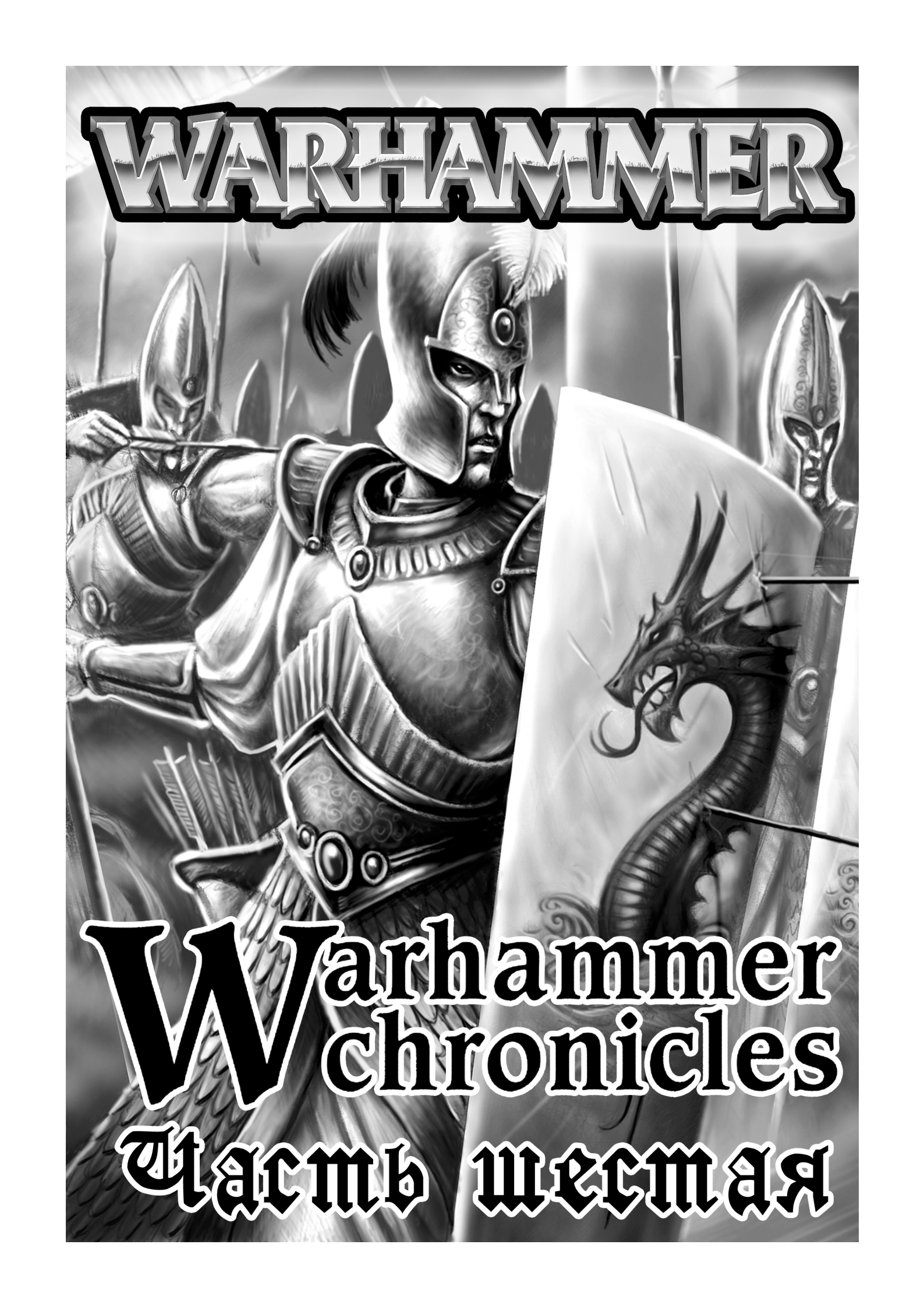


A black and white illustration of a Warhammer Fantasy Battle scene. In the foreground, a heavily armored warrior, likely a Knight of the Empire, stands with a determined expression. He wears a helmet with a plume and a breastplate with intricate details. He holds a large, rectangular shield in front of him, which features a detailed dragon or wyrm design. In the background, another warrior is visible, holding a long spear. The overall style is detailed and dramatic, typical of Warhammer Fantasy art.

WARHAMMER

Warhammer chronicles

Часъбъ иеетмаъ

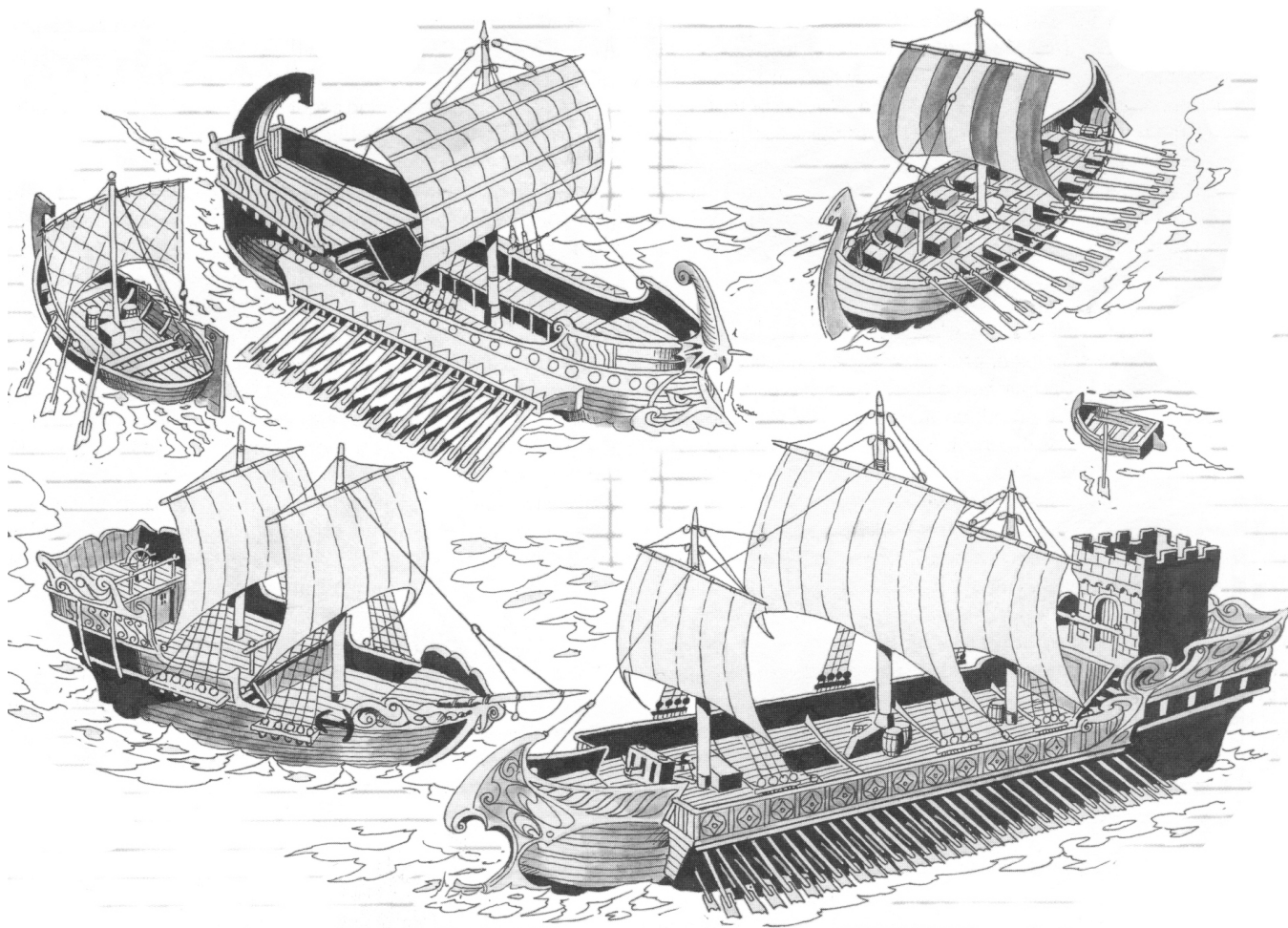
Warhammer chronicles

Часть шестая

Эта книга включает в себя избранные части книги

General's Compendium.

Компания на карте	глава 2
Компания на карте Приграничных Княжеств	глава 3
Враждебный ландшафт	глава 6
Лодки и корабли в мире Молота Войны	глава 8



КОМПАНИИ НА КАРТЕ

Хотите править землями за горизонтом? Хотите завоевать весь известный мир? Тогда компания на карте, это то, что утолит вашу жажду завоеваний в мире настольного Warhammer-a, по крайней мере. Компания на карте это более сложный вид компаний, чем описанные в основной книге правил связанные компании. Во многом такая компания напоминает действие в какой либо стратегической компьютерной игре, когда вы двигаете свои фишки по игровому полю - карте мира или местности в данном случае, а боевые конфликты решаете битвой по правилам Warhammer-a.

В этой части приведена механика компании на карте.

Примечание. Следует отметить что я немного сократил тест оригинала, выкинув из него часть размышлений и модельных советов, которые нет смысла печатать в черно-белой книге.

Организатор компании

Для организации компании на карте очень полезно будет выбрать организатора, то есть человека который будет следить за ходом компании, решать конфликты между игроками и вести счет. В принципе если вы уже довольно давно друг друга знаете, то организатор может и не понадобиться, но если компания проводится общедоступном клубе, и в ней может принимать участие приличное количество людей со стороны, то судья и организатор несомненно может потребоваться.

Начало компании

Что вам потребуется:

Карта. Это та карта, на которой вы собственно и будете проводить компанию. Вы можете использовать любую доступную вам политическую или географическую карту, включая карту России, Московской области или Старого мира.



Маркеры Контроля. Такие маркеры отображают какой игрок контролирует данный район на карте.

Маркеры Столиц. Эти маркеры отображают в каком месте карты находится столица каждого игрока.

Маркеры укреплений. Такие маркеры отображают укрепления в определенном месте.

Маркеры разорения. Эти маркеры отображают что район Разорен.

Штандарты. Каждый такой Штандарт отображает на карте одну армию одного игрока. Один игрок может иметь несколько Штандартов.

Листок бумаги для записей

Вы можете нарисовать или придумать свои собственные маркеры, или можете скачать их с сайта Games Workshop (www.games-workshop.com/generalscompendium/) и напечатать. Копии маркеров приведены в этой книге. Штандарты вы можете отображать каким угодно методом, но будет лучше всего если Штандарты вы будете отображать моделями. Для этого можно использовать как Warhammer-ские модели так и другие, например модели Warmaster-a.

Выбор столичной территории

В начале компании каждый игрок должен выбрать тот сектор карты, на котором располагается его столица. Это не всегда может быть столица государства, это может быть большой лагерь армии, серия варп ворот, большой некрополис или место орочьих посадок, где они растут особенно бодро. В любом случае, это ваш базовый сектор и будущая столица вашего славного государства. Все участники компании кидают 2D6, и игрок, кинувший наибольший результат, получает возможность первым выбрать себе Столичный Сектор. Перебросьте все равные результаты так, чтобы игроки выстроились в строгом порядке.

При выборе столичных секторов следует придерживаться следующих правил:

Если в игре принимает участие 5 и более игроков, то столичным сектором игрока должен быть сектор, граничащий с краем карты.

Если в игре принимает участие 4 игрока, то игрок может выбрать в качестве столичного сектор, который находится максимум в одном секторе от края.

Если в игре принимает участие 3 и менее игроков, то игрок может выбрать в качестве столичного сектор, который находится максимум в двух секторах от края.

Эти ограничения даны для карты размером с карту Пограничных Королевств, которая приведена в этой книге. Если вы используете другую карту (то есть карту другого размера), то вы можете скорректировать эти условия по своему усмотрению (или на усмотрение организатора).

В любом случае игрок не может выбрать в качестве столичного сектора сектор Берега Реки, Дороги, Моста или Специальный Сектор (описание свойств секторов карты смотрите далее), а также сектор, прилегающий к чужому Столичному Сектору.

Расположите в своем Столичном Секторе Маркер Столицы, Маркер контроля и один Штандарт.

Выбор Столичного сектора это ваше первое тактическое решение в игре. Вы можете выбрать сектор расположенный рядом с реками, для быстрого перемещения, либо сектор недалеко от вашего потенциального союзника (или врага). Мы также рекомендуем вам выбирать ваш Столичный сектор в соответствии со спецификой вашей армии, например столичный сектор гномов лучше всего расположить в горах. Далее по книге приведены специфические для каждой армии правила, которые помогут вам в выборе. Например, Штандарты гномов не испытывают штрафы при перемещении по горным секторам карты, так что игрок-гном может выбрать в качестве столицы сектор, расположенный посреди горного массива, где он будет иметь преимущество в маневре перед всеми другими расами.

Штандарты

Каждое королевство имеет свою армию. Армия, в свою очередь, разбита на отдельные формирования, называемые Штандартами. Каждая армия может нести потери, набирать новых солдат, менять свой состав в зависимости от ситуации и меняться по ходу игры. Так что один Штандарт отображает армию на определенное количество очков. Таким образом, вам не надо отдельно для каждого Штандарта считать его состав, смертность и проводить набор и тренировку солдат.

Следует иметь в виду, что ваша армия может потерпеть поражение. Ваш Штандарт который потерпел поражение в резню (Massacre), становится Рассеянным. Правила для рассеянных Штандартов описаны далее по книге.

Перед началом компании игроки должны договориться о размере одного Штандарта. Игроки должны принимать в внимание число участников, размер карты и количество миниатюр, которым они располагают. Средний размер Штандарта равен от 1500 до 3000 очков. Помните о том, что размер Штандарта остается одинаковым все время компании.

Размер армии каждого королевства зависит от размера самого королевства. Ниже приведена таблица, в которой дана зависимость размер армий от размера королевства. Помните о том, что в таблице приведено количество ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ Штандартов. То есть в игре с тремя игроками королевство из 10 секторов может иметь 3 Штандарта: один стартовый и по одному за каждые пять секторов.

Количество игроков	Кол-во Штандартов
2	1 за каждый 6 секторов
3	1 за каждый 5 секторов
4	1 за каждый 4 сектора
5+	1 за каждый 3 сектора

Королевство всегда может иметь один Штандарт до тех пор, пока контролирует хотя бы один сектор на карте. Если по концу какого либо игрового раунда какое-либо королевство не контролирует ни одного сектора на карте, то оно считается полностью уничтоженным и выбывает из игры.

Ход компании и битвы

Компания разделена на две части: игра на карте и отыгрыша сражений на игровом столе. Вы должны понимать, что подвигать Штандарты на карте гораздо

быстрее, чем отыграть битву по правилам Warhammer, так что следует установить определенную хронологию ведения компании. В принципе, вы можете проводить по одному игровому раунду каждую неделю. Каждый выходной день игроки будут собираться в клубе и двигать свои войска по карте, а затем в течении всей остальной недели игроки смогут отыграть те битвы, которые произошли в этот ход.

Вполне возможно, что за один день вы сможете отыграть несколько игровых ходов, если в их течении не будет происходить ни одной битвы. Это чаще всего происходит на начальных этапах игры, когда королевства только развиваются и еще не вступают в конфликты друг с другом. Так что вы можете делать ходы на карте до тех пор, пока не возникнут какие либо битвы.

Игровой раунд компании

Каждый раунд компании разбит на следующие шаги:

- Отдача приказов
- Выполнение приказов
- Отыгрывание битв
- Отступление / рассеивание
- Конец раунда

Приказы

В фазу отдачи приказов вы должны в тайне от других игроков записать приказы для каждого своего Штандарта. Помните о том, что игроки отдают и затем выполняют приказы одновременно, так что может получиться так, что вы уйдете из одного сектора и в тот же раунд туда придет Штандарт противника. Ниже приведен список приказов, которые можно отдать.

- Разорить и остаться на месте
- Разорить и двигаться
- Двигаться
- Укрепить позиции
- Восстановить Сектор
- Стоять

Некоторые армии имеют свои собственные приказы, которые также должны быть записаны.

Отдача приказов

Все приказы должны быть отданы всеми игроками для всех их Штандартов, до того как приказы начнут выполняться. Если какому-либо Штандарту не отданы специфические приказы, то он выполняет приказ Стоять.

Приказы выполняются в следующем порядке.

1. Разорить
2. Двигаться
3. Укрепить позиции
4. Восстановиться

Разорить. Штандарт разоряет местность, уничтожает посевы и вообще делает сектор мало пригодным к жизни. Поместите на сектор маркер Разорения. Если Штандарт выполняет приказ Разорить и Двигаться, то киньте D6. На 3+ Штандарт должен пройти тест на Трудную Местность (как это описано в разделе Движения далее по книге), и если тест успешно пройден, то он может двигаться без дальнейших ограничений, как это описано в разделе Движения. На 1-2 разорение заняло слишком много времени, и Штандарт не может двигаться в этот игровой раунд.

Разоренные сектора карты не считаются при подсчете количества секторов для определение количества доступных Штандартов. То есть если в королевстве 6 секторов, но 2 из них разорены, то в отношении количества Штандартов считается, что королевство имеет 4 сектора.

Если Разорен Специальный Сектор карты, то его специальные правила не применимы до тех пор пока он не будет Восстановлен, и он не считается при определении количества Штандартов.

Штандарты могут Разорять **ТОЛЬКО** по приказу.

Пример тактического использования разорения.

Гномий Штандарт занимает сектор с мостом. Мост позволяет без теста на Трудную Местность форсировать реку. С трех прилегающих секторов Гномам угрожают сразу три Штандарта Хаоса. Вместо того чтобы принимать бой, Штандарт Разоряет сектор с мостом и отходит в глубь своей территории. Теперь игрок Хаоса должен проходить тест на Трудный Ландшафт (ведь на разоренном секторе эффект моста не действует) и захваченный сектор не считается при определении количества доступных игроку Хаоса Штандартов. Это может дать игроку гномов возможность разделить Штандарты противника, и, лишив их поддержки друг друга, разгромить по одиночке.

Движение. В общем и целом вы можете переместить свой Штандарт за один игровой раунд из одного сектора в любой другой, прилегающий к нему. При этом прилегающими считаются и сектора, которые касаются только углами. Если в секторе, в который вы только что прибыли нет вражеских Штандартов, то вы можете в тот же раунд положить в этот сектор свой Маркер Контроля, таким образом включив его в свое королевство. Некоторые армии имеют специальные правила для перемещения, которые описаны далее в соответствующем разделе правил. Некоторые виды секторов могут затруднять движение по ним. Помните о том, что Штандарты могут двигаться только если им отдан соответствующий приказ.

Трудный ландшафт. Реки, болота и горы затрудняют движение Штандартов. Если Штандарт пытается переместиться в сектор, который затрудняет движение, или перейти через реку без помощи моста, то он должен пройти тест на Трудную Местность. Киньте D6, на 1-2 Штандарт не смог преодолеть препятствие и остается на месте. В последующие раунды Штандарт должен проходить тест, как и в первый раунд, и это может привести к тому, что один Штандарт застрянет на месте на долгий период. Некоторые армии имеют специальные правила на этот счет.

Встречный бой. Если два Штандарта разных игроков двигаются навстречу друг другу в сектор противника, то в этом случае применимо это правило, чтобы Штандарты просто не поменялись местами без боя. Оба игрока кидают кубик. Игрок, который кинул наибольший результат, двигаться в сектор противника, и Штандарт второго игрока остается на месте. Битва происходит в том секторе, где располагался Штандарт игрока, кинувшего наименьший результат.

Если игроки при движении должны кидать тест на Трудную Местность, то применимы следующие правила. Если оба Штандарта прокинули тест, то используются правила описанные выше. Если один из Штандартов не прокинул тест, то он остается на месте, а второй

двигается к нему в сектор. Если оба Штандарта не прокинули тест, то они оба остаются на месте.

Жизнь за счет земли. На одном секторе карты может располагаться только один Штандарт одного королевства.

Единственный случай, когда на одном секторе располагаются два Штандарта, это случай когда два враждебных друг другу Штандарта ведут бой за сектор. Это правило в более подробной форме изложено далее по книге, но пока мы даем его в укороченной форме.

Одновременное движение. Помните о том, что все движения совершаются одновременно. При этом вполне возможно, что один ваш Штандарт освободит место для другого в тот же раунд. Это вполне допустимо. Также допустимо и то что вы вступите в сектор из которого только что, в этот ход, ушел Штандарт врага. Самое главное помните о правиле Встречный Бой, но оно применимо только тогда, когда два враждебных Штандарта в один ход двигаются на встречу друг другу в сектора своих противников.

Неудачное движение. Помните о том, что в одном секторе может быть только один Штандарт. Если один Штандарт по какой либо причине не покинул свой сектор, то дружественный Штандарт, который желал в тот же ход попасть на его место двигаться не может, и считается выполняющим приказ Стоять.

Укрепить позиции.

Если Штандарту отдан приказ Укрепить Позиции, и в этот раунд он не вынужден вести вой (то есть на него не напали), то Штандарт тратит весь раунд на повышение защитных характеристик местности, которую он занимает. Укрепление Позиций означает не только строительство укреплений, таких как форты, стены и окопы, но и разведка местности или привлечение в армию местных жителей. Расположите на секторе, который был успешно Укреплён соответствующий маркер.

Штандарт, который подвергается нападению в секторе карты, который он Укрепил, может увеличить свою армию на 200 очков. В дополнение Штандарт на Укреплённом секторе может использовать Оборонительные препятствия (описанные ниже). Любая секция карты, включая реки, мосты и дороги, может быть Укреплена, если в описании сектора не указано обратного. Штандарт может Укреплять сектор, который принадлежит союзному игроку. Разоренные сектора не могут быть Укреплены, если они предварительно не были Восстановлены.

Все бонусы за Укреплённый сектор теряются, если Штандарт покидает сектор или если сектор переходит под контроль противника. Удалите маркер, если происходит одно из описанных выше событий. Все укрепления быстро приходят в негодность без присмотра, и местные жители запросто могут растащить форт на дрова за время одного холодного сезона.

Штандарт не может укрепить сектор карты, если вынужден вести битву в тот же раунд. Если Штандарт подвергся нападению в тот же раунд, когда ему отдал приказ Укрепить Позиции, то он не получает бонусы за Укрепления и считается выполнявшим команду Стоять. Помните что Штандарты могут Укреплять сектора только по прямому приказу.

Оборонительные препятствия. Если бой происходит на Укрепленном секторе, то игрок, штандарт которого производил укрепление, имеет ряд преимуществ. После того как расположен ландшафт, и после того как определены Зоны Расположения, игрок, производивший Укрепление, может удалить с поля боя один любой элемент ландшафта. В дополнение он может случайным образом выбрать по таблице Укреплений, приведенной ниже, одно укрепление и расположить его где угодно на поле боя.

D6 Укрепление

- 1 Большой Холм
- 2 Стена, изгородь или частокол длиной от 6 до 12 дюймов.
- 3 Холм с одним непроходимым склоном
- 4 Здание высотой до двух этажей и размером не более чем 8 на 8 дюймов
- 5 Большой холм с частоколом или укрепленными артиллерийскими позициями на вершине.
- 6 Наблюдательная башня

Восстановление. Штандарт, который занимает Разоренный сектор, может попробовать восстановить его. Солдаты восстанавливают дороги, мосты и заново расселяют фермеров. Если штандарту отдан приказ Восстановить, киньте D6. На 4+ Восстановление произошло успешно. На 3 и менее Восстановление занимает слишком много времени для того чтобы произвести его в один раунд. Игрок может производить Восстановление несколько раундов подряд, и при броске за каждую последующую попытку игрок может прибавить 1 к своему броску. То есть если игрок пытается Восстановить территорию три раунда подряд, то на первый раунд он успешно восстановит ее на 4+, на второй на 3+ и на третий на 2+. Следует иметь в виду, что если на кубике выпадает 1, то, вне зависимости от модификаторов восстановления не удалось (партизанен, герр полицмейстер). Если Восстановление прошло успешно, то следует удалить маркер Разорения с сектора. Этот сектор теперь считается при подсчете штандартов игрока, дает все положенные бонусы и может быть в дальнейшем укреплен. Следует иметь в виду, что штандарт не может Восстанавливать сектор, если он в тот же раунд сражается в битве.

Держать позицию. Штандарт, который получает такой приказ, ничего не делает в этот раунд, а просто стоит на месте.

Битва

После того, как выполнены все приказы, те штандарты, которые оказались на одном секторе со штандартом противника, вступают с ним в бой. Бой производится в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles. Если не указано иного, то бой отыгрывается по сценарию Генеральное Сражение, который описан в основной книге правил Warhammer. Если хотите, то вы можете использовать Генератор Сценариев.

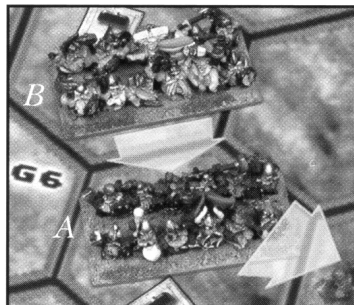


Рисунок А. Здесь оба штандарта получили приказ переместиться. Штандарт А перемещается на незанятый сектор карты, а в тот сектор, который ранее занимал штандарт А прибывает штандарт Б.



Рисунок В. На этой картинке Имперский штандарт отходит с пути наступающего гномьего штандарта. Имперский штандарт отходит в сектор G6, а в сектор G7, который ранее занимал Имперский штандарт, приходит Гномий штандарт. Боя не происходит.

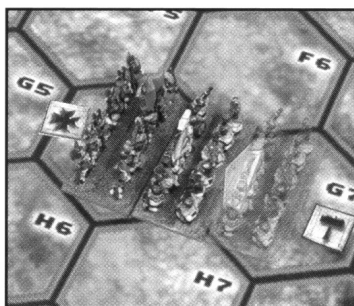


Рисунок С. Теперь Имперский штандарт получил приказ Держать Позицию. К нему в сектор приходит Гномий штандарт и между штандартами происходит битва.

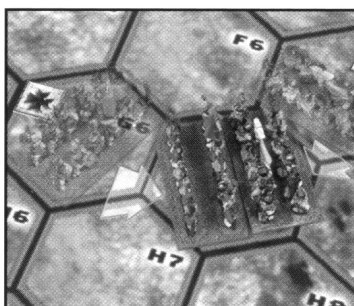


Рисунок D. На этом рисунке оба штандарта, Гномий и Имперский, получили приказ передвинуться в один и тот же сектор. Между ними происходит сражение за контроль над сектором.

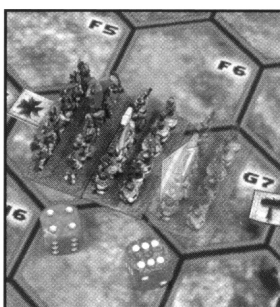


Рисунок Е. На этом рисунке оба штандарта получили приказы двигаться в соседний сектор, занятый противником. Они не проходят мимо друг друга, занимая соседние сектора и просто меняясь местами. Оба игрока кидают кубик. Игрок Империи кинул 4, а игрок гномов 6. таким образом Имперский штандарт остается на месте, а гномий штандарт переходит в сектор Империи, бой ведется в секторе Империи.



Рисунок F. Здесь приведен пример того, как ваши штандарты могут не выполнить ваш приказ на движение и к чему это может привести. Гномий штандарт А получил приказ переместиться на сектор Болота. Он должен пройти тест на Трудную Местность, но провалил его, кинув 1. Штандарт А не двигается с места. Штандарт В так же не может выполнить приказ на движение, потому что тот сектор, в который он должен переместиться, уже занят, а два штандарта не могут занимать один сектор.

который описан в книге Warhammer Chronicles часть 7. Победитель устанавливает свой контроль над спорным сектором карты. Проигравший должен отступить в один из соседних дружественных секторов карты. Если проигравший Штандарт проигрывает в Резню (Massacred) то он не может отступать и считается рассеянным (это описано далее). Если бой заканчивается в ничью, то оба игрока должны отвести свои Штандарты на соседние дружественные сектора карты, а спорный сектор остаются в руках того, кто контролировал его до боя. Нейтральные сектора так и остаются нейтральными.

Поддержка дружественных Штандартов. Бои в компании всегда происходят один Штандарт на другой Штандарт. Тем не менее, если один Штандарт располагается в секторе, прилегающем к сектору, в котором дружественный Штандарт ведет битву, то он может оказать поддержку союзнику. За каждый Штандарт, который оказывает сражающемуся Штандарту поддержку, сражающийся Штандарт может увеличить свою армию на 200 очков. То есть, если одному Штандарту (в игре с размером Штандартов в 2000 очков) оказывают поддержку два дружественных Штандарта, то он ведет бой армией размеров в 2400 очков. Один Штандарт может оказывать поддержку только одному дружественному Штандарту в одном прилегающем секторе (по вашему выбору). Штандарт, который сам ведет бой не может оказывать поддержку. Вы не обязаны отдавать специальный приказ на поддержку союзного Штандарта, это происходит автоматически. Штандарты могут выполнять другие приказы (такие как Укрепить позиции, Разорить и прочее) и все равно оказывать поддержку.

Вы можете получать Поддержку как от Штандартов своего королевства, так и от Штандартов королевств, которые являются вашими союзниками. В таком случае возможны два варианта:

Вы можете увеличить размер своей армии на 200 очков, как обычно, либо игрок союзной армии может предоставить вам Союзный Контингент размеров в 200 очков за каждый Союзный Штандарт, оказывающий поддержку. Такой Союзный Контингент должен состоять только из Основных подразделений. Игрок, который играет союзной вам армией, может принять участие в битве в качестве третьего игрока, командуя своим Союзным Контингентом.

Отступление и рассеивание. После битвы проигравшие Штандарт или Штандарты, прошедшие битву в ничью, должны отступить в свой сектор или в сектор контролируемый союзником. При отступлении не надо проходить теста на Трудный Ландшафт. Если Штандарт проиграл в Резню или ему некуда отступать, то он считается Рассеянным. Рассеянный Штандарт удаляется с карты. В следующий игровой раунд игрок может восстановить его в своем Столичном Секторе, но только в том случае, если его королевство осталось достаточно большим для того, чтобы поддерживать этот Штандарт.

Если единственный доступный для отступления сектор карты занят дружественным Штандартом, то этот дружественный Штандарт может быть передвинут в другой сектор карты, для того, чтобы дать место отступающему. Несколько Штандартов могут быть передвинуты таким образом.

Помните о том что, как и движение, отступления происходят одновременно. В частности это значит, что два дружественных Штандарта не могут отступить в один сектор карты. Только один Штандарт успешно отступает, а второй Штандарт считается рассеянным.

Конец игрового раунда

После того, как отрабатываются все приказы и отыгрываются все битвы, наступает фаза конца раунда. Во-первых все игроки должны подсчитать количество подконтрольных им секторов карты. Если количество подконтрольных вам секторов уменьшилось настолько, что вы более не можете поддерживать количество Штандартов, которое у вас есть, то вы должны удалить часть Штандартов. Первыми удаляются Рассеянные Штандарты. Затем игрок может выбрать, какие свои Штандарты ему удалить.

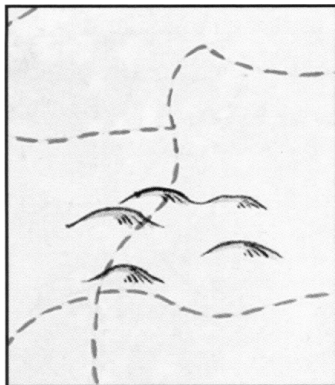
если ваше королевство расширилось, и вы можете теперь иметь дополнительные Штандарты, то новые Штандарты формируются в вашем Столичном Секторе. Там же формируются и те Штандарты, которые были Рассеяны в этот раунд, но не были удалены из игры из-за уменьшения вашего королевства. Если Столичный Сектор занят, то вы можете сформировать новый Штандарт в прилегающих к нему секторах. Если столичный сектор и все прилегающие к нему подконтрольные вам сектора заняты вашими Штандартами, то вы не можете формировать новые Штандарты в этот игровой раунд.

Если один из доступных для формирования новых Штандартов секторов освободится в следующие раунды, вы можете в конце последующих раундов разместить там свой новый или рассеянный Штандарт. Следует иметь в виду, что вы не можете формировать новые Штандарты, если ваш Столичный Сектор контролируется противником.

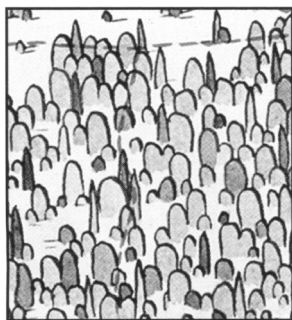


Сектора карты

Ниже приведены правила на разнообразные типы секторов карты. Помните о том, что при попытке переместиться на Горный или Болотный Сектор карты, а также при пересечении рек следует пойти тест на Трудную Местность. В компаниях на ваших собственных картах вы вполне можете добавлять свои собственные сектора и их свойства.

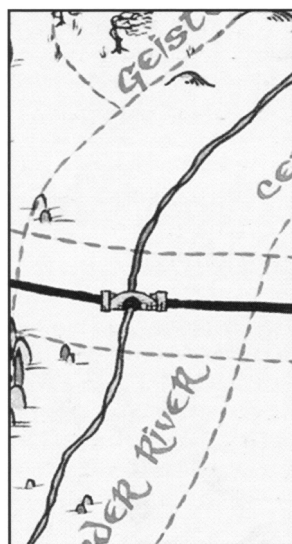


Равнины. Равнины не дают никаких штрафов или бонусов по движению. Специальные сектора карты также считаются равнинами, если не указано обратного.



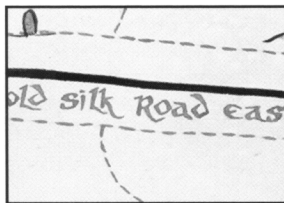
больше лесов.

Леса. Леса во всех отношениях считаются равнинами. Но следует иметь в виду, что некоторые армии, такие, например, как лесные эльфы, могут иметь специальные правила относительно лесных секторов и боев на них. При генерации ландшафта в лесном секторе используйте



Мосты. Мост - это небольшой сектор карты, который позволяет пересекать реку без штрафа, то есть без теста на Трудный Ландшафт. Если сектор моста Разорен, то при пересечении этого сектора все равно следует проходить тест на Трудный Ландшафт. Следует иметь в виду, что сектор условно разделен на две части, один берег реки и второй берег реки. Штандарт должен быть расположен либо на одном берегу, либо на другом, и должен проходить тест на Трудный

Ландшафт, если пересекает реку. То есть, если Штандарт пришел из сектора прилегающего справа (смотрите рисунок), то он должен проходить тест на Трудный Ландшафт при попытке перейти из сектора моста в сектор, прилегающий к нему слева, и не должен этого делать при возвращении в правый сектор. Но все это применимо только если сектор Моста Разорен, в остальных случаях этот сектор позволяет пересекать реку без штрафа. Разоренный мост может быть Восстановлен, точно также как и любой другой сектор карты.



Смотрите карту Приграничных Королевств для примера.



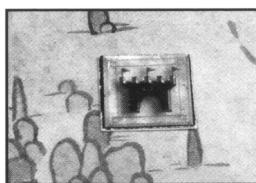
делаются длинными, чтобы Штандарты могли их использовать для ускоренного перемещения. Помните, что для того чтобы пересечь реку без моста требуется пройти тест на Трудную Местность.



Горы. Ваш Штандарт должен пройти тест на Трудный Ландшафт, при попытке вступить на сектор Гор. При выходе с такого сектора на, допустим, равнину, тест проходить не надо.



Болота. Ваш Штандарт должен пройти тест на Трудный Ландшафт при попытке вступить на сектор Болот. При выходе с такого сектора на, допустим, равнину, тест проходить не надо.



Столичный Сектор.

Столичный Сектор следует всем правилам для сектора того же типа. То есть столица, расположенная в секторе гор, следует правилам для горного сектора. Любой Штандарт всегда считается свой Столичный Сектор Укрепленным. Также вы можете бросать по таблице укреплений не один раз, а три. Дополнительные Укрепления не оказывают эффекта на Столичные Сектора.



Специальные Сектора карты. На карте могут располагаться Специальные Сектора, такие как большие города, залежи полезных ископаемых или логово дракона. Правила на такие сектора вы можете найти далее по этой книге. В отдельной главе поведены

описания и правила на Специальные Сектора на карте Пограничных Королевств.

Союзники

Игроки могут заключить союз в любой момент игры. Они должны сообщить об этом другим игрокам и организатору игры, если таковой есть. Ниже приведена таблица союзников. Следует иметь в виду, что возможны трехсторонний альянсы а также цепные альянсы.

Например игроки Империи, Бретонии и Гномов могут заключить трехсторонний альянс, и все втроем будут считаться как союзники. Но возможен и так называемый цепной альянс, когда Империя заключит альянс с Гномами и с Бретонией, но сами Бретония и Гномы в альянсе друг с другом не будут.

Таблица союзников

	Звери Хаоса	Бретония	Гномы Хаоса	Темные Эльфы	Псы Войны	Гномы	Империя	Высшие Эльфы	Смертный Хаос	Демонический Хаос	Лизардмены	Орки и Гоблины	Скавены	Цари Гробниц Кхемри	Вампиры	Лесные Эльфы
Звери Хаоса	#	n	y	y	*	n	n	n	#	#	n	y	y	y	y	n
Бретония	n	y	n	n	*	y	y	y	n	n	m	n	n	n	n	m
Гномы Хаоса	y	n	y	n	*	n	n	n	y	y	n	y	y	y	y	n
Темные Эльфы	y	n	n	y	*	n	n	n	y	y	n	y	y	y	y	n
Псы Войны	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Гномы	n	y	n	n	*	y	y	m	n	n	m	n	n	n	n	m
Империя	n	y	n	n	*	y	y	y	n	n	m	n	n	n	n	y
Высшие Эльфы	n	y	n	n	*	m	y	y	n	n	m	n	n	n	n	y
Смертный Хаос	#	n	y	y	*	n	n	n	#	#	n	m	y	y	y	n
Демонический Хаос	#	n	y	y	*	n	n	n	#	#	n	y	y	y	y	n
Лизардмены	n	m	n	n	*	m	m	m	n	n	y	n	n	n	n	m
Орки и Гоблины	y	n	y	y	*	n	n	n	m	y	n	y	y	y	y	n
Скавены	y	n	y	y	*	n	n	n	y	y	n	y	y	m	m	n
Цари Гробниц Кхемри	y	n	y	y	*	n	n	n	y	y	n	y	m	y	y	n
Вампиры	y	n	y	y	*	n	n	n	y	y	n	y	m	y	#	n
Лесные Эльфы	n	m	n	n	*	m	y	y	n	m	m	n	n	n	n	y

Легенда

Y – да, армии могут вступать в союзы без ограничений.

N – Нет, армии не могут быть союзниками.

M – возможно, армии могут быть союзниками, если до начала компании не было принято решение об обратном (игроками или координатором игры).

* - Псы Войны могут вступать в союзы с любыми армиями, хотя на этот счет вы можете ввести определенные ограничения. Например Бретония может вообще отказаться от союза с армией такого подлого (то есть низкого происхождения). Также все виды эльфов и Гномы Хаоса могут не вступать в союз с армией Псов Войны если там есть гномы. На то какие армии могут вступать в союз с Псами Войны может повлиять присутствие каких либо Легендарных Полков, славящихся своей неприязнью к определенным расам.

- Одна армия, но с определенными ограничениями. Армии Хаоса одного бога или армии вампиров одной линии крови могут вступать в союзы без ограничений. Армии разных богов могут вступать при определенных обстоятельствах, а армии богов антагонистов (например Кхорна или Слаанеша) вступать в союз не могут вообще. Также помните о том, что все Линии крови Вампиров призывают Стригоев.



В принципе, заключение альянсов это личное дело игроков, а не фигурок на столе, так что вы можете заключать и разрушать союзы по своему личному разумению.

До тех пор пока союз в силе, игроки могут использовать следующие правила:

Штандарты игроков могут двигаться по секторам союзников без их захвата.

Штандарты могут вести бои на территории дружественных секторов, и если нападение врага успешно отбито, то сектор не меняет своего хозяина.

Штандарты могут отступать в союзные сектора, избегая тем самым Рассеивания. При таком отступлении контроль над сектором также не меняется.

Альянсы могут быть разрушены следующими методами.

Объявление. Игрок может объявить о разрыве альянса в конце Игрового Раунда. Начиная со следующего раунда все правила для союзных секторов не действуют.

Захват. Вы можете отдать приказ своему Штандарту, который находится или вступает на союзный сектор захватить его, отняв контроль у своего бывшего союзника. Если такой приказ не отдан, то считается что Штандарты уважают альянс.

Разорение. Игрок может отдать приказ своему Штандарту Разорить сектор союзника. Это разрушает Альянс, и вероломный игрок захватывает контроль над сектором бывшего союзника.

Отзыв поддержки. Отзыв поддержки это самый подлый и неожиданный метод отказа от альянса. Это вызвано тем, что если все остальные методы отказа от альянса происходят на большой карте, то отзыв поддержки может произойти прямо на поле боя, во время игры. Если ваш Штандарт оказывает поддержку союзному Штандарту (штандарту того игрока которого вы планируете лишить своей поддержки, кто сказал слово «предать»? – блам, блам, блам – звуки пистолетных выстрелов) то вы можете послать ему на помощь не просто 200 очков в его армию, а 200 очков своих моделелей под своей командой. Вы можете отозвать поддержку в начале фазы движения, после того как продекларированы все нападения, но до того как нападающие начнут свое движение. С этого момента вы перестаете играть на стороне своего бывшего союзника, и начинаете играть на стороне своего бывшего противника. При этом в тот раунд, когда вы отзывали свою поддержку, вы можете ходить как в раунд своего бывшего союзника, так и в последующий раунд своего бывшего противника. Ваш бывший союзник не может сразу же напасть на вас, так как вы отзывали свою поддержку после фазы декларации нападений, но может использовать в свой раунд против вас магию и стрельбу.

Бонусы и штрафы к размерам Штандартов

Следует иметь в виду, что несмотря на то, что размер вашей армии может меняться в зависимости от ситуации на карте и других факторов, ваша армия все равно должна подчиняться всем правилам для организации, которые изложены в вашей книге армий. То если вы играете Штандартами размером в 2000, то ваша армия должна иметь организацию армии на 2000 очков, то есть иметь три основных подразделения, ну и все такое. Если же получится так, что из-за бонусов ваша армия станет размером в 3000 очков, то она должна иметь организацию трехтысячной армии, то есть может иметь шесть героев (из них двух Лордов), но должна включать четыре Основных подразделения.

Помните о том, что все приказы отдаются вслепую, и вы не знаете, что может сделать ваш противник. Единственное, что вам остается это предугадывать его действия и реагировать с опережением. Это и есть мастерство тактика и стратега.

Учитывайте, что подсчет размера Штандарта для боя производится по концу раунда, когда все движения совершены.

Потеря Столичного сектора

Потеря Столичного Сектора, этот серьезный удар по вашему королевству. Вы более не можете восстанавливать рассеянные Штандарты и создавать новые. Помните об этом. Игрок, который потерял свой Столичный Сектор, должен вернуть его под свой контроль за три раунда. Если ему это не удастся, то его королевство прекращает свое существование и все его сектора становятся нейтральными.



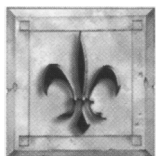
Специальные правила для отдельных армий

Каждая армия в мире Warhammer действует и сражается по-разному, даже в таком большом масштабе как компания на карте. Ниже приведены правила, которые отображают различия между разными расами и странами в Старом и Новом Свете. Эти правила применимы для общих компаний на карте, так что разрабатывая свой собственный регион и свою карту вы можете ввести свои собственные правила для отдельных армий. Примеры таких дополнительных правил приведены в главе, которая рассказывает о компании на карте Пограничных Королевств.



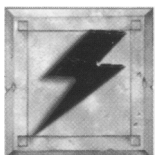
Звери Хаоса.

Звери Хаоса часто живут в самых непригодных и мало пригодных для жизни уголках мира и привыкли к такой жизни. Штандарт армии Зверей Хаоса могут перебрасывать проваленные тесты на Трудный Ландшафт.



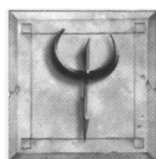
Бретония.

Бретонские Рыцари известны своей честью и крепостью своего слова. Они могут отказываться от Альянса только методом Объявления Отказа от Альянса, и не могут делать такие низкие и бесчестные вещи, как Разорение или захват дружественной провинции. В дополнение если любой игрок нарушит Альянс с Бретонией таким бесчестным методом, то все рыцари Бретонии (то есть модели которые не несут клятву Долга Крестьянина в Бретонской армии, по новой книге) *Ненавидят* все модели в армии бесчестного предателя. Также ЭТОТ игрок Бретонии никогда более не может вступать в Альянс с этим подлым предателем.



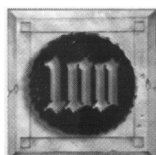
Гномы Хаоса.

Штандарты Гномов Хаоса могут вступать на Горные сектора карты не проходя теста на Трудный Ландшафт, ведь горы это дом для гномов.



Темные Эльфы

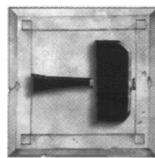
Темные Эльфы являются большими мастерами по части мучений, которые они производят не только из религиозных побуждений, но и из-за того, что они настоящие садисты. Если Штандарт Темных Эльфов производят Укрепление сектора карты, то вместо обычного эффекта от укреплений (+200 очков армии и один бросок по таблице укреплений) они могут принести в жертву множество местных жителей и получить Благорасположение Кхаине (ну или Слаанеша, это уж как получится). Благорасположение Кхаине выражается в том, что армия Темных Эльфов получает D3+1 переброса на бой, которые они могут использовать для переброса любого D6 кубика. Следует иметь в виду, что Темные Эльфы могут использовать и обычное укрепление вместо своего специального.



Псы Войны

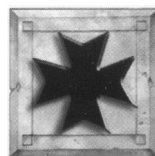
Генералы наемников являются большими мастерами по подбору и рекрутированию

солдат, так что Штандарты Псов Войны на 100 очков больше чем заранее договоренный размер Штандартов. Этот бонус складывается со всеми остальными бонусами, такими как за Поддержку или за Укрепления.



Гномы

Штандарты Гномов могут вступать на Горные сектора карты не проходя теста на Трудный Ландшафт, ведь горы это дом для гномов.



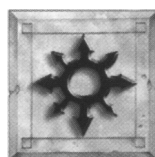
Империя

Имперские инженеры являются большими мастерами по части укреплений. При выполнении команды Укрепить Позиции Штандарт Империи прибавляет к армии 250 очков (вместо 200 как у всех остальных) и делает два броска по таблице Укреплений, выставляя на поле два элемента ландшафта из нее. При бое в Столичном Секторе Империи игрок Империи бросает четыре кубика по таблице.



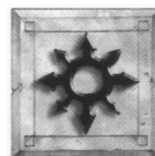
Высшие Эльфы

Высшие Эльфы это очень подвижная армия, которая в дополнение использует свою магию для ускорения своего движения и его скрытности. Игрок Высших Эльфов автоматически выигрывает бросок на Встречный Бой. То есть если два Штандарта двигаются на встречу друг другу, то нападающим всегда становится Штандарт Высших Эльфов.



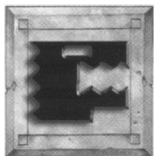
Демонические Орды Хаоса

Демоны известны своей капризностью и нестабильностью. Рассеянный Штандарт в демонических армиях восстанавливается не в Столичном секторе демонов, а в случайно определенном секторе карты. При реформировании своего Штандарта игрок Хаоса должен указать и пронумеровать шесть прилегающих друг к другу секторов. Затем он случайным образом (броском D6) определяет, на каком секторе появится его Штандарт.



Смертные Орды Хаоса

Смертные армии Хаоса заинтересованы не в большом и процветающем государстве, а только в крови и душах, которые они приносят своим богам. Если Смертная Армия Хаоса выигрывает бой и проигравший Штандарт Отступает на соседний сектор карты, армия Хаоса может попытаться развить атаку. Киньте D6, на 5+ Штандарт армии Хаоса движется за Отступившим Штандартом в новый сектор карты. При этом Штандарт Хаоса должен пройти тест на Трудный Ландшафт, если новый сектор этого требует. В следующий раунд оба Штандарта остаются на месте и считаются выполнявшими команду Держать Позицию. По концу раунда они снова вступают в бой. Все правила для боев применимы в полном объеме.



Лизардмены

Лизардмены не должны проходить тест на Трудный Ландшафт при пересечении рек, так как большая часть их армии прекрасно плавает.

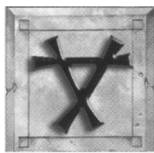


Орки и Гоблины

Несмотря на то, что Скейвены и Высшие Эльфы гораздо подвижнее орков, орки гораздо выносливей и могут идти день и ночь, не обращая внимания на усталость или на отстающих собратьев. Один Штандарт в армии Орков и Гоблинов может выполнить специальный приказ – «Принудительный Марш». Киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже, чтобы выяснить что произошло.

D6	Результат
1	Мятеж. Орки отказываются подчиняться приказу генерала, и ему требуется целый раунд на то, чтобы восстановить порядок в своей войске. Считается что Штандарт выполнял команду Держать Позицию.
2-3	Усталость. Орки честно попытались совершить марш бросок, но у них ничего не вышло. Штандарт проходит один сектор карты, в соответствии с общими правилами.
4+	Принудительный марш. Штандарт успешно проходит два сектора карты.

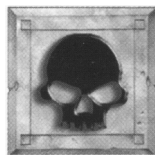
Следует иметь в виду, что при Принудительном Марше тесты на Трудный Ландшафт никто не отменял, так что если Штандарт Орков проваливает хотя бы один тест на Трудный Ландшафт, то он останавливается. Штандарт орков при «Принудительном Марше» вступает в бой только тогда, когда заканчивает свой переход на в том секторе карты, на котором находится Штандарт противника. То есть, Штандарт орков при Принудительном Марше может пройти мимо одного из Штандартов врага, не вступая с ним в бой. Правило Встречного Боя применимо только на последнем переходе. Также следует иметь в виду, что орки МОГУТ за один Принудительный Марш установить контроль над двумя секторами карты. Орки не могут заканчивать свой Принудительный Марш в том же секторе, в котором его начали, то есть не могут совершить бросок туда и обратно.



Скейвены

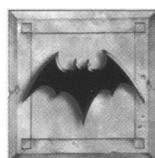
Скейвены неустанно трудятся над расширением своей Подземной Империи. Используя сеть переходов Штандарты скейвенов могут появляться из под земли буквально в любой точке карты. Штандарты Скейвенов могут выполнять специальный приказ – «Движение под землей». Штандарт, получивший такой приказ, удаляется с карты в этот раунд. В начале следующего раунда игрок должен кинуть кубик за такой Штандарт, на 3+ он становится доступен. Доступный Штандарт может быть расположен в ЛЮБОМ РАЗОРЕННОМ секторе карты, даже если это сектор противника. Если в этот сектор располагается Штандарт противника, то Штандарты вступают в бой за контроль над сектором. Если выпадает 1 или 2, то подземное перемещение не удалось. Штандарт остается под землей еще на один раунд и в

начале третьего раунда, с момента отправки под землю, появляется либо в том секторе, с которого он начал передвижение, либо в столичном секторе Скейвенов (по выбору игрока Скейвенов). При этом он считается автоматически получившим приказ Держать Позицию, то есть эффективно выбывает из активных действий на три полных раунда. То же самое происходит если на карте нет разоренных секторов.



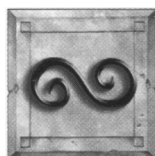
Цари Гробниц Кхемри

Очень трудно убивать мертвецов, особенно если они живые и наравят убить тебя. Если Штандарт Царей Гробниц должен быть Рассеян, и рядом нет доступных для отступления дружественных секторов карты, Штандарт может отступить на любой другой не занятый другим Штандартом сектор карты. При этом Штандарт автоматически захватывает контроль над сектором. Следует иметь в виду, что Штандарт Царей Гробниц могут проделать такое специальное отступление только в том случае, если им некуда отступать по обычным правилам. Только в том случае если рядом нет ни дружественных, ни свободных секторов, куда можно было бы отступить, Штандарты Царей Гробниц рассеиваются.



Вампиры

Всякий раз, когда Штандарт Вампиров одерживает победу, он может прибавить к своей численности 250 очков, но только на следующий игровой раунд. В конце следующего игрового раунда бонус пропадает, вне зависимости от того сражался ли Штандарт или нет.



Лесные Эльфы

Всякий раз, когда лесные Эльфы сражаются на лесном секторе карты, они могут увеличить размер своей армии на 100 очков.

Комментарии к правилу «Жизнь за счет земли»

В этом разделе описаны некоторые особенности этого правила. Если вы просто первый раз читаете правила на компанию, то в принципе вы можете пропустить этот раздел и вернуться к нему позже.

Ни в одном секторе карты не может быть два дружественных Штандарта, любое движение, которое приведет к этому, запрещено.

Ни на одном секторе карты не может быть больше двух враждебных Штандартов (так как трехсторонний бой не предусмотрен правилами), любое движение, которое приведет к этому, запрещено.

Если два дружественных Штандарта получают приказ двигаться в один сектор карты, и оба могут это делать (то есть оба успешно прошли тест на Трудный Ландшафт) то следует кинуть кубик за каждый Штандарт. Штандарт, который кинет наибольший результат двигается на новый сектор, а второй Штандарт остается на месте и считается выполняющим команду Держать Позицию.

Если три Штандарта из трех разных королевств пытаются попасть в один сектор карты, то следует кинуть кубик за каждый Штандарт. Два Штандарта,

кинувшие наибольшие результаты, двигаются в желанный сектор карты, и вступают в бой друг с другом. Третий Штандарт остается на месте и считается выполняющим команду Держать Позицию. В принципе это правило можно применить к любому количеству Штандартов.

Сначала проходится тест на Трудный Ландшафт, затем тест на Встречный Бой, а затем уже кидаются кубики на то, кто первым прошел.



Рисунок С. В начале раунда Штандарты Гномов, Империи и Хаоса (сектора 2,3 и 4) получили приказ двигаться в сектор 1, где расположен Штандарт Лесных Эльфов. Штандарт Лесных Эльфов, в свою очередь, получил приказ двигаться на территорию 2, к Гномам. Первыми кидают тест на Встречный Бой Гномы и Лесные Эльфы. Гномы выиграли. В этой ситуации три Штандарта пытаются напасть на четвертый, который остался на месте. Кидаются кубки за Штандарты Гномов, Империи и Хаоса. Выигрывает Империи. Она продвигается в сектор 1, вступает в бой с Лесными Эльфами, а Гномы с Хаосом стоят и курят бамбук.

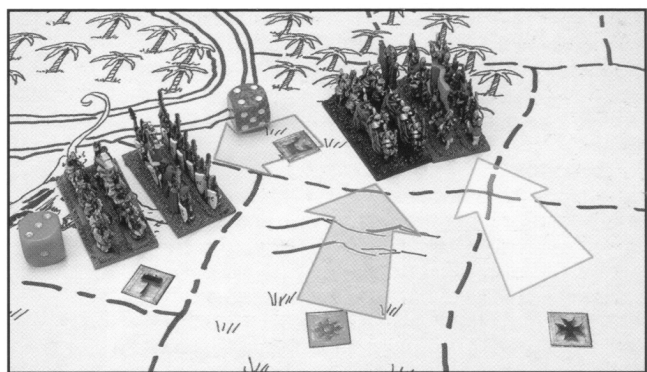


Рисунок D Здесь та же ситуация с той разницей что Лесные Эльфы выиграли тест на Встречный Бой и Гномов, и это коренным образом поменяло расклад. Теперь Эльфы покидают сектор 1 и в секторе 2 вступают в бой с гномами. А Штандарты Империи и Хаоса невозбранно продвигаются в сектор 1 и вступают в бой друг с другом (Ё-моё, а где старушка?).

Условия победы

Прежде, чем начинать компанию, вы должны решить какими будут условия победы. Ниже приведены несколько примеров возможных условий победы.

Стандартные условия победы. Победа по количеству раундов. Перед игрой определите, сколько игровой раундов будет продолжаться компания. Оптимальным будет разделить количество секторов на карте на 4, и таким образом определить длительность компании в

раундах. Игрок, который по концу компании будет контролировать наибольшее количество секторов, считается победителем. При этом не учитываются Разоренные сектора, а каждый Специальный сектор считается за пять.

Опциональные условия победы.

Вы можете играть не определенное количество раундов, а определенное время, например три или четыре месяца, после чего определить победителя.

Вы можете играть до тех пор, пока один игрок не будет контролировать определенный процент карты или определенное количество секторов. Оптимальным будет разделить количество секторов на количество игроков и умножить число на два. Например, при игре в 5 игроков на карте в 80 секторов игрок для победы должен взять контроль над 32 секторами.

Вы можете ввести на карте Специальные Сектора, контроль над которыми (полный или частичный) принесет игроку победу.

В конце концов, вы можете играть до тотала, то есть до тех пор, пока вам не надоест или до тех пор, пока один игрок не повышибает всех остальных с карты.

Краткие советы по составлению своей собственной карты

В принципе, вы можете использовать любую карту, которая подвернется вам под руку, от карты старого мира до карты Московской области (Крепость Высших Эльфов в Видном пала под натиском орков из Южного Бутова – представляете как на вас будут смотреть в метро, когда вы будете это обсуждать).

Главным на карте являются сектора. Постарайтесь чтобы ваши сектора делили карту таким образом, чтобы каждый сектор имел свой ландшафт. То есть городок должен занимать один сектор, леса тоже должны занимать один сектор. Границы секторов вокруг реки должны располагаться так, чтобы при переходе из одного сектора в другой вы должны были бы пересекать реку. Дороги должны быть отмечены длинными секторами, отображая удобство перемещения по ним. В качестве образца можете использовать карту Приграничных Королевств, которая включена в эту книгу, там, в принципе, все очень понятно. Неплохо бы также пронумеровать все сектора, для удобства учета.

Специальные сектора на карте

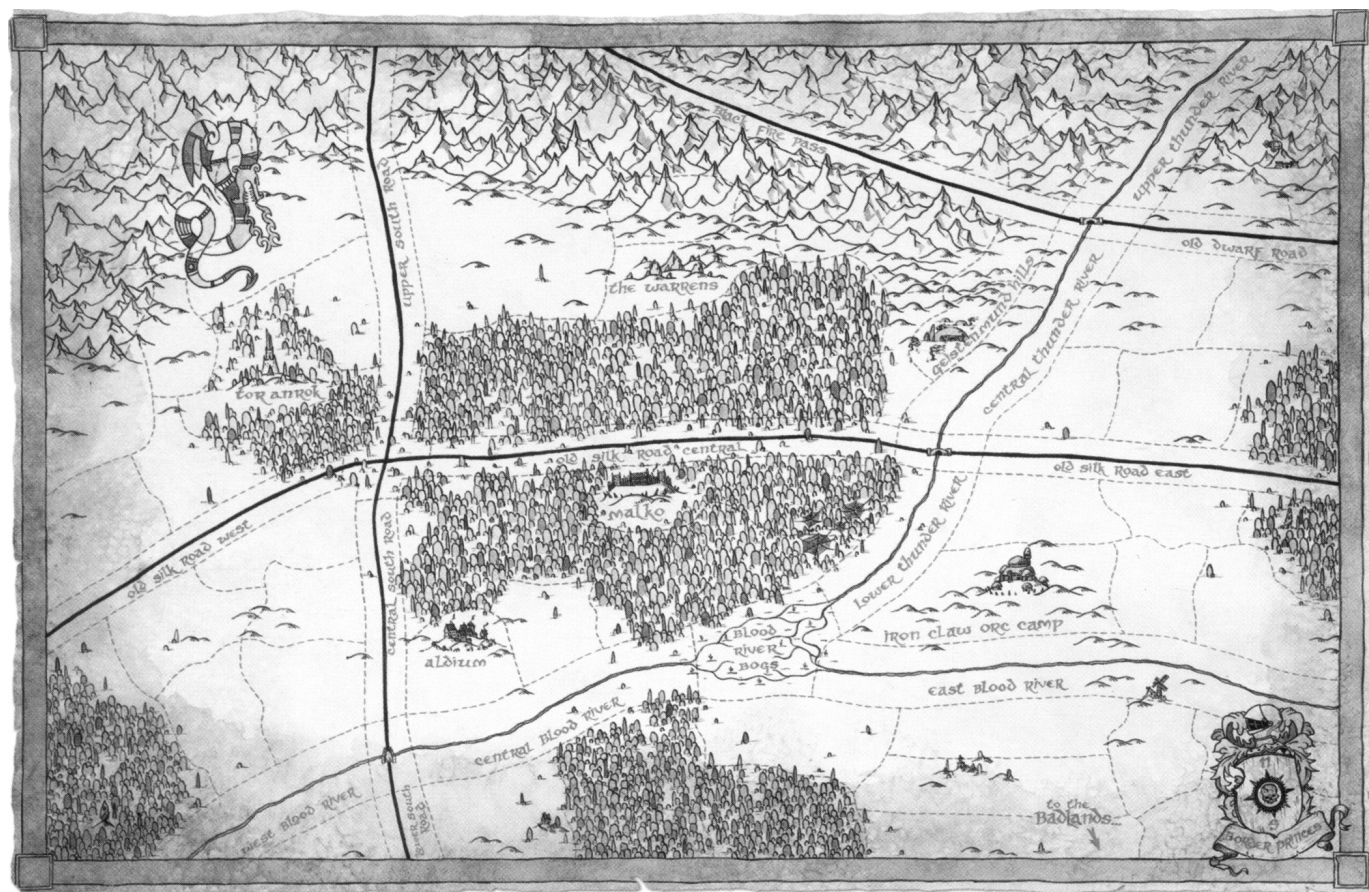
В принципе вы можете иметь любое количество Специальных Секторов на карте. Они должны располагаться как минимум в 2 секторах от края карты и в двух секторах друг от друга. Оптимальным числом будет 1 специальный сектор на каждый 15 обычных секторов. Ниже приведены примеры специальных секторов карты, но вы можете без проблем создавать свои собственные.

Крепость. Нападающий игрок должен производить осаду войск защищающегося игрока. Сценарий осады описан в основной книге правил Warhammer и в книге Warhammer Chronicles 3.

Золотая Шахта. Игрок, контролирующий сектор с золотой шахтой в армиях своих Штандартов может включать на одно специальное или редкое подразделение больше, чем положено по размеру армии.

Магические сокровища. Контроль над этим сектором позволит вам увеличить размер ваших Штандартов на 50 очков, которые вы можете потратить только на магические предметы. Вы можете распределить эти очки между персонажами армии, как пожелаете.

КОМПАНИЯ НА ТЕРРИТОРИИ ПРИГРАНИЧНЫХ КОРОЛЕВСТВ



К югу от Империи расположена территория, которая на картах всего мира обозначается как приграничные королевства. Эта территория расположена между Перевалом Черного Огня, Горами Края Света, Плхими землями, Кровавой Рекой, Черным Заливом и Тилеей. Она разбита на множество мелких провинций и враждующих государств микроскопического по меркам мира масштаба. Большая часть обитателей Старого Света считает Приграничные Королевства обителью разбойников и головорезов, которые, слава Сигмару и Леди озера, отрезаны от цивилизованных земель Империи и Бретонии. В какой то мере это так, и несмотря на то что в некоторых регионах Приграничных Королевств есть централизованная власть, там по большей части правят беззаконие, беспредел и право сильного. Эту страну непрерывно сотрясают мелкие войны и крошечные битвы, когда один сосед грабит другого или один принц желает расширить свое королевство за счет другого. Эти войны – а также постоянное присутствие Орков, Гоблинов, мутантов, культистов Хаоса, бистменов и мерзких сборщиков налогов – не добавляют радушия и гостеприимства обитателям этих земель. Все историки и географы в один голос советуют ехать

в Приграничные королевства только крепко сжимая свой кошелек в руке и не забывая сжимать другой рукоять меча.

За более чем тысячелетнюю историю Королевств, они практически не изменились и местность там осталось дикой и не исследованной. Большая часть Королевств покрыта равнинами, на которых можно встретить небольшие роицы колючих, мелких деревьев. Несмотря на то, что в регионе много рек и хороший уровень дождей в год, земля тут не славится своим плодородием. Более менее пригодные для земледелия районы расположены в округе города-крепости Малко и в долинах, расположенных рядом с Пещерами, где встречаются Черные, Серые горы и хребет Аппуцини. Такие плодородные места часто становятся целью налетов всех видов человеческих и нечеловеческих отбросов.

Феодальная организация Приграничных Королевств утвердилась вскоре после того как деспотичный Султан Джафар Арабийский вторгся в Эсталию в 1448 году. Войска султана захватили великий город Магритта. Несмотря на яростное сопротивление местных жителей, многие Эсталиицы были обращены в рабство. Король Бретонии Луис Праведный вместе с

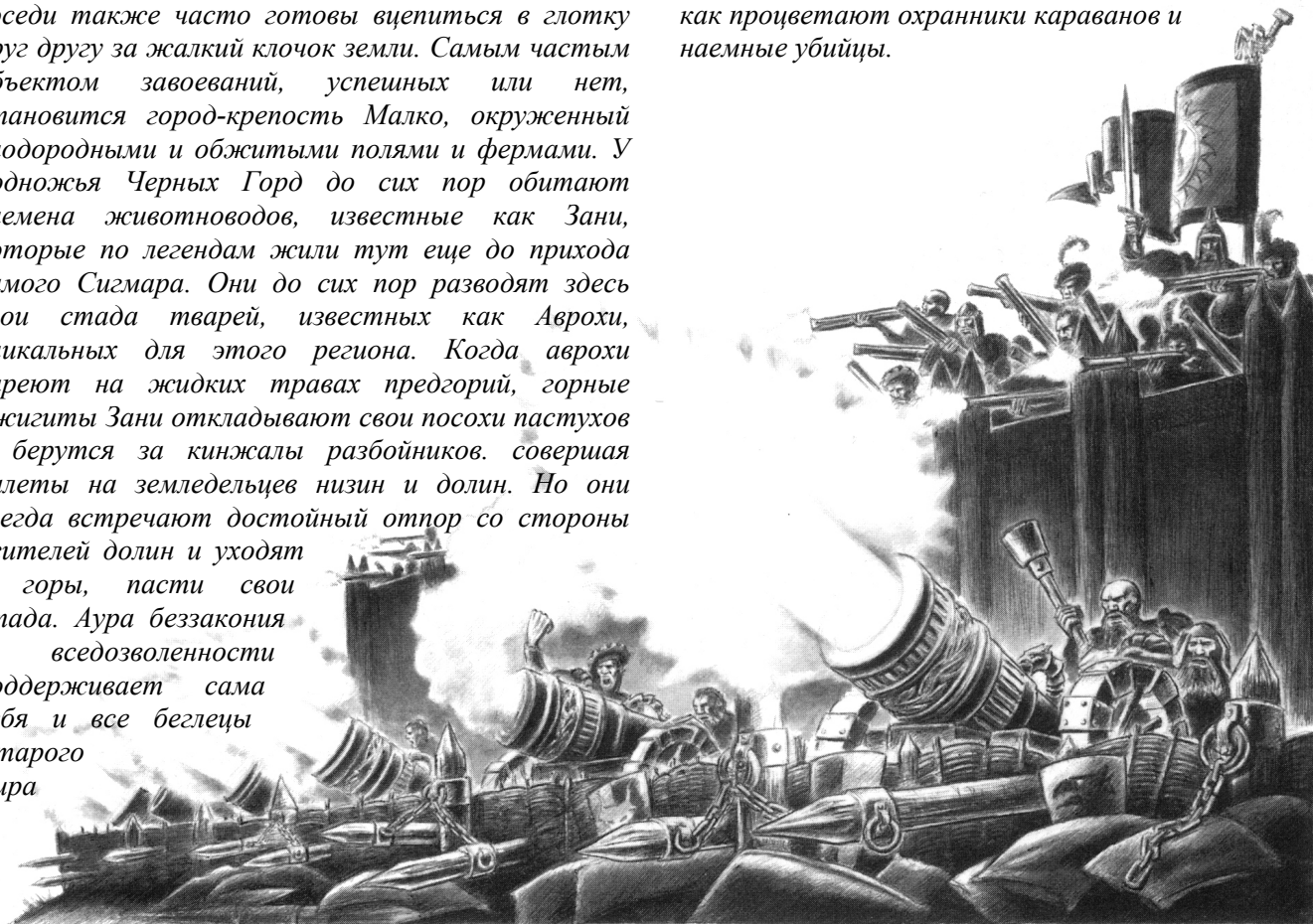
Курфюрстами Империи направила против Джэфара большую армию рыцарей. Война продолжалась с переменным успехом несколько лет, и в конце концов войска Старого Света изгнали мерзких язычников обратно в Аравию. Эти события вошли в историю мира как Аравийский Крестовый Поход. До Старого Света доходило мало новостей о ходе войны в Аравии. Так что вскоре в Бретонии было собрано второе великое войско, под командой Барона Тибольда дю Бо де Бальзака. Бальзак предпринял попытку добраться до Аравии по земле. Преодолев перевал Черного Огня, его рыцари вскоре оказались на территории Плохих Земель или Бедлендсов. Рыцари Бретонии столкнулись с многочисленными племенами орков и гоблинов, обитавших в этом неприветливом краю. Это сильно затормозило армию Бальзака и к тому времени когда он прибыл в гномий порт Барак Варр он узнал что Крестовый Поход в конце концов разгромил силы Джафара в битве при Аль Хаике. Решив что Аравия уже завоевана, Тибольд отправился искать славы в другие места. Он завоевал дикую местность сразу за Перевалом Черного Огня, изгнав орков и гоблинов за Кровавую реку, и тем самым положил начало истории Приграничных Королевств.

С тех пор мало что изменилось в жизни Приграничных Королевств. Потомки Тибольда до сих пор правят многими из мелких принципатов. Орки, гоблины и мерзкие порождения Хаоса совершают налеты на обитателей этих земель и соседи также часто готовы вцепиться в глотку друг другу за жалкий клочок земли. Самым частым объектом завоеваний, успешных или нет, становится город-крепость Малко, окруженный плодородными и обжитыми полями и фермами. У подножья Черных Горд до сих пор обитают племена животноводов, известные как Зани, которые по легендам жили тут еще до прихода самого Сигмара. Они до сих пор разводят здесь свои стада тварей, известных как Аврохи, уникальных для этого региона. Когда аврохи хиреют на жидких травах предгорий, горные джигиты Зани откладывают свои посохи пастухов и берутся за кинжалы разбойников, совершая налеты на земледельцев низин и долин. Но они всегда встречают достойный отпор со стороны жителей долин и уходят в горы, пасти свои стада. Аура беззакония и вседозволенности поддерживает сама себя и все беглецы Старого мира

скрываются здесь, в Приграничных Королевствах, и лагеря разбойников и отбросов человеческого общества всех мастей тут не редкость.

Для многих Приграничные Королевства это не цель путешествия, а всего лишь один из перекрестков. Самым безопасным сухопутным путем с севера на юг является Старая Гномья Дорога, которая начинается на Перевале Черного Огня. Многие торговцы, которые держат путь в Аравию или в Кхемри проходят тут, подкармливая местных жителей, которые оказывают им услуги. С востока на запад идет другая важная дорога, Старая Шелковая. По этому пути из Катая и Инда в города Тилеи и Эсталии идут экзотические товары дальнего востока. Многие лорды Приграничных Королевств пытались собирать налоги с торговцев, наживаясь на этом, но такие попытки имели весьма ограниченный успех. Торговцы воспринимали самозванных сборщиков налогов как разбойников и в общем то были не так далеки от истины. По сию пору Приграничные Королевства остаются перекрестком, весьма опасным, правда, но при этом почти свободным.

Общение в пределах Приграничных Королевств может быть весьма затруднено, ибо это многоязыкая страна. Чаще всего здесь говорят на Рейкспеле, языке Империи, но можно встретить людей который говорят по Бертонски, Тилейски, арабски и конечно в ходу языки старших рас: эльфов и гномов. Переводчики процветают в Приграничных Королевствах точно также как процветают охранники караванов и наемные убийцы.



Компания на карте Приграничных Королевств

Ниже приведет свод правил более контрентной компании. В середине этой книги вы найдете карту Приграничных Королевств, на которой и происходят все события. Здесь вы найдете описания специальных секторов карты, разнообразные спец правила и все такое прочее. Эта компания приведена в качестве примера, которые вы может использовать при создании своей собственной компании.

Размер Штандарта

Для этой компании устанавливается размер Штандарта в 2250 очков. Все остальные правила по модификации размера Штандарта применимы в полном объеме.

Специальные секции карты

Ниже вы найдете описание специальных секторов, которые встречаются на карте.



Холмы Гистенмунд

Холмы Гистенмунд это, на самом деле, цепь древних курганов, под которым и древние и давно забытые племена людей хоронили своих

вождей и шаманов. Несколько веков назад несколько Некромантов, до того изгнанных из Бретонии, нашли свое прибежище в Гистенмунде. Они разбредили покой мертвых, и с тех пор эти края пользуются дурной славой. В конце концов, лорды Приграничных Королевств с помощью гномов уничтожили Некромантов и запечатали упокоища могучими рунами. Но со временем сила рун ослабла, и часто мертвые ходят под луной Приграничных Королевств не в силах найти покой.

Этот сектор имеет дурную славу. Любой Штандарт, который хочет войти на эти холмы должен пройти тест на Трудный Ландшафт. Не то чтобы в холмы трудно попасть, просто на 1-2 солдаты слишком испуганы для того чтобы даже подчиняться приказу командира. Штандарт Царей Гробниц, Вампиров и Демонов не должны проходить этот тест.

Ландшафт сектора холмистый, но холмы не очень высоки и пологие. Сектор считается во всех отношениях как равнина.

Если два Штандарта встречаются в бою на территории Холмов Гистенмунд, то битва отыгрывается не по сценарию Генеральное Сражение, а по специальному сценарию «Битва в Упокоищах», которые приведен далее на этой странице.

Следует иметь в виду, что Разорение Холмов Гистенмунд не отменяет их специальных правил, этот сектор просто не считается при подсчете доступных для игрока Штандартов.

Сценарий : Битва в Упокоищах



Обзор сценария

Две армии сходятся в бою на территории Холмов Гистенмунд, которые по слухам населены призраками, демонами и неупокоенными мертвецами. После того как две армии подготовились к битве, со стороны холмов раздаются странные звуки. Неужели слухи правдивы и Холмы населены нечистью и нежитью?

Армии

Армии на битву подбираются в соответствии с правилами Компании на карте Приграничных Королевств.

Поле боя

На столе располагается 4 могильных холма. Центр каждого холма располагается в D6+12 дюймах от одного из углов стола, как показано на рисунке. В центре стола располагается большой элемент ландшафта: холм, каменный круг или топь. Другого ландшафта на столе нет.

Расположение

Стороны располагаются в соответствии с правилами расстановки сценария Генеральное Сражение, которое описано в основной книге правил Warhammer.

Кто ходит первым

Оба игрока кидают кубик. Игрок, который первым закончил расстановку (не считая разведчиков) получает бонус в +1 к этому броску. Игрок, кинувший наибольший результат может выбрать, ходит ли он первым или вторым.

Длительность игры

Игра продолжается либо 6 ходов, либо до тех пор пока один из игроков не сдастся.

Специальные правила.

Упокоища. В начале раунда каждого игрока киньте D6. На 4+ Нежити выходят из упокоищ чтобы атаковать всех кто нарушил их покой. Если нежити оживают в этот ход, то кидать в ход следующего игрока не надо. Киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже. Описанные в талице войска берутся из Книги Армия Вампиров.

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Подразделение в 2D6+2 зомби выходит из одного случайно определенного могильного холма. |
| 3-4 | Подразделение из 2D6 скелетов с ручным оружием и щитами выходит из одного случайно определенного могильного холма. |
| 5 | Подразделение D3+4 Гулей выходит из одного случайно определенного могильного холма. |
| 6 | Подразделение в 2D6+2 зомби выходит из одного случайно определенного могильного холма. Подразделение из 2D6 скелетов с ручным оружием и щитами выходит из противоположенного холма. Подразделение D3+4 Гулей появляется на центральном элементе ландшафта. |

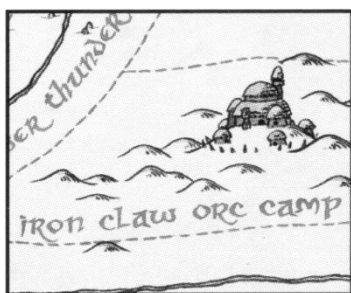
Расположение Нежитей. Когда подразделения нежитей появляются, игрок, в чей раунд они появились, располагает их в 6 дюймах от элемента ландшафта, из которого они появились. Это подразделение не может ничего делать в тот раунд, когда оно появилось.

Движение нежитей. В фазу обязательных перемещений обоих игроков подразделения Нежитей с максимальной скоростью двигаются к ближайшему подразделению на столе, кроме других подразделений могильных Нежитей. Это значит, что они двигаются дважды в раунд, в раунд одного игрока и в раунд другого. Гули маршируют, если могут. Нежити обязаны совершить нападение, если могут это сделать.

Контролирование могильных нежитей. Игроки Вампиров и Царей Гробниц могут попробовать контролировать Могильных Нежитей в любой раунд (включая чужой). Это делается в фазу обязательных перемещений, до того как Могильные Нежити будут двигаться. Генерал армии должен пройти тест на лидерство с пенальти в -2 за каждое подразделение Могильных нежитей на столе. Те подразделения, за которые тест пройден, находятся под контролем игрока на один раунд, и он может двигать их как свои подразделения, или заставить напасть на любое подразделение, включая другие подразделения могильных нежитей. Если оба игрока пытаются контролировать Нежитей, и оба успешно прошли тест за одно подразделение, то следует кинуть кубик, кто будет его контролировать на этот раунд.

Условия победы

Победитель определяется по победным очкам, как это описано в основной книге правил Warhammer. Игроки не получают победных очков за уничтоженные подразделения Могильных нежитей и гулей. Тем не менее игроки получают победные очки за подразделения противника, которые были уничтожены или сильно прорежены подразделениями Могильных Нежитей. Также игроки получают победные очки за подразделения, которые убежали в результате боя с Могильными Нежитями.



Лагерь орков Железного Когтя

Лагерь орков племени Железного Когтя это собирательное название для места наибольшей концентрации местных зеленокожих. Это суровая и неприветливая местность. Тут и там

разбросаны заброшенные или малонаселенные поселения орков. Эта местность абсолютно не пригодна для земледелия, и только Орки могли польститься на неё.

Всякий раз, когда ваши Штандарты ведут бой на этом секторе, перед боем следует кинуть D6 и проконсультроваться с таблицей ниже. Это правило не применимо, если сектор Разорен, так как большую часть зеленокожих при этом тупо истребляют. И горе тому кто вздумает Восстановить эту территорию.

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Штандарт встретил немного орков и легко от них отбился, без потерь для себя. |
| 3-5 | Штандарт встретил существенные силы зеленокожих. Орочи Штандарты могут набрать из местных 2D6 X 10 дополнительных очков, но только на ту битву, которая будет в секторе сразу поле броска. Остальные Штандарты теряют от встречных 2D6 X 10 очков, но также только на грядущую битву. |
| 6 | Штандарт наткнулся на целую армию орков, которая сильно его потрепала. Орочи Штандарты могут набрать из местных 2D6 X 25 дополнительных очков, но только на ту битву, которая будет в секторе сразу поле броска. Остальные Штандарты теряют от встречных 2D6 X 25 очков, но также только на грядущую битву. |

При битве в этом секторе ландшафт создается в соответствии с общими правилами. В дополнение расположите по середине стола небольшую орочью деревеньку из двух-трех хижин.



Малко

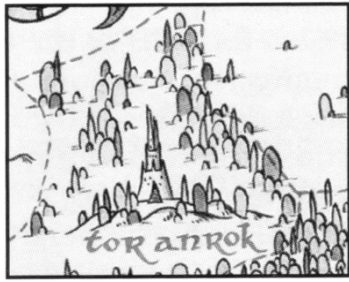
Город-крепость Малко это довольно большое поселение по меркам Пограничных Королевств. Несмотря на то, что город обнесет весьма грубым частоколом, за которым ко всему прочему еще и плохо

следят, эти укрепления отразили немало наглых захватчиков. Этот сектор карты считается равниной в отношении движения. Если Штандарт из того королевства, которое контролирует Малко, атакован на этом секторе, тот вместо Генерального Сражения следует играть сценарий Осада, который описан в основной книге правил Warhammer и в книге Warhammer Chronicles часть 3. Также сектор Малко автоматически считается Укрепленным, и не может быть укреплен еще раз.

Сценарий : Осада Малко.

Обзор. Узнав о приближении армии Атакующего, защитники Малко плюнули на все и заперлись в крепости. Этот сценарий играется также, как сценарий Осада, который описан в основной книге правил Warhammer и в книге Warhammer Chronicles часть 3.

Армии. Атакующий может набрать армию на 2250 очков (плюс все возможные бонусы за поддержку и прочее), Защищающийся набирает армию на 1325 очков (сюда уже включен бонус за Укрепленный сектор, и защищающийся может прибавить к своей армии ПОЛОВИНУ всех бонусов за поддержку и прочее). Обе стороны могут покупать для своих армий Осадное Снаряжение, как описано в правилах на Осаду. Все остальные правила без изменений берутся из сценария Осада.



Тор Анрок

Башни Тор Анрока некогда были домом для благородной семьи Высших Эльфов, которые могли проследить свое происхождение до древних предков из Тиранока, что на самом

Ультуане. Несмотря на то, что Эльфы покинули свой дом, башни стоят до сих пор. Замок построен так, что башни Тор Анрока могут быть замечены только один раз в месяце, и то только в том случае, если на небе стоит полная луна. Правда возможно это все легенды или порождения эльфийской магии. Для любого, кто сможет занять башни Тор Анрока, они будут прекрасным наблюдательным пунктом, которые не так легко заметить.

Все типы Штандартов могут использовать Тор Анрок. Следующие правила применимы к этой секции карты.

Наблюдательная башня. Штандарт. который начинает свое движение на секторе Тор Анрока всегда выигрывает тест на Встречный Бой, даже против высших эльфов.

Командный пост. В тот раунд компании, который Штандарт начинает в секторе Тор Анрока или в секторе прилегающем к нему, во время битвы по концу раунда игрок, контролирующий Штандарт и Тор Анрок, может выбрать сторону стола, кто ставится первым и кто ходит первым.

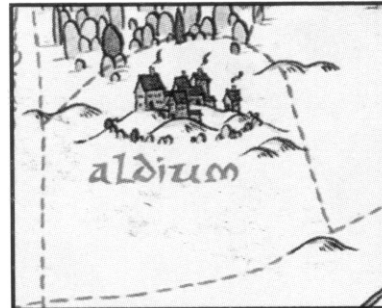
Башня Мага. В битвах, которые ведутся в секторе Тор Анрока (и только в нем) игрок, который контролировал сектор Тор Анрока в начале раунда компании, может разместить башню в своей зоне размещения. Один маг может быть поставлен на башню. Другие виды подразделений не могут располагаться на башне. Маг, который творит заклинания с башни, удваивает дальность своих заклинаний. В дополнение маг на башне считается видящим любую цель на поле боя, но только в отношении заклинания типа Магическая Стрела.



В дополнение все типы Эльфов могут использовать древние знания, которые хранятся в башне для усиления своей магии. Если игрок Эльфов (всех видов) контролирует Тор Анрок, то один маг в любом его

Штандарте в битвах может иметь на одно заклинание больше, чем полагается ему по уровню.

Башню Тор Анрока практически невозможно уничтожить, так что если даже сектор Тор Анрока Разорен, игрок все равно может использовать специальные правила Наблюдательная Башня и Командный Пост. Все остальные правила для Разоренных территорий применимы в полном объеме.



Город Альдиум

В приграничных Королевствах город Альдиум это такой же торговый центр, как для Империи Мариенбург. Из-за своей близости к Старой Шелковой Дороге Альдиум может похвастаться

довольно большим торговым оборотом, ну большим для такого медвежьего угла как Приграничные Королевства. Торговля приводит в город разнообразных специализированных наемников, стражей караванов или их грабителей. В пригороде Альдиума располагается не большое поселение так называемой творческой и научной интеллигенции: артистов, безумных ученых, алхимиков и магов, инженеров из Империи и мастеров по ядам из Тилеи. В этом небольшом городке можно найти редкую для Старого Света атмосферу терпимости и дружелюбия к чужакам, которую давно вытравили в других частях Империи и прочих государств, в основном благодаря усилиям Охотников за Ведьмами. Если вы контролируете сектор карты, на котором располагается Альдиум, то в каждом своем Штандарте вы можете иметь на одно Специальное ИЛИ Редкое подразделение больше. Например армия на 2250 очков, может вывести в поле не более 4 Специальных подразделений и не более двух Редких подразделений, но если ваше королевство контролирует Альдиум, то вы можете иметь ЛИБО пять Специальных ЛИБО три Редких подразделения в вашей армии, причем это распространяется на все ваши Штандарты. Следует иметь в виду, что максимальный размер вашей армии все равно ограничен теми очками, которые вы имеет, вы просто можете слегка отступить от стандартной структуры армии.

Каменный лабиринт

На южных склонах Черных Гор лежит регион известный как Пещеры или Каменный Лабиринт. Каменные нагромождения образуют довольно сложный естественный лабиринт. По слухам здесь устроила свой лагерь банда наемников известная как Могильный Полк. Из за нагромождения камней по всему региону любой Штандарт, который пытается войти на этот сектор карты должен пройти тест на Трудный Ландшафт. Любая битва, которая ведется на территории этого сектора, отыгрывается не по сценарию Генеральное Сражение, а по сценарию Каменный Лабиринт, который приведен далее.

Разорение этого сектора не отменяет необходимости проходить тест на Трудный Ландшафт при вхождении в него.

Сценарий : Каменный Лабиринт



Обзор

Две армии сходятся в бою на территории Каменного Лабиринта. В этой местности трудно маневрировать и вести прицельный огонь, а засады могут скрываться за каждым камнем.

Армии

Штандарты подчиняются всем правилам для компании вообще и компании на карте Приграничных Королевств в частности. В дополнение, Штандарты Бретонии, Империи и Псов Войны могут увеличить свой размер на дополнительные 100 очков, так как они призывают на службу некоторое количество местного населения. Если регион Разорен, то это правило не применимо.

Поле Боя

По всему полю боя разбросано большое количество камней и валунов. Они должны располагаться как минимум в 5 дюймах друг от друга, но из-за камней не должно быть прямого пути от одного края карты к другому. Смотрите рисунок ниже.

Расположение

Армии игроков располагаются в соответствии с правилами сценария Генеральное Сражение. В дополнение одно подразделение может быть отправлено в засаду, смотрите (Специальные Правила сценария).

Кто ходит первым

Оба игрока кидают кубик. Игрок который первым закончил расстановку (не считая Разведчиков и Засадный Полк) получает бонус в +1 к этому броску. Игрок с наибольшим результатом решает, будет ли он ходить первым или вторым.

Длительность игры

Игра длится либо 7 раундов, либо до тех пор пока один игрок не признает свое поражение.

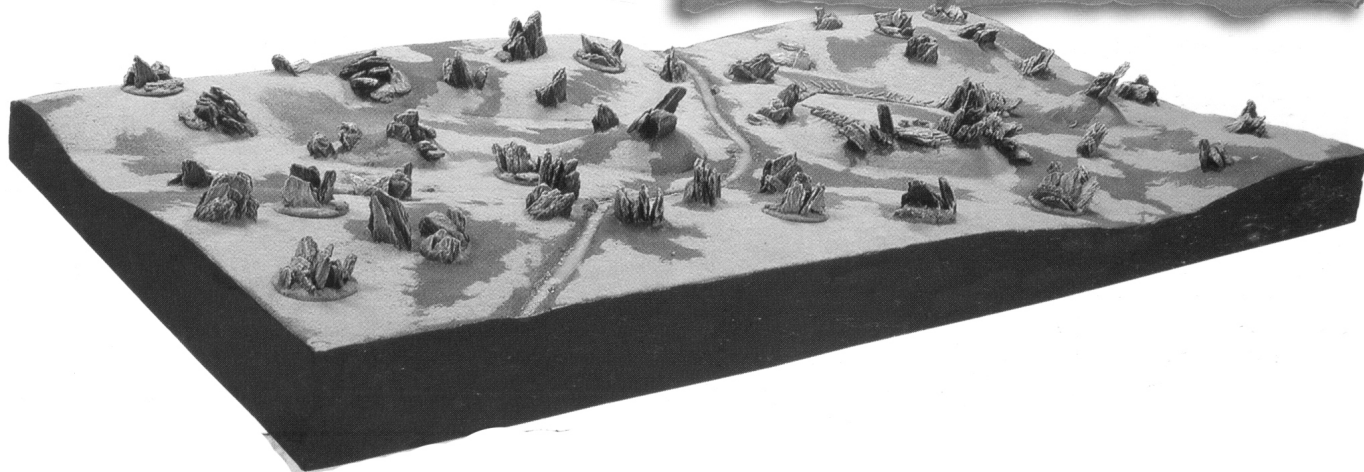
Специальные правила

Скирмишеры. До двух обычных пехотных подразделений в каждой армии могут действовать в этом сценарии как скирмишеры.

Засадный полк. Игрок может одно свое подразделение назвать Засадным Полком и не выставлять его на поле боя в начале игры. В этом подразделении не должно быть персонажей, но там может быть чемпион. В начале второго хода игрок располагает на поле боя маркер, который отмечает место, откуда появится Засадный Полк. В начале третьего хода игрок кидает Скатер кубик и Артиллерийский кубик. Маркер смешается по указанному Скатер кубиком направлению на дальность равную выпавшему числу в дюймах. Маркер не может оказаться на непроходимом ландшафте. Засадный Полк располагается где угодно в 4 дюймах от маркера и может в это же ход нападать, ходить и стрелять без ограничений.

Условия победы

Победитель определяется по победным очкам, как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.



Специальные правила отдельных Армий

Многие армии, которые ведут битвы за Приграничные Королевства, используют тактику и стратегию местных жителей, и даже получают от этого некоторые выгоды. Но многие армии также с трудом приспосабливаются к каменной и пересеченной местности приграничных королевств, испытывая от этого много трудностей. Ниже приведены специальные правила для отдельных армий. Следует иметь в виду что эти специальные правила не отменяют расовые спец правила, приведенные ранее, а применяются вместе с ними.

Звери Хаоса. Армии Бистменов прекрасно адаптировались к лесистой местности приграничных Королевств. Штандарт Зверей Хаоса может совершать Принудительный Марш, но только через два сектора леса. Полные правила на Принудительный Марш смотрите в описании специальных правил армии Орков, ранее в этой книге.

Бретония. Некоторые бретонские дворяне, которые обосновались в Приграничных Королевствах, живут тут уже довольно долго и прекрасно знают окружающую местность. Вне зависимости от сценария армия Бретонии может всегда выбрать свою зону расположения, вместо броска на кубиках. Это применимо, даже если противник имеет такое же преимущество, например если он контролирует Тор Анрок.

Гномы и Гномы Хаоса. Гномы, как простые так и хаосовские, более всего заинтересованы в минеральных ресурсах, которые они могут найти в Приграничных Королевствах. Если Гномы укрепляют сектор карты, то они увеличивают размер своего Штандарта не на 200 очков, а на 300.

Орды Хаоса (Смертные и Демонические). В Империи и других странах Старого Света Охотники за Ведьмами и Священники постоянно следят за силами Хаоса, не давая им возможность разгуляться. В приграничных Королевствах хватка Храмников Сигмара слабее, так что силы Хаоса чувствуют себя более свободно. Перед битвой игрок Хаоса может уменьшить свою армию на 50 очков, и послать агентов в лагерь врага. После того как все армии расставятся, но до начала битвы игрок Хаоса может указать одно подразделение в армии противника как цель для агентов. Подразделение должно пройти тест на Лидерство. Иммунные к Психологии подразделения не подвержены действию этих агентов. Если тест успешно пройден, то агенты были успешно найдены и казнены. Если тест провален, то примените к подразделению один из эффектов, описанный ниже, в зависимости от принадлежности армии Хаоса.

Хаос Неделимый. Дезертирство. Киньте D6 за каждую модель в подразделении, кроме персонажей, но включая чемпиона. На 1-2 модель удаляется из подразделения до конца игры.

Нургл. Болезнь ослабляет подразделение. Все модели в подразделении (кроме персонажей) получают пенальти в -1 к стойкости до конца битвы.

Слаанеш. Подразделение преследуют видения и галлюцинации. Подразделение должно подчиняться правилу Тупость до конца игры.

Кхорн. Агенты Кхорна проникают в лагерь и убивают некоторых солдат во сне. Отыграйте по подразделению 2D6 атак с WS 4 и Силой 4. От этих ран не применимы никакие спас броски. Потери от этих атак не вызывают паники. Эти атаки не могут быть направлены на персонажей.

Тзинтч. В начале каждого раунда игры киньте тест на Лидерство. Если тест провален, то несколько членов подразделения подвергаются мутациям. Киньте D6 за каждую модель в подразделении. На 1 модель вспыхивает магическим огнем и сгорает дотла. Удалите ее из игры. Потери от этого могут вызвать тест на панику, как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. Начиная со второго раунда этот эффект может быть разрешен точно также как заклинание, Остающееся в Игре (сила 5).

Генератор ландшафта для Приграничных Королевств

Для создания ландшафта используйте табличку на странице 223 в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.

Если битва происходит в горном секторе, то вместо Топей и Руин следует ставить Холмы.

Если битва происходит в лесном секторе, то вместо Скалы, Провалов и Каменных Холмов следует располагать Леса.

Если битва происходит в секторе Реки или Моста, то вместо Скалы, Провалов, Оврагов и Каменных Холмов следует располагать Реку или Поток. Если их выпадает более одного, то на реке или на потоке следует расположить Мост.

Если битва происходит в болотистом секторе, то вместо Провалов и Руин следует ставить элемент трудного ландшафта (болота).

Если битва происходит в секторе Дороги, то вместо Скал, Провалов и Каменных Холмов следует оставлять пустое место.

Условия победы

Компания на карте Приграничных Королевств продолжается 20 раундов если в ней участвуют 5 и более игроков, и 25 раундов, если в ней принимает участие 4 и менее игроков.

В конце игры подсчитайте количество секторов, которое контролирует каждый игрок. Мало считается за 10 секторов, все стальные Специальные Сектора карты, которые описаны выше, считаются за пять секторов. Разоренные сектора карты, даже Разоренные Специальные Сектора карты, не считаются при этом.

Дополнения

В принципе вы можете изменить размер Штандартов, от 1550 очков, если у вас у всех небольшие армии, до 3000, если вы все имеете достаточно крупные армии в своем распоряжении. При этом вы можете слегка изменить правила на поддержку, то есть при оказании поддержки Штандарт дает не +200 очков, а +10% очков в поддерживаемый Штандарт. То есть если размер Штандарта равен 3000 очков, то каждый поддерживающий Штандарт будет давать по 3000 очков прибавки, а если размер Штандарта равен 800 очков, то каждый Штандарт будет давать по 80 очков прибавки. Точно также вы можете изменить правила на Укрепления и все остальное.

Вы можете использовать условия победы, которые описаны в правилах на компании.

ВРАЖДЕБНЫЙ ЛАНДШАФТ

Ниже приведены правила на разнообразные типы необычного и экзотического ландшафта, который встречается на полях сражений в дальних и непригодных странах: Кислева, Пустошах Хаоса, Пустынях Кхеми и других странах. Вы можете использовать эти правила в любых играх, включая компании.

Густой лес

Несколько участков леса это обычная вещь на полях сражений Warhammer. Обычно поле боя представляет собой чистое поле, по которому разбросано несколько участков леса. Теперь представьте себе обратную картину — все поле покрыто лесами, за исключением нескольких полей и троп. Такие поля сражения становятся аренами битв между Лесными Эльфами и Бистменами в темных лесах Старого Света: Лес Теней, Драквалд и Лес Лорен. Любой, кто отваживается преследовать банды Бистменов в их логовища должен быть готов вести сражения в глубинах лесов.

Битва в глубинах лесов

Битва в глубинах леса открывает массу тактических и стратегических возможностей. Ниже приведены несколько правил, которые вы можете использовать в таких играх.

Принять рассеянное построение

Это специальное правило могут использовать разные подразделения в вашей армии для того, чтобы быстрее перемещаться по лесу.

Обычное подразделение должно перемещаться по лесу с половинной, а иногда даже с четвертью своей обычной скорости, и не может маршировать.

Любое ваше подразделение в начале фазы движения может перестроиться в рассеянное построение. При этом модели в подразделении рассыпаются на расстояние до полу дюйма друг от друга, на манер скирмишеров. В рассеянном построении подразделение перемещается точно так же как подразделение скирмишеров, то есть двигается по лесу без штрафа и может перемещаться с удвоенной скоростью. В дополнение подразделение с рассеянном построении не получает бонуса за ряды, не отменяет бонус противника за ряды, если совершает нападение во фланг, не получает бонус в +1 к результату боя за зная, не может использовать лидерство генерала, который находится в 12 дюймах и не могут совершать нападение на 360 градусов вокруг себя. Вместо этого подразделения продолжают иметь угол зрения (и нападения) в 90 градусов перед собой.

Подразделению требуется полный раунд на то, чтобы принять рассеянное построение или снова вернуться к регулярному построению. Перестраивающееся подразделение не может стрелять. Подразделение не может менять построения, находясь в ближнем бою.

Естественное преимущество. Наличие лесистых регионов мира, вот причина, по которой зараза Бистменов не будет никогда выкорчевана из мира. По этой же самой причине лес Лорен никогда не падет, и лесные Эльфы будут вечно править под его сенью. При игре в Густом Лесу против армий Бистменов или Лесных Эльфов вы можете увеличить размер своей армии на 25% чтобы отобразить

естественное преимущество Бистменов и Лесных эльфов над всеми остальными армиями.

Под сводами лесов. В некоторых лесах на самом деле гораздо легче маневрировать, как только вы преодолеете их границу. Тем не менее, густой подлесок часто мешает движению, а кроны деревьев закрывают солнце, уменьшая дальность видимости. При игре в Густом Лесу следует использовать следующие правила.

Если стрелок и его цель находятся в одном лесу, то дальность стрельбы уменьшается в два раза. Если стрелок находится в лесу, а цель за его пределами (или наоборот) то применимы обычные правила видимости в лесу, то есть стрелок в лесу или за его пределами может видеть только на 2 дюйма.

Если стрелок и его цель находятся в одном лесу, то стрелок получает дополнительное штрафа на попадание в -1, что отображает многочисленные укрытия в лесу.

Если нападающее подразделение и его цель находятся в одном лесу, то применимы обычные правила для видимости, то есть нападающий видит как на открытой местности. Но если нападающего и его цель разделяет граница леса, то нападающий может видеть только на 2 дюйма в лесу.

Скрытая расстановка. Лес дает сторонам массу возможностей для засад и скрытых маршей. Стороны в играх по правилам Густого Леса могут использовать это правило.

Вместо обычной расстановки на поле боя игрок может разместить пронумерованные маркеры, каждый из которых отображает одно подразделение в его армии. Также игрок может иметь до 6 так называемых пустышек, то есть маркеров, которые ничего не отображают, но все равно располагаются на поле боя для того чтобы запутать врага. Все маркеры располагаются лицом вниз, то есть ваш противник не может знать какой номер какой маркер имеет, и какой из маркеров пустышка.

Маркеры могут двигаться на дальность до 6 дюймов и маршировать на дальность до 12 дюймов, без открытия. Маркер должен быть открыт и заменен на соответствующее подразделение, если к нему приближается противник ближе чем на 8 дюймов. Противник может совершать нападения на еще не открытые маркеры, но не может по ним стрелять или использовать против них магию.



Прорыв из леса

Захваченные врасплох силы врага пытаются вырваться из смертоносного леса на безопасную местность.

Обзор.

Армия, которая делает попытку вырваться из леса, должна вывести как можно больше своих моделей с края стола противника. Вторая армия, Засады, должна помешать этому и истребить как можно больше врага.

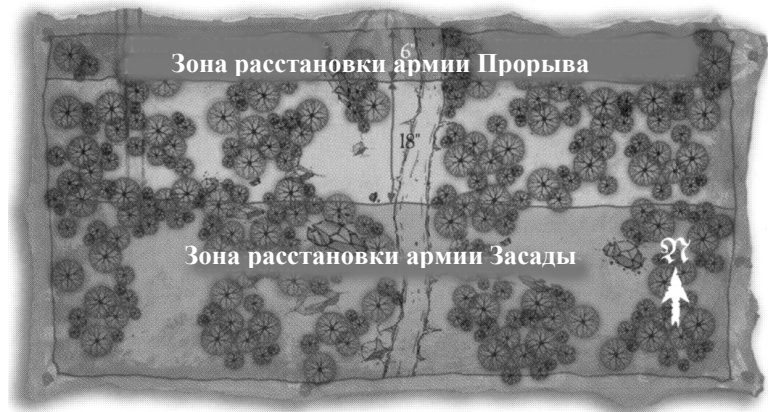
Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles на равное количество очков.

Поле боя. Все поле боя покрыто лесом. Поле боя пересекает чистая дорога, шириной не более 5 дюймов и по лесу разбросаны три поляны, размером не более 12 на 12 дюймов.

Размещение. Армия Засады может использовать правило Скрытой расстановки, как описано выше. Первыми свои маркеры выставляет армия Засады. Потом все свои подразделения расставляет армия Прорыва. Далее армия Засады может переместить до трех своих маркеров.

Кто ходит первым. Армия Прорыва ходит первой.

Длительность игры. Игра продолжается 8 раундов, либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.



Специальные правила. В сценарии применимы следующие специальные правила: Рассыпное построение, Под Сводами Лесов, Скрытая расстановка.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. В дополнение игрок армии Прорыва может прибавить к своим победным очкам удвоенную стоимость тех подразделений, который вышли (но не бежали) с поля боя через край стола армии Засады.

Смерть во тьме лесов

Две армии сходятся в кровопролитном сражении под сенью темных лесов.

Обзор. Армии должны истребить своих противников и завоевать поле боя.

Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles на равное количество очков.

Поле боя. Все поле боя покрыто лесом, кроме большой поляны посередине поля боя, которая ранее была деревней. Несколько дорог ведет из-за края стола к бывшей деревне. Смотрите рисунок.

Размещение. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат, может выбрать свою сторону поля боя. Игроки по очереди выставляют свои подразделения на поле боя, включая разведчиков. После расстановки оба игрока могут подвигать одно свое подразделение, что отображает попытки генералов обойти врага перед боем.

Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат может выбрать, ходит ли он первым или вторым.

Длительность игры. Игра продолжается 8 раундов, либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.

Специальные правила. В сценарии



применимы следующие специальные правила: Рассыпное построение и Под Сводами Лесов.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. При подсчете очков за четверти НЕ учитывайте чистую поляну по середине поля боя. Она считается как отдельная пятая четверть, которая приносит 300 победных очков. Для того чтобы определить, кто контролирует поляну сложите Силы подразделений которые находятся на поляне. Тот игрок, у которого результат будет больше, считается контролирующим поляну. Контроль над остальными четвертями определяется в соответствии с общими правилами.

Земли Вечной Зимы

Далеко на севере, где земли Кислева и Северной Империи переходят в пустынную и промерзлую тундру, зима длинна и жестока. Черные и густые облака это обычное зрелище там, и снег с бурей это обычная погода в тех краях.

Ниже приведены правила на сражения в условиях вечной мерзлоты. Уже более тысячи лет генерал Мороз беспощадно сражается с Мародерами Севера, помогая своим верными подданным кислевитам отбивать налеты мерзких демонопоклонников Норсии.

Битва в условиях Глубокой Зимы

Если вы ведете битву на землях Ледяной Королевы Кислева, или просто ваша война пришлась на самую середину зимы, то вы можете использовать приведенные ниже правила, чтобы отобразить это на поле боя.

По тонкому льду. Мало какая армия отважится отправиться на войну зимой. Но иногда глубокая река, прихваченная зимним льдом, может стать прекрасным путем для невозбранного вторжения.

Киньте D6 за каждое подразделение, которое пытается двигаться по участку замерзшей реки. На 1 с подразделением происходит трагический инцидент, киньте дополнительный D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

Ледяная Таблица

- | | |
|-----|--|
| 1 | Со страшным грохотом лед проваливается под ногами солдат, и они все оказываются в воде. Киньте спас бросок за доспехи за каждую модель в подразделении. Если спас бросок успешно пройден, то модель была весом доспехов утянута под воду и должна быть удалена как убитая. Если спас бросок провален, то модель сумела выбраться из ледяной воды. Колесницы и боевые машины проваливаются под лед автоматически. |
| 2 | Широкая трещина образовывается во льду. Каждая модель в подразделении должна пройти тест на инициативу. Если тест провален, то модель проваливается под лед. Колесницы и боевые машины проваливаются под лед автоматически. |
| 3 | Солдаты слышат треск льда под своими ногами и останавливаются, чтобы не провалиться. Подразделение не может двигаться в этот раунд, но может стрелять и использовать магию. |
| 4 | Скользко! Движение подразделения уменьшается в двое, что относится и к дальности нападения и марша. |
| 5-6 | Странные звуки раздаются из под толщи льда, нервируя всех, но ничего страшного не происходит. Подразделение может двигаться и действовать без дальнейших ограничений. |

Зыбучие снега. Участки зыбучих снегов очень трудно пересекать, так как они постоянно осыпаются и уходят из-под ног. Движение подразделения, которое перемещается по Зыбучим Снегам, уменьшается в два раза, но подразделение может маршировать и нападать без ограничений.

Например подразделение Гоблинских Волчих всадников должно при нападении пересечь участок Зыбучих Снегов в 6 дюймов шириной. При этом из 18 дюймов дальности нападения, 12 всадники потеряют на пересечение 6-ти дюймовой полосы зыбучих снегов.

Подразделения на участке Зыбучих Снегов находятся в мягком укрытии (-1 на попадание при стрельбе по ним).

Суровая зимняя погода. Зимняя погода в Кислеве давно стала ночным кошмаром для любого генерала Старого Света, который хотя бы раз попал под снежный буран. В начале хода каждого игрока (до всех остальных действий) киньте 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

Если не указано обратного, эффект Зимней Погоды действует на один раунд до следующего броска на нее.

Суровая погода

- | | |
|-----|---|
| 2 | Интенсивная снежная буря! Ни одно подразделение не может двигаться или стрелять в этот раунд. Ближние бои отрабатываются как обычно, но если подразделение бежит из боя, то оно автоматически считается уничтоженным, так как солдаты рассеиваются в белом мареве бури. |
| 3 | Слепящий снег! Любое подразделение, которое желает двигаться в этот раунд, включая нападения, должно кинуть тест на Лидерство. Если тест провален, то подразделение должно пройти на полную дистанцию в случайном направлении. Если тест пройден, то подразделение может двигаться без ограничений. |
| 4 | Ледяной град! Огромные куски льда начинают падать с неба. Киньте D6 за каждое подразделение на поле боя, на 1 подразделение получает D6 попаданий с силой 4. |
| 5 | Мертвящий холод! Температура резко падает. Киньте D6 за каждое подразделение или одинокого персонажа на поле боя, на 4+ это подразделение получает пенальти в -1 к своему WS и BS до конца раунда. |
| 6 | Снежная стена! Ветром понимаются с земли целые пласты снега. Дальность видимости для стрельбы или нападений уменьшается до 12 дюймов. |
| 7-8 | Снежные монстры вокруг нас!!! Ветер издает устрашающие звуки, которые могут ввергнуть легковых солдат в панику. Пройдите тест на лидерство за каждое подразделение на поле боя, если тест провален, то подразделение не может ничего делать этот раунд. Подразделения которые Имунны к Психологии, автоматически проходят этот тест |
| 9 | Неисправность пушек! Холодные влажные облака нисходят на поле боя, что мешает боевым машинам и пороховому оружию стрелять в этот раунд. |
| 10 | Ветряная река! Киньте скатер кубик для того чтобы определить направление ветра. Любая стрельба, которая ведется в пределах арки в 90 градусов по направлению ветра, может прибавить 50% к своей дальности. Любая другая стрельба уменьшает свою дальность в два раза и получает пенальти в -1 на попадание. |
| 11 | Затишье перед бурей! Никаких дополнительных эффектов. |
| 12 | Зыбучие снега. Киньте D6 за каждую четверть на поле боя. На 4+ вся четверть теперь представляет собой Зыбучие Снега как описано выше. |

Битва на замерзшей реке

Зимняя погода полностью заморозила глубокую реку, и именно по льду враги начали свое вторжение.

Обзор. Армия Нападающего должна форсировать замерзшую реку и прорваться через армию Защищающегося. Защищающийся должен удерживать свои позиции.

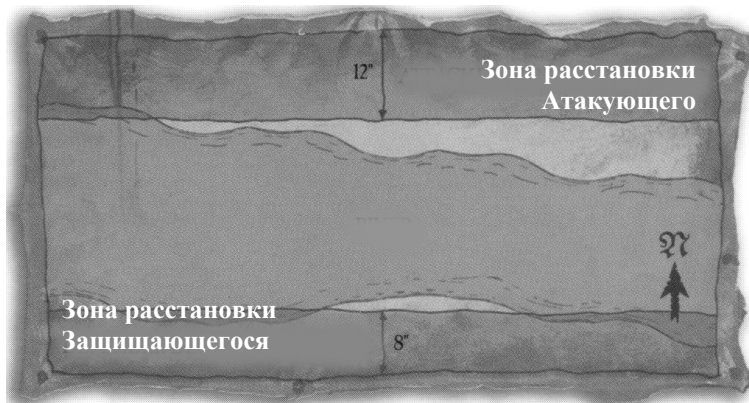
Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles на равное количество очков.

Поле боя. Большую часть поля боя занимает замерзшая река, как показано на рисунке рядом. Четко обрисуйте реку, чтобы знать к каким местам карты применять правило На Тонком Льду.

Размещение. Атакующий первым выставляет всю свою армию как показано на рисунке. Затем всю свою армию выставляет Защищающийся.

Кто ходит первым. Атакующий ходит первым.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.



Специальные правила. В этом сценарии используются специальные правила Суровая Зимняя Погода и По Тонкому Льду.

Условия победы. Атакующий должен форсировать реку. Если по концу игры атакующий имеет более 10% стоимости своей армии на южном берегу реки, то он выигрывает.

Зимняя битва

Две армии сходятся в битве в середине зимы. На мерзвящем холоде никому не будет пощады

Обзор. В середине зимы две армии сходятся в решающей битве. Оба генерала стремятся нанести врагу как можно больше потерь.

Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles на равное количество очков.

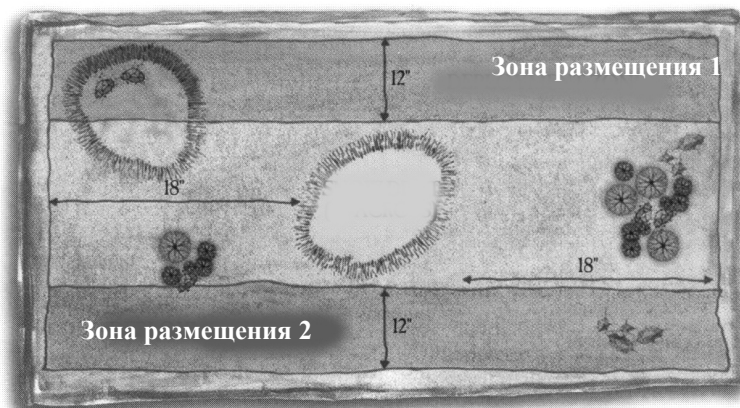
Поле боя. По полю боя разбросано несколько холмов и мелких лесов. Весь центр поля боя занят участком Зыбучих Снегов как показано на рисунке.

Размещение. Расстановка производится точно так же как и в сценарии Генеральное Сражение, как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles

Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат решает, ходит ли он первым или вторым.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.

Специальные правила. В этом сценарии используются специальные правила Суровая Зимняя Погода и Зыбучие Снега. В дополнение



любое подразделение на поле боя может один раз за раунд перебросить проваленный тест на Психологию или Брейк тест, ибо они понимают что лучше сражаться, чем замерзнуть в снегах. Помните что любой тест можно перебрасывать только один раз.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.



Засушливые пески

Темные Земли - обиталище Гномов Хаоса, Арабия, Равнина Костей и проклятая земля Кхемри- все это великие и засушливые пустыни. По пескам этих земель проходит множество армий, которые идут воевать в далекие страны, и множество искателей приключений рыщут в песках пекам, привлеченные слухами о баснословных сокровищах, скрытых под барханами.

Битва в Пустыне

Если вы ведете бой в пустыне, то можете использовать следующие правила.

Гибель от жажды. Пустыня тем и отличается от всех остальных земель, что там нет воды. Следующие правила призваны отобразить ее отсутствие на поле боя.

В начале каждого раунда киньте D6 за каждое подразделение на поле боя. На 1 часть солдат умирает от жажды или получает солнечный удар. Подразделение получает D6 попаданий с силой 2, от которых не применимы спас броски за доспехи.

Если подразделение вступает в базовый контакт с оазисом, озером, рекой или вражеских обозом, то оно до конца игры не подпадает под это правило.

Отчаянные меры. Люди, которые в пустыне защищают свою воду, готовы на все, лишь бы не подпустить к ней врага, и сохранить ее для себя.

Все подразделения в 6 дюймах от оазиса могут использовать правило Упорства.

Песчаный шторм. Постоянная сухость наполняет воздух мелкой песочной пылью, которая способна проникать через любую преграду. Когда понимается горячий ветер, песок в воздухе превращается в страшное оружие пустыни, которое способно очистить человека от кожи и мяса за несколько минут.

При Песчаной Буре вся стрельба уменьшает свою дальность в два раза и получает пенальти в -1 на попадание. Любое подразделение, которое желает совершить нападение на дальность, большую чем половина дальности нападения, должно пройти тест на лидерство. Если тест провален, то подразделение не может двигаться в этот раунд.

В дополнение все подразделения, которые преследуют убегающего из ближнего боя противника, кидают на преследование на один кубик меньше, чем положено в обычных условиях. Это не распространяется на убегающие подразделения.

Мертвые не потеют. Все модели, которые являются Нежитями или Демонами не страдают от правила Гибель от Жажды и не могут использовать правило Отчаянные Меры. Они все равно давно мертвы.



Оазис Наш!!!

Две армии сходятся в битве за оазис – единственный источник живительной воды на многие мили вокруг!

Обзор. Обе стороны пытаются захватить контроль над оазисом

Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles на равное количество очков.

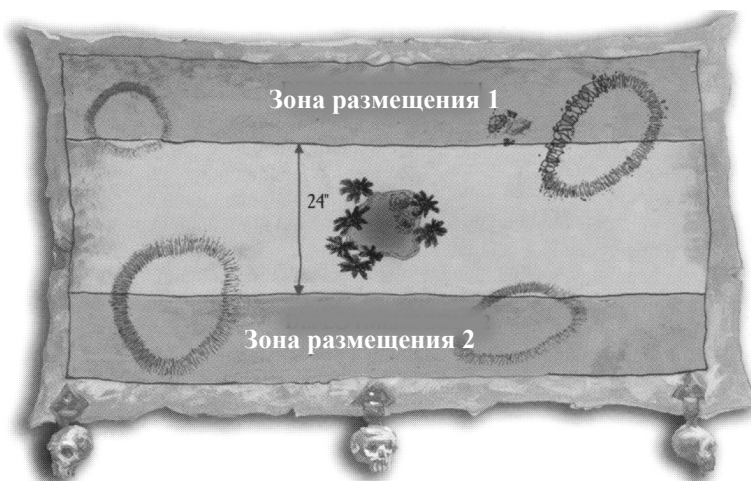
Поле боя. Поле боя более-менее ровное. В центре находится оазис – небольшое озеро и несколькими пальмами. По полю боя разбросана пара дюн – низких холмов.

Размещение. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат, ставит в своей зоне размещения одно свое подразделение. Игроки по очереди ставят подразделения в своих зонах размещения. Боевые машины выставляются на поле боя одновременно, как единое подразделение, так же как и персонажи.

Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик, игрок, кинувший наибольший результат, решает, ходит ли он первым или вторым.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Гибель от Жажды и Отчаянные меры.



Условия победы. Победитель в игре определяется исключительно контролем над Оазисом. В конце игры каждый игрок подсчитывает количество своих не бегущих моделей в 6 дюймах от оазиса. Персонажи, модели с более чем одной раной и боевые машины при этом все равно считаются как одна модель. Игрок, у которого более всего моделей считается победителем. Если игрок имеет преимущество менее чем в пять моделей, то ему засчитывается минорная победа. Если игрок имеет преимущество более чем в 5 моделей, то ему засчитывается Великая победа.

Битва среди дюн

Во время сильного песчаного шторма две армии натываются друг на друга и вступают в сражение.

Обзор. Обе стороны пытаются вытеснить врага с поля боя и установить контроль над местностью.

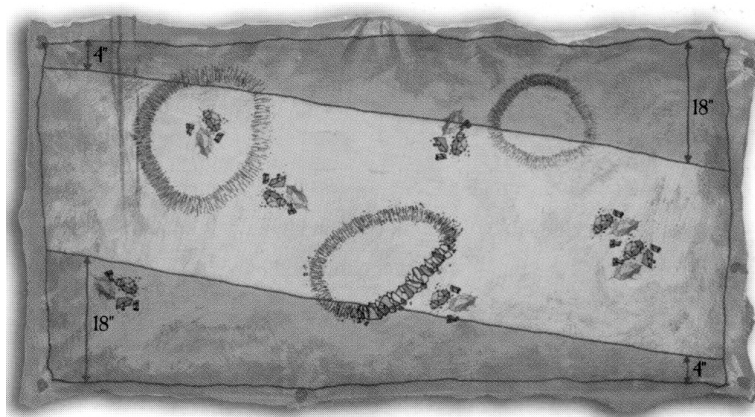
Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles на равное количество очков.

Поле боя. Поле боя представляет собой пустыню, по которой разбросано несколько дюн (низких холмов).

Размещение. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат, ставит в своей зоне размещения одно свое подразделение. Игроки по очереди ставят подразделения в своих зонах размещения. Боевые машины выставляются на поле боя одновременно, как единое подразделение, так же как и персонажи.

Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат решает, ходит ли он первым или вторым.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.



Специальные правила. В этом сценарии применимо специальное правило Песчаный Шторм.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. В дополнение за каждую четверть игроки получают 200 очков, вместо 100.

Вулканические регионы

По всему Старому Свету действует множество живых вулканов. Особенно своими вулканами славятся Темные Земли, обители Гномов Хаоса. Там воздух наполнен ядовитыми и едкими испарениями, а по склонам гор текут реки лавы, которые потом собираются в раскаленные озера у подножья. На побережье Люстрии из глубин кипящего моря время от времени возникают целые острова. Тропические растения Люстрии быстро заселяют бесплодные каменные острова, но вулканы не дремлют, и огненные реки также быстро могут выжечь всю зелень на острове.

Но несмотря на все опасности даже за такие регионы часто разгораются настоящие войны. Вулканы выносят на поверхность земли богатства недр земли: драгоценные камни, металлы, смолу, серу и прочее. Иногда в таких регионах обнаруживают заброшенные и полуразрушенные крепости, обитатели которых таинственным образом пропали.

Игра в вулканических регионах

Война среди действующих вулканов- это не только война с врагом, но и война против самой природы, в самом устрашающем ее воплощении. Следующие правила применимы при играх в Вулканических регионах.

Потоки Лавы. Несмотря на то что лава это расплавленный камень, она все равно является жидкостью, которая течет, как и все жидкости на земле: сверху вниз. Известны потоки лавы, которые могут тянуться на многие мили.

Пересекать лавовый поток это буквально ходить по крыше ада. Встречаясь с чем-нибудь более холодным, лава образует на поверхности корку. Следует иметь в виду, что практически все вокруг, включая воздух, холоднее, чем лава. Каждый солдат должен понимать, что пересекая поток лавы, он рискует оказаться по колено в расплавленном камне. Но часто выбор стоит немного не так: рисковать, пересекая поток лавы, или точно получить стрелу в глаз.

Когда подразделение пересекает поток лавы, канте D6 за каждую модель в подразделении. На 1 модель получает попадание с силой 4 с пенальти к спас броску за доспехи в -2. При пересечении потока лавы пенальти к движению нет.

Дождь из пепла. Когда вулканы просыпаются, с неба начинает падать дождь из раскаленного пепла, который закрывает солнце и жжет глаза.

Если на поле боя действует правило Дождь из Пепла, то вся стрельба на дальнюю дистанцию производится с ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ пенальти в -1 на попадание, в дополнение ко всем остальным пенальти и бонусам.

Ядовитое облако. Вулканы выпускают не только потоки лавы, но и облака ядовитого газа, опасные для всего живого.

В начале каждого раунда следует кидать D6. На 1 появляется ядовитое облако. Игрок, чей раунд сейчас идет, кидает D6 по таблице Ядовитых Облаков, приведенной ниже.

Облако имеет круглую форму и диаметр в 5 дюймов (с большой шаблон). В начале каждого раунда облако движется на 2D6 дюйма в случайном направлении. Облако остается на поле до тех пор, пока не уплывает за край стола.

Любая модель, которая соприкасается с облаком, получает автоматическое попадание с силой 3 без спас бросков за доспехи.

D6 Таблица Ядовитых Облаков.

- | | |
|-----|--|
| 1-4 | Облако появляется в четверти, номер которой выпал на кубике. Облако размещается в центре четверти и затем смещается по скатеру на 2D6 дюйма. |
| 5 | Игрок, чей ход сейчас НЕ идет, размещает облако где угодно на поле боя. Затем облако смещается по скатеру на 2D6 дюйма. |
| 6 | Игрок, чей ход сейчас идет, размещает облако где угодно на поле боя. Затем облако смещается по скатеру на 2D6 дюйма. |



БИТВЫ В ПОЛЯХ ОГНЕННЫХ

Беспощадная битва происходит посреди лабиринта лавовых потоков

*Когда красная гора
начинается светиться,
самое время собрать
лагерь и убрать свою
задницу оттуда.*

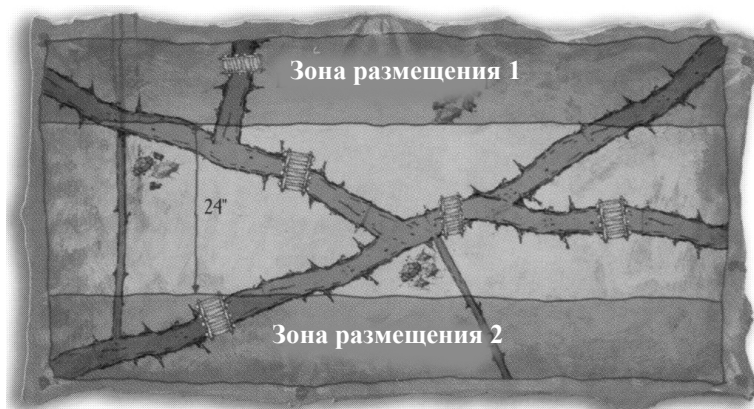
Орочья мудрость.

Обзор. Две армии пытаются уничтожить друг друга. Просто и без затей.

Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles на равное количество очков.

Поле боя. Поле боя пересекают многочисленные потоки лавы, как показано на рисунке. В некоторых местах через потоки переброшены мосты, которые могут быть просто более холодными участками лавы, либо камнями, упавшими поперек потока.

Размещение. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат, ставит в своей зоне размещения одно свое подразделение. Игроки по очереди ставят подразделения в своих зонах размещения. Боевые машины выставляются на поле боя одновременно, как единое подразделение, так же как и персонажи.



Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат решает, ходит ли он первым или вторым.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Потоки Лавы и Дождь из Пепла.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. В дополнение очки НЕ получают за контроль четвертей

Смерть Тишины

Битва началась. Но кроме врага обоим сторонам придется заботиться еще и о ядовитых облаках, которые возникают то там, то тут.

Обзор. Две армии сражаются на смерть под сенью грохочущего вулкана.

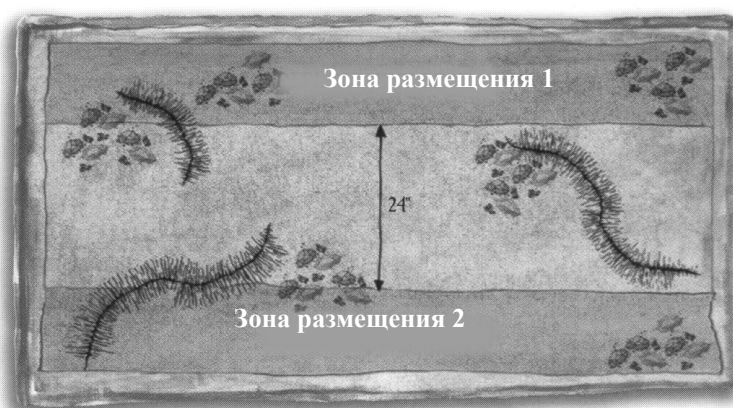
Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles на равное количество очков.

Поле боя. По полю боя разбросаны большие камни, но в остальном оно довольно равномерно. В нескольких местах кора растекалась, образуя провалы.

Размещение. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат, ставит в своей зоне размещения одно свое подразделения. Игроки по очереди ставят подразделения в своих зонах размещения. Боевые машины выставляются на поле боя одновременно, как единое подразделение, так же, как и персонажи.

Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат решает, ходит ли он первым или вторым.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.



Специальные правила. В этом сценарии применимо специальное правило Ядовитое Облако.

Условия победы. Каждый игрок должен подсчитать общую стоимость своих выживших на поле боя, которые не бегут, и прибавить к полученной сумме общее количество выживших моделей. Игрок с наибольшей суммой считается победителем.

Королевство Хаоса

Мало кто может рассказать что либо о местности в пределах Королевства Хаоса, где реальный мир смешивается с реальностью магии и безумия. Здесь, на землях под сенью павших Врат идет вечная битва между равнодушными богами за вечную власть над всей вселенной, и реки крови, которые проливают смертные на полях сражений Старого Мира, есть лишь капля в океане вечной войны Хаоса со всеми и против самого себя. Иногда, во времена Великих Вторжений хаоса, части Старого Света преобразовываются в соответствии с капризами Гибельных Сил.

Битва в Королевстве Хаоса

Наша статья про враждебный ландшафт не была бы полной без упоминания Королевства Хаоса, где встречается самый смертоносный ландшафт во всем мире.

Таблица Монолитов

- 2 Монолит может использовать правило Регенерации, как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.
- 3 Молнии! Каждый раунд Монолит может выпускать D3 молнии с силой 5, на дальность в 3D6 дюймов. Молнии попадают автоматически, а дальность следует кидать каждый раунд.
- 4 Вне фазы реального мира! Каждый раунд Монолит смещается по скатер кубу на D6 дюймов. Если Монолит уходит за край стола, то в следующий раунд он появляется в центре стола.
- 5 Щупальца! Каждый раунд Монолит может наносить по моделям в 3 дюймах от себя D3+1 атаку с WS5 и силой 5. Кроме того, Монолит считается имеющим WS 5 в ближнем бою, то есть теперь по нему попадания не автоматические.
- 6 Пульсирующая Красота! Монолит пульсирует гипнотической красотой. Подразделение, которое находится в базовом контакте с Монолитом, должно пройти тест на лидерство с пенальти в -2. Если тест провален, то подразделение не может атаковать Монолит в ближнем бою в этот раунд. Армии Слаанеша всегда могут выбрать этот эффект для своего Монолита, без броска.
- 7 Поток Разложения! Монолит может использовать способность Поток Разложения, как это описано в Книге Армий Орды Хаоса, страница 49. Армии Нургла всегда могут выбрать этот эффект для своего монолита, без броска.
- 8 Аура Горячей Крови! Все дружественные модели в 12 дюймах от центра Монолита могут перебрасывать броски на ранение. Армии Кхорна всегда могут выбрать этот эффект для своего Монолита, без броска.
- 9 Ветер Перемен! Монолит искривляет ветры магии в пользу последователей Хаоса. Все маги армии Хаоса могут знать на одно заклинание больше, чем позволяет им их уровень. Армии Тзинтча всегда могут выбрать этот эффект для своего Монолита, без броска.
- 10 Монолит вызывает Ужас как это описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.
- 11 Голод Вечен! Монолит покрыт большим количеством голодных пастей и ртов. В ближнем бою Монолит наносит D6 атак с силой 4. Его WS все равно остается равно 0.
- 12 Игрок может выбрать один результат из таблицы выше, и кинуть по таблице еще раз. Если один и тот же результат выпадет более одного раза, то бросок следует перебросить.

Монолиты. Во многих местах Королевства Хаоса можно встретить эти памятники, воздвигнутые во славу богов Хаоса. Эти монолиты являются проводниками и концентраторами губительной энергии Варпа. Для любого, кто способен видеть магию, каждый такой монолит окружен ореолом силы и магической энергии.

Монолит на поле боя имеет Стойкость 7 и 6 ран. Монолит считается как большая цель, и попадания по нему в ближнем бою происходят автоматически. Многие Монолиты заключают в себя магические силы, которые они могут использовать против врагов Богов Хаоса. Игрок Хаоса может выставить Монолит в своей Зоне Размещения без дополнительной стоимости, но только если это указано в условии сценария. Игрок Хаоса должен кинуть 2D6 по таблице Монолитов, чтобы определить его свойства.

Магические озера. Озера в Королевстве Хаоса чаще всего наполнены не водой, а чем-то другим, часто отвратительным на вид. Они наполнены магией, и в них часто живут отвратительные твари Хаоса, которые охотятся на неосторожных путников.

По такому озеру можно ходить как по трудному ландшафту. Если в начале раунда в 6 дюймах от озера находится дружеская или вражеская модель, то игрок, чей раунд сейчас идет кидает 2D6 по таблице ниже.

Магические Озера

- 2-3 Из озера на проходящих мимо солдат бросаются длинные и сильные щупальца, которые утаскивают наиболее неудачливых под воду. Ближайшее подразделение получает D6 попаданий с силой 5.
- 4-5 С поверхности озера поднимается облако мух, которое нападает на солдат. В этот раунд все подразделения, которые были в 6 дюймах от озера, получают пенальти в -1 на свои броски на попадание. Последователи Нургла и лица, к ним приравненные, иммунны к действию этого эффекта.
- 6-8 Вода в озере поблескивает довольно странно, но безо всяких смертельных эффектов.
- 9 Над озером поднимается магическая радуга. Любой маг на поле боя в этот раунд может перебросить одну попытку сотворить заклинание. Это не отменяет Магической Ошибки и не может вызвать Непреодолимой Силы.
- 10 Все модели, которые находились в озере на момент броска, получают бонус в +1 к силе до конца битвы, и до конца битвы должны подчиняться правилу Бешенства.
- 11 Песнь Сирен! Любое подразделение в 6 дюймах от озера должно пройти тест на лидерство, если тест провален, то все подразделение топит себя, и друзей в озере.
- 12 Из озера выходит один Спаун Хаоса. Он до конца игры находится под контролем игрока, чей ход сейчас идет.

Изменяющийся ландшафт. В королевстве Хаоса сила ветров магии столь велика, что они могут изменять и переделывать ландшафт на поле боя прямо посреди сражения. Киньте кубик в начале каждого раунда каждого игрока. На 1 поле боя меняется, каждый элемент ландшафта сдвигается на 2D6 дюймов по скатер кубу.

Если каменный элемент ландшафта смещается на модель противника, то катастрофа неизбежна. Киньте тест на инициативу за каждую модель, на которой появляется элемент ландшафта. Если тест провален, то

модель получает одно автоматическое попадание с силой 5. Если тест успешно пройден или модель не погибла от удара каменным холмом, то она просто располагается на вновь возникшем элементе ландшафта. Если из под модели элемент ландшафта исчезает, то это не ведет ни к каким пенальти.

Заражение Отродьями Хаоса. Поле боя наполнено бrenными остатками чемпионов древних сражений и битв во славу Богов Хаоса. В центре каждого квадрата

располагаются D2 отродья Хаоса. В каждом квадрате располагаются отродья разных богов Хаоса. Отродья Хаоса двигаются первыми перед раундами игрока (то есть первыми ходят отродья, затем первый игрок, затем второй, и так далее по кругу). Отродья двигаются в соответствии со своими правилами, но по скатер кубику, так как нет игрока, который мог бы их контролировать. Если в своем движении отродье проходит в 2 дюймах от любого подразделения, то оно изменяет направление и совершает нападение.

За пределами здравого смысла

Две армии сходятся в бою на поле боя, которое ранее принадлежало силам Хаоса.

Обзор. Обе стороны пытаются уничтожить врага и нанести врагу как можно большие потери.

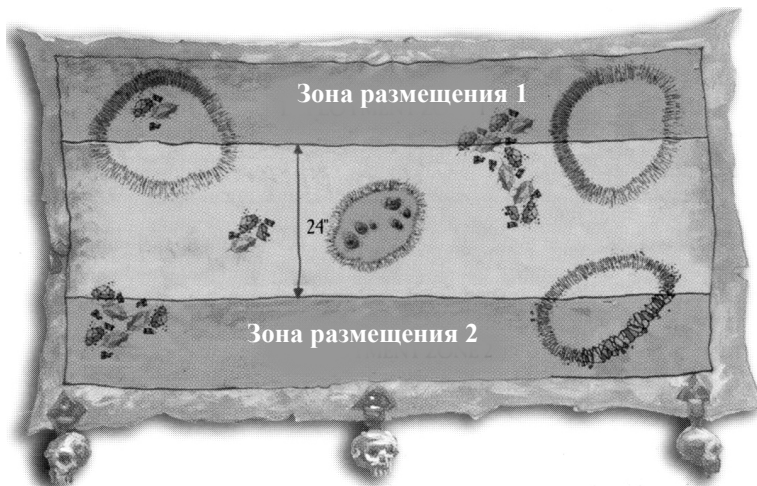
Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles на равное количество очков.

Поле боя. Поле боя относительно ровное, только в некоторых местах разбросано небольшое количество холмов, и в центре поля боя находится одно озеро. Смотрите рисунок.

Размещение и Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат, может выбрать свою сторону стола. Он также может решить будет ли он ставиться первым или вторым. Игрок который ставился вторым, ходит первым.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.

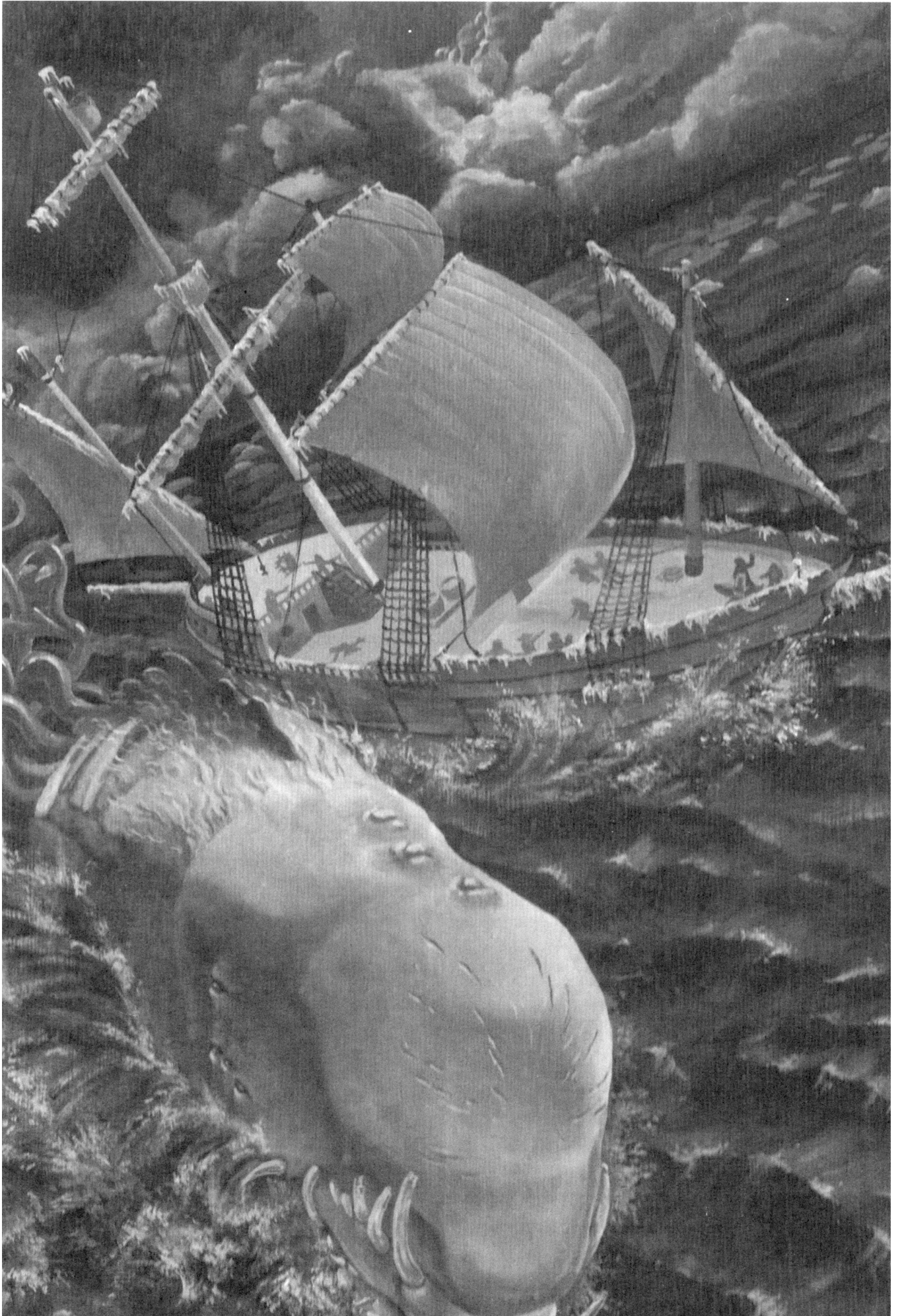
Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Магические Озера и Заражение Отродьями Хаоса. Любые игроки Хаоса также могут без дополнительной



стоимости использовать Монолиты. Монолит должен располагаться в зоне размещения игрока Хаоса.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. Игроки получают победные очки за уничтоженных ими Отродий. В дополнение игроки могут уничтожить Монолит противника за дополнительные 300 победных очков.





КОРАБЛИ НА ИГРОВОМ СТОЛЕ МОЛОТА ВОЙНЫ

Ниже приведены правила, которые позволят вам использовать на поле боя игр Warhammer боевые корабли. Это не полномасштабная морская игра, в которой вы можете использовать полные эскадры кораблей. Масштаб Warhammer слишком велик для того, чтобы в нем можно было бы нормально отыгрывать морские битвы. Скорее это небольшие стычки одиночных кораблей в море или использование плавсредств для высадки на вражеский берег, с последующим штурмом на земле.

Типы кораблей

Здесь приведено деление кораблей по методу, который они используют для движения: паруса, весла, пар и магия. Некоторые корабли имеют более одного метода движения (например парусно-весельные галеры), и в начале каждого раунда игрок должен решить, какой метод он будет использовать для движения.

Парусные корабли. Парусные корабли двигаются используя силу ветра и парусные полотнища. Вы должны использовать паруса для того, чтобы ловить ветер, и всегда помнить о том что неудачный поворот может привести к поломке мачты или срыву паруса.

Весла. Весельные корабли - это наиболее простые корабли в мире Warhammer. Некоторые страны используют профессиональных моряков в качестве гребцов, а некоторые, в частности Орки, Гномы Хаоса и Темные Эльфы, используют в качестве гребцов рабов и пленников, прикованных к скамьям.

Паровые корабли. Паровые корабли практически не зависят от ветра так, как от него зависят парусные корабли, но при этом они могут иметь проблемы с механикой. Это довольно продвинутый метод судоходства, и очень небольшое количество рас, в частности Гномы, широко его используют.

Магические корабли. Магические корабли разных рас имеют разные принципы движения. Некоторые расы используют магию для создания ветра, который затем наполняет паруса. Некоторые расы сковывают заклинаниями морских демонов, которые тащат корабль. Разные типы магических кораблей приведены далее в этих правилах.

Размер корабля

В этой главе введена классификация кораблей по их размеру. Размер корабля оказывает влияние на такие параметры, как количество команды, возможность размещения боевых машин или маневренность корабля. Например маленький парусный корабль не несет на борту пушек, но имеет большую маневренность чем бронированный и вооруженный большой пароход.

Ниже приведена таблица, в которой даются ориентировочные размеры кораблей разного тоннажа, количество команды и боевых машин.

Размер корабля	Длина	Команда (мин / макс)	Боевые машины
Шлюпки	До 3 дюймов	1 / 6	Нет
Малый	4-10 дюймов	5 / 25	До 1
Средний	11-18 дюймов	8 / 10 за каждую палубу	До 2 за каждую палубу
Большой	18 и более дюймов	10 / 50 за каждую палубу	До 3 за каждую палубу

Приведенные здесь размеры это своеобразные рекомендации для игроков. В принципе, вы можете отступать от этих правил по своему желанию. Но помните о том, что если какой либо клуб или турнир принимает эти правила для себя, то, наверное, они принимают их в том виде, в каком они описаны в этой книге. Если вы от них отступаете, то вам следует получить согласие игроков клуба или организаторов турнира для этого.

Основные правила для кораблей

Помните о том, что несмотря на то что это корабли, основная механика игры Warhammer сохраняется. То есть корабли двигаются в фазу движения, стреляют в фазу стрельбы и абордажи отыгрываются в фазу Ближнего Боя. Для всех вопросов, не освещенных в этих правилах применимы обычные правила Warhammer.

Экипаж

Вне зависимости от размера корабля на нем должен быть экипаж, который будет его обслуживать и управлять им. В начале каждого раунда игрок должен объявить, какое количество моряков на борту занимает обслуживанием корабля и ничем другим. Игрок должен направить на обслуживание корабля как минимум столько моряков, сколько указано как минимальная команда для данного размера корабля. Пример: на малом корабле находятся 11 человек. Игрок ДОЛЖЕН направить на обслуживание корабля минимум 5 человек, а остальные 6 могут стрелять, использовать магию или делать что-нибудь другое. Следует иметь в виду, что боевые машины, установленные на корабле, обслуживаются отдельно, моряками, из числа свободных от обслуживания корабля.

При расстановке команды по местам старайтесь использовать здравый смысл. В Воинских Листах рас нет такого пункта как Моряки, так что любая модель, за некоторыми исключениями, может делать работу по обслуживанию корабля. То есть в армии Орков моряками могут быть Орки всех видов, Гоблины всех видов, но ими не могут быть Сквиги, по понятным причинам.

Если количество моряков падает ниже минимума, то в силу вступают определенные штрафы.

- Корабль, который обслуживает количество моряком, меньше минимума, может двигаться только с половинной скоростью.
- Если корабль обслуживает количество моряком, меньше чем половина минимума (с округлением вниз) он не может ничего делать и начинает Дрейфовать, смотрите далее.

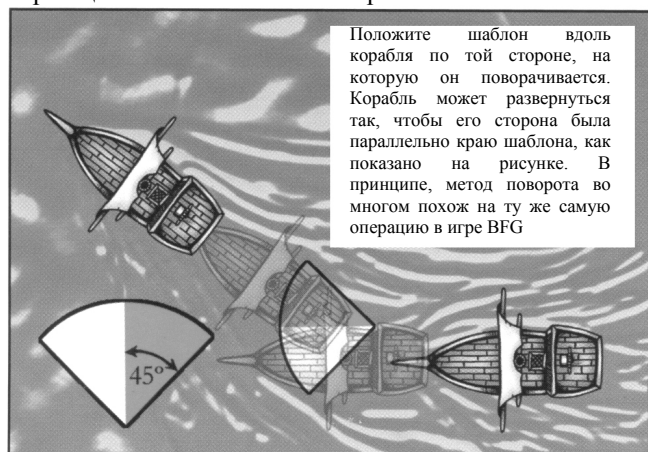
Пример. Для того чтобы вести малый корабль надо 5 моделей. Если остается 3-4 модели, то корабли движутся с половиной скорости, а если 2 и менее, то начинают дрейфовать.

Скорость корабля.

Скорость и маневренность корабля зависят от его размера и от типа корабля.

Маневрирование

На суше подразделения могут совершать повороты на право и налево, и даже разворачиваться кругом. На море корабли не могут этого делать, так что здесь описаны правила, контролируемые перемещение кораблей. Некоторые корабли не могут совершать поворотов, не пройдя определенной дальности по прямой, что в первую очередь относится к большим кораблям, из-за их массы. На самой последней странице книги приведен шаблон поворота. В принципе вы можете ксерокопировать его со страницы, вырезать свой собственный или скачать образец с сайта Games Workshop.



Стрельба по кораблям

Если ваш противник ведет огонь по вашему кораблю, он должен сказать по какой части корабля он стреляет. Вы можете стрелять по Корпусу, Команде или по Специальным Целям. Каждая часть корабля имеет свое собственное количество Очков Повреждения и Стойкость.

Специальное правило : Шлюпки

Шлюпки слишком малы для того чтобы целиться в конкретную их часть. При стрельбе по шлюпке огонь ведется по всему кораблику. Киньте кубик за каждое попадание. На 1-3 попадания приходится в корпус, на 4-5 в Команду и на 6 в специальную цель. Если попадание пришлось по Специальной Цели, то в случае если шлюпка парусная, распределите попадание между мачтой и парусом случайным образом. Если шлюпка весельная, то весла считаются уничтоженными. Любое попадание с силой 7 и более в корпус шлюпки, автоматически уничтожает ее. Вся ее команда (кроме персонажей) считается убитой, персонажи на борту шлюпки получают одно автоматическое попадание с силой 5, и оказываются в воде. Смотрите более подробно правила на плавание далее по книге.

Стрельба по команде

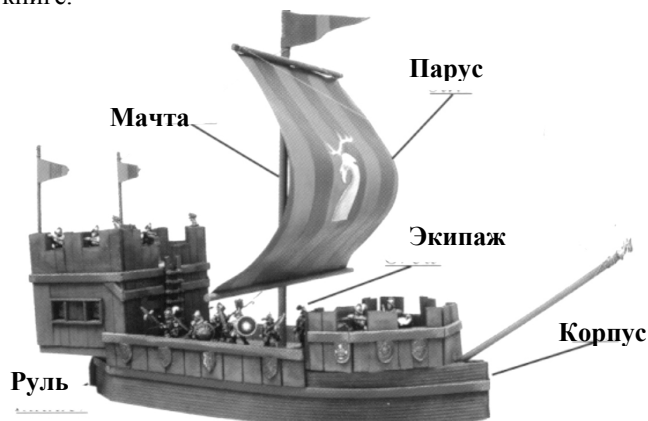
Стрельба по команде всегда производится с пенальти в – 1 на попадание, что вызвано тем что команда укрывается за бортами и мачтами, а также тем что на борту корабля

они находятся в скirmiшном построении. Другие пенальти на стрельбу (например дальность или специальные условия, типа тумана) также применимы в полном объеме.

Убитые из числа команды удаляются из числа моделей, которые видимы для стрелка. Персонажи могут использовать против попаданий из Боевых Машин правило «Берегитесь, Сэр» (как описано в основной книге правил Warhammer), если находятся в 2 дюймах от другой модели на борту корабля.

Специальные цели

Каждый тип корабля (парусные, весельные, паровые и магические) имеют свой собственный набор Специальных Целей. Это могут быть мачты, паровые машины, гребные колеса и все такое. Любая Специальная Цель, видимая для стрелка, может быть выбрана как цель. Только одна Специальная Цель может быть поражена одним выстрелом, даже если пушечное ядро проходит через все цели на корабле. Если Специальная Цель поражена, то следует кидать кубик и консультироваться с соответствующей таблицей для каждого типа спеццелей, которые приведены далее по книге.



Парусные корабли

Парусные корабли являются самыми распространенными в мире Warhammer. Опытный капитан может с пользой для себя использовать ветер, и одним глазом всегда не забывает следить за своим противником. Даже самая неожиданная смена ветра может быть использована с пользой старым морским волком!

Команда. Помните о том, что парусный корабль должно обслуживать определенное количество моряков, иначе это может привести к потере хода или к срыву парусов, или даже к крушению.

Скорость. Парусные корабли движутся со скоростью D6+8 дюймов в раунд. Они должны подчиняться правилу Движение под Парусом.

Движение под парусом

Повороты. Парусный корабль может поворачиваться на угол не более 45 градусов.

Движение перед поворотом. Парусный корабль не может развернуться на месте, перед поворотом он должен пройти определенное расстояние. Это расстояние приведено в таблице ниже.

Количество поворотов. В таблице также приведено количество поворотов, которые может сделать корабль за каждые полные или не полные 10 дюймов своего движения. Обратите внимание на ограничение в 10 дюймов. Это значит, что если корабль проходит более 10 дюймов, он может сделать две серии поворотов. Пример. Средний корабль должен пройти 14 дюймов. Он проходит положенные 2 дюйма, поворачивается на 45 градусов, проходит еще 2 дюйма и снова поворачивается на 45 градусов. Больше в этих 10 дюймах он повороты делать не может. Он проходит по прямой 6 дюймов. Теперь он снова может поворачиваться. Он снова должен пройти 2 дюйма, может снова совершить еще один поворот, снова пройти 2 дюйма с снова совершить один поворот на 45 градусов, пройдя полные 14 дюймов и совершив 4 поворота.

Таблица поворотов		
Размер	Дальность перед поворотом	Количество поворотов на 10 дюймов
Шлюпки	1 дюйм	4
Малый	1 дюйм	3
Средний	2 дюйма	2
Большой	3 дюйма	2

Специальные правила для перемещения под парусом

Ветер

Киньте кубик и проконсультируйтесь с таблицей ниже. Запомните направление ветра.

Начало игры. Если в правилах сценария не указывают обратного, выберете один край стола как север. Киньте кубик и проконсультируйтесь с таблицей ниже

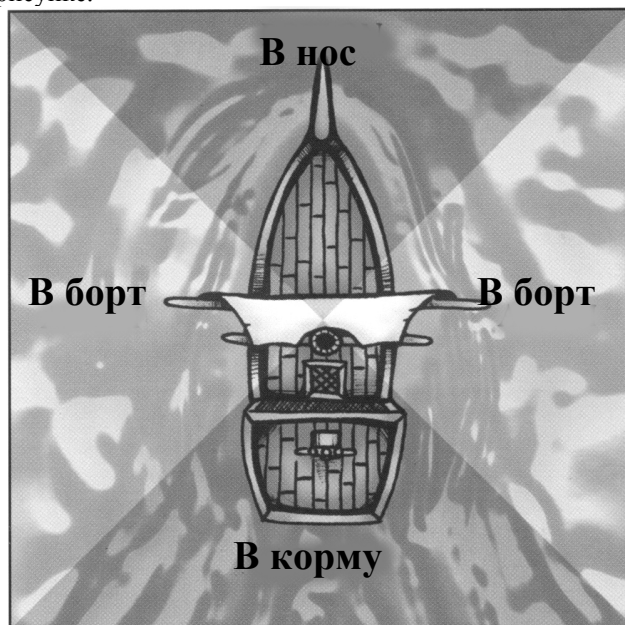
- 1 Ветер северный (дует с северной стороны)
- 2 Ветер южный
- 3 Ветер западный
- 4 Ветер восточный
- 5 Оба игрока кидают кубик. Игрок с наибольшим результатом выбирает направление ветра из пунктов приведенных выше.
- 6 Ветер нестабилен. Киньте D6, на 4+ветер сильный. Прибавьте 2 дюйма к дальности движения парусных кораблей. На 1-3 ветер слабый, уменьшите дальность движения всех парусных кораблей на 2 дюйма. Киньте по этой таблице еще раз. Если снова выпадет этот результат, то он складывается с предыдущим.

В течении игры. В начале каждого раунда, начиная со второго киньте 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

- 2 Ветер временно стихает. Уменьшите дальность движения всех парусных кораблей на 4 дюйма. Это продолжается один полный игровой раунд и на следующий раунд ветер восстанавливается.
- 3 Ветер меняет направление на 180 градусов
- 4 Ветер меняет направление на 90 градусов по часовой стрелке.
- 5-10 Ветре остается прежним.
- 11 Ветер меняет направление на 90 градусов против часовой стрелки.
- 12 Порывы. Прибавьте 4 дюйма к дальности движения парусных кораблей. Это продолжается один полный игровой раунд и на следующий раунд ветер восстанавливается.

Направление ветра. В игровых терминах ветер может иметь относительно корабля три направления: в корму, в

нос и в борт. Сектора разбиты так, как показано на рисунке.

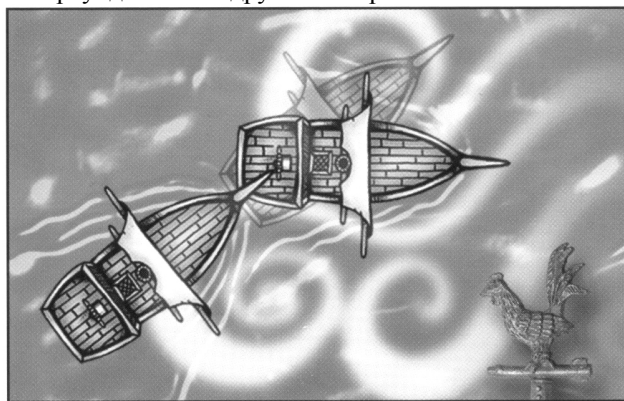


Движение по ветру. Если корабль начинает раунд с ветром в корму, то он в этот раунд двигается на 2D6+8 дюймов, вместо D6+8.

Если корабль начинает свое движение с ветром не в корму, то он может попытаться сманеврировать так, чтобы поймать ветер. Если до того как корабль пройдет более половины выпавшей ему дистанции, он повернется кормой к ветру, то корабль может прибавить дополнительные D3 дюйма к своему движению.

Движение против ветра. Если корабль начинает игру с ветром в нос, то он в этот раунд двигается на 8 дюймов, вместо D6+8.

Если корабль во время своего движения поворачивается носом к ветру, то он немедленно теряет D6 дюймов от оставшейся дальности движения и не может совершать в этот раунд никаких других поворотов.



Повреждение и специальные цели

Таблица повреждения корпуса парусных кораблей

Размер	Стойкость	Пункты повреждений
Шлюпки	7	3*
Малый	8	6
Средний	8	10
Большой	8	16

* - помните о специальном правиле для шлюпок, изложенном выше.

Если количество Пунктов Повреждения корабля становится равным 0 (или менее), то корабль начинает тонуть. Смотрите правила для затопления.

Специальные цели на парусных кораблях

Следующие спец цели доступны для парусных кораблей: боевые машины на борту, руль, мачты и паруса.

Боевые машины. При стрельбе по боевым машинам на кораблях применимо пенальти на попадание в -1, из-за той защиты, которую дает корпус корабля. Все остальные правила для стрельбы по боевым машинам применимы в полном объеме, как описано в основной книге правил Warhammer.

Руль. Рули всех парусников имеют стойкость 8 и 1 Пункт Повреждений (далее по тексту ПП). Если было попадание по рулю, киньте D6. На 1-3 снаряд попал в воду рядом с рулем. На 4-5 снаряд попал в корпус, и попадание следует отыгрывать по нему. На 6 попадание пришлось в сам руль, можете бросать кубик на ранение. Корабль без руля не может совершать поворотов до конца игры.

Таблица параметров мачт и парусов

Размер	Стойкость мачты	ПП мачты	Стойкость парусов	ПП парусов
Шлюпки	6*	2*	5*	4*
Малый	8	4	5	6
Средний	8	6	5	8
Большой	8	8	5	10

* - помните о специальном правиле для шлюпок, изложенном выше.

Мачты. Каждая мачта имеет свое количество пунктов Повреждений, которые зависят от размера корабля. Выше приведена таблица. Помните о специальном правиле для шлюпок, которое описано выше. За каждое попадание по мачте киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей мачт ниже.

Корабль без мачт не может использовать паруса для движения. Если двухмачтовый корабль теряет мачту, он уменьшает свою скорость в два раза.

Таблица мачт

1-2	Выстрел прошел вскользь, не нанеся вреда.
3-4	Кидайте на ранение как обычно, но уменьшите в два раза нанесенное повреждение, с округлением вверх.
5	Попадание! Повреждения наносятся как обычно.
6	Повреждения наносятся как обычно. В дополнение киньте D6, на 4+ один Пункт Повреждений также наносится по Парусам.

Паруса. Паруса считаются Большими Целями в отношении стрельбы. Большое количество пунктов повреждений у парусов указывает не на то, что их трудно уничтожить, а на то, что большая часть стрел и снарядов просто проходит сквозь парус, не нанося ему сильного вреда. За каждое попадание по парусу киньте

D6, и проконсультируйтесь с таблицей парусов ниже. Попадания с силой 5 и менее наносят вред только при броске 6 на ранение. Попадания с силой 6 и более, а также огненные атаки, наносят ранения в соответствии с общими правилами.

Таблица Парусов

1	Выстрел прошел вскользь, не нанеся вреда.
2	Кидайте на ранение как обычно, но уменьшите в два раза нанесенное повреждение, с округлением вверх.
3-5	Попадание! Повреждения наносятся как обычно.
6	Повреждения наносятся как обычно. В дополнение киньте D6, на 4+ команда получает D3 автоматических попаданий с силой 4, как при стрельбе. Если на этом броске выпадает 6, то вы должны кинуть еще раз по этой таблице.

Корабль без парусов не может использовать паруса для движения. Если у корабля нет других методов движения, весел например, то корабль Дрейфует.

Весельные корабли

Команда. Помните о том, что весельный корабль должно обслуживать определенное количество моряков, иначе это приводит к потере хода

Скорость. Весельные корабли двигаются со скоростью 5 дюймов в раунд. Они могут использовать специальные правила Много Гребцов и Рывок.

Специальные правила для весельных кораблей

Много гребцов. Если на обслуживание корабля отправлено в два раза больше моряков, чем минимум, то скорость корабля увеличивается в соответствии с таблицей ниже.

Рывок. Барабанщик может ускорить темп, заставляя гребцов двигаться быстрее. При использовании рывка судно может совершить только один поворот в раунд. Скорость корабля увеличивается в соответствии с таблицей ниже. Рывок и Много Гребцов могут быть использованы в один раунд, если хватает команды. После рывка его нельзя использовать полные три раунда.

Таблица бонусов для весельных кораблей

Размер	Бонус при «Много Гребцов»	Бонус при «Рывке»
Шлюпки	1	1
Малый	D3	D6
Средний	D3+1	D6+1
Большой	D6	D6+2

Маневрирование на веслах

Повороты. Весельный корабль может поворачиваться на угол не более 45 градусов.

Движение назад. Весельный корабль может двигаться как вперед, так и назад, но в один раунд он может двигаться только в одну сторону.

Инерция. Если весельный корабль двигался на 5 и более дюймов в предыдущий раунд, он должен пройти

минимальное расстояние в последующий. То есть малый корабль, который в прошлый раунд прошел 6 дюймов, в этот раунд должен пройти сначала 1 дюйм, прежде чем попытаться повернуть. В частности это значит, что если весельный корабль прошел 5 и более дюймов в прошлый раунд, в этот раунд он не может двигаться задом.

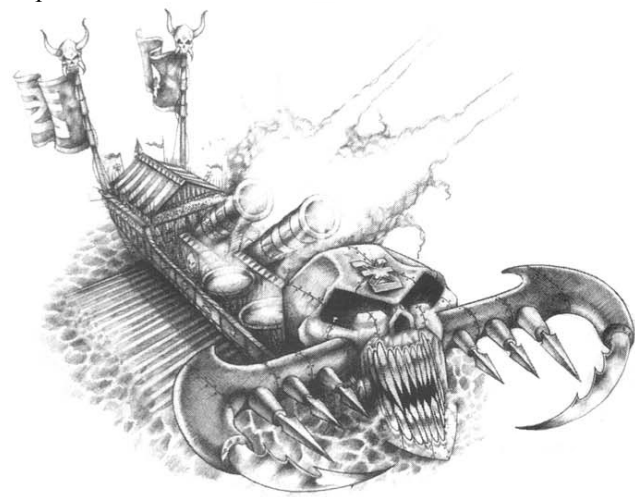


Таблица поворотов весельных судов

Размер	Дальность движения по инерции	Количество поворотов
Шлюпки	0 дюймов	2
Малый	1 дюйм	1
Средний	1 дюйм	1
Большой	2 дюйма	1

Повороты указанные в таблице весельный корабль может совершать без дополнительных пенальти. В дополнение корабль может пожертвовать 2 дюймами движения для того чтобы совершить еще один поворот. Весельный корабль может совершать любое количество поворотов на месте и не обязан проходить какое либо расстояние перед поворотами или между ними. Помните о правиле Рыбок.

Ветер на по барабану. Кроме условий, указанных в сценарии, ветер не указывает влияния на весельные корабли.



Стрельба и специальные цели на весельных кораблях

Как и в случае всех остальных кораблей вы можете вести огонь по Корпусу, команде и Специальным Целям.

Команда получает повреждения в соответствии с общими правилами для кораблей.

Следующие спец цели доступны для весельных кораблей: боевые машины на борту, руль и весла.

Таблица корпусов и весел весельных кораблей.

Размер	Стойкость корпуса	ПП корпуса	Стойкость весел	ПП Весел
Шлюпки	7*	3*	5*	1 за каждое весло
Малый	8	6	5	1 за каждое весло
Средний	8	10	5	1 за каждое весло
Большой	8	16	5	1 за каждое весло

* - помните о специальном правиле для шлюпок, изложенном выше.

Боевые машины и руль повреждаются так же как и на парусных судах, что описано выше.

Весла. За каждое попадание по веслам киньте D6 и и проконсультируйтесь с таблицей весел ниже.

Таблица весел

1	Снаряд попал в воду рядом с веслами и не нанес вреда.
2	Снаряд попал в корпус, отработайте повреждение по корпусу.
3-5	Снаряд попал в весло, отработайте повреждение по веслам.
6	Отработайте повреждения по веслам. В дополнение, если рана успешно нанесена, то гребцы получают D6 автоматических попаданий силой 3.

Весельный корабль имеет количество весел, равной минимальному количеству членов команды. То есть малый корабль имеет пять пар весел. Если количество весел уменьшается до менее чем половины, то корабль более не может использовать весла для движения, и если он не имеет других методов перемещения, он начинает дрейфовать. Если оружие может поразить несколько весел (дыхательное и шаблонное оружие, ядра пушек и стрелы стрелометов) то следует делать отдельные броски по таблице выше за каждое попадание.

Паровые корабли

Команда. Помните о том, что паровой корабль должно обслуживать определенное количество моряков, иначе это приводит к потере хода

Скорость. Если паровой корабль обслуживает достаточное количество моряков, то он вырабатывает 3 паровых очка каждый ход. Паровой корабль также может использовать способность Полный Ход.

Одно паровое очко может быть использовано для того чтобы:

- продвинуть корабль на 2 дюйма вперед
- продвинуть корабль на 2 дюйма назад
- повернуть корабль на угол до 45 градусов.

В дополнение, после того как потрачены базовые паровые очки, капитан корабля может подстегнуть кочегаров и потребовать у них еще больше пара.

Специальные правила для паровых кораблей

Полный ход. После того как потрачены базовые паровые очки, капитан корабля может подстегнуть кочегаров и потребовать у них еще больше пара. Игрок должен сказать, сколько дополнительных паровых очков он хочет получить. Таким образом можно получить не более трех дополнительных паровых очков. Киньте 2D6 и прибавьте к результату количество дополнительных очков. Проконсультируйтесь с таблицей ниже.

Таблица полного хода

3-8	Котел сотрясается и через трубы начинает просачиваться пар, но в целом все нормально
9-10	После жуткой тирады, и не обращая внимание на ругань капитана, главный инженер сбрасывает давление и глушит котел. Корабль может продвинуться только на 1 дополнительный дюйм в этот раунд, но в остальном не испытывает других пенальти.
11-12	Потеря давления! Разрывает одна из трубок. Экипаж может справиться с такой проблемой, но в этот ход корабль более не может двигаться и в следующий ход может вырабатывать только одно паровое очко.
13	Перегрев котла! Котел захлебывается и гаснет. В этот ход корабль более не может двигаться. В начале следующего хода киньте D6, на 4+ котел удастся снова разогреть. Корабль может в этот ход использовать только одно паровое очко, но в последующие ходы не испытывает никаких пенальти. На 1-3 котел не удастся прогреть и корабль дрейфует. Можете бросать кубик в последующие ходы, до тех пор, пока котел не запустится.
14	Разрыв вентилей! Все последующие раунды корабль может использовать только два паровых очка, более не может использовать специальное правило Полный Ход.
15	Взрыв! Корабль взрывается и тонет со всем экипажем. Доигрались!!!

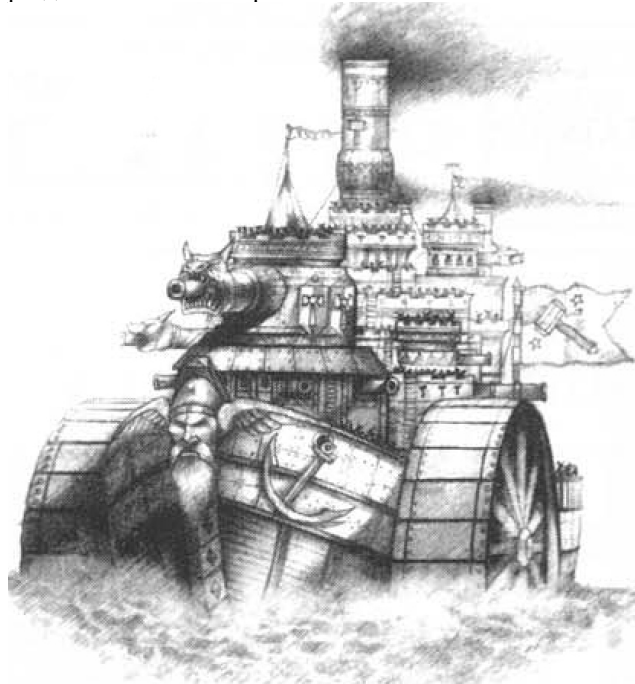
Маневрирование парового корабля

Паровой корабль может совершать один поворот на угол до 45 градусов за каждое потраченное паровое очко. То есть если корабль проходит два дюйма, то в течении этого движения он может совершить один поворот на 45 градусов. Он не может совершать сразу три поворота за

дальность в 2 дюйма, даже если планирует потратить в этот ход все три паровых очка.

Паровой корабль может делать дополнительные повороты в ход, но каждый такой поворот требует дополнительного парового очка.

Паровые корабли используют правила Движение Назад, Инерция и Ветер По Барабану, которые описаны в разделе весельных кораблей.

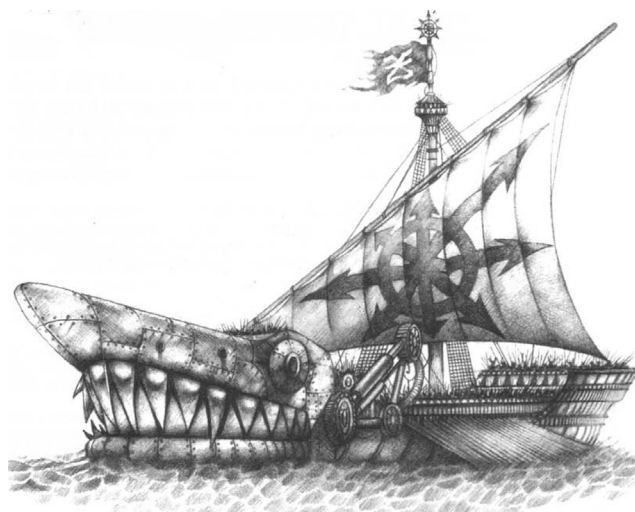


Стрельба и специальные цели на паровых кораблях

На паровых кораблях противники могут стрелять по Корпусу, Команде и Спеццелям. На паровых кораблях есть следующие Спеццели: боевые машины (как описано выше), руль (также как и на других типах кораблей) гребные колеса, двигатели и винт.

Размер	Стойкость корпуса	ПП корпуса	Стойкость гребных колес	ПП гребных колес
Малый	8	6	7	5
Средний	8	10	8	7
Большой	8	16	8	8

Следует иметь в виду, что шлюпки не могут иметь паровых двигателей.



Гребные колеса. Некоторые паровые корабли используют для движения большие гребные колеса. При

попадании по колесам киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже. Если количество ПП колес уменьшено до половины и менее, то скорость корабля падает в два раза. Если колеса уничтожены, то корабль более не может использовать пар для движения и начинает Дрейфовать, если у него нет других средств передвижения.

Таблица повреждения гребных колес

1	Выстрел попал в воду рядом с колесами и не причинил им вреда
2	Выстрел попал по корпусу, отработайте повреждения по корпусу.
3-5	Выстрел попадает по колесам, отработайте повреждения как обычно.
6	Выстрел попадает по колесам, отработайте повреждения как обычно. В дополнение разлетающиеся щепки колеса наносят команде D3 автоматических попаданий с силой 4.

Двигательный блок. Двигательный блок частично скрыт в корпусе. Он имеет Стойкость 10 и 4 ПП, вне зависимости от размера корабля. При попадании по двигателю киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже. Если количество ПП двигательного блока уменьшено до половины, то перед тем как начать движения игрок должен кидать D6, на 4+ двигатель работает нормально, на 1-3 двигатель глохнет и корабль не может использовать ни одного парового очка. Если двигатель уничтожен, то корабль более не может использовать пар для движения и начинает Дрейфовать, если у него нет других средств передвижения.

Таблица повреждения двигательного блока

1	Выстрел отскочил от корпуса двигателя, не причинив вреда.
2	Выстрел попал по корпусу, отработайте повреждения по корпусу.
3-5	Выстрел попадает по двигателю, отработайте повреждения как обычно.
6	Выстрел попадает по двигательному блоку, отработайте повреждения как обычно. В дополнение в следующий ход корабль не может использовать ни одного парового очка.

Гребной винт. Винт имеет те же параметры и ту же таблицу, что и руль (описанный выше). Если винт уничтожен, то корабль более не может использовать пар для движения и начинает Дрейфовать, если у него нет других средств передвижения.

Магические корабли

Корабль может иметь много разных магических свойства. Здесь мы приводим только один тип магического корабля, Призрачный Корабль Нежитей. В принципе вы можете создать свои собственные правила на другие типы магических кораблей, используя правила на Призрачный Корабль как основу и ориентир.

Экипаж. Экипажу из нежитей не надо делать ничего, для того чтобы двигать призрачный корабль. Он движется по воле Вампира или Некроманта, который его создал. Таким образом, минимально необходимая команда для призрачного корабля, это один Граф Вампир или Мастер Некромант (то есть Лорд из листа Вампиров).

Скорость. Призрачный Корабль движется не в фазу движения, а в фазу магии. Весь корабль действует как единый магический предмет, содержащий связанное заклинания Магический Ветер (сила 10). Для движения корабль должен активировать свое Связанное Заклинание. Корабль движется на 8+D6 дюймов. Если его Связанное Заклинание рассеяно, то корабль не останавливается целиком, а проходит на D6 дюймов меньше (обратите внимание на то что эти D6 и D6 в формуле 8+D6, это разные броски кубика, с потенциально разными результатами).

Повороты. Призрачный корабль совершает два поворота на угол до 45 градусов во время своего движения.

Призрачный ветер. Обычный ветер не оказывает влияния на движение Призрачного Корабля.



Стрельба и Специальные Цели на призрачных кораблях

Противники могут стрелять по корпусу корабля, по команде (в соответствии с общими правилами, которые описаны выше) а также по специальным целям.

Следующие Спеццели доступны для стрельбы на Призрачном Корабле: боевые машины (как описано выше), команда (как описано выше), руль (как описано выше) и мачты (как описано в правилах парусные корабли). Следует иметь в виду, что если мачты призрачного корабля уничтожены, он не может использовать магический ветер для движения и начинает Дрейфовать. В дополнение, если Лорд Вампир или Некромант погибают, то корабль начинает немедленно тонуть.

Стрельба с борта корабля

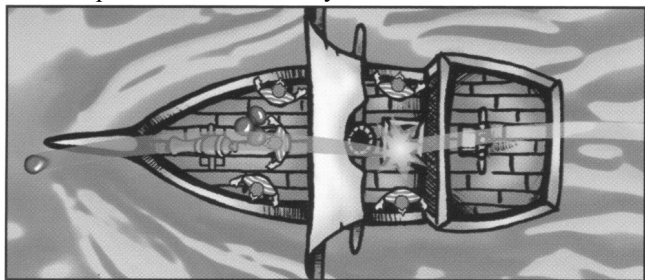
Стрельба с борта корабля ведется точно также, как и на земле. Модели на корабле не считаются двигающимися в отношении стрельбы, если двигался весь корабль, при условии что они не меняли свое положение на борту корабля. Боевые машины могут поворачиваться, как описано в основной книге правил Warhammer.

Заметки о боевых машинах в целом

Несмотря на то что экипаж может нести потери от стрел и пуль, большие боевые машины несут главную опасность для кораблей.

Пушки. Ядра пушек работают точно также на воде как и на земле, и без ограничений отскакивают от воды. В своем полете ядро может задеть несколько целей, но одна цель может быть задета только однажды (то есть вы не можете говорить что мое ядро прошло корпус насквозь и нанесло повреждения два раза, на входе и на выходе), и только одна Специальная Цель может быть повреждена, даже если задеты несколько.

Пример (рисунок ниже). Ядро в своем полете задевает корпус, мачту, моряка и пушку. Повреждения от него получают корпус, моряк, и либо мачта, либо пушка (по выбору стрелка) так как это Спеццели. Следует иметь в виду, что при попадании по Спеццелям все равно следует делать бросок по соответствующим таблицам.



Шаблонное оружие. Шаблонное оружие также может поражать несколько целей за раз, то есть всех кто находится под шаблоном, но также не более одной Спеццели, по выбору стрелка. Следует иметь в виду, что при попадании по Спеццелям все равно следует делать бросок по соответствующим таблицам.

Стрелометы. Стреломет, поразив первую цель, может поразить следующую, если она находится на прямой линии выстрела и в 2 дюймах от первой цели. Все правила для прошивания рядов применимы в полном объеме(то есть цель надо убить и сила уменьшается на 1 с каждой последующей целью).



Установка боевых машин на кораблях

Любая армия может установить свои боевые машины на своих кораблях, в соответствии со своим воинским листом. Помните о том что каждый корабль может нести ограниченное количество боевых машин на борту.

В дополнение каждая раса может купить себя на корабль следующие боевые машины:

Камнемет – 110 очков

Стреломет – 75 очков

Пушка – 150 очков

Правила на эти боевые машины приведены основной книге правил Warhammer.

Затопление корабля

Если количество ПП корабля становится равным 0, киньте 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

Таблица затопления

2	Корабль тонет немедленно. Все на его борту погибают.
3-4	Корабль дает крен на один борт и начинает стремительно тонуть. Все модели на борту корабля могут пройти (без марша) по палубе для того чтобы добраться до борта и прыгнуть за борт. Если им не хватает расстояния для этого, то они считаются погибшим вместе с кораблем. Смотрите правила на плавание.
5-10	Корабль тонет в течении D3 раундов. Команда может за это время попрыгать за борт. Смотрите правила на плавание. Команда также может попытаться остаться на корабле, если пройдет тест на Лидерство. В таком случае команда может стрелять с тонущего корабля, но корабль не может двигаться и Дрейфует.
11-12	Пробоина успешно заделывается. Корабль остается на плаву с 1 ПП. Корабль имеет пенальти в -2 к скорости движения на всю оставшуюся игру.

Плавание

Модель может плыть на дальность D3+1 дюйма. Уменьшите выпавшее число на 1, если спас бросок модели выше 5+. Если на D3 выпадет 1, то модель тонет. Если это чемпион или персонаж, то такая модель имеет спас бросок на 2+ против утопления при выпадении 1 на скорость плавания. Это применимо даже к Нежитям.

Модель может попытаться вскарабкаться обратно на борт корабля. Правила на Карабканье описаны в основной книге правил Warhammer или в книге Мордхейм. Если модель карабкается на борт дружественного корабля, то она может перебрасывать проваленные тесты на инициативу.

Бросить якорь

Корабль может бросить якорь в начале своей фазы движения, если он в предыдущий раунд он не двигался со скоростью большей, чем половина максимальной. Если корабль бросил якорь, то он более не должен Дрейфовать, вместо этого он стоит на месте. Поднятие якоря требует полного раунд и усилий двух членов команды, которых следует назначить на эту работу сверх того минимума, который требуется для обслуживания корабля.

Дрейф

Корабль, который должен дрейфовать, движется на D3 дюйма в ход в направлении ветра, либо по течению, если действие происходит на реке. Смотри сценарии.

Корабль, покинувший стол

Корабль, который по каким либо причинам покидает стол, может на него вернуться. Он может выйти на стол в любой точке края стола, которая находится не далее чем в 6 дюймах от того места, с которого корабль ушел за край стола. Шлюпки и малые корабли могут

вернуться в начале следующего же хода, но средние и большие корабли могут вернуться только через ход. Корабль не может стрелять в тот ход, в который он снова вышел на стол.



Налет на мель

Далее в этом разделе представлены сценарии, которые дают возможность отважным, или глупым и неопытным капитанам выбросить свой корабль на берег, или посадить его на мель.

Если корабль выбрасывается на берег, он получает одно попадание в корпус с силой равной D6+4. Ниже приведена таблица, в котором указано сколько именно ПП получит корабль, если бросок на ранение будет успешным. Следует иметь в виду, что повреждение увеличивается но, если корабль прошел большое расстояние перед тем как сесть на мель.

Таблица повреждения при посадке на мель

Размер	Прошел от 0 до 6 дюймов	Прошел более 6 дюймов
Шлюпки	1	1
Малый	D3	D3+1
Средний	D6	D6+1
Большой	D6+1	2D6

В дополнение, корабль, который получает повреждение от столкновения с берегом, может застрять. Киньте D6, на 1-3 корабль застрял и не может двигаться в течении всей игры. На 4+ корабль не застрял и может Отплыть, как описано далее. Если корабль застрял, то в начале каждого последующего раунда кидайте D6, на 6 корабль высвободился и может продолжать плавание.

Докование

Любой корабль может пристать к пристани или к доку без вреда для себя. При этом в этот раунд он должен двигаться со скоростью, в два раза меньше максимальной и докование требует полный раунд. Шлюпки и малые

корабли (кроме паровых малых кораблей) могут также без вреда для себя пристать к песчаному берегу.

Таран

Любой корабль может совершить таран. Это может быть сделано для того, чтобы нанести врагу наибольший ущерб острым носом либо начать абордаж. Удачный таран может привести к затоплению жертвы, а неудачный – к затоплению обоих кораблей.

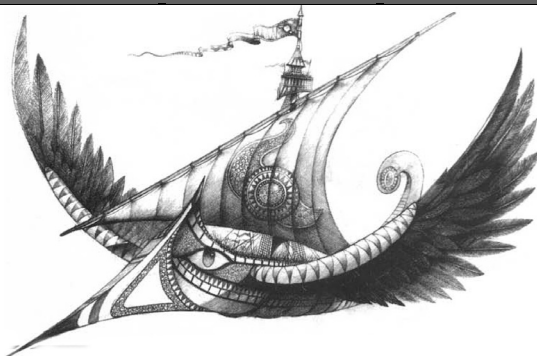
В тот раунд, когда корабль совершает таран, он не может делать более одного поворота на 45 градусов при движении. Последствия тарана определяются двумя факторами: размером корабля и дистанцией, которую он прошел перед ударом, то есть его инерцией. Ниже приведена таблица зависимости силы удара от размера корабля. За каждый полный дюйм, который корабль прошел перед тараном к силе можно прибавить 1, до максимума в 10.

Размер	Базовая сила тарана
Шлюпки	1
Малый	2
Средний	3
Большой	5

Повреждение, которое наносится тараном при успешном броске на ранение, определяется таблицей, приведенной ниже.

Таблица повреждения при таране

Размер	Прошел от 0 до 6 дюймов	Прошел более 6 дюймов
Шлюпки	1	1
Малый	D3	D3+1
Средний	D6	D6+1
Большой	D6+1	2D6



Опасности тарана. Корабль, идущий на таран, сам может пасть его жертвой. Если корабль таранит корабль меньшего или равного размера, то он получает попадание от тарана на 4+. если корабль таранит корабль большего размера, то таранщик получает попадание на 2+. Таранящий корабль получает попадание с той же силой, с которой он таранит врага и получает D3 ПП.

Таран. Некоторые корабли имеют специальные тараны, которые защищают нос корабля от вреда и дают большую пробивную силу при таране. Корабль с тараном страдает от Опасностей Тарана только на 6+, вне зависимости от взаимных размеров кораблей

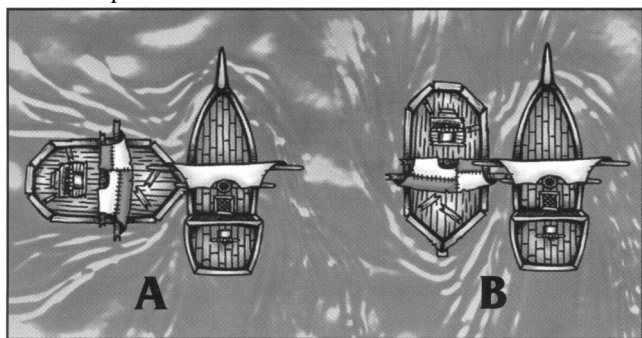
Сцепка. При успешном таране, то есть при успешном нанесении раны, корабли сцепляют между собой. Для того, чтобы продолжить плавание, корабль должен Вырваться и Отплыть (как описано далее, в разделе Абордажей).

Абордаж

В эпоху Старого мира и Warhammer Fantasy Battles корабли редко уничтожают друг друга в огневом бою. Пушки редки и не точны, и по сию пору самым верным способом потопить врага остается абордаж.



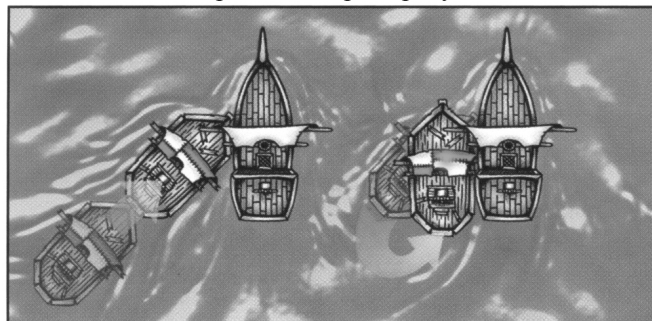
Лобовое столкновение. Лобовое столкновение это когда нос атакующего корабля втыкается в борт противника. Это идеальная позиция для тарана, но абордаж при этом сильно ограничен.



Боковое столкновение. Любое столкновение, которое не является Лобовым, является Боковым. При таком столкновении таран не возможен, но площадь ближнего боя будет гораздо больше. Смотрит рисунок выше.

При боковом столкновении следует использовать те же правила, что и в обычной игре Warhammer Fantasy Battles в отношении Нападения. То есть корабль совершает

нападения на другой корабль, вступает с ним в базовый контакт носом, а затем корабли подравниваются между собой. Для иллюстрации смотрите рисунок ниже.



Как вы видите на рисунке, один корабль совершает боковое столкновение. Его нос под углом воткнулся в борт другого корабля. После этого корабли подравниваются друг к другу боками. Точно также как и в обычных играх Warhammer Fantasy Battles это называется выравнивание.

Сцепка. После того как корабли вступают в базовый контакт и выравниваются друг к другу, они считаются сцепленными усилиями моряков с обеих сторон,

которые забрасывают на корабль противника абордажные крюки.

Оба корабля теперь не могут двигаться и не могут разойтись, до тех пор пока они из кораблей не Вырвется, как описано ниже. В принципе можно считать, что такая пара кораблей должны дрейфовать, но это по согласию.

Вырваться. Один корабль может вырваться при следующих условиях.

- Если сторона этого корабля выигрывает раунд боя, то по концу раунда корабль считается вырвавшимся на 4+.
- Корабль большего размера может Вырваться, если ведет бой с кораблем меньшего размера. Для этого необходимы две не занятые в Абордаже модели, которые также не занимаются обслуживанием корабля. Если такие модели есть, то по концу хода корабль Вырывается на 2+.
- Если все враги на корабле противника убиты, то корабль вырывается по концу хода автоматически.

Как только корабль Вырывается, он может Отплыть.

Отплытие. Корабль отходит в любом направлении на 4 дюйма. При этом он может двигаться кормой или боком, его отталкивают при помощи шестов и багров.

Приказ на отражение. Как только два корабля Сцепляются, игроки могут переместить всех своих моряков на 2 дюйма по палубе корабля для того, чтобы подготовить их к ближнему бою. Это позволяет выдвинуть вперед самых сильных бойцов и убрать назад уязвимые модели.

Порядок абордажа

Абордаж отыгрывается в фазу ближнего боя. В принципе это тот же самый ближний бой, но его порядок отличается от обычного, из-за того что на борту корабля трудно представить себя строю пехоты и кавалерии.

Ближний бой на борту корабля отыгрывается в порядке, приведенном ниже. При этом следует иметь в виду, что одна модель может делать только один тип атак в один раунд. То есть если она Ведет бой на палубе, она не может Помогать в атаке.

Порядок отыгрывания Абордажа

1. Стоять и стрелять
2. Атака через палубу
3. Перепрыгнуть на корабль противника
4. Бой на палубе
5. Помощь в атаке
6. Блокирование
7. Прорубание корпуса вражеского корабля
8. Результат боя
9. Проигравшие проходят тест на Слом.

Стоять и стрелять. Любые модели на атакуемом корабле, которые имеют стрелковое оружие и находятся в базовом контакте с бортом корабля, с той стороны с которой он подвергается атаке, могут вести огонь по вражескому кораблю, точно также как и при реакции Стоять и стрелять в обычном ближнем бою. При такой стрельбе стрелки получают обычные штрафы в -1 на попадание за стрельбу по нападающему противнику и -1 на попадание при стрельбе по скирмишерам. Следует иметь в виду, что они НЕ получают штрафы в -1 на попадание за движение, если двигались во время Приказа на отражение. Тем не менее, модели, которые имеют оружие типа «двигаться или стрелять» (арбалет

например), не могут вести огонь по нападавшим, если двигались как часть Приказа на отражение.

Атаки через палубу. Любая модель, которая находится в базовом контакте с бортом корабля, может атаковать модель противника, которая находится на палубе другого корабля, но не далее чем в 1 дюйме от себя. При этом применим бонус за разницу в высоте бортом (который описан ниже). В первый раунд модели атакующего корабля бьют первыми, в последующие раунды бой отыгрывается в порядке инициативы.

Перепрыгнуть на корабль противника. Если модель может совершить прыжок по прямой со своего корабля на другой и при этом разместиться на другом корабле, не вступая в базовый контакт с моделями врага, она может это сделать. Следует иметь в виду, что такой прыжок делается по прямой, то есть перпендикулярно бортам, не по диагонали. Прыжок также не возможен если место на палубе вражеского корабля занято чем то другим, пушками например.

Если модель прыгает в первый раунд, то она должна пройти Тест на Прыжок. Киньте D6, на 1 модель проваливается между бортами кораблей и считается погибшей. Персонажи, включая чемпионов, могут перебросить свою первую 1, но если они выкидывают ее снова, то погибают, как и все. Такие потери не считаются при подсчете результата боя. Этот тест проходится только в первый раунд боя, в последующие раунды модель может прыгать с борта на борт без теста. Совершив такой прыжок модель может двигаться по палубе вражеского корабля без ограничений, но только со своей базовой скоростью. При этом она может попытаться вступить в базовый контакт с моделями, и это считается как нападение.

Если модель не может перепрыгнуть на борт врага из-за того, что ей мешают модели противника, то такие модели должны вести Блокирующий бой, что описано далее.

Бой на палубе. Все модели в базовом контакте друг с другом ведут ближний бой. Все правила для бросков на попадание и ранение применимы в полном объеме

Помощь в атаке. После того как удары нанесут все модели в базовом контакте с врагом, модели, которые находятся в 1 дюйме от врага, могут оказать им помощь в атаке. Модели, который оказывают помощь в атаке, могут нанести по модели противника в 1 дюйме от себя одну атаку (вне зависимости от количества атак в профиле), и только со своей базовой силой (вне зависимости от вооружения). Следует иметь в виду, что модель, оказывающая помощь, может лишиться этого шанса, если модель врага в 1 дюйме от нее убита в обычной схватке.

Модель не может в один раунд вести бой с моделями в базовом контакте и оказывать помощь в атаке.

Копья, пики, шурикены и пистолеты. Модели вооруженные этими видами оружия, могут Оказывать Помощь при атаке по моделям врага в 2 дюймах от себя, а не в одном.

Блокирующий бой. Блокирующий бой ведется по всей длине бортов кораблей. Он ведется между моделями, которые не смогли перепрыгнуть на борт корабля противника и теми моделями, которые им в этом помешали. Все атаки отрабатывают одновременно, вне зависимости от того, кто атаковал, и спец правил на оружие (то есть двуручное оружие НЕ бьет последним). Если Защищающаяся модель убита, то атакующая

модель перебирается через борт и ставится на ее место. Если Защищающаяся модель успешно ранена, но не убита, то она отодвигается и в базовом контакте с ней на борту корабля ставится атакующая модель.

Если атакующая модель получает рану, но при этом не умирает, она в любом случае остается на месте, даже если успешно убивает защищающуюся модель.

Если защищающаяся модель успешно наносит рану атакующему, и сама ее в ответ не получает, то защищающаяся модель может перебраться на борт корабля атакующего, по тем же правилам что и Атакующий, что описано выше.

Если не одна из сторон ран не нанесла, то модели остаются на месте и продолжают вести бой.

Одна модель вполне может вести блокирующий бой с двумя моделями.

Прорубание корпуса вражеского корабля. Модели в базовом контакте с бортом корабля могут атаковать корпус вражеского корабля, если в 1 дюйме от них нет моделей врага. Попадание по корпусу происходит автоматически, но только самые сильные модели могут пробить Стойкость корпуса.

Разница в высоте бортов. Если борт одного корабля больше борта другого на 2 дюйма и более, то модели с более высокого корабля получают бонус в +1 на попадание при Блокирующем Бое, Атаках через палубу и при бое после Прыжка Через борта.

Результат боя. Подсчитайте количество ран, которое нанесла в ближнем бою каждая из сторон. В дополнение прибавьте к этому количество ран, которое нанесли стороны при реакции Стоять и Стрелять. При этом не учитываются ПП, которые были в этот же раунд нанесены по корпусу корабля. Следующие бонусы применимы при абсордажном бою:

+1 если размер команды одного корабля больше размера команды другого корабля.

+1 если размер команды одного корабля более чем в два раза больше чем размер команды другого корабля (итого +2).

Бонусы за Знамена, более высокую позицию, атаки во фланг и тыл, ряды не применимы в абсордажном бою. Тем не менее, музыкант работает как обычно.

Проигравшие проходят Брейк тест

На борту корабля команды проходят Брейк тесты по своему не модифицированному лидерству. Если на борту есть персонаж, то команда может использовать его лидерство. В любом другом случае Брейк тест проходит по наибольшему лидерству среди выживавших членов команды. Эффекты, которые должны вызывать автоматический провал теста (например Страх) не применимы при абсордажном бое.

Если команда корабля проваливает Брейк тест в первый раз, то она не бежит как обычно, а становится Пораженной.

Пораженная команда проходит последующие Брейк тесты не по немодифицированному лидерству, а с учетом всех модификаторов. То есть бой проигран на 2, то Пораженная команда проходит Брейк тест с пенальти в – 2 к лидерству.

Если пораженная команда проваливает Брейк Тест снова, то она не бежит, а Покидает Корабль. Если корабль должна покинуть команда, которая штурмует корабль врага, то она немедленно покидает корабль врага, но

продолжает сражаться на своей территории как обычно и в дальнейшем может снова прорваться на палубу противника. Если команда, которая не имеет моделей на борту чужого корабля должна Покинуть Корабль, то все модели на борту корабля считаются убитыми, так как они просто разбегаются как крысы. Удалите все модели из игры.

Дополнительные правила

Лидерство на море. Генерал может использовать свое лидерство на море также, как и на суше. Оно распространяется на 12 дюймов. Измерения следует производить от корпуса корабля генерала до корпусов других кораблей. Персонаж, который находится на борту корабля, может быть его капитаном и использовать свое лидерство для тестов, которые должна проходить команда.

Магия на море. Заклинания, которые наносят повреждения с известной силой, должны иметь цель также, как и при стрельбе. То есть вы должны указать, какую часть корабля атакует заклинание, также как и при стрельбе. Заклинания, которые обычно оказывают влияние на подразделения, на море могут быть наложены только на экипаж.

Огонь на борту. Любая цель на борту корабля, кроме команды, может быть подожжена огненными атаками. Если огненная атака успешно наносит рану на указанную локацию, киньте D6, на 4+ локация начинает гореть. В конце каждой последующей фазы стрельбы эта локация на 4+ получает дополнительные D3 ПП. Свободные члены экипажа могут быть посланы на борьбу с огнем. Киньте D6 в конце раунда, если хотя бы один моряк занимался борьбой с огнем весь раунд и не делал ничего другого. Один моряк тушит огонь на 6+. Каждый дополнительный моряк, который помогает тушить огонь, приносит к этому броску бонус в +1. 1 на броске это всегда провал.

Локации, которые горят, могут получать повреждения и из других источников, без ограничений.

Спуск шлюпок. Большой корабль может нести до двух шлюпок, и средний корабль может нести одну шлюпку. Спуск одной шлюпки на воду требует усилий двух членов экипажа полный раунд. Шлюпки спускаются на воду по концу раунда и не могут ничего делать в тот раунд, когда их спустили на воду, кроме Отплытия.

Психология на море. Если команда корабля проваливает психологический тест, который принуждает ее к бегству, то команда не бросается прочь с корабля. Вместо этого команда ничего не может делать на корабле, до тех пор пока не Восстановит порядок.



Морские монстры

Ниже приведены правила на некоторые виды морских монстров.

Гигантский кракен



Никто никогда не видел гигантских кракенов целиком. Миру они известны по своим щупальцам, которые они выпускают на поверхности моря, что захватывать людей себе на пропитание и топить корабли. Когда кракен атакует, он выпускает на поверхности моря D6 щупалец. Каждое щупальце имеет следующий профиль. ,

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

Когда кракен оказывается в 6 дюймах от корабля киньте D6, и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

Таблица атак Кракена

- | | |
|-----|---|
| 1 | Все щупальца кракена атакуют руль корабля. Если во время атаки корабль пытается двигаться, то он движется только с половинной скоростью и в конце движения совершает один поворот на 45 градусов в случайную сторону. |
| 2-5 | Щупальца атакуют команду. Если модель получает два попадания от одного щупальца, то она считается утащенной за борт и потом зверски убитой. Щупальца продолжают атаковать до тех пор, пока не будут все уничтожены. |
| 6 | Удача с вами. Все щупальца кракена один раунд атакуют случайную цель на корабле (распределите между корпусом, командой и всеми имеющимися на борту спец целями), потом тварь уходит и все щупальца удаляются из игры. |

Акулы

Акулы на самом деле не морские монстры, а простые хищные рыбы, которые собираются на месте морских сражений, чтобы полакомится, кто выпал за борт. По большому счету они не угрожают самому кораблю, но любой моряк, который оказался в воде, рискует привлечь к себе внимание целых орд этих тварей.

Если в сценарии используется специальное правило «Акулы», то в начале каждого раунда, когда в воде есть хотя бы одна модель, киньте D6. На 1 в море, рядом с одним случайным пловцом, появляются одна база акул. Акулы двигаются и атакуют в раунд каждого игрока. Они атакуют ближайшую модель любого игрока. Акулы во всех отношениях считаются как Стаи (swarms) и имеют следующий профиль.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
12	5	-	5	4	5	3	3	-

Убив одного пловца, акулы не исчезают, а начинают рыскать по полю боя в поисках новых жертв. Все базы акул остаются на поле боя до тех пор, пока в море есть хотя бы одна плавающая в воде модель. Помните о том, что кубик на появление базы акул следует кидать каждый раунд, и в море может плавать произвольное количество баз акул. Если в начале раунда в море нет ни одной плавающей модели, то все баз акул удаляются с поля боя, так как эти хищники удаляются на глубину. Акулы в воде считаются находящимися за мягким укрытием.

Морская змея

Существует множество морских монстров, которые обитают в морях Старого и Нового света, но морские змеи наиболее часто встречаются и наиболее широко распространены. Морская змея имеет следующий профиль.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
12	6	0	6	6	6	4	5	8

Большие цели в воде. Морские змеи считаются большими целями, но из-за того что они находятся в воде, они считаются находящимися за мягким укрытием.

Чешуйчатая кожа. Морская змея имеет спас бросок за доспехи на 3+.

Черная слизь. Морская змея может выдыхать поток ядовитой слизи, которая отравляет людей и разъедает доспехи. Черная Слизь это дыхательное оружие, которое имеет силу 3 и модификатор к доспехам в -3.

Ужас. Морские змеи вызывают Ужас, как описано в основной книге правил Warhammer.

Речные тролли.

Речные тролли (из книги армий Орков и Гоблинов) привычны к воде, и даже море их не пугает. Речные тролли плавают на 2D6 дюймов и никогда не тонут. В дополнение они всегда могут взобраться на борт любого корабля на 4+, а не проходя тест на Инициативу, как все остальные модели.

Морской сценарий 1 :

Что-то не нравятся мне эти лодки на реке

Защищающийся считал, что его фланг надежно прикрыт рекой. Так вот, он был не прав.

Обзор. Обе стороны желают разгромить противника и оставить за собой поле боя.

Армии. Армии набираются в соответствии с правилами Warhammer Fantasy Battles. Защищающийся имеет войск на 25% больше чем атакующий. Атакующий в свою очередь имеет на реке три малых корабля. Каждый малый корабль может нести подразделение с Силой Подразделения до 25.

Поле боя. Поле боя имеет размер 120 на 180 см. На одном фланге поля боя расположена река шириной от 18 до 24 дюймов.

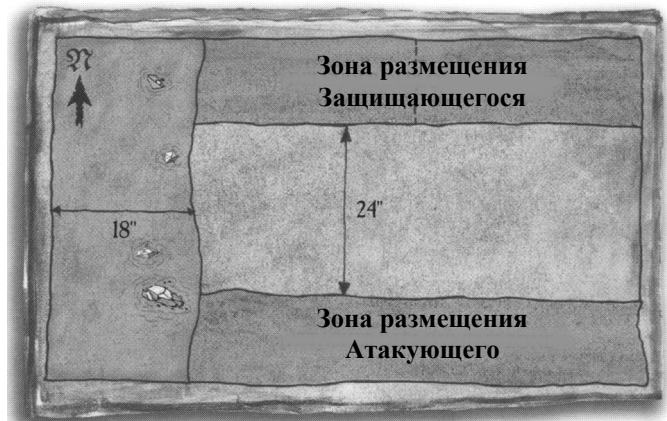
Размещение. Защищающийся располагает всю свою армию первым. Защищающийся должен расположить равное количество подразделений как в западной так и в восточной половине своей зоны размещения. Все подразделения защищающегося должны располагаться лицом к южной части поля боя. Затем атакующий располагает свои войска, но не располагает корабли и их команды.

Кто ходит первым. Атакующий имеет право первого хода, после того как сделает Дополнительное Движение, как описано ниже.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока одна армия не будет полностью уничтожена.

Специальные правила.

Дополнительное движение. Лодки могут сделать дополнительное движение перед началом битвы. Они входят на поле боя через любую точку на западном краю стола.



Высадка. Малые корабли могут приставать прямо к голому берегу. Подразделения на их борту могут высаживаться с корабля в тот же раунд. Подразделения могут двигаться на ту дальность процентах, которые корабль НЕ прошел в тот же ход. То есть если перед высадкой корабль прошел 70% доступного ему движения, то после высадки подразделение может пройти 30% доступного ему движения.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. В дополнение каждая четверть стола приносит 200 победных очков вместо 100.

Морской сценарий 2

Острова сокровищ

Два флота сходятся в бою за обладание островами, на которых, по слухам спрятаны несметные сокровища.

Обзор. Оба войска пытаются захватить спрятанные на островах сокровища.

Армии. Каждый игрок может набрать войск и боевых машин на 300 очков, включая одного персонажа уровня Героя. Игнорируйте другие ограничения в воинских листах. В дополнение каждый игрок может использовать либо один средний корабль и одну шлюпку, либо два малых корабля.

Поле боя. Поле боя имеет размер 120 на 180 см. В центре поля боя расположены два острова размером 8 на 12 дюймов. Смотрите рисунок.

Размещение. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат, выбирает одну из сторон стола и располагает в центре стороны оба своих корабля. Второй игрок располагает свои корабли в центре другого края стола, по своему выбору.

Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат решает, ходит ли он первым или вторым.

Длительность игры. Игра продолжается до тех пор пока все корабли не будут потоплены или не будут дрейфовать, либо до тех пор пока сокровища не будут вырыты и погружены на борт одного из кораблей.

Специальные правила.

Постоянный ветер. В этом сценарии ветер всегда дует с западного края стола.

Акулы. В этих водах водятся акулы, как описано ранее.



Сокровища. Сокровища располагаются в центре каждого из островов. Установите маркеры сокровищ в начале игры. Когда одна модель пешком достигает места, где зарыто сокровище, киньте D6. На 4+ сокровище успешно выкопано и может быть доставлено на борт корабля. Для того чтобы перетащить сокровища требуются две модели. На 1-3 сокровищ на острове нет. Следует иметь в виду, что сокровища могут быть найдены как на обоих островах, так и не на одном.

Условия победы. Корабль, который увез сокровище за пределы поля боя через свой собственный край стола приносит своему игроку 5 победных очков. За каждый утопленный корабль противника так же полагается 1 победное очко. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, одерживает победу.

Морской сценарий 3

Опасные Берега

Два небольших флота сходятся в морской битве. Да еще говорят что в этом районе видели Морского Монстра!

Обзор. Два флота должны прорваться друг через друга, утопить как можно больше противников, и вывести свои корабли через край стола противников.

Армии. Каждый игрок может набрать войск и боевых машин на 500 очков, включая одного персонажа уровня Героя. Игнорируйте другие ограничения в воинских листах. В дополнение каждый игрок может использовать либо три малых корабля, либо два малых корабля и две шлюпки.

Поле боя. Поле боя имеет размер 120 на 180 см и полностью покрыто водой. Южная половина поля украшена небольшими скалами, между которыми с трудом, но может протиснуться малый корабль. Вся северная часть поля является полностью чистой.

Размещение и кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат выбирает, ходит ли он первым или вторым. Второй игрок тем временем первым выбирает свою зону расположения.

Длительность игры. Игра продолжается до тех пор пока все корабли не будут потоплены или Дрейфовать.

Специальные правила.

Морской монстр. В начале каждого хода каждого игрока кидайте D6, на 1 из глубин появляется кракен, и атакует один случайно выбранный корабль. Правила на кракена описаны выше.



Условия победы. Корабль, который вышел с поля боя через край стола противника, приносит своему игроку 2 победных очка. За каждый утопленный корабль противника так же полагается 1 победное очко. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков одерживает победу.

Морской сценарий 4

Речной рейд

Флот врага пребывает по реке, готовясь напасть на небольшой прибрежный город. Защитники города готовятся дать достойный отпор.

Обзор. Атакующий пытается напасть на город, пограбить и скрыться с добычей. Защищающийся должен ему в этом помешать.

Армии. Атакующий может набрать войск на 2500 очков. В дополнение он имеет один большой корабль, один средний корабль, три малых корабля и две шлюпки. Защищающийся может набрать войск на 1250 очков, имеет один малый корабль и башню.

Поле боя. Смотрите рисунок.

Размещение и кто ходит первым. Защищающийся первым располагает свои силы на берегу. Башня должна располагаться там, где показано на рисунке. В дополнение защищающийся может расположить на берегу до пяти зданий. Корабль Защищающегося может располагаться где угодно в базовом контакте с берегом. Атакующий не располагает свои силы на поле боя перед игрой, вся его армия входит на поле боя через его зоны выхода. Атакующий имеет право первого хода.

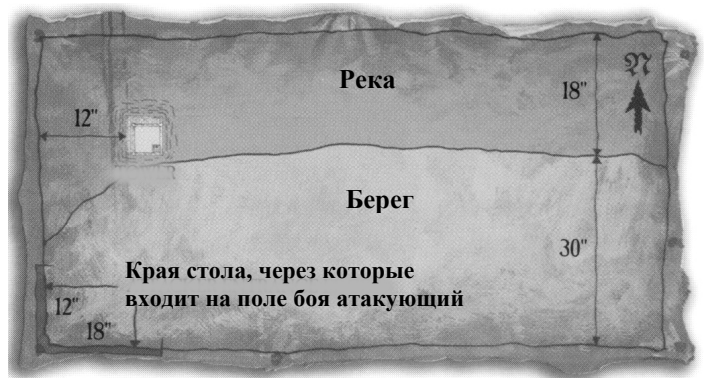
Длительность игры. Игра продолжается 8 раундов

Специальные правила.

Налет. В этом сценарии используются правила на Рейды и Грабеж, а также на Огонь, которые описаны в книге General's Compendium в главе 9. Русский вариант этих правил опубликован в книге Warhammer Chronicles 8.

Огненные стрелы. Любое подразделение может нести огненные стрелы и факелы за +15 очков за подразделение.

Башня и боевые машины. В этом сценарии используются правила на Укрепления и Боевые Рейды и Грабеж, которые описаны в книге General's Compendium в главе 9. Русский



вариант этих правил опубликован в книге Warhammer Chronicles 8. Защищающийся может тратить свои очки на улучшения для башни и боевые машины для нее.

Берега. Большие и средние корабли садятся на мель, если подходят к берегу ближе чем на 3 дюйма. Малые корабли могут приставать к берегу.

Условия победы. Атакующий получает 1 победное очко за каждый дом, который к концу игры был уничтожен огнем. Защищающийся получает одно победное очко за каждое здание, которое НЕ было разрушено гнем к концу игры.

Атакующий получает 2 победных очка за каждый пункт Награбленного, который он получит к концу игры. Защищающийся получает 1/2 победного очка за каждое здание, которое осталось не разграбленным до конца игры.

