	3	5	3	9
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Стоимость. 278 очков

Вооружение и доспехи. Полный доспех, рунный Клык.

Скакун. Боевая Лошадь с бардингом.

Магические предметы.

Рунный Клык: *Рунные Клыки были сделаны на заре времен для двенадцати вождей Сигмара. Сегодня они символизируют статус Графа-Выборщика.*

Все попадания автоматически наносят ранения. Спас броски за доспехи не применимы от ударов этим мечом.

Талисман Ульрика. Талисман. В начале раунда каждого игрока Борис автоматически восстанавливает все свои потерянные раны, до максимума в 3, если он не был удален как убитый. Так же талисман дает Борису магическое Соппротивление (1) и делает его Иммунным к Психологии.

Специальные правила.

Магическое Знамя. Борис Тодбрингер является курфюрстом Мидденланда, и один отряд Штатных Войск (Алебардчики, Копейщики, Мечники, но не Мушкетеры) в армии могут нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.



Армия курфюрста Мидденланда

Армия которую ведет в бой Борис Тодбрингер является своеобразной смесью армии Империи и армии Культа Ульрика.

Армия Мидденхема подчиняется всем правилам для армии Империи, и к ней не применимы правила армии Культа Ульрика. Но следует иметь в виду, что если в армию включаются подразделения из Культа Ульрика, то их индивидуальные специальные правила применимы к ним в полном объеме. Так же персонажи из армии Мидденхема ДОЛЖНЫ брать магические предметы из Арсенала Ульрика, а не из числа Имперских магических предметов. В частности к армии Мидденхема применимы ограничения по магическим предметам, так же как и к армии Культа Ульрика.

Жрецы Ульрика могут выбирать талисманы Ульрика. Воины Ульрика и Охотничьи Псы не могут быть ни Детachmentами, ни Базовыми (parent) подразделениями. Тевтогенская гвардия может быть Базовым подразделением.

Лорды

0-1 Гроссмейстер Ордена белого Волка *, Лорд маг.

Герои

Сенешаль Ордена Белого Волка *, Жрец Ульрика *, Маг, Капитан.

Основные подразделения

Копейщики, Алебардчики, Лучники (любое количество подразделений может быть Охотниками), Меченосцы, Рыцари Белого Волка, 0-1 Рыцари Пантеры.

Специальные подразделения

0-1 Тевтогенская Гвардия (12 очков за модель)*, 0-1 Грейтсворды, Воины Ульрика (4 очка за модель)*, Охотничьи Псы *.

Редкие подразделения

Волчи Братья *, Мортира, Большая пушка, Мушкетеры, Псы Войны.

* - эти подразделения выбираются из Воинского Листа Культа Ульрика.

Потерянная долина Карнозавров

Экваториальные джунгли Драконьих островов это теплые, влажные и вековые леса, полные огромными деревьями, которые не может обхватить человек. Кроны деревьев почти полностью закрывают небо, и свет не падает на наполненные змеями земли островов. Но гораздо более страшные хищники бродят по лесам. В давние времена эти существа выращивались Лизердменами как боевые звери, но эта связь давно разорвалась, и теперь звери снова впали в свое примитивное состояние примитивных хищников. Гигантские Ящеры Драконьих Островов являются хищниками от природы, и каждый, кто отваживается вступить на их территорию, быстро оказывается добычей.

Гигантские Ящеры

Джунгли Драконьих Островов полностью подвластны рептилиям, от самых мелких змеек до гигантских громовых ящеров. Некогда на островах обитали Лизардмены, но после смерти их Слаанов, Заурусы и Скинки впали в примитивное состояние. Со временем они дегенерировали или уничтожили друг друга в бесконечных племенных войнах. Теперь на островах нет других жителей, кроме орд плотоядных диких ящеров, которые ведут свое происхождение от ездовых и грузовых тварей Лизардменов, но теперь правят островами сами по себе.

Многие ящеры очень велики, во много раз больше стегадонов, и имеют характер под стать своему размеру. Многие столь велики, что могут пересекать глубокие озера, не погружаясь полностью под воду, и вынуждены постоянно есть, чтобы кормить свои огромные тела. Стаи Террадонов парят в восходящих потоках, выискивая с высоты добычу, и Гигантские Крылатые Змеи в свою очередь охотятся на Террадонов. Хладнокровные скрываются в тени деревьев, выслеживая свою добычу, а быстроногие Рогачи проносятся мимо них, как легконогие тени. Стаи саламандр охотятся в болотах, посылая огненные шары в добычу, которая слишком близко к ним подходит. Стегадоны сталкиваются в джунглях с Карнозаврами, в битвах, которые могут длиться многие дни, и победитель всегда поглощает побежденного.

Но только тогда, когда кто-то вторгается на священную землю Драконьих Островов, полная мощь ящеров, являет себя миру. Гигантские Ящеры очень ревностно относятся к своей территории, и несмотря на то что Драконьи Острова богаты минералами, алмазами и прочими драгоценными и полудрагоценными камнями, острова остаются неисследованными. Никто, кто пытался вторгнуться в леса не уходил оттуда живым.

Использование армии Гигантских Ящеров

Армия Гигантских Ящеров это орда диких ящеров, которые нападают на тех, кто осмеливается вторгаться в их леса. Армия Ящеров не включает персонажей, и таким образом не может использовать ни магических предметов, ни вооружения.

Специальные правила армии Гигантских Ящеров

Хладнокровные

Все Гигантские Ящеры имеют замедленную нервную систему, и с трудом реагируют на психологические факторы, если реагируют вообще. Модели с этим специальным правилом проходят тесты на Лидерство на 3 кубиках, и игнорируют значение наибольшего.

Территориальные

Все Гигантские Ящеры яростнее всего защищают свои охотничьи территории. Когда Гигантские Ящеры находятся в своей Зоне Размещения, они автоматически проходят все основанные на лидерстве тесты. Когда они находятся за пределами своей зоны размещения и не в зоне размещения противника, они считаются как Упорные и могут кидать при тестах на Лидерство один дополнительный кубик, и выбирать два наименьших. Это в частности означает, что чаще всего Гигантские Ящеры кидают 4 кубика (вместе с правилом Хладнокровные) и выбирают 2 наименьших. Гигантские Ящеры всегда отступают к краю стола своей зоны размещения.

Святая Земля

Армия Гигантских Ящеров получает один дополнительный кубик Разрушения заклинаний за каждые 1000 очков своей армии.

Например, армия на 2000 получает 4 кубика разрушения заклинаний.

Бестиарий

Стая Рогачей

Рогачи это более подвижный и менее заторможенный подвид Хладнокровных. Они охотятся большими стаями, что позволяет им убивать добычу, которая гораздо больше каждого из них в отдельности. Так же они могут устраивать простые засады, набрасываясь на свою добычу из-за укрытия. Свое имя они получили из-за больших изогнутых рогов, которые имеют все самцы в стае.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рогач	7	3	0	4	4	1	3	1	3

Специальные правила.

Страх. Рогачи вызывают страх, как описано в основной книге правила Warhammer.

Сикрмишеры. Рогачи являются Сикрмишерами, как описано в основной книге правила Warhammer.

Чешуйчатая кожа. Рогачи имеют спас бросок за доспехи на 6+.

Лесные Стаи

Экваториальные джунгли Драконьих Островов населены многочисленными змеями и ящерицами. В джунглях можно встретить рептилий всех размеров, от мелких ядовитых змеек, до варанов и питонов. Они могут обрушиться на агрессора как живая зубастая и ядовитая волна. Их присутствие делает путешествие по джунглям исключительно опасным, путешественники должны смотреть под ноги, выверяя каждый шаг, что не всем удастся.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лесные Стаи	5	3	0	2	2	5	1	5	10

Специальные правила.

Стая. Лесная стая представляет собой единую модель на подставке 40 на 40 мм. Подставка имеет единый профиль и имеет несколько ран и атак. Каждая база сражается с полным количеством атак, до тех пор, пока не получит 5 ран и не будет удалена из игры. Все Стаи являются Непокоримыми, как описано в основной книге правил Warhammer.

Малые. Лесные Стаи не блокируют линию видимости для других подразделений. Тем не менее это не значит, что другие подразделения могут через них двигаться или совершать нападения.

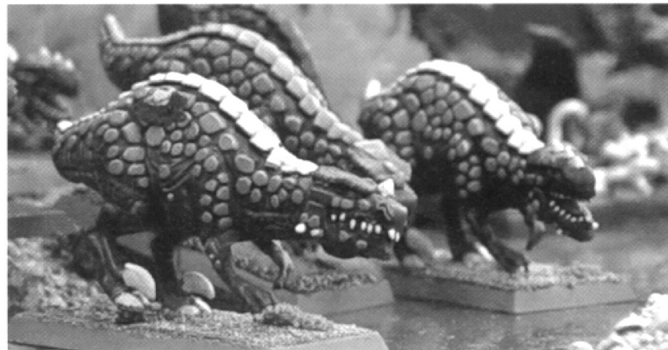
Сикрмишеры. Лесные стаи являются сикрмишерами, как описано в основной книге правил Warhammer.

Ядовитые атаки. Атаки стай в ближнем бою являются Ядовитыми, как описано в основной книге правил Warhammer.

Стая Хладнокровных

Самыми распространенными ящерицами в джунглях Драконьих Островов являются Колд Уаны или Хладнокровные. Они охотятся в болотистом подлеске джунглей, сбиваясь в небольшие стаи. Хладнокровные очень чувствительны к запаху свежей крови, и он может свергнуть их в охотничью ярость. Когда стая находит

свою добычу, бешенная атака орды Колд Уанов может опрокинуть и привести к гибели даже очень крупного ящера. Точно так же, как и на кровь, Хладнокровные реагируют на тех, кто осмеливается вторгаться на их охотничью территорию.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хладнокровный	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Специальные правила.

Страх. Хладнокровные вызывают страх, как описано в основной книге правила Warhammer.

Тупость. Хладнокровные подпадают под правило Тупости, как описано в основной книге правил Warhammer.

Сикрмишеры. Хладнокровные являются Сикрмишерами, как описано в основной книге правила Warhammer.

Толстокожие. Хладнокровные имеют спас бросок за доспехи на 5+.

Запах Крови. Если Хладнокровные проваливают тест на Тупость, они должны на максимальной скорости двигаться к ближайшему подразделению противника, которое в этой битве понесло потери. Если подразделение Хладнокровных вступает в базовый контакт с этим подразделением, то это считается как Нападение, но только в том случае, если на начало раунда Хладнокровные могли видеть это подразделение. В противном случае подразделение останавливается в 1 дюйме от противника. Следует иметь в виду что это не нападение как таковое, и к этому движению применимы правила на Движение а не нападение, в частности Хладнокровные не удваивают свое движение, если не могут маршировать. Если ни одно подразделение на поле боя не понесло потерь на момент провала теста, то это считается как обычный провал тест на Тупость.

Стегадон

Экваториальные джунгли Драконьих Остров являются домом для многочисленных травоядных динозавров, которые могут быть весьма смертоносны, на свой собственный манер. Стегадон это один из самых крупных и самых агрессивных травоядных на Островах. Эти существа жили в джунглях Люстрии еще в те времена, когда на планету спустились Древние. Стегадоны абсолютно всеядны, и могут пожирать все, от зелени и стволов деревьев, до мелких и не очень животных, которые будут столь глупы, что попадаться стегадону на зуб. Стегадоны достаточно сильны для того, чтобы рогами опрокидывать вековые деревья и копытами

крушить камни. В жару Стегадоны освежаются в болотистых озерах, их толстая шкура защищает их от крокодилов и хищных рыб, которые наполняют водоемы островов.

Из черепа стегадона растут большие рога, и небольшие костяные пластины растут по всему телу ящера. Стегадон имеет толстый и мускулистый хвост, который заканчивается некоторым подобием костяной дубины. При необходимости стегадон может переломать своим хвостом ноги не только лошади, но и карнозавру, если тот ему попадется. Стегадоны очень ревностно относятся к своей территории, и нападают на любого, в ком видят угрозу. Брачные поединки самцов стегадонов можно слышать на многие километры вокруг. Часто такие поединки длятся многие дни, и заканчиваются смертью одного из стегадонов, которого победитель потом пожирает.

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

Специальные правила.

Чешуйчатая кожа. Стегадон имеет спас бросок за доспехи на 4+.

Ужас. Стегадон вызывает Ужас, как описано в основной книге правил Warhammer.

Большая цель. Стегадон является большой целью, как описано в основной книге правил Warhammer.

Сила подразделения. Стегадон имеет силу подразделения в 8.

Таранные попадания. При нападении Стегадон наносит D6+1 таранных попаданий со своей силой, так же как и колесницы.

Упорство (твердолобость). Стегадон является твердолобым, а потому Упорным, как описано в основной книге правил Warhammer.

Иммунность к психологии (твердолобость 2). Стегадон является Иммунным к Психологии.

Террадоны

Террадоны обитают на вершинах деревьев, на высоте многих сотен метров. Они являются одними из самых опасных хищников Драконьих островов. Они обладают острым зрением и могут видеть свою потенциальную добычу даже в полумраке подлеска джунглей. Они охотятся на все что меньше их по размеру, от мелких птиц и животных, до людей и скингов. Они имеют сильные и большие крылья, благодаря которым могут с большой скоростью летать даже среди деревьев джунглей. Они также умело используют восходящие потоки для того, чтоб оставаться в воздухе целыми

днями, высматривая добычу. В бою террадоны могут спикировать на свою цель, подхватить зазевавшегося солдата, и потом сбросить его с высоты многих метров.

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

Специальные правила.

Полет. Террадоны могут использовать правило полета, как описано в основной книге правил Warhammer.

Атака на бреющем полете. Террадоны часто нападают нас своих врагов с бреющего полета, захватывая их своими когтями, поднимая в воздух и сбрасывая с высоты. В тот раунд когда Террадоны атакуют, отработайте ближний бой как обычно. Если Террадоны проиграли раунд, то они не проходят Брейк Тест, а автоматически бегут. Это во всех отношениях считается как нормальное бегство, за исключением того, что это не вызывает панику у дружественных отрядов, противник не может преследовать бегущих Террадонов и Террадоны автоматически восстанавливают порядок по концу своего движения. Если Террадоны выиграли раунд ближнего боя, то прежде чем противник будет проходить Брейк тест, они могут бежать из боя, как описано выше. Вне зависимости от того, бежали ли Террадоны или нет, противник должен проходить свой Брейк тест и бежать, если его провалил. Если Террадоны остаются в ближнем бою, то все обычные правила для Брейк тестов и прочего применимы в полном объеме.

Саламандры

Саламандры это гигантские водные рептилии, которые обитают в болотистых районах Драконьих Островов. Они в равной степени хорошо чувствуют себя как на суше, так и на воде, и являются весьма опасными охотниками. Они любят нападать на добычу на суше, приближаясь к ней под покровом воды. Сблизившись с жертвой, Саламандры выпускают в нее свой горючий яд, который парализует жертву. Саламандры так же активно используют свой горючий яд при защите своей территории или в бою с другими хищниками. Большой парус из кожи на спине Саламандр служит терморегулятором, который помогает хладнокровным рептилиям не перегреваться при плевках ядом.

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

Специальные правила.

Амфибии. Саламандры могут двигаться по водным элементам ландшафта как по открытой местности, без





пенальти. В дополнение, когда они находятся на таком элементе ландшафта, они считаются находящимися за легким укрытием.

Сикрмишеры. Саламандры являются Сикрмишерами, как описано в основной книге правила Warhammer.

Чешуйчатая кожа. Саламандры имеют спас бросок за доспехи на 5+.

Огненный яд. Саламандры могут использовать свой огненный яд в фазу стрельбы, и во всех отношениях это считается как стрельба. Саламандры могут стрелять ядом на 15 дюймов. Каждая Саламандра попадает автоматически и наносит количество попаданий равное, числу, выпавшему на Артиллерийском кубике, с силой 3 и модификатором к спас броскам в -1. При выпадении Осежки выстрел просто не удался. Саламандры не могут использовать свой огненный яд при реакции на нападение «стоять и стрелять», но могут двигаться и стрелять в один раунд без дополнительных пенальти.

Агрессивные. Саламандры должны пройти тест на Лидерство в начале раунда, или обязаны двигаться с максимально возможной скоростью к ближайшему подразделению противника, или совершить нападение, если могут.

Страх. Саламандры вызывают Страх, как описано в основной книге правила Warhammer.

Карнозавры

Карнозавры это ужасные гигантские хищники, которые охотятся в лесах Драконьих островов. Они самые опасные и агрессивные из всех тварей, что можно встретить в экваториальных джунглях. Карнозавры огромны, и могут свалить практически любую добычу. Они находятся на вершине пищевой цепочки джунглей, и известно что они нападают даже на стегадонов. Только громовые ящеры могут избежать атаки Карнозавра, и то не всегда. Если два Карнозавры встречаются в джунглях, то своим ногами с поля боя всегда уходит только один, да и то не всегда. Карнозавры быстрые и сильные твари, и их огромные челюсти могут вырвать целые пласты плоти из тела жертвы.

В битве Карнозавры впадают в бешенство, из-за запаха крови, и становятся практически неудержимыми.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Карнозавр	7	3	0	6	5	5	2	4	5

Специальные правила.

Кровожадность. Если Карнозавр наносит рану или убивает модель, то со следующей фазы ближнего боя он считается подпадающим под правило Бешенства, даже если во всем остальном он Иммуннен к Психологии. Следует иметь в виду, что Карнозавр никогда не теряет свое Бешенство, даже если проигрывает раунд ближнего боя.

Вершина пищевой цепочки. Карнозавр чаще всего охотятся на крупную дичь, и его челюсти лучше всего пригодны именно для этого. Против Больших Целей Карнозавр наносит не 1, а D3 раны.

Чешуйчатая кожа. Карнозавр имеют спас бросок за доспехи на 4+.

Ужас. Карнозавр вызывает Ужас, как описано в основной книге правила Warhammer.

Большая цель. Карнозавр Большая Цель.

Иммуннен к Психологии. Карнозавр Иммуннен к Психологии.

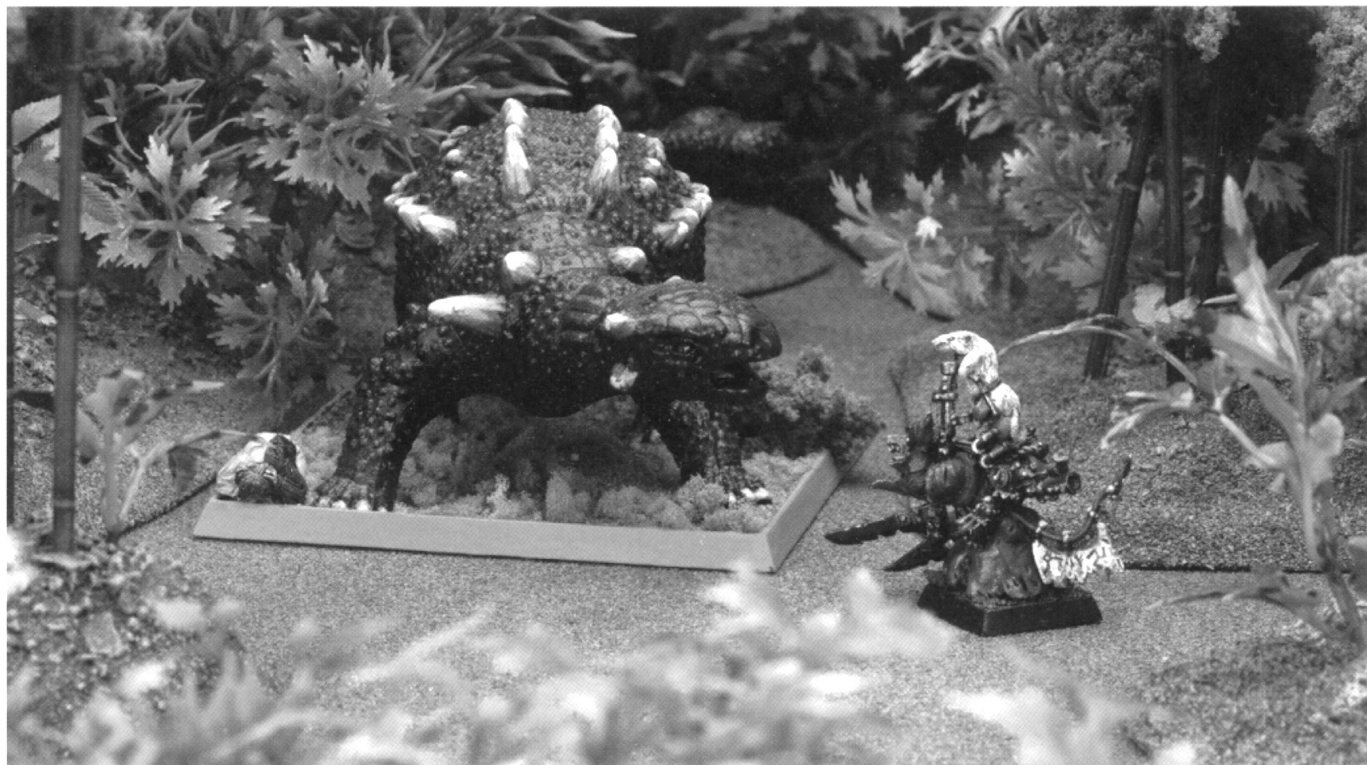
Гигантский Вирм

Вирмы это гигантские летучие хищники, которые охотятся в небесах над Драконьими островами. Они являются дальними родственниками драконов, и близким родственниками Вивернов. Они парад в восходящих потоках над джунглями, выискивая свою добычу. Их основной добычей становятся взрослые Террадонты, которых они сбивают прямо в воздухе. Несмотря на то, что информация о них весьма скудна, некоторые источники указывают на то что они весьма любят и тепловую добычу.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вирм	4	3	0	6	5	5	3	4	5

Модель. Для отображения Вирма на поле боя вы можете использовать модель Виверна или любого понравившегося вам дракона. Вирм имеет подставку 50 на 50 мм.

Специальные правила.



Воздушный Хищник. Вирм может Летать, как описано в основной книге правила Warhammer.

Чешуйчатая кожа. Вирм имеют спас бросок за доспехи на 4+.

Ужас. Вирм вызывает Ужас, как описано в основной книге правила Warhammer.

Большая цель. Вирм Большая Цель.

Сила подразделения. Вирм имеет силу подразделения в 5.

Громовой Ящер

Громовые ящеры это настоящие гиганты джунглей, перед которыми кажутся мелкими даже могучие Стегадоны. Поступь этих тварей сотрясает землю, и они прокладывают через лес широченную просеку. Они являются всеядными животными, и могут поглотить массу, равную массе их тела за день. Немногие могут набраться храбрости, или глупости, чтобы противостоять такой твари.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Громовой Ящер	5	3	0	7	6	7	1	5	5

Модель. Вы может использовать любую модель динозавра для отображения Громового Ящера. Ящер имеют подставку размером 100 на 100 мм (это стандартная реджиментальная подставка, зеленая такая).

Специальные правила.

Гигант. Когда Громовой Ящер совершает нападение, он обрушивается на врага всей массой своего тела, которая весьма не мала. Когда Громовой Ящер нападает, против его нападения можно использовать только одну реакцию, Держать Позицию. Также Имперские Детачемнты не могут использовать свое специальное правило Контратаки и атакуемое подразделение не может использовать в этот раунд копыя или пики. Также все тесты на лидерство, которые вызваны Громовым Ящером, проходятся с дополнительным пенальти в -1.

Сила подразделения. Громовой Ящер имеет силу подразделения в 12.

Тупость. Громовые Ящеры имеют два отдельных мозга, головной и спинной, которые с трудом обмениваются сигналами между собой. Громовой Ящер подпадает под правило Тупости, как описано в основной книге правила Warhammer.

Таранные попадания. При нападении Громовой Ящер наносит D6+1 таранных попаданий со своей силой, так же как и колесницы.

Ужас. Громовой Ящер вызывает Ужас, как описано в основной книге правила Warhammer.

Большая цель. Громовой Ящер является большой целью, как описано в основной книге правил Warhammer.

Иммунность к психологии. Громовой Ящер является Иммунным к Психологии.

Коатл

Самым редким и таинственным обитателем Драконьих Островов является Коатл. Первый раз представители Старого мира встретили его в Люстрии. Он имеет тело дракона и пару огромных оперенных крыльев, и судя по всему представляет собой нечто большее чем просто каприз эволюции. Коатлы, по слухам, обладают огромной магической силой, и могут менять джунгли вокруг себя, изгоняя агрессоров из священных джунглей в населенные пиявками болота.

Многие имперские ученые считают, что Коатл имеет какое-то отношения к Лизардменовскому богу Тепоку. Тепок почитается skinками как божество джунглей, воздуха и священных мест. Коатла считают посланником или даже воплощением бога, и он появляется в тех местах, где священные места лизардов подвергаются угрозе.

Появление Коатла редко оставляет выживших свидетелей, но те, кто его видел, говорят, что он подобен силе природе, которая призывает на головы агрессоров мистически силы южных джунглей. Коатла появляется в

вихре магического ветра, который гнет самые большие деревья, и вырывает подлесок. По его воле джунгли меняются, и всякий кто, отваживается в них вторгнуться, теряет всякое представление о направлении. В этот момент Лизардмены начинают свою атаку, и сокрушают растерянного врага. Нередко на помощь лизардам приходят дикие ящеры самих джунглей, над которым Коатл, судя по всему, имеет какую-то власть.

Кроме лизардов с Коатлом имеют какие то связи и Амазонки Люстрии. Они известны тем что носят головные уборы из перьев Коатла. Является ли это указанием на то, что они охотятся на этих существ, или признаком поклонения Тепоку или Коатлам, остается непонятным.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Коатл	2	5	0	3	4	3	5	1	8

Вооружение. нет

Доспехи. Нет

Маг. Коатл является магом 4 уровня и может выбирать заклинания из школ Света, Жизни или Небес.

Модель. Коатл выставляется на поле боя на модели размеров 50 на 50 мм.

Специальные правила.

Хладнокровный. Специальное правило Хладнокровные применимо к Коатлу, как и ко всем остальным моделям в армии Ящеров.

Полет. Коатл может использовать специальное правило Пролета, как описано в основной книге правил Warhammer.

Большая Цель. Коатл является Большой Целью, как описано в основной книге правил Warhammer.

Магический шторм. Коатл всегда появляется в сопровождении сильного ветра, который пригибает людей к земле и может отклонить в полете даже стрелу стреломета. При стрельбе по Коатлу все модели получают пенальти в -1 на попадание.

Покровитель священных мест. Коатл является покровителем священных мест Лизардов, и может своей магией изменять джунгли вокруг себя. Коатл знает это заклинания в дополнение ко всем другим, которые он получит из школ. Это заклинание имеет сложность на 6+. Перед тем как начнется игра, но после расстановки, игрок армии Коатла может переместить по полю боя D6 элементов ландшафта, на D6 дюймов каждый в любую сторону. Кидайте кубик за каждый элемент отдельно. (Как это работает по жизни, ума не приложу – я просто перевел английский текст – примечание переводчика).

Щит Древних. Коатл имеет магический спас бросок на 3+.

Ужас. Коатл вызывает Ужас, как описано в основной книге правил Warhammer.

Модель.

Коатл в принципе представляет собой крылатого змея, с оперенными крыльями. Вы может использовать для него

любую подходящую под это описание модель. Автор этого материала собрал Коатла из следующих элементов.

Egrimm van Horstman, Dark Sorcerer of Chaos on Chaos Dragon Baudros:

Chaos Dragon head 1

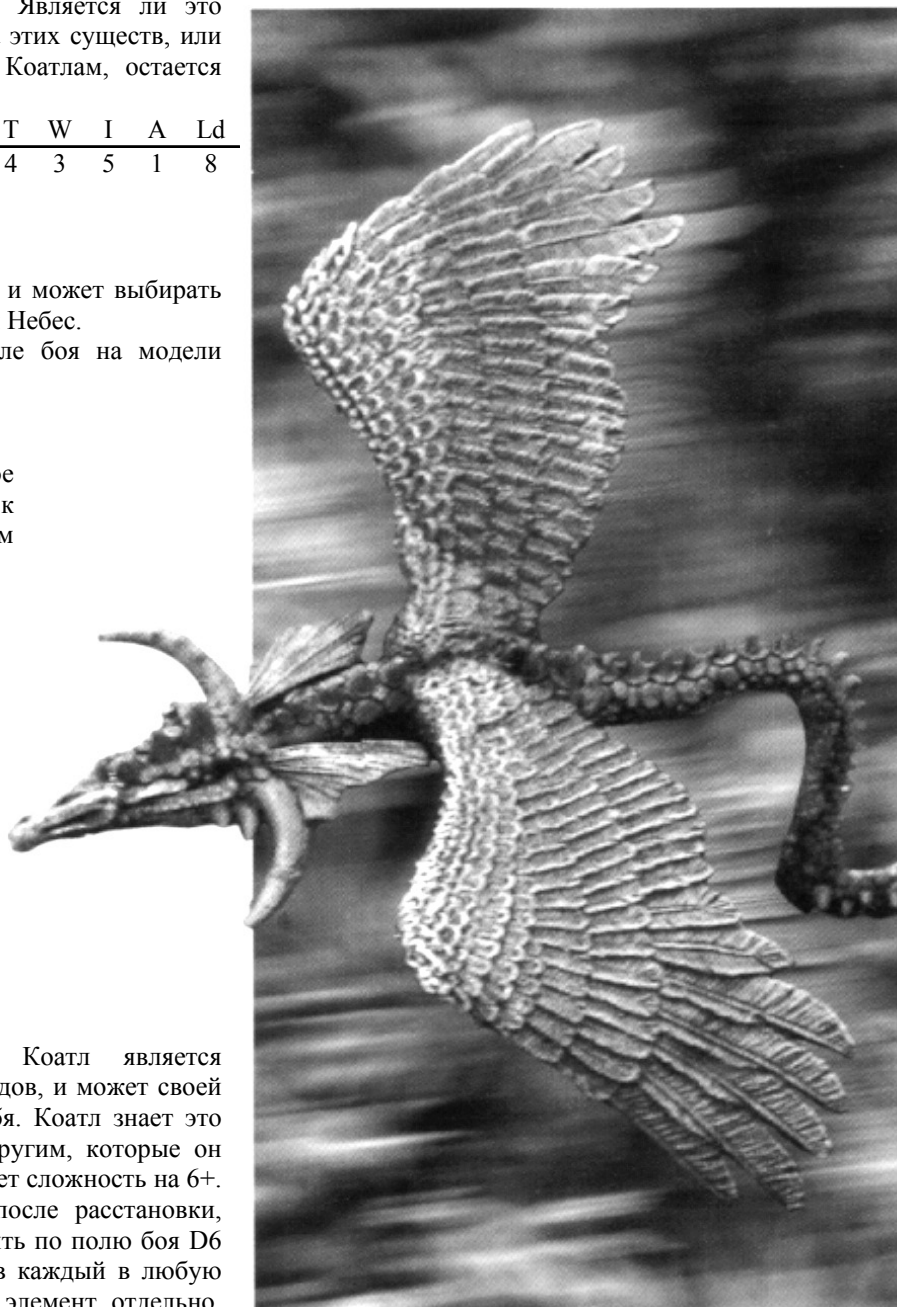
Chaos Dragon neck 1

Chaos Dragon Tail 1

Emperor riding War Griffon, Deathclaw:

Right Griffon wing

Left Griffon wing



Воинский Лист Гигантских Ящеров

Все правила для армий применимы к армии Ящеров Драконьих Островов в полном объеме, за исключением персонажей. Армия Ящеров не может включать персонажей, и таким образом у нее нет генерала.

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

Основные подразделения

0-1 Лесные Стаи 60 очков за модель

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

Размер подразделения. 1-6 баз

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Стаи, Малые, Сирмишеры, Ядовитые Атаки.

Стая Хладнокровных 14 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хладнокровный	7	3	0	4	4	1	2	1	3

Размер подразделения. 10+

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Хладнокровные, Территориальные, Чешуйчатая Шкура (5+), Сирмишеры, Страх, Тупость, Запах Крови.

Стая Рогачей 13 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рогач	7	3	0	4	4	1	3	1	3

Размер подразделения. 10+

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Хладнокровные, Территориальные, Чешуйчатая Шкура (6+), Сирмишеры, Страх.

Стая Террадонтов 13 очков за модель

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

Размер подразделения. 3-10

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Хладнокровные, Территориальные, Летучее подразделение, Атака на бреющем полете.

Специальные подразделения

Стая Саламандр 85 очков за модель

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

Размер подразделения. 1-3

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Хладнокровные, Территориальные, Амфибии, Чешуйчатая Шкура (5+), Сирмишеры, Страх, Огненный Яд.

Стегадон 195 очков за модель

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

Размер подразделения. 1

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Хладнокровные, Территориальные, Чешуйчатая Шкура (4+), Сила подразделения 8, Таранные попадания, Упорный, Имуннен к Психологии, Большая цель.

Карнозавр 210 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Карнозавр	7	3	0	6	5	5	2	4	5

Размер подразделения. 1

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Хладнокровные, Территориальные, Чешуйчатая Шкура (4+), Кроважность, Вершина Пищевой Цепочки, Имуннен к Психологии, Большая цель.

Редкие подразделения

Громовой Ящер 320 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Громовой Ящер	5	3	0	7	6	7	1	5	5

Размер подразделения. 1

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Хладнокровный, Территориальный, Гигант, Сила подразделения 12, Тупость, Таранные попадания, Ужас, Большая цель Имунность к психологии.

Гигантский Вирм 260 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вирм	4	3	0	6	5	5	3	4	5

Размер подразделения. 1

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Хладнокровный, Территориальный, Воздушный Хищник, Чешуйчатая кожа (4+), Ужас, Большая цель, Сила подразделения.

0-1 Коатл 260 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Коатл	2	5	0	3	4	3	5	1	8

Размер подразделения. 1

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Хладнокровный, Территориальный, Полет, Хранитель Священных Мест, Сила Подразделения 5, Магический Шторм, Щит Древних, Ужас, Большая Цель.



Избранные Сигмара

Вальтен встречается с императором Карлом Францем

Год 2522 стал самым трудным во времена правления Императора Карла Франца. На севере собиралась огромная армия, готовая уничтожить Империю, которой он правил. Прошлой весной орда, которая предвещала появление армии Темных Богов, прошла через Кислев и атаковала Вульфенбург. Гномы сообщили, что еще одна армия Хаоса идет на юг по Темным Землям по другую сторону Гор Края мира, угрожая Империи с востока. Те, на кого Император рассчитывал более всего, были поражены раздорами и смутой. Церковь Сигмара была ввергнута в раздор действиями одного человека и появлением другого. В то время когда Церковь раскололась, курфюрсты, Маршалы Имперских Армий и другие лидеры ждали от него решительных действий и твердого лидерства в это смутное время. На плечи Карла Франца, величайшего правителя в истории Империи, лег груз спасти Империю Сигмара от врагов, внешних и внутренних.

Армия Сигмара

Источником раздора в среде церкви стал Лютер Хусс – само провозглашенный Пророк Сигмара. Недалеко от Альдорфа, в небольшой рейкландской деревушке Личенбад, он встретил юношу по имени Вальтен. Он видел как юноша сражался с бистменами, и провозгласил его Возрожденным Сигмаром, проповедуя что основатель Империи вернулся в час великой нужды. Но даже до провозглашения со стороны Хусса имя



Личенбада и Вальтена начало разноситься по Рейкланду. Воинствующие Священники Сигмара услышав эти истории, направили свои стопы в Личенбад. Другие так же слышали эти истории. По всей Империи начали появляться апаколептические культы флагельянтов, которые проповедовали возвращения Сигмара, а вместе с ним и конец света. Эти культы наполнялись многими сотнями тех, кто лишился дома и близких под ударами диких тварей, что осмелели под тенью Хаоса.

За несколько недель эта фанатичная толпа разрослась до нескольких тысяч человек. Все они держали путь в Рейкланд. Вальтена никто не видел, но Хусс выступал перед толпами и проповедовал им.

Он говорил им, что тьма надвигается на мир, и что темные времена грядут для всего мира, но он так же говорил, что каждый человек имеет в себя ту силу, которая может отворотить наступление тьмы. Он шествовал во главе ликующих толп и проповедовал, что Сигмар вернулся на землю, и сто он приведет их к победе. Вскоре со всех концов Империи стали слышны требования к Валтерну отправиться в Альдорф и принять корону Императора.

Слово Теогониста

Не все в Церкви Сигмара были воодушевлены происходящим. Многие священники, прислушиваясь к словам Хусса, садились на лошадей, чтобы донести его слова к уху Теогониста. Они все просили Теогониста сказать свое веское слово.

Возмущенный проповедями Хусса, которые бросали тень на праведно избранного Императора, Эсмер, священник который занял трон Теогониста, вместо Вольмара Мрачного, павшего от руки Архаона, еще раз заклеил Хусса как еретика и идолопоклонника. Он заявил с высокой кафедральной трибуны, что Хусс есть шарлатан, а Вальтен, в лучшем случае пешка в его нечестивой игре, а в худшем слуга Разрушительных Сил. Он приказал Хуссу распустить свою армию крестьян и самому отдаться на милость суда Церкви. Эсмер пригрозил в случае отказа разогнать толпу фанатиков силой Имперского оружия, а самого Хусса взять под стражу.

Столица Империи, Альдорф стала неудобным местом, когда прибыли новости о том, что армия Хусса и Вальтена идет к городу. Легионы отчаявшихся и сирых осаждали Альдорф. Рексгвардия была призвана для защиты стен, и были высланы приказы собрать ополчение и мобилизовать регулярные части.

Вальтен приходит в Альдорф

Все восточные и южные дороги в Альдорф были заполнены массами паломников, во главе которых шествовали Хусс и Вальтен. При их приближении южные ворота города были закрыты и заперты, и на встречу им выехал Герольд Град Теогониста Эсмера. Он призвал Хусса и Вальтена распустить свое еретическое войско и отдать себя на милость Церкви Сигмара.

Хусс выехал вперед, чтобы предстать перед эмиссаром с молотом в руке, но Вальтен не пустил его. Он сказал, что правоверные паломники Сигмара не являются его рабами, и что они пришли в Альдорф по своей собственной воле. Он так же приказал эмиссару возвращаться обратно Альдорф и передать Императору, что Вальтен прибудет к его двору через три дня. Герольд, потрясенный встречей, вернулся в город.

В самом городе начались яростные споры. Ни одно войско никогда не подходило к Альдорфу невозбранно, не встретив вооруженного отпора. Коммандер Рейксгвардии, маршал Курт Хелборг, опасаясь за жизнь Императора и за порядок в городе, закрыл все входы и выходы из столицы. Йохан Эсмер призывал его собрать рыцарей и выйти за ворота города, чтобы разогнать толпу, но маршал отказался поднимать оружие против отчаявшегося народа.

На следующий день Хусс и Вальтен подошли к воротам города Хусс испросил позволения войти в город, чтобы представить Карлу Францу возрожденного спасителя Империи. Капитан Рейксгвардии ответил, что он не может открыть ворота, до тех пор, пока под стенами города стоит вооруженная толпа паломников.

На второй день Хусс снова подошел к воротам, что бы вести переговоры с капитанами стражи. Он говорил, что он не враг Империи и городу. Он проклинал слепоту капитанов и говорил что они пали жертвой лжи Гранд Теогониста, который отказывался видеть пришествие бога, которому он служит, из боязни потерять свою власть. Несмотря на то, что горячая проповедь произвела на Рейксгвардейцев большое впечатление, они остались тверды в выполнении своего долга и не открыли ворота без приказа. Слухи об обвинениях со стороны Пророка дошли до ушей Эсмера, и он впал в ярость, потребовав немедленной аудиенции у Карла-Франца. Он вернулся из дворца разочарованным, его требование о немедленном аресте возмутителей спокойствия было отвергнуто.

На третий день, на заре, Вальтен и Хусс снова подошли к воротам. На этот раз Хусс сказал, что он добьется встречи с Карлом Францем, и ударил молотом по воротам. Солдаты на воротах забеспокоились, глядя на море флагеллантов, вооруженных крестьян и мрачных Воинов Священников Сигмара, которые толпились у ворот. Но они остались верными приказу, и приказали Хуссу убираться.

В сторожевых башнях, которые располагались по бокам ворот, тем временем, шла перепалка между офицерами. Были те, кто считал возможным пустить Хусса и Вальтена в город, хотя бы для того, чтобы избежать атаки толпы. Были и те, кто считал Хусса угрозой, и боялся пустить его в город, опасаясь полномасштабных беспорядков в самом городе. Были и те, кто колебался: с одной стороны Хусс нарушал все законы Империи и Церкви Сигмара, но с другой, если Вальтен действительно возрожденный Сигмар, то они перечат воле живого бога.

За несколько часов до заката две фигуры приблизились к воротам. Впереди шел Вальтен, а Хусс шел за ним. Их лоскутная армия расположилась лагерем вокруг города, но другого движения не было. Перед ними

Император Карл Франц, принц Альдорфа.

Ваша армия Империи может включать Карла Франца как выбор в разделе Лорды. Он так же занимает дополнительный слот героев. Он должен быть вашим генералом.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Карл Франц	4	5	5	4	4	3	5	3	10
Коготь Смерти	6	6	0	5	5	4	5	4	8

Стоимость. 440 + магическое оружие

Вооружение. Карл Франц должен нести либо Рунный Клык за +100 очков либо Гхал Мораз за +180 очков. Следует иметь в виду, что если ваша армия включает Вальтена, то Карл Франц ДОЛЖЕН быть вооружен Рунным Клыком.

Доспех. Полный доспех

Скакун. Император едет в бой на своем верном грифоне, Когте Смерти.

Специальные правила.

Лидер людей. Присутствие Карла Франца поднимает мораль солдат на поле боя и призывает их совершать акты невиданного доселе героизма. Император Иммуниен к Панике. Все дружественные подразделения в 18 дюймах от Карла Франца могут использовать его лидерство как генерала армии. В дополнение все подразделения, которые могут использовать лидерство Карла Франца могут перебрасывать проваленные тесты на психологию. Следует иметь в виду, что Брейк тест это не психология.

Коготь Смерти. Если Карл Франц погибает, то Коготь Смерти автоматически проходит все тест на реакцию монстра, и в дополнение Ненавидит модель, или подразделение, которое убило Карла Франца.

Рейксгвардия. Рейксгвардия это личная гвардия Императора и принца Альдорфа. До половины подразделений рыцарей в армии Карла Франца могут быть рыцарями Внутреннего Круга. Так же Грейтсворды могут быть включены в его армию как Основные подразделения.

Серебряная печать. Серебряная печать отражает смертные удары и магию, которая направлена на Императора. Эта печать была сделана Магом Воином Фредериком вон Тарнусом для императора Магнуса Благочестивого. Карл Франц имеет 4+ магический спас бросок и Магическое Сопротивление (3). В дополнение все модели противника получают пенальти в -1 на попадание по Карлу Францу, как при стрельбе, так и в ближнем бою.

Рунный Клык. Рунные Клыки были сделаны на заре времен для двенадцати вождей Сигмара. Сегодня они символизируют статус Курфюрста. Рунный Клык наносит ранение автоматически и от его атак не применимы спас броски за доспехи.

Гхал Мораз. Название этого легендарного молота значит Разбивающий Череп на гномьем. Его использовал в бою легендарный Сигмар. Некогда его подарил Сигмару гномий король Курган, и в нынешние времена даже самые могучие гномьи рунные кузнецы не в силах снова создать такое оружие.

Носитель молота получает +2 к атакам, все его атаки наносят раны автоматически и от них не применимы спас броски за доспехи.

возвышались огромные ворота, мрачные и неприступные.

Из окна восточной привратной башни, капитан Рейксгвардии Карнелиус Апстел наблюдал за тем, как к воротам приближается Вальтен. Когда он приблизился к воротам, капитан приказал своим людям открыть их. Некоторые бросились к колесам, но были и такие, кто стоял не двигаясь, или мешал свои соратника не подчиниться приказу по Рейксгвардии. Капитан Апстел дошел до того, что обратил свой меч против своих людей, чтобы они открыли ворота. К тому времени, когда прибыли подкрепления, ворота были открыты, и Хусс с Вальтеном вошли в город.

Аудиенция у Императора

По городу начали распространяться слухи о том, что Хусс вошел в город, и по пути их следования во дворец начали собираться толпы народу, которые хотели посмотреть на Пророка Сигмара, и того, кого он называл Возрожденным Богом Империи. Курт Хелборг собрал Гвардию и установил кордон против толпы, которая собиралась вокруг дворца. Апстел был арестован и в кандалах был препровожден в казармы. Пара прошла через половину города, по дороге от ворот ко дворцу, окруженная Рейксгвардейцами. Карл Франц узнал о происшедшем, и приказал открыть ворота во дворец, где пару ждало еще больше рыцарей, все как один с мечами наголо.

Залы и покои дворца наполнились перешептываниями придворных, когда Хусс вел Вальтена в приемный зал Императора. Карл Франц сидел на троне, в окружении своих верных советников, включая и Гранд Теогониста Эсмера. Хусс подошел к Императору и поклонился ему, бросив ядовитый взгляд на Эсмера. Теогонист выступил вперед и заявил что Хусс предатель и еретик, ему не может быть веры. Уже тише Эсмер говорил и о безумии, которое запятнало горячую веру Хусса.

Хусс
стоял



неподвижно, слушая все эти обвинения, сжимая свой молот двумя руками. Когда Эсмер закончил, Карл Франц взглянул на Пророка Сигмара и человека, которого он привел с собой.

Хусс упал на одно колено, и по его жесту Вальтен выступил вперед. Хусс заявил, что он верит в то, что Вальтен есть возрожденный Сигмар, и что он видел своим долгом привести его в Альдорф, пред очи Императора. Император должен послушаться зову своего сердца, и уступить трон истинному правителю Империи.

Последние его слова вызвали множество гневных возгласов среди тех, кто собрался в зале, но и не меньше одобрительных слов.

«Я слышал много слов и советов» наконец скала Карл Франц, когда буря эмоций в зале утихла, «многие говорили, что мне следует делать и что не следует. Я хочу услышать твое мнение, Вальтен из Личенбада, что по-твоему я должен сделать?»

Все взоры обратились к молодому человеку, который выступил вперед. Он вынул из-за пояса свои молоты и положил их к ногам Императора.

«Я скромный слуга Империи и Человечества», сказал он глядя прямо в глаза Карлу Францу, «и по моему ты должен сделать то, что принесет пользу и тому и другому».

Эдикт Карла Франца

Император долгое время сидел в молчании, после этих слов. Это был не первый раз, когда ему приходилось размышлять о возможных последствиях своего решения. Но никогда прежде он не должен был принять столь важного решения. Вальтен был уверен в себе, его осанка была горда, в его глазах сиял свет авторитета и власти, который Карл Франц видел только в глазах самых сильных лидеров Империи. Если Карл Франц отвергнет призыв Хусса, армия отчаявшихся крестьян, флагеллантов и воинов-священников может обрушиться на его столицу. И даже если сам Хусс подчинится его решению, прислушаются ли его последователи там, за стеной города? Очень вряд ли.

И, тем не менее, Карл Франц не мог просто так оставить свой пост, к которому его готовили с малолетства. Хусс не так хорошо разбирался в людях, как он, наверное, сам считал, и в своем отчаянии найти спасителя Империи, он мог обратить свой взгляд на простого одаренного молодого человека. Активные споры шли не только в среде курфюрстов и Церкви Сигмара, но и в простом народе. Если он назовет Вальтена Императором, он противопоставит себя двум с половиной тысячам лет традиций, и восстанет против воли Великого Теогониста. Он не мог даже принять промежуточного решения, ибо полумеры в такой ситуации были неуместны и восставили против него обе стороны.

И более всего он опасался, что Хусс прав. Карл Франц был прагматичным человеком и мирским правителем, но его вера в Сигмара была сильна и чиста. Разве он не ощущал прикосновение бога в последние годы? Разве он не чувствовал его силу, текущую в его венах? Разве может он, положив руку на сердце, отрицать то, что бог вернулся в мир? И, тем не менее, Вальтен оставил выбор за ним. Если он и в правду Сигмар, он доверил императору принять правильное решение.

Но любое его решения могло привести к гражданской войне и разрушению Империи.

Более двух часов внутри императора разум сражался с душой. Он всем сердцем желал, что бы Вальтен оказался тем, кем он себя называет, но сойти с трона в такое время, когда единство нужно более всего, он не мог, его долг не позволял ему этого. И любое его решение вызывало бы противодействие со стороны курфюрстов. Он желал, чтобы ему не выпало такое сложное время для царствования, но боги решили иначе.

Но, в конце концов, Император принял решение. Был только один способ решить эту проблему, и не развалить Империю.

Он призвал Великого Теогониста и приказал принести в зал Гхал Мораз – Крушитель Черепов, легендарный Молот Сигмара. Эсмер выполнил приказ Императора, хотя на его лице было написано сомнение и непонимание. Он так же приказал Курту Хелборгу принести в зал Рунный Клык Рейкланда, оружие, которое было символом власти Карла Франца как курфюрста.

Взяв в одну руку Гхал Мораз и во вторую – Рунный Клык, Карл Франц подошел к Вальтену. Могильная тишина пала на зал аудиенций.

«Время пришло, и все истинные люди Империи должны встать плечом к плечу и сражаться с силами Тьмы. На севере собирается орда, которая затмит армии старых времен. Но мы раздроблены, разделены страхом и сомнениями. Если мы позволим этому продолжаться, то мы падём, и тем самым призовем на головы грядущих поколений вечность тьмы и ужаса. Вечность, которая была остановлена две с половиной тысячи лет назад».

Все поняли, что Карл Франц говорит о Сигмаре, который стал лидером Человечества, сокрушив зеленокожих и армии северян.

«В древние времена пришел человек, создавший мир, который мы ныне знаем. Он верил в то, что сила состоит в единстве. Разделенные мы будем сломлены, и уничтожены по одиночке. Вместе мы одолеем любого врага, и сокрушим его в прах. Я хочу, чтобы эта вера помогла нам в эти темные времена, так, как она помогла нашим предкам в древние времена».

Карл Франц протянул Гхал Мораз Вальтену и тот принял его, взвесив в руке.

«Гхал Мораз всегда был символом Власти Императора. Но он больше чем символ власти одного человека над другим. Он символ единства Империи. Этот символ я отдаю Вальтену, Избранному Сигмара, ибо он властелин сердец людских. С молотом в руке он сможет создать альянс, который поможет нам противостоять тому шторму, который поднимается».

Карл Франц поднял рунный Клык над своей головой.

«Это символ моей власти. Символ власти курфюрста Рейкланда, принца Альдорфа и Императора, правителя Империи. И своей властью я призываю Армии Империи встать плечом к плечу с Вальтеном. И пусть те, кто так же несет Рунные Клыки, сделают то же самое, ибо каждый из них приносил мне клятву верности».

Карл Франц встал рядом с Вальтеном и его голос разнесся по всему залу.

«В единстве и гармонии мы будем непобедимы! Вместе, я Император Карл Франц и Вальтен, избранный Сигмара, поведем армии Империи на великие и благородные битвы. Сражайтесь за меня или за него, этот выбор остается за вами. Но каждый из вас должен сражаться за Империю и Человечество».

Вальтен, Избранный Сигмара

Ваша армия Империи может включать Вальтена как выбор в разделе Лорды. Он так же занимает дополнительный слот героев.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Карл Франц	4	5	5	4	4	3	5	3	10
Коготь Смерти	6	6	0	5	5	4	5	4	8

Стоимость. 490

Вооружение. Гхал Мораз.

Доспех. Полный доспех

Специальные правила.

Несмотря ни на какие трудности. Противник никогда не получает бонусы за тыловую и фланговую атаку, а так же за численное превосходство в ближнем бою, в котором принимает участие Вальтен. Подразделение, к которому присоединяется Вальтен, считается Иммунным к психологии. Следует иметь в виду, что если подразделение Упорно, то он остается упорным, несмотря на свою иммунность к психологии за Вальтена.

Воодушевляющее присутствие. Вальтен не является командиром и лидером, но самое его присутствие на поле боя поднимает дух сражающихся. Видя, как он крушит одного врага за другим, солдаты империи наполняются храбростью и отвагой. Раны, нанесенные Вальтеном, считаются к результату боя не только в том бою, в котором принимает участие Вальтен, но и во всех ближних боях в 12 дюймах от Вальтена. Следует иметь в виду, в 12 дюймах от Вальтена считаются раны до их умножения за Гхал Мораз. То есть если Вальтен нанес три успешных ранящих попадания, то все подразделения в 12 дюймах от него получают бонус в три раны, даже если этими тремя попаданиями Вальтен на самом деле нанес 9 ран (по D3 за каждое ранящее попадание). Но помните, в том бою, в котором Вальтен принимает непосредственно участие, учитывает полное количество нанесенных им ран, после умножения, в соответствии с общими правилами.

Также Вальтен может быть генералом армии, только если он имеет наибольшее лидерство среди персонажей армии. Если есть персонажи, у которых лидерство равной лидерству Вальтена, то один из этих персонажей должен быть генералом. Даже если Вальтен является генералом армии, подразделения в 12 дюймах от него не могут использовать его лидерство для своих тестов.

Железная решимость. У Вальтена железные жилы и стальная воля, и он способен сражаться даже тогда, когда любой другой человек падает от кровопотери и усталости. Вальтен имеет магический спас бросок на 5+. В дополнения, когда Вальтен получает последнюю рану, не убирайте его. По концу фазы он должен пройти тест на лидерство. Если тест пройден, то рана игнорируется. Следует иметь в виду, что все результаты боя и прочее подсчитываются после того, как Вальтен пройдет или не пройдет свой тест. Это не применимо, если Вальтен убит, при преследовании противником или если получил рану со Смертельным Ударом.

Гхал Мораз. Название этого легендарного молота значит Разбивающий Черепа на гномьем. Его использовал в бою легендарный Сигмар. Некогда его подарил Сигмару гномий король Курган, и в нынешние времена даже самые могучие гномьи рунные кузнецы не в силах снова создать такое оружие.

Носитель молота получает +2 к атакам, все его атаки наносят раны автоматически и от них не применимы спас броски за доспехи.

Банды Бистменов на Пути к Величию



Это модификация правил для использования в Пути к Величию Зверей Хаоса.

Эта модификация включает Чемпиона Зверей Хаоса и две таблицы, по которым Звери Хаоса набирают своих последователей.

Полные правила пути к Величию вы найдете в книге Warhammer Chronicles часть третья. Эти правила НЕОХОДИМЫ вам для того, чтобы полноценно использовать описанные здесь правила.

Специальные правила банд Зверей Хаоса.

Звериные Чемпионы следуют всем нормальным правилам на Продвижения, Очки Благорасположения и прочее.

Унгоры и Горы могут быть объединены в единое подразделение, и при отработке стрельбы Унгоров следует удалять в первую очередь.

Мутации Копыта должны быть переброшены для чемпионов Зверей хаоса, он их уже имеют.

Все остальные правила для Банд Хаоса применимы в полном объеме.

Бистменовский Чемпион

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Чемпион	5	5	3	4	4	2	5	2	7

Вооружение. тяжелый доспех, ручное оружие плюс два выбора из Таблицы Вооружения 1.

Звериные последователи Хаоса– Таблица Первая

Один бросок по этой таблице стоит 1 очко ББ

2D6	Последователь	Количество	Стоимость в ББ	Вооружение.
2-3	Центигор	D3	3	Копье, легкий доспех, киньте D6: на 1-2 они так же имеют щит.
4-5	Гончие Хаоса	D6	1	Нет
6-7	Унгоры	D6	1	Ручное оружие, копье, киньте D6: на 1-2 они так же имеют щит.
8-9	Горы	D6	1	Ручное оружие, киньте D6: на 1-3 они так же имеют щит, на 4-6 они имеют дополнительное ручное оружие.
10-11	Бестигоры	D3	2	Тяжелый доспех, двуручное оружие.
12	Киньте по Второй таблице, вы можете нанять то, что вам выпадет за указанную стоимость и все правила для бросков применимы как обычно.			

Следует иметь в виду, что вы делаете один бросок на Вооружение за всю группу последователей.

Звериные Последователи Хаоса – Таблица Вторая

Один бросок по этой таблице стоит 2 очка ББ

2D6	Последователь	Количество	Стоимость в ББ	Вооружение.
2-3	Брай Шаман (1)	1	7	Доспех Хаоса, ручное оружие, (Mag 1 уровня)
4	Демон Хаоса (2)	1	4	Нет (легкий доспех для Кровопускателей)
5	Троль Хаоса	1	9	Ручное оружие
6-7	Минотавр	1	8	Ручное оружие+1 один бросок по Второй Таблице Вооружений.
8-9	Огр Хаоса	1	6	Ручное оружие, легкий доспех + 1 один бросок по Второй Таблице Вооружений. Также киньте D6: на 1-2 Огр может заменить свой легкий доспех на тяжелый.
10	Киньте по Первой Таблице Последователей Хаоса (не по звериной а по смертной, которая есть в полной версии правил). Вы можете нанять то что вам выпадет за указанную стоимость и все правила для бросков применимы как обычно.			
11	Спаун (3)		1	11 нет
12	Драгон Огр		1	12 Ручное оружие+1 один бросок по Второй Таблице Вооружений.

(1) – перебросьте это значение если вы поклоняетесь Кхорну или Тзинтчу.

(2) Выберите младшего демона вашего бога: Кровопускателя для Кхорна, Носителя Чумы для Нургла, Демонету для Слаанеша, Ужаса для Тзинтча, и Фурию для Неделимого Хаоса.

(3) Ваш спаун получает Знак того бога, которому вы поклоняетесь без дополнительной стоимости, смотрите правила в книге Орд Хаоса.

Мутации хаоса

Это Тестовые Правила : эти правила могут быть использованы только при согласии вашего противника или с разрешения организаторов турнира.

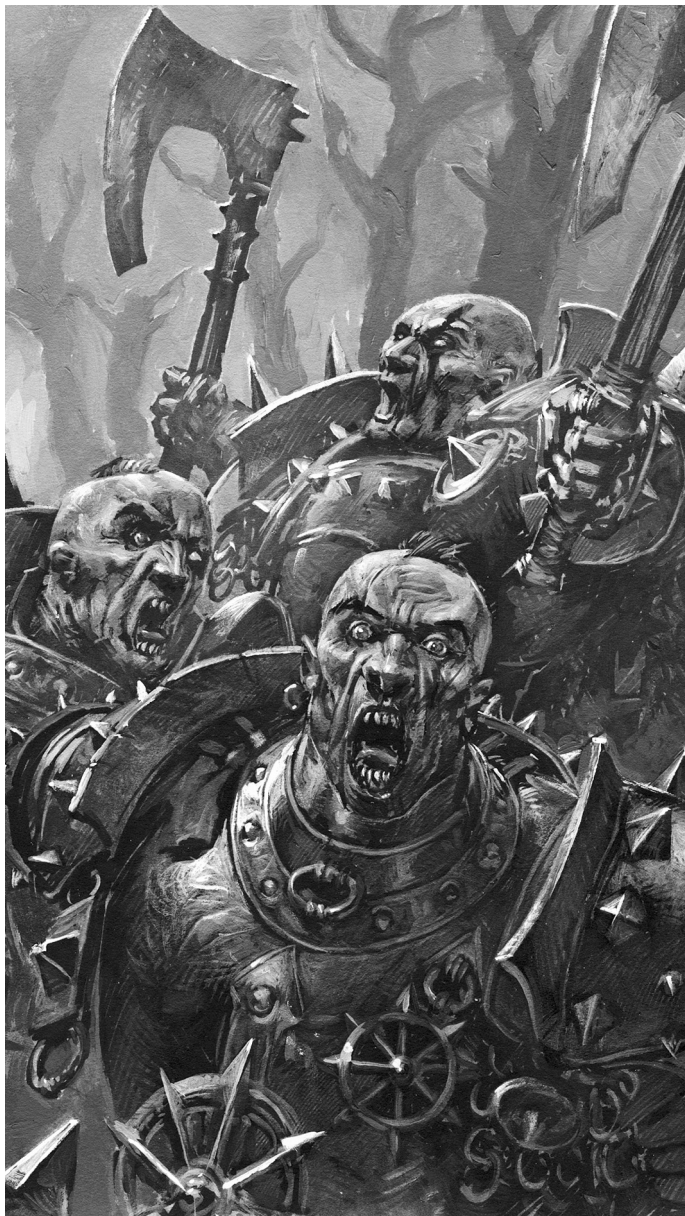
Для последователей Хаоса физическая мутация это знак благоволения со стороны богов. Такое благословение указывает на то, что воин отличился в глазах Богов. Мутации могут варьироваться от мелких, типа глаз странного цвета, до жутких и калечащих, ибо благоволение Темных Сил мимолетно и разрушительно.

Но иногда могучий воин получает мутацию, которая усиливает его и так не малые боевые способности. Такие воины вызывают восхищение со стороны простых солдат Темных Богов и часто становятся могучими полководцами и вождями. Мутации приходят к воину во всевозможных формах. Воин может стать просто сильнее и больше, его кожа может стать тверже, или даже обрести хитиновый панцирь. Другие получают могучее натуральное оружие, щупальца и когти, или возможность плевать кислотой во врагов.

Эти мутации предназначены для использования в играх Warhammer. Правила на них созданы на основе правил, которые использовались в игре Путь к Величию.

Во всех отношениях мутации считаются как магические предметы, за исключением того, что эффекты, отменяющие либо уничтожающие магические предметы, на мутации воздействия не оказывают.

Одна модель может иметь несколько мутации, но в вашей армии может быть только одна мутация одного вида. То есть вы не можете иметь две модели с мутацией Крылья в вашей армии.



Крылья – 45 очков

Только для пеших моделей

На плечах воины вырастают могучие крылья, которые могут нести его над полем боя.

Модель может использовать правило Полета, как описано в основной книге правил Warhammer.

Щупальце – 15 очков

На месте руки воины вырастает толстое и мускулистое щупальце. Такое щупальце может удушить врага или даже перехватить в полете меч противника.

Щупальце появляется на месте руки воина, он не может держать в этой руке ни оружия, ни щита. Воин не может нести оружие, требующее двух рук для использования, и не может быть носителем Знамени Армии. Он может использовать щупальце для того, чтобы сжать противника в ближнем бою. Одна модель в базовом контакте с воином теряет одну атаку до минимума в 1. Щупальце считается как ручное оружие.

Дополнительная рука – 20 очков

Дополнительная рука вырастает на теле воина. Она может появиться на его плече, на его груди или даже на его голове, указывая на воина как на возлюбленного темными богами.

Дополнительная рука появляется на теле воина. Он может нести в ней дополнительное оружие, получая +1 атаку, или щит, но не более одного щита за раз. Приходит вместе с ручным оружием.

Копыта – 10 очков

На ногах воина отрастают копыта, что придает ему особый, звериный внешний вид.

Модель получает +1 к Движению, не может быть скомбинировано со Змеиным телом.

Рога – 15 очков

Огромные рога вырастают на лбу воина. Он может их использовать в бою, при атаке.

При нападении модель получает дополнительную атаку, которая отыгрывается с базовой силой модели +1.

Звериный вид – 15 очков

Лицо воина изменяется, приобретая странные и неестественные формы, часто в подражание бога покровителя.

Модель вызывает Страх, как описано в основной книге правил Warhammer.

Нурглинговское заражение – 15 очков

Только для моделей со Знаком Нургла.

Тело воина становится домом для множества Нурглингов, низших демонов Нургла. Они бросаются на каждого, кого считаются врагом своего носителя.

Каждая модель в базовом контакте с моделью получает автоматическое попадание с силой 3, после того как будет отбиты атаки самой модели. Это происходит даже если модель умирает, и раны нанесенные таким образом считаются к результату боя.

Вторая челюсть – 25 очков

Только для моделей со Знаком Нургла.

Во рту воина находится вторая челюсть, которая может выстреливать в противника, давая ему поцелуй Нургла.

Воин всегда имеет одну дополнительную атаку, которая всегда бьет первой, даже если воин подвергается нападению, и имеет силу 2. Кидайте на попадание как обычно. От этой атаки нет спас бросков за доспехи. Если противник также имеет способность Бить Первым, то бой отрабатывается в порядке инициативы.

Массивная туша – 40 очков

Воин распухает и его тело вытекает из доспехов. Огромная масса тела воина делает его практически не чувствительным к боли.

Воин получает +1 к Стойкости, но –1 к движению. Если воин на скакуне, то его скакун получает –1 к движению.

Кровавая Жажда – 35 очков

Только для моделей со Знаком Кхорна

Кровавый дурман окутывает воина, охватывая всех вокруг, и вызывая в них жуткую злобу и жажду убийства.

Модель подпадает под правило Бешенства. В дополнение все остальные модель, дружественные или вражеские, которые находятся в 2 дюймах от воина на начало своей фазы движения, также подпадают под правило Бешенства. Это продолжается до конца раунда.

Громогласный боевой клич – 15 очков

Только для моделей со Знаком Кхорна

Воин способен выкрикивать имя своего бога в сражении с такой мощью, что содрогается сама земля.

Все вражеские модели в базовом контакте с воином имеют –1 на попадание в ближнем бою, в тот раунд, когда воин нападал.

Заклинательный Фамилиар – 40 очков

Только для моделей со Знаком Слаанеша

На теле воина вырастает заклинательный фамилиар, который шепчет ему слова силы и мощи. Воин становится магом 1 уровня. Если он уже является магом, он получает одно дополнительное заклинание.

Адский Крик – 55 очков

Только для моделей со Знаком Слаанеша

Воины способны издавать жуткий крик, который разрывает ткань реальности, и бьет по магическим чувствам каждого, что способен сидеть Ветры магии. От этого нет защиты.

Один раз в игру в начале любой магической фазы Герой может издать адский крик, который на мгновение разрывает ткань мира. Все маги на столе немедленно испытывают на себе действие Магической Ошибки.

Змеиное тело – 20 очков

Только для моделей со Знаком Слаанеша

Нижняя часть тела воина преобразуется в змеиный хвост, который дает воину гораздо большую скорость.

Воин получает +1 к движению и +1 к инициативе.

Огромная пасть – 50 очков

Только для моделей со Знаком Тзинтча

Воин может растягивать свой рот до невероятных размеров.

Если воин три раза успешно попадает и пробивает по одному противнику в течение одной фазы ближнего боя, то цель пожирается целиком. Удалите цель как убитую, и никакие спас броски, включая магические и регенерацию, не спасают от этого. Это применимо только для моделей человеческого размера и только если воин использует простое ручное оружие в бою.

Щупальца Тзинтча – 55 очков

Только для моделей со Знаком Тзинтча

Небольшие щупальца крутятся вокруг мага, помогая ему оперировать ветрами магии.

Маг с этой мутацией может перебрасывать любые 1, которые выпали при сотворении заклинания. Кубик можно перебрасывать только один раз, даже если выпадет вторая 1. Этот перерос может вызывать Непреодолимую Силу и отменять Магическую Ошибку.

Форма вечного изменения – 55 очков

Только для моделей со Знаком Тзинтча

Тело воина постоянно меняется, перетекая из одной формы в другую без остановки и повторения.

Воин может использовать правило Регенерации.

Гигантская Шипастая Тварь хаоса

Множество ужасных тварей приходит из пустошей Хаоса. Это мерзкие творения Богов Хаоса, измененные силой пустошей, или одержимые злобными демонами. Такие твари хаоса одержимы злобой, желая только одного, убивать до тех пор, пока они сами не будут убиты. Твари хаоса имеют множество форм, но все они имеют железные мускулы и острейшие клыки и когти.

Ваша армия Хаоса может включать Гигантскую Шипастую тварь Хаоса как Редкое подразделение.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тварь	6	4	0	7	5	6	3	5	5

Оружие. Нет

Стоимость. 250 очков

Специальные правила.

Непоколебимая: Гигантская Шипастая Тварь хаоса является Непоколебимой, как описано в основной книге правил Warhammer.

Ужас. Гигантская Шипастая Тварь хаоса вызывает Ужас, как описано в основной книге правил Warhammer.

Большая Цель. Гигантская Шипастая Тварь хаоса является Большой Целью.

Сила подразделения. Гигантская Шипастая Тварь хаоса имеет силу подразделения равную 6.



Гигантское Отродье Хаоса

Чемпионы, которых Темные Боги одаряют слишком часто, в конечном счете уступают безумию и мутациям, становясь Отродьями Хаоса. Многие Северяне считают это великим почетом, поскольку Чемпион становится истинным созданием Хаоса, измененным до неузнаваемости, более не сдерживаемый, как смертные, заботой о самосохранении, верности и ничем остальным, кроме инстинктов. Отродью суждена смерть – либо оно падет на поле боя от топора или меча, либо его разорвут на части еще более дикие создания в пустошах, либо его взорвет изнутри энергия Хаоса, продолжающая струиться сквозь его искаженное тело.

Ваша армия Хаоса может включать Гигантское Отродье Хаоса как Редкое подразделение.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигантской Отродье	2D6	4	0	6	5	6	2	D6+1	10

Оружие. Нет

Стоимость. 200 очков

Специальные правила.

Особое Движение: Отродья Хаоса движутся каждый ход на 2D6” в часть Обязательных Перемещений фазы Движения игрока Хаоса. Игрок не может влиять на дальность движения, но до бросания кубиков должен указать, в каком направлении будет двигаться Отродье (это всегда прямая линия).

Если Отродье продвинулось настолько, что коснулось вражеского отряда, оно считается атакующим, следуя всем обычным правилам. Цель может объявить свою реакцию как обычно, считая выброшенное значение Движения максимальной дальностью атаки Отродья (когда цель бежит, стоит и стреляет и т.д.).

Особые Атаки: У Отродий Хаоса случайное число Атак. Оно определяется в начале каждой фазы Ближнего Боя. Бросайте на попадание и ранение как обычно.

Непоколебимая: Отродья Хаоса – безумные создания, не осознающие свою смертность. Поэтому они Непоколебимы, как описано на стр. 112 Книги Правил Warhammer.

Ужас: Отродья Хаоса – кошмарные создания, наполняющие смертных страхом и омерзением. Они внушают Ужас, как описано в основной книге правил Warhammer.

Сила Отряда: Гигантские Отродья Хаоса имеют Силу Отряда 6.



ГНОМЫ ХАОСА



Многие тысячелетия назад гномий народ начал великую миграцию на Север, из своих исходных поселений, где-то в Южной Стране. Гномы кочевали вдоль горного хребта, который позднее стал известен как Горы Края Мира. В тех местах, где они находили богатые месторождения руды и драгоценных камней они основывали свои поселения.

Гномы расселялись по горным хребтам мира, гонимые вперед жаждой познать секреты камня и металла, и наполнить свои сокровищницы золотом. В течении многих сотен лет они закапывались в горы, прорывая подземные копи, строя подземные города, и прокладывая туннели, которые уводили из еще дальше на север.

Со временем они достигли высокогорного плато на северной оконечности Гор Края мира. Это плато получило название Зорн Узкул, что значит Великая Страна Черепов. Климат здесь был холодным, а земля неприветливой. Многие гномы повернули назад, что бы пополнить собой население южных крепостей гномов. Некоторые обратили свои стопы на запад, пройдя через Кислев в далекую и холодную Норсию. Но были и такие, которые отправились на юго-восток, вдоль другого хребта, известного как Горы Скорби.

Сначала эти разрозненные гномьи поселения поддерживали между собой связь, но восточные гномы жили далеко ото всех, и когда пришло Время Хаоса, связь потерялась. В то время на мир обрушилось первое вторжение Хаоса, и Королевство Хаоса продвинулось далеко на юг, поглотив многие страны и народы, в том числе и гномов востока. Южные родичи гномов посчитали их погибшими и более не искали с ними встречи.

Но Хаоса не уничтожил гномов Великой Страны Черепов. Он изменил их...

Темные Земли

Империя Гномов Хаоса располагается в тени Гор Скорби в Восточной части Темных Земель. Это пустынное и неприветливое место, в котором природа ведет бесконечную войну сама с собой и с любым, кто осмеливается ступить на эту землю. По всей равнине там и тут из-под земли вырываются клубы дыма, ибо Горы Скорби наполнены активными вулканами, и под тонкой коркой застывшего камня, который и образует Темные Земли вечно бурлит океан расплавленной магмы. В воздухе висит запах кипящей смолы. Почти ничто не может расти в Темных Землях. Толстый покров дыма и ядовитый воздух позаботились о том, что бы в Темных землях ни росло ничего, кроме редких скрюченных деревьев. Но многочисленные вулканы и прорехи в земле приносят на поверхность богатства иного рода: золото и серебро, железо и медь, алмазы и рубины, вместе с серой, нефтью и смолой. Это тот тип земли, на котором каждый гном будет чувствовать себя как дома.

Империя Гномов Хаоса

Сейчас уже невозможно сказать, когда гномы востока стали Гномами Хаоса. Судя по всему, это был долгий и мучительный процесс медленных изменений и мутаций, ибо гномы упорны и стоки по своей натуре. Но, тем не менее, изменение произошло.

Хаос извратил в гномах традиционные ценности и инстинкты истинного гномьего народа. Огромная Башня Жарр-Наггруд, Города Огня и Отчаяния, поднялась на равнине Жадрок. Башня построена из титанических блоков обсидиана и светится огнями сотен жаровен и горнов. Истинные гномы отвергают магию в чистом виде, отдавая предпочтение рунам, которые были завещаны им Священными Предками. Гномы же Хаоса используют меняющуюся силу Хаоса для своих целей и многие среди них стали могучими волшебниками, создателями жутких магических машин и тварей. Именно маги Гномов Хаоса построили Башню Жарр-Наггруд в том виде, в каком она существует ныне, как огромную пирамиду из черного обсидиана. На самом вершине башни стоит Храм Нашута, Отца Тьмы, бога, которому поклоняются все Гномы Хаоса.

Вокруг города раскинулись многочисленные копи гномов. Гномы непрерывно роют землю, выискивая сокровища подземного мира. В глубине земли они стоят машины, которые работают от энергии магмы, текущей под равниной Темных Земель. Они добывают нефть и деготь, хранят их в огромных искусственных озерах, которые они вырывают в земле. Из гор они привозят камень, для того, чтобы строить крепости и мостить дороги, по которым богатства всей земли вокруг текут к гигантский город.

Земля вокруг города завалена отбросами многих тысяч лет добычи и индустрии. Земля вокруг города разрыта и везде на ней можно видеть шрамы, оставленные добычей Гномов Хаоса. Сотни тысяч рабов трудятся на Гномов Хаоса. Гномы Хаоса захватывают их в многочисленных войнах, либо выторговывают у гоблинов и орков Гор Края Мира.

Башня Жарр-Наггруд

Башня Жарр-Наггруд стоит в самом центре королевства Гномов Хаоса, и она является целью всех их стараний. Несмотря на то, что по всей равнине разбросаны многочисленные крепости, рудники и мастерские, в Империи есть только один город. Сама башня построена из обсидиана, вулканического стекла, и ее стены днем и ночью отражают огни сотен горнов и печей. Башня построена в форме пирамиды,



каждая ступень которой имеет высоту в 100 футов. Край каждой ступени украшен парапетом, зубья которого торчат наружу, как клыки уродливого зверя.

Каждая ступень является квадратной в плане. Самая нижняя ступень имеет четверо врат, которые обиты черным железом. Из ворот на востоке и западе выходят дороги, которые ведут к Горам Скорби и в Темные Земли. Через северные ворота в город втекает река, воды которой используются охлаждения в кузницах гномов. Она вытекает через южные ворота, черная и отравленная. Южные берега реки покрыты затвердевшими отбросами, самых разных цветов.

Тысячи горнов и печей вечно горят в пределах города, вырабатывая металл, который является кровью города. Сам город представляет собой одну большую кузню, наполненную шумом, дымом, красноватыми отблесками печей и огромными машинами.

Гигантские паровые молоты день и ночь куют железо и бронзу, звуки их ударов разносятся по всему городу и за его пределы, как пульс циклопического бога. Огромные котлы с расплавленным металлом выливают свое содержимое в формы странной и сложной формы. Густой и горячий воздух наполняется скрипом титанических колес и стонами магических машин. Темная Земля вечно покрыта дымом и пеплом из многочисленных вулканов, так что Башня Жарр-Наггрудн живет в вечных сумерках, в которых блуждает само время, не в силах найти выхода.



Храм Нашута

На вершине башни Жарр-Наггрудн находится храм Нашута, бога Гномов Хаоса, которого они называют Отцом Тьмы. В верованиях Гномов Хаоса Нашут принимает форму Быка. Храм день и ночь стерегут Быкоцентавры, существа с торсом гномов и нижней частью огромных быков. Быкоцентавры мутировали из обычных гномов в далекие времена, когда страна восточных гномов была накрыта Королевством Хаоса. Внутри храма стражи проводят кровавые ритуалы, бросая жертвенных пленников в котлы с кипящим металлом, под хохот собравшихся магов. На самом вершине храма стоит статуя самого Нашута. Она пустотела, и в ее чреве находится печь, которую стражи храма непрерывно топят углем и пленниками. Статуя вечно светится светом расплавленной лавы, и любой, кто к ней прикасается, получает страшные ожоги. Нашут бог и господин города, его сила течет в венах Волшебников, и по его капризу тысячи рабов приносятся в жертву.

Волшебники Гномов Хаоса

Волшебники правят Гномам Хаоса. Каждый волшебник является жрецом бога Нашута, и за их верность Нашут дарует им большую магическую силу. Они владеют огромными знаниями, и легко соединяет механику с магией, создавая ужасные магические машины. Именно волшебники своей магией создали Башню Жарр-Наггрудн, заклинаниями подняв ее из под земли и придав ей форму своей волей. Волшебников не много среди Гномов Хаоса, несколько сотен наверное, но они правят всей Империей Темных Земель.

Волшебники встречаются друг с другом в Храме Нашута, строя планы порабощения и захвата. Среди волшебников нет старших и младших, но в совете больший вес имеют более старые волшебники, ибо Гномы Хаоса сохранили свое уважение к опыту и прожитым годам. Каждый Волшебник контролирует часть города как свой собственный домен. Каждый из них имеет свои кузни, свои армии и своих рабов.

Гномы Хаоса весьма стойки к магическим эффектам, но магия все-таки берет над ними верх, со временем. Когда Волшебник Гномов использует свою магию, она проникает в его кости, вызывая изменения уникальные для гномов, но от этого не менее ужасные. После многих веков трудов магия поражает Гнома Хаоса, проникая в его кости. Процесс изменения может длиться многие века, но раз начавшись, он становится неумолимым и необратимым.

Начиная с ног, маг медленно превращается в неподвижный и холодный камень. Сначала ноги Волшебника обращаются в камень, и он не может двигаться. Таких магов носят на специальных паланкинах их последователи, а самые сильные из них создают магически машины, которые возят их. Вскоре их торс и



нижняя часть тела так же обращаются в камень, делая их исключительно стойкими. Когда руки мага обращаются в камень, он более не может использовать те заклинания, которые требуют жестов, и должен полагаться в этом на своих слуг. Когда Волшебник целиком обращается в каменную статую, его с почетом выносят из города и ставят в ряд таких же, как и он волшебников. В вдоль дорог города стоят тысячи таких статуй, знаменуя бег тысячелетий.

Воины Гномов Хаоса

Гномов Хаоса относительно не много. Количество рабов, которое работает на башне Жарр-Наггрудн и на фабриках равнине Жадрук, превышает число гномов в тысячи раз. Каждый гном Хаоса принадлежит одному из Волшебников. Они являются подданными волшебника, но еще и его родичами, связанными кровавой клятвой верности, которую не один гном не в силах нарушить. Отряды гномов рыскают по Темным Землям, выискивая

пленников, которых они приводят в Башню Жарр-Наггрудн на вечную работу и скорую смерть на алтаре Нашута.

Приобретение рабов является важной частью индустрии Гномов Хаоса, ибо они полностью зависят от них. Армии Гномов Хаоса совершают походы в Горы Скорби, завоеывая племена орков и гоблинов, и захватывая как можно больше пленников. Гномы Хаоса всегда ведут войны только ради захвата рабов, они не заинтересованы в расширении своего царства, ибо Жадрук содержит все, что им надо для их жизни. Иногда Гномы проводят большие войны, вычищая от орков и гоблинов целые области гор и равнин, и возвращаются в Жарр-Наггрудн с караванами рабов, которые простираются от горизонта до горизонта.

Гномы Хаоса так же часто нападают и на своих северных соседей, дикие племена яростных кочевников-людей. Но гномы редко делают это, ибо для них это весьма дальнее завоевание. К тому же кочевники часто предпочитают убегать от гномов, а не сражаться с ними. В летописях Кислева так же можно найти записи о том, что Гномы Хаоса вторгались в их пределы. Небольшие экспедиции Гномов Хаоса проникали в Горы Края Мира, через Перевал Смерти. Гномы Хаоса редко проникают в Старый Свет, предпочитая покупать рабов и гоблинов Гор Края мира. Таким образом жители Старого Света могут оказаться в рабстве в башне Жарр-Наггрудн.

Черные Орки

В далекие времена Волшебники Гномов Хаоса пожелали создать расу рабов, которая бы работала на них вечно. Во все времена основу рабов Гномов Хаоса составляли орки и гоблины. По мнению Гномов орки были непослушны и слишком много времени тратили на драки между собой. Используя темную магию Гномы Хаоса создали новую расу орков, более умную, сильную и спокойную, чем простые орки. Так на свет появились Черные Орки.

Эксперимент по первоначально казался удачным. Черные Орки прекрасно работали, но вскоре Гномы обнаружили, что Черные Орки слишком независимы для того, чтобы из них получались хорошие рабы. Простые орки и гоблины слишком много времени тратили на то, чтобы даваться между собой, и у них не было времени на то, что бы планировать восстание. Черные же орки были умны и организованы, и под их руководством орки восстали. После нескольких катастрофических мятежей, Гномы Хаоса приняли решение истребить всех Черных Орков в Башне Жарр-Наггрудн. Им это не удалось до конца, и многие Черные Орки бежали в Горы Скорби, создав свои собственные племена. Часть Черных Орков позднее откочевали за Горы Края Мира, прикинув везде, где живут зеленокожие. Гномы Хаоса провели несколько карательных экспедиций в Горы Скорби, но решили не уничтожать всех черных орков. Те племена, которые остались в Горах, время от времени служат Гномам Хаоса наемниками в их армиях.

Хобгоблины

Во время самого большого и массового восстания Орков, башня Жарр-Наггрудн почти пала под ударами зеленокожих. Бывшие рабы существенно превосходил Гномов по численности, и гномы были вынуждены отступать все выше и выше, к самому храму Нашута на вершине города. Но Гномы Хаоса были спасены предательством Хобгоблинов, которые, восстав вместе с Черными Орками, предали еще раз, напав на своих

соратников-зеленокожих со спины. За это Хобгоблины заслужили вечную ненависть со стороны всех остальных подрас зеленокожих.

Но с того момента Хобгоблины наслаждаются благорасположением Гномов Хаоса и им плевать на то, что о них думают другие расы. В отличие от других рабов Гномов Хаоса, Хобгоблины не работают в кузнях и на рудниках, Гномы используют их как воинов. Но это не меняет их натуры, мелкой, лживой и трусливой. Орки и гоблины давно бы их всех поубивали бы, если бы не та власть, которую дают Гномы Хаоса Хобгоблинам.

Хобгоблины имеют весьма примечательный внешний вид. Они выше и больше простых гоблинов, но не так велики и здоровы как орки. Они имеют длинные острые уши и пасть, полную острых как иглы зубов. Часть Хобгоблинов едет в бой на гигантских волках, и многие из них используют в боях луки. Но, несмотря на то, что Гномы Хаоса используют много Хобгоблинов в своих армиях, они никогда им по настоящему не доверяют. Тем не менее, как Гномы, так и сами Хобгоблины знают, что другие зеленокожие ненавидят Хобгоблинов, и им требуется защита Гномов Хаоса для того чтобы выжить.



Скользкие Перцы

Хобгоблины это трусливая и лживая раса, так что вы все можете себя представить всю степень коварства и хитрости, которую имеют те Хобгоблины, которых остальные представители их народа считают умными хитрыми, и недостойными доверия. Это племя, которое известно под странным именем Скользкие Перцы, живет в отрогах гор Скорби недалеко от башни Жарр-Наггруд, в преддверии знаменитой Долины Горя. В долине Горя сотни тысяч рабов день и ночь работают в коях Долины, добывая камень и руду.

В бою Скользкие Перцы сражаются парой изогнутых кинжалов, которые они смазывают ядом горных пауков. Они набрасываются на врага со всех сторон одновременно, окружая его и нанося удары отовсюду, лучше всего со спины.



Воины Гномов Хаоса

Гномы Хаоса обычно сражаются с одним из двух видов оружия. Самые сильные гномы предпочитают идти в бой с огромными двуручными топорами. Такой топор имеет тяжелое и толстое полукруглое лезвие, которое в умелых и сильных руках Гнома пробивает любой доспех. Другие гномы сражаются, используя Блундербас, пороховой дробовик. Блундербас заряжается порохом, и через свой широкий ствол выпускает во врага поток стальных стрел. При необходимости Блундербас можно зарядить свинцом, который плавится при выстреле, обдавая врагов расплавленными брызгами, и даже камнями, при отсутствии боеприпасов. Несмотря на внешнее сходство с простым мушкетом, Блундербас имеет совсем другой эффект.

Когда отряд Гномов хаоса производит залп из Блундербасов, вся зона перед отрядом наполняется потоком горячего железа и свинца. Такой поток пробивает все на своем пути, пронзая ряды и убивая всех, кто оказывается в зоне залпа. Блундербас имеет весьма небольшой радиус действия, но на короткой дистанции это убийное оружие.

Землетряс

Землетряс это одно из самых разрушительных видов оружия в арсенале Гномов хаоса. Эта пушка выпускает тяжелый снаряд, который наполнен порохом. Когда снаряд Землетряса падает на землю, он глубоко в нее зарывается, и его взрыв вызывает сокрушительные волны по поверхности земли. Взрыв



такого снаряда может не только разорвать цель на куски, но оглушить тех, кто не попал под прямое действие взрыва.

Ракета Смерти

Ракета Смерти - это демоническое изобретение Гномов Хаоса. Ракета представляет собой большую трубу, которая наполнена горючим, выработанным на фабриках Башни Жарр-Наггруд. Горючее ракет очень опасно, легко воспламеняется и очень токсично, так что рабы, которые делают эти ракеты, долго не живут. Одно время Гномы Хаоса экспериментировали с ракетами, строя довольно большие образцы. Но огромные ракеты, некоторые размером с саму башню Жарр-Наггруд, не приносили большой пользы на поле боя. Такие ракеты были непредсказуемы, и имели тенденцию взрываться прямо на точке старта или падать туда, куда не надо.

Успешнее всего на поле боя применялись ракеты небольшого размера, примерно с двух гномов высотой. Но и такие ракеты весьма опасны. Неоднократно они взрывались на пусковых установках. Так же ракеты имеют тенденцию отскакивать от земли и рикошетировать по всему полю боя, в конце концов взрываясь, часто поражая особо ретивых

Хобгоблинов. Тем не менее Гномы Хаоса не оставляют надежд довести до ума это вне всякого сомнения эффективное оружие.

Быкоцентавры

Быкоцентавры это существа с торсом гнома Хаоса и телом быка. В давние времена, когда Хаос изменил Гномов, некоторые из них, по воле Нашута стали Быкоцентаврами, его верными слугами и носителями его воли. С того времени Быкоцентавры охраняют гигантскую статую Нашута в храме на вершине Башни Жарр-Наггруд. Они имеют острый интеллект, и полностью верны своему Богу.

Волшебники Нашута полностью доверяют Быкоцентаврам, и доверяют им опасные и сложные задания. На поле боя Быкоцентавры представляют собой страшное зрелище, совмещая силу быка с умением владеть оружием гнома.

Великий Таурус

Таурус это огромный и ужасный монстр, который имеет тело быка и широкие кожаные крылья. Эти твари живут в конюшнях по храмом Нашута. Гномы Хаоса верят в то что эти существа некогда были Гномами Хаоса, которые были обращены Нашутом в Таурусов для великой битвы против других Богов Хаоса.

Тело Тауруса вечно пылает в огне, и его окружают языки пламени и клубы дыма. Когда он бежит, из-под его копыт поднимаются снопы искр. Только самые сильные и могучие генералы Гномов Хаоса могут ехать в бой на Таурусах.

Ламмасу

Ламмасу имеют тело быка, огромный хвост, которые венчает стальная булава, и голову гигантского Гнома Хаоса. По легенде Ламмасу были генералами армии Нашута в его войне с другими Богами. Несмотря на свой монстроидальный вид, Ламмасу имеет острый интеллект, который может иметь только демон, и многие говорят, что Ламмасу посланы на землю, для того чтобы надзирать за Волшебниками Гномов Хаоса. Тем не менее Ламмасу это самый любимый скакун для Волшебников Гномов Хаоса. Нередко Ламмасу несут в бой волшебников, которые частично окаменели.





*Затан Черный, Капитан башни Жарр, генерал
Волшебника Горта Жестоккого.*

Специальные правила армии Гномов Хаоса

- Гномы Хаоса могут убегать или преследовать только на 2D6-1 дюйма вместо обычных 2D6.
- Блундербас: Это оружие уникальное для Гномов Хаоса, которое выпускает поток раскаленной шрапнели во врага. Отряд, вооруженный Блундербасами, может ходить и стрелять в один ход. Когда соединение производит залп, перед отрядом выделяется прямоугольная «зона огня» шириной с сам отряд и длиной 12". Любая модель внутри этой зоны попадает под шквал огня. Исключение составляют модели, находящиеся за непробиваемым элементом ландшафта, таким как холм или здание. Стены или леса от огня Блундербаса не спасают. Все модели в зоне огня получают попадание на 4+. Сила попадания из мушкетона равна 3 плюс 1 за каждую дополнительную шеренгу после первой, до максимума силы в 5, причем в шеренге должно быть не меньше четырех стрелков. Наличие одного персонажа в первой шеренге на результат стрельбы не влияет. Вы можете использовать Блундербасы при реакции «стоять и стрелять». При этом эффект стрельбы следует отрабатывать до того, как нападающее подразделение подвигается. Если нападающее подразделение находится далее 12 дюймов, то считается, что в зону огня попал только первый ряд подразделения.
- Вражда. В начале своего хода, каждое ваше подразделение Зеленокожих, включая Хобгоблинов. Если на кубике выпадет 2-6, то с подразделением все в порядке, оно беспрекословно подчиняется Вам. Если кубик показывает 1, то между воинами подразделения начинается ссора, и подразделение ничего не может делать весь ход. Это не относится к командам боевых машин.
- Гномы Хаоса и Быкокентавры не *паникуют* из-за разгрома или бегства любых подразделений Орков и Гоблинов.
- Никакие подразделения Орков не *паникуют* из-за разгрома или бегства любых подразделений Гоблинов.
- Никакие подразделения не *паникуют* из-за разгрома или бегства любых подразделений Хобгоблинов (естественно, к самим Хобгоблинам это правило не относится).

Магические предметы армии Гномов Хаоса

Персонажи в армии Гномов Хаоса могут брать предметы из числа Распространенных, или из списка ниже.

Черный Молот Хашута (магическое оружие) – 45 очков

+2 к Силе. Если Горючая модель получает рану от этого оружия, то она сразу погибает

Обсидиановый Клинок (магическое оружие)- 70 очков

Спас броски за доспехи не применимы против попаданий этого оружия. В дополнение, если модель противника получает рану от этого оружия, ее доспехи, включая магические, считаются уничтоженными, если модель таковые имела.

Черная Палица Смерти (магическое оружие) – 100 очков

Один раз за сражение владелец, вместо нанесения обычных ударов, может произвести одну специальную атаку. Все модели в базовом контакте с носителем этого оружия получают D3 раны, баз спас бросков за доспехи

Доспехи Газрака (магический доспех) – 30 очков

Придает владельцу защиту доспехами на 1+, которую никак нельзя улучшить.

Доспех Пылающего Горна (магический доспех) – 45 очков

Считается доспехом и дает спас бросок за доспехи на 4+. В дополнение доспех дает магический спас бросок на 5+. На хозяина доспехов и на его верховое животное не действуют огненные атаки и заклинания.

Обсидиановый Талисман (талисман) – 100 очков

Ни положительные, ни отрицательные заклинания не действуют на владельца. Ни сам владелец, ни одна соприкасающаяся модель не может использовать заклинания.

Перчатки Базракка Грубого (заколдованный предмет) – 20 очков

+1к силе. Если владелец, бросая кубик на попадание, выкидывает 1, то этот удар наносится случайно по одной соприкасающейся дружественной модели, которой может быть верховое животное хозяина.

Черный Кристалл Гнара (заколдованный предмет) – 35 очков

Одноразовый предмет

Может быть активирован в начале фазы рукопашного боя после того, как все вызовы на поединки были приняты. Хозяин и одна соприкасающаяся модель по выбору хозяина не может атаковать и не может быть атакована на протяжении всей фазы. Верховые животные так же не могут атаковать. На результаты рукопашного боя это не влияет.

Кубок Тьмы (магическая аркана) – 50 очков

В начале любой магической фазы игрок Гномов Хаоса удаляет из пула противника D3 кубика, будь то кубик силы или разрушения заклинаний.

Стяг Рабства (магическое знамя) - 50 очков

Соединение Орков, Гоблинов или Хобгоблинов в радиусе 12" от стяга могут перебросить неудавшийся психологический тест.

Воинский лист Гномов Хаоса

Армия Гномов Хаоса подчиняется всем правилам для комплектации армии, которые описаны основной книге правил Warhammer.

Лорд Гномов Хаоса

120 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лорд Гномов Хаоса	3	7	4	4	5	3	4	4	10

Вооружение. Ручное оружие

Дополнения.

- Может иметь дополнительное ручное оружие за +6 очков, либо двуручное оружие за +6 очков.
- Может иметь легкий доспех за +3 очка, либо тяжелый доспех за +6 очков. Может так же нести щит за +3 очка.
- Может ехать в бой на Великом Тауре за 230 очков.

Лорд Волшебник

190 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лорд Волшебник	3	4	3	4	5	3	1	1	10

Вооружение. Ручное оружие

Маг. Лорд волшебник является магом 3 уровня и может использовать магию Огня, Металла, Тени или Смерти.

Дополнения.

- Может быть магом 4 уровня за +35 очков.
- Может ехать в бой на Ламмасу за +200 очков.

Лорд Быкоцентавр

170 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лорд Быкоцентавр	8	6	3	5	5	3	5	5	9

Вооружение. Ручное оружие

Дополнения.

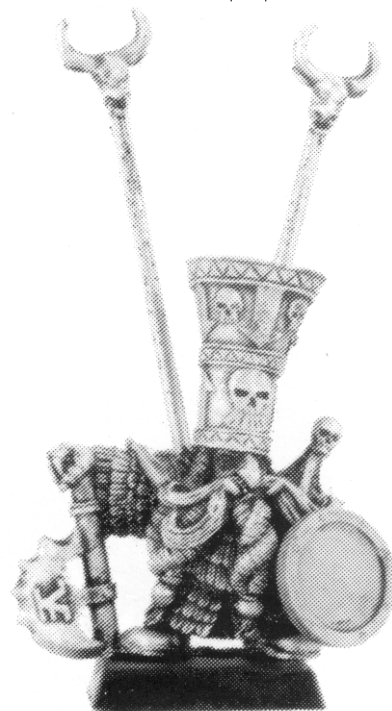
- Может иметь дополнительное ручное оружие за +6 очков, либо двуручное оружие за +6 очков.
- Может иметь легкий доспех за +3 очка, либо тяжелый доспех за +6 очков. Может так же нести щит за +3 очка.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Великий Таурис	6	5	0	6	5	4	3	4	6
Ламмасу	6	3	0	5	5	4	2	2	8

Таурис. Большая цель, Полет, Ужас, Иммуниен к Огненным атакам, Спас бросок за доспех на 4+, Дыхательное оружие с силой 3.

Ламмасу. Большая цель, Полет, Ужас, Пожиратель магии (Каждый раз, когда маг, который едет на Ламмасу, пытается разрушить заклинание, направленное против него, он может прибавить 2 кубика к своему броску).

ЛОРДЫ



ГЕРОИ



Знаменосец Армии

Один Герой Гномов Хаоса либо один Герой Бакоцентавр может быть знаменосцем Армии за +25 очков. Он может нести магическое знамя, без ограничений по стоимости, но если он это делает, он не может иметь других магических предметов. Знаменосец Армии не может быть вашим генералом.



Герой Гномов Хаоса

60 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Герой Гномов Хаоса	3	6	4	4	4	2	3	3	10

Вооружение. Ручное оружие

Дополнения.

- Может иметь дополнительное ручное оружие за +4 очков, либо двуручное оружие за +4 очков.
- Может иметь легкий доспех за +2 очка, либо тяжелый доспех за +4 очков. Может так же нести щит за +2 очка.

Волшебник

65 очков за модель

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

Вооружение. ручное оружие

Маг. Волшебник является магом 1 уровня и может использовать магию Огня, Металла, Тени или Смерти.

Дополнения.

- Может быть магом 2 уровня за +35 очков.

Герой Быкоцентавр

100 очков за модель

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

Вооружение. Ручное оружие

Дополнения.

- Может иметь дополнительное ручное оружие за +4 очков, либо двуручное оружие за +4 очков.
- Может иметь легкий доспех за +2 очка, либо тяжелый доспех за +4 очков. Может так же нести щит за +2 очка.

Герой Хобгoblin

40 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Герой Хобгoblin	4	5	3	4	4	2	3	3	7

Вооружение. Ручное оружие

Дополнения.

- Может иметь дополнительное ручное оружие за +4 очков, либо двуручное оружие за +4 очков.
- Может иметь легкий доспех за +2 очка, либо тяжелый доспех за +4 очков. Может так же нести щит за +2 очка.
- Может ехать в бой на Волке за +12 очков



Воины Гномов Хаоса

9 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин Гномов Хаоса	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Чемпион	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Размер подразделения. 10+

Вооружение. ручное оружие, тяжелый доспех и щит.

Дополнения.

- Все подразделение может заменить либо иметь двуручное оружие за +2 очка за модель, либо заменить свои щиты на блундербасы за +3 очка за модель.
- Один гном может быть знаменосцем за +10 очков
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один гном может быть музыкантом за +10 очков
- Один гном может быть чемпионом за +10 очков

Хобгоблины

2 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хобгоблин	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Волк	9	3	0	3	3	1	3	1	3
Чемпион	4	3	3	3	3	1	2	2	6

Размер подразделения. 10+

Вооружение. ручное оружие.

Дополнения.

- Могут иметь луки за +3 очка за модель
- Могут иметь легкий доспех за +1 очко и / или щит за +1 очко
- Все подразделение может ехать на волках за +9 очков за модель. В этом случае они считаются Легкой Кавалерией.
- Один хобгоблин может быть знаменосцем за +10 очков
- Один хобгоблин может быть музыкантом за +10 очков
- Один хобгоблин может быть чемпионом за +10 очков

Специальные правила. Хобгоблины НЕ считаются к минимуму необходимых Основных подразделений в вашей армии.

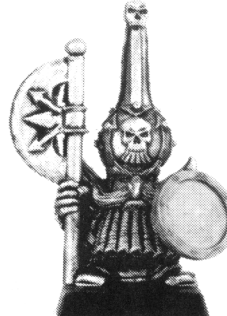
ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



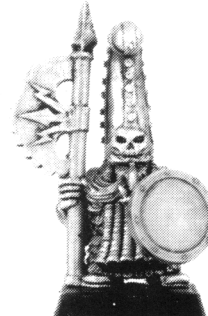
WITH AXE 1
75800/1



WITH AXE 2
75800/2



WITH AXE 3
75800/3



WITH AXE 4
75800/4



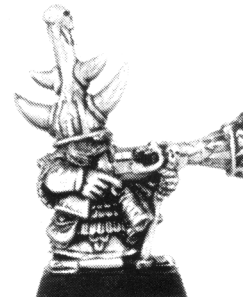
WITH BLUNDERBUSS 1
75810/1



WITH BLUNDERBUSS 2
75810/2



WITH BLUNDERBUSS 3
75810/3



WITH BLUNDERBUSS 4
75810/4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Ракета Смерти

80 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ракета Смерти	--	--	--	--	7	3	--	--	--
Гном Хаоса	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Размер подразделения. Одна ракетная установка и два гнома

Вооружение. Гномы вооружены ручным оружием и одеты в тяжелый доспех.

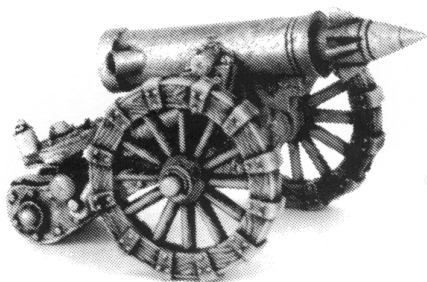
Специальные правила.

Ракета считается как Камнемет, со следующими исключениями.

Ракета имеет дальность 48 дюймов.

Если вы выкинули на артиллерийском кубике «осечку» и стрелку на скатер кубике, то используйте таблицу осечек пушки, из основной книги правил Warhammer.

Если же вы выкинули на артиллерийском кубике «осечку» и «hit» на скатер кубике то ракета пролетает 4D6 дюймов в направлении, указанном стрелков на символе «hit» из точки, в которую ракета изначально направлялась. Там ракета взрывается. Ракета не наносит повреждений в той точке, от куда она рикошетировала, даже если там стояли модели врага.



Стреломет хобгоблинов

30 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стреломет	--	--	--	--	7	3	--	--	--
Хобгоблин	4	3	3	3	3	1	2	1	6

В можете брать до 2 стрелометов как одно подразделение в разделе специальных.

Размер подразделения. Один стреломет и 2 хобгоблина при нем.

Вооружение. Хобгоблины вооружены ручным оружием.

Специальные правила. Стреломет хобгоблинов подчиняется всем правилам для стрелометов, как описано в основной книге правил Warhammer.



Скользкие перцы

5 очков за модель

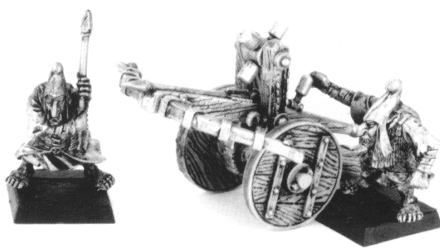
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Перец	4	3	3	3	3	1	2	1	6
Чемпион	4	3	3	3	3	1	2	2	6

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Два ядовитых ручных оружия.

Дополнения.

- Один Перец может быть знаменосцем за +10 очков
- Один Перец может быть музыкантом за +10 очков
- Один Перец может быть чемпионом за +10 очков



Армия Гномов Хаоса так же может включать следующие подразделения из Книги Армий Орков и Гоблинов как специальные подразделения:

Орки Гоблины 0-1 Черные Орки



SNEAKY GIT 1
75873/1



SNEAKY GIT 2
75873/2



SNEAKY GIT 3
75873/3

Быкоцентавр

20 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Быкоцентавр	8	4	3	4	4	1	3	2	9
Чемпион	8	4	3	4	4	1	3	2	9

Размер подразделения. 5+

Вооружение. Ручное оружие, двуручное оружие, щиты и легкие доспехи.

Дополнения.

- Все подразделение может заменить свое двуручное оружие на дополнительное ручное оружие
- Один Быкоцентавр может быть знаменосцем за +15 очков
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один Быкоцентавр может быть музыкантом за +15 очков
- Один Быкоцентавр может быть чемпионом за +15 очков

Землетряс

110 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Землетряс	--	--	--	--	7	3	--	--	--
Гном Хаоса	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Размер подразделения. Одна Пушка Землетряс и 3 гнома

Вооружение. Гномы вооружены ручным оружием и одеты в тяжелый доспех.

Специальные правила.

Пушка Землетряс считается как камнемёт, как описано в основной книге правил Warhammer, за следующими исключениями.

Землетряс имеет дальность от 12 до 48 дюймов. При осечке используйте таблицу осечек пушки, из основной книги правил Warhammer.

Любое подразделение, которое находилось в 2D6 дюймах от центра шаблона пушки, может двигаться в свою следующую фазу движения только с половинной скоростью, и не может использовать стрелкового оружия. Любая боевая машины в этом радиусе может стрелять только на 4+.

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

