

Warhammer chronicles

УАГТБ

IX

WARHAMMER



Warhammer chronicles

ЧАСТЬ 9

Вопросы и ответы от DireWolf

Люстрия: Багровая Орда Техенхауина

Люстрия: Чумной Двор Лорда Нурглича

Люстрия: Правила боя в джунглях

Первосвященник Сигмара и армии Сектантов Империи

Благословенные поколения Лизардменов

Пересмотренные школы магии

Таблицы Подставок и Сил Подразделений



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ КОМАНДЫ DIRE WOLF

Эти вопросы и ответы взяты с сайта группы игроков в Warhammer известных вместе как Dire Wolf Council. Они занимаются сбором из разных официальных источников ответов на вопросы по правилам Warhammer fantasy Battles 6-ой редакции. Часть приведенных ниже ответов и комментариев являются интерпретацией правил самими членами Dire Wolf Council, основанной на внимательном рассмотрении соответствующих книг правил. Тем не менее этот свод вопросов и ответов повсеместно признается практически официальным. В частности на турнирах Чемпионата Россия он будет использоваться как официальный свод вопросов и ответов. Здесь приведены ответы только на те вопросы, которые ранее нигде не встречались (на русском языке).

Ответы на вопросы и комментарии вы также можете найти в книге Warhammer Chronicles части 4 и 7. Ответы на вопросы связанные с книгой Шторм Хаоса вы можете найти в книге Warhammer Chronicles часть 8.

Движение

- Если от подразделения осталась одна модель, то она двигается также как пеший персонаж.
- Персонаж на летающем монстре не может присоединиться к подразделению других летающих монстров и к подразделениям летунов вообще.
- Одиночные монстры (которые не являются персонажами) например гиганты или Отродья Хаоса не могут объединиться друг с другом и формироваться подразделения.
- Персонаж может присоединиться к одинокому монстру (кроме летающих). То есть вы можете присоединить гоблина шамана к гиганту и они вместе будут составлять единое подразделение.
- Если подразделение А находится в ближнем бою с подразделением В и занимает целиком весь его фронт, то подразделение С (находящееся на стороне подразделения А) которое находится во фронтовой арке подразделения В не может совершить нападение во фланг (мотивируя это тем что весь фронт подразделения В занят подразделением А), а должно как то втискиваться.
- Подразделение не может перенаправлять свое нападение на подразделение, в которое оно могло нападать до того, как изначальная цель нападения убежала.
- Последовательность перенаправления нападений: вы объявляете нападение, противник объявляет реакцию «бежать» и кидает дальность убегания. После того как он эту дальность кинул, вы должны решить будете ли вы преследовать убегающее подразделение или перенаправлять свое нападение на другое подразделение. Если вы перенаправляете атаку, то вы не можете догонять убегающее подразделение.
- Если возникает вопрос, о том может ли подразделение производить реакцию «стоять и стрелять», то следует

измерить общее количество движения, которое тратит нападающее подразделение с учетом поворотов, трудного ландшафта и всего прочего, и если атакующее подразделение тратит меньше половины своего движения, то атакуемое подразделение не может использовать реакцию «стоять и стрелять».

- Подразделение выполняющее реакцию «стоять и стрелять» может это делать даже если атакующее подразделение не добежало до атакуемого и если по окончании своего движения находится в пределах дальности стрелкового оружия.
- Неудачное нападение персонажем на монстре. Если при реакции «стоять и стрелять» из под персонажа выбили его монстроидального скакуна (колесницу), то тут возможно два варианта. Если персонаж начинал нападение из-за пределов дальности оружия и уже начал свое движение вперед, то его нападение считается автоматически проваленным, и персонаж остается на том месте где из под него выбили скакуна (или в 2 дюймах от того места где из под него выбили его колесницу). Если персонаж начал свое нападение в пределах дальности стрельбы оружия атакуемого подразделения и из под него выбили монстроидального скакуна (колесницу) то он должен попытаться закончить нападение используя свое собственное движение с того места где погиб его скакун, со всему вытекающими последствиями. Если из под персонаж выбили колесницу, то он располагается в 2 дюймах от того места где погибла его колесница, и должен попытаться закончить нападение, используя свое собственное движение.
- Если персонаж, это единственная модель, которая осталась от подразделения, то он становится независимым персонажем по концу той фазы, когда добила его подразделение.
- Если подразделение А убегает от подразделения В и подразделение В догоняет его и уничтожает, то



подразделение В при этом не может напасть ни на какое другое подразделение, даже если его движения вполне для этого хватает. Из правил следует что подразделения не могут вступать в базовый контакт с подразделениями противника (тем самым начиная ближний бой) иначе как при успешном нападении, при успешном перенаправлении нападения или при догоне в нового врага.

- Дополнения в книге Warhammer Chronicles 2004 года указывают на то что любая модель, которая имеет подставку в 40мм и более имеет фланг, лоб и тыл, и не может поворачиваться лицом к нападающим если они атакуют ее во фланг или тыл.
- Подразделение при нападении может идти более длинным путем и приводить в контакт меньшее число моделей если движение коротким путем (и теоретический привод в базовый контакт большего количества моделей) будет означать что подразделение вообще не дойдет на атакуемого подразделения.
- Даже модели, которые поворачиваются на месте без штрафа к движению (одиночные модели например) во время нападения могут менять направление движения только один раз.
- Выход подразделения из-за края стола после преследования противника: предполагается что подразделение начинает раунд с первым рядом в базовом контакте с краем стола (с другого края) и должно тратить свое движение на то, чтобы полностью выйти на стол. Это не полностью раскрыто в правилах, но такова основная идея.
- Если то место на краю стола, через которое подразделение покинуло стол, уже занято отрядом противника, то подразделение должно выйти на стол как можно ближе к месту своего выхода.
- Если подразделению не хватает движения для того чтобы полностью выйти на стол, подразделение просто полностью выставляется на стол и не может больше двигаться в этот раунд.
- Если подразделение выходит на стол в 8 дюймах от подразделения противника, то оно не может маршировать в этот раунд.
- Если подразделение выходит за край стола во время совершения нападения (например при прохождении полной дальности нападения) то подразделение считается преследовавшим противника за край стола.

Стрельба

- При определении можно ли стрелять по персонажу не учитываются подразделения, в которые стрелять нельзя, например подразделения в ближнем бою. То есть если персонаж находится в 5 дюймах от подразделения, которое находится в ближнем бою или которое не видно для стрелка, то стрелок может выбрать персонажа как цель для стрельбы.
- Подразделения со стрелковым оружием стреляют по Большим Целям в два ряда.
- Любой скакун, имеющий больше одной раны, считается как монстр и таким образом в отношении выбора цели считается как модель больше чем стандартная кавалерия. В отношении выбора цели модели на 50мм и 40мм подставках считаются как модели одинакового размера, если одна из них не является Большой Целью.

- В отношении выбора цели модель на 20 и 25мм подставках считаются как модели одинакового размера.
- Меньший по размеру персонаж может прикрываться (в отношении выбора цели) подразделением в 5+ моделей, большего чем он размера.
- Если персонаж на, допустим, 25мм подставке, присоединяется к подразделению на 40мм подставках, то к нему применимы все правила на присоединенных к подразделениям персонажей, то есть его нельзя выбрать целью, он кидает «Берегитесь, Сэр!» и все такое. Но при этом подразделение должно включать 5 и более моделей (не ран).
- Потери от стрельбы по подразделению могут быть удалены из-за пределов дальности стрельбы оружия. То есть если стрельба не дотягивается до задних рядов подразделения, то потери все равно удаляются от туда. Это относится и к скирмишерам, с той разницей, что там игрок сам выбирает какие модели ему удалить, и может удалять модели из-за пределов дальности стрельбы.
- Если центральное отверстие шаблона камнемета (и других подобных видов оружия) попадает на подставку монстра с наездником или колесницы с персонажем, то кто получил попадание с удвоенной силой распределяется также, как и при стрельбе. То есть в случае с монстром и наездником на нем наездник получает попадание с удвоенной силой на 5+.
- При стрельбе из оружия, которое имеет специальное правило «Многочисленные выстрелы X» штрафа –1 на попадание применимо ко всем выстрелам и не зависит от X.
- Даже при использовании Дыхательного оружия вы не можете располагать шаблон так, чтобы он задевал модели в подразделении, которое участвует в ближнем бою.
- Дыхательное оружие всех видов требует линии видимости к цели и весь шаблон должен находиться в пределах арки видимости стреляющего.
- Если часть вашего подразделения находится в укрытии (в лесу) а часть нет, то до тех пор пока стреляющее подразделение видит хотя бы одну модель не в укрытии, оно стреляет по цели без штрафа за укрытие.
- Персонаж со стрелковой атакой на монстре с дыхательным оружием, стрельба: если стрелковая атака наездника и монстра МОЖЕТ быть направлена против одного подразделения (то есть одно подразделение находится в пределах досягаемости обеих атак) то и наездник и монстр должны направлять стрельбу по этому одному подразделению. Если нет такого подразделения, до которого могут дотянуться обе стрелковые атаки, то тогда наездник и монстр могут разделить стрельбу. Стрельба может быть разделена и в том случае если единственным подразделением, до которого может дотянуться обе стрелковые атаки будет одиночная модель.

Ближний бой

- Подразделение может совершать окружения в любые стороны (во фланг и в тыл) и может это делать до тех пор пока у него есть не связанные в ближнем бою модели, не обязательно в последнем ряду.
- Окружение не отменяет бонуса за ряды противника, оно просто дает бонус в +1 за фланговую атаку.

- Если подразделение расширяет фронт (expand frontage) во время ближнего боя то оно остается в такой формации и после окончания ближнего боя.
- Если по каким либо причинам (бегство, уничтожение большого числа моделей) подразделение более не имеет контакта с подразделениями противника, то по концу фазы ближнего боя подразделение выходит из него и в последующие раунды может действовать независимо.
- Для того чтобы убить чемпиона, в него надо специально направить атаки. Но он считается погибшим, если подразделению нанесли достаточно ран для того, чтобы уничтожить все модели в подразделении, включая чемпиона. То есть, если подразделение включает 5 моделей и чемпиона, то получив 6 ран, оно умрет все, включая чемпиона. Тем не менее чемпион не погибает (и таким образом может отбить свои атаки в ближнем бою) даже если нанесено достаточно ран для того, чтобы убить весь первый ряд, включая чемпиона.
- Лишние раны, нанесенные подразделению (то есть если ран нанесено больше чем моделей в подразделении) не переходят на персонажей, присоединенных к подразделению.
- Если подразделение, совершающее преследование врывается в уже бегущее подразделение, то подразделение еще раз совершает свое бегущее движение и может быть уничтожено, если не убежит достаточно далеко.
- Если в ближнем бою вы гоните сразу два подразделения, то вы должны выбрать какое подразделение вы преследуете. Если при преследовании одного подразделения вы приходите в контакт со вторым бегущим подразделением, то преследующее подразделение должно остановиться в 1 дюйме от этого второго подразделения.

Психология

- Тесты на Слом (Break test) и тест на Восстановление Порядка не являются тестами на Психологию, и бонусы связанные с тестами на психологию к ним не применимы.
- Если скаун-монстр должен подчиняться правилам Бешенства или Тупости, то эти правила он передает и наезднику, то есть вся модель ведет себя, подчиняясь этим правилам. Но это не значит что и наездник на нем имеет +1 атаку за Бешенство своего скакуна или дерется с половиной атак если его скаун проваливает тест на Тупость.
- Если строго следовать букве правил, то подразделение понесшее 25% потерь от «дружеского огня», в частности и от себя самого, не должно проходить теста на панику.

- Если подразделение уничтожает само себя (например, маг гибнет на магической ошибке или взрывается боевая машина скейвенов) то рядом стоящие подразделения не должны проходить теста на панику от Уничтоженного в 4 дюймах отряда противника.
- Подразделение, прошедшее в эту фазу ближнего боя тест на Слом, не проходит тестов на Панику за сломленные или уничтоженные подразделения в 6 дюймах от себя в ту же фазу.
- Подразделение не должно проходить тест на Панику, если в 6 дюймах от него другое подразделение не прокинуло тест на Панику за сломленное в 6 дюймах от него третье подразделение.
- Если во всем подразделении только один персонаж вызывает Страх (Ужас) то эффекты, связанные с провалом тест относятся только к персонажу. То есть попадание на 6 применимо только к нему, а не ко всем моделям в подразделении. Это применимо к нападению на подразделение, в котором есть одна вызывающая Страх модель, но только в том случае если при нападении модели атакуемого подразделения вступят в контакт с вызывающей Страх моделью.
- Автоматическое бегство от вызывающего страх противника, превосходящего числом: бежит ли подразделение определяется для каждого подразделения отдельно. Если на стороне противника моделей, вызывающих Страх больше (или равно) чем Сила Подразделения данного подразделения, то подразделение бежит.
- Если персонаж, вызывающий Страх, присоединяется к подразделению, которое Страх не вызывает, то персонаж бежит (не совершает нападения) вместе с подразделением, несмотря на то что он иммунен к страху. То же самое применимо к Ужасу, Панике и Тупости
- Если подразделение успешно прошло тест на Ужас один раз, то потом оно не проходит его, и все Ужасные подразделения для него считаются просто Страшными. То есть подразделение прошедшее тест на Ужас от одного Ужасного монстра, после этого успешного прохождения всех Ужасных монстров считается как Страшных.
- Если подразделение под действием Тупости уходит за край стола, то оно считается убежавшим с поля боя со всеми вытекающими.
- Подразделение под действие Тупости не может выбрать реакцию на нападение «бежать».
- Подразделение, которое использует правило



Бешенства, автоматически бежит от вызывающего Страх подразделения, если оно превосходит его числом (и теряет Бешенство).

- Ненависть можно использовать только в первый раунд боя, даже если в последующие раунды боя к бою присоединяются другие Ненавидимые подразделения.

Оружие

- Любая модель считается имеющей Ручное Оружие если в ее описании не написано обратного (то есть если написано «Не имеет ручного оружия»).
- Все подразделение должно в бою использовать единую конфигурацию оружия, то есть все подразделение должно использовать либо копье и щит, либо ручное оружие и щит не половина на половину, если в описании подразделения не указано обратного.
- Только в том случае если чемпион имеет отличное от всего остального подразделения оружие, только в таком случае он может использовать оружие, отличное от того которое использует его подразделение. В случае если чемпион имеет такое же оружие, то и его подразделение, он должен использовать то же оружие что и все остальное подразделение (даже в Поединке).
- При использовании пистолета в ближнем бою все равно используется бросок по WS, а не по BS.
- Модель, вооруженная пистолетом получает свою дополнительную атаку в ближнем бою с силой 4 и Бронбойностью в первый ход, даже если в этот же ход выполняла реакцию «стоять и стрелять».
- В отношении использования Цепов первым раундом считается только раунд того подразделения, которое вооружено цепями, а не тех подразделений с которыми оно сражается. То есть если к бою, в котором участвует подразделение с цепями, присоединяется другое подразделение (и для него это раунд боя первый) то подразделение с цепями не получает свой бонус +2 к силе против этого нового подразделения.

Персонажи, Поединки, Генералы и Знаменосцы Армии

- Одиночный персонаж, даже в многостороннем ближнем бою с участием других подразделений его стороны, не может отказаться от поединка.
- Оверкилл и поединок: если вы чемпиону с одно раной в поединке нанесли раны с использование оружия, которое наносит несколько раз (D3 или D6) то в результат боя идет полное количество ран. То есть если в поединке чемпиону нанесли два ранящих попадания и одно нанесли 2 раны, а второе – 3 то в результата боя идет 5, 1 за фактическую рану и +4 за оверкилл.
- Оружие и магические предметы, которые оказывают воздействие на модели в базовом контакте, в поединке оказывают воздействие только на противника по поединку.
- Если одиночная модель вовлечена в Поединок, то на нее все равно можно совершать нападения. Новое подразделение не участвует в бою атаками, но добавляет все остальные бонусы (за знамена, за ряды, за фланговую атаку).
- Знаменосец армии НЕ ТЕРЯЕТ свое знамя, если бежит из ближнего боя.

Монстры

- Тест на Реакцию монстра (после смерти наездника или погонщиков) проходится в начале первого же раунда, когда монстр может свободно двигаться. То есть если монстр бежал из ближнего боя в тот же раунд когда убили его наездника, он сначала бежит, потом Восстанавливает порядок, и только на следующий ход после Восстановления Порядка кидает тест на Реакцию Монстра.
- Результаты реакции монстра используются в соответствующую фазу хода игрока. То есть результат 1-2 (монстр бежит) применяется в фазу обязательных перемещений игрока, которому монстр принадлежит. Результат 3-4(монстр нападает) используется в фазу Декларации Нападений. Результат 5-6 (монстр стоит и стреляет) применяется в фазу стрельбы игрока, но только если у монстра есть дыхательное или иное стрелковое оружие.

Летающие модели и подразделения

- Все летающие модели должны быть поставлены на квадратные подставки размером 40 на 40 мм, если это не монстр, который должен стоять на подставке размером 50 на 50мм.
- Если Летуны проваливают нападение, то они все равно проходят полные 20 дюймов, а не половину своей дистанции нападения.
- Гигантский орел (и модели ему подобные, то есть одиночные летуны) считаются Монстрами, а не скимшерами, то есть при стрельбе по ним нет штрафа в -1 на попадание.

Специальные правила

- Модели, которые считаются имеющими линию видимости в 360 градусов, мешают выставлению Разведчиков.
- Персонажи, которые НЕ являются Непоколебимыми, не могут присоединяться к Непоколебимым подразделениям.
- Смертельный Удар: Это правило может быть применено только против моделей на 20 или на 25 мм подставке. Это правило также может быть применено против кавалерийских моделей, у которых есть наездники, которые в свою очередь могут быть (в теории) поставлены на 20мм или 25мм подставку. То против кавалерии, в которой наездниками являются люди, эльфы, гномы, гоблины, орки, демоны правило Смертельного Удара может быть применено. Оно также может быть применено против наездников на монстрах или персонажей на колесницах, если наездники или персонажи отдельно стоят на 20 или 25 мм подставке. Против кавалерии, которая является одним существом, то есть не разделена на скакуна и наездника (лютые волки, гончие хаоса, Центигоры, быкоцентавры, гончие плоти и прочее) Смертельный Удар применен быть не может.

Скирмишеры

- Последовательное совершение нескольких нападений на одно подразделение скирмишеров: продекларируйте все нападения и затем нападение совершает одно подразделение. Относительно него

выстраивается подразделение скирмишеров, как это описано в книге правил. Далее нападения пытаются совершать остальные подразделения. То есть то, что скирмишеры построились в ряды и колонны может привести к тому что им совершат нападения во фланг или в тыл или к тому что отдельные подразделения до них не добегут.

- В обычной обстановке модели в подразделении скирмишеров ДОЛЖНЫ располагаться в 1 дюйме друг от друга.

Легкая кавалерия (ЛК)

- Несмотря на то, что Легкая Кавалерия может стрелять на 360 градусов, выполнять реакцию «стоять и стрелять» она может только против тех подразделений, которые совершают на нее нападение в пределах ее передней арки обзора в 90 градусов, как и все остальные подразделения.

- Несмотря на то что Легкая Кавалерия может стрелять на 360 градусов, это не значит что модели в подразделении могут стрелять ЧЕРЕЗ другие модели в своем подразделении. Только те модели, которые могут видеть, хоть краем, цель, могут стрелять по ней.

- Персонаж, присоединяющийся к подразделению Легкой Кавалерии, не может использовать ее специальные правила для стрельбы (стрельба на 360 градусов и стрельба после марша), если конечно он сам не является Легкой Кавалерией. То же самое относится и к магам, которые используют свою магию в соответствии с общими правилами (то есть видят в отношении использования заклинания НЕ на 360 градусов).

- Если ЛК восстанавливает порядок через раунд (и более), после того как добровольно бежит из под нападения, то она не может стрелять в этот раунд. В правилах четко указано что это можно делать только если ЛК Восстановила Порядок в СЛЕДУЮЩИЙ после бегства раунд. Также подразделение ЛК не может стрелять если побежало не добровольно (в следствии проваленного теста или автоматически).

- Персонаж не должен быть на скакуне для того чтобы присоединяться к подразделению ЛК. Но подразделение ЛК двигается со скоростью самой медленной в нем модели, которой часто персонаж и является. Хороший тому пример Младший Вампир с Волчьей Формой.

Боевые машины

- Игрокам не возбраняется записывать дальности стрельбы (например при стрельбе из пушек) на будущие раунды.

- Если команда машины выбирает реакцию «бежать» в ответ на нападение, то подразделение может продолжить свое нападение и уничтожить покинутую машину. Машина уничтожается автоматически, и при этом не считается результат боя, не вызывается никаких тестов на панику и нельзя совершать оверран.

- Команда машины, которая находится не при машине, всегда обязана выбирать реакцию на нападение «бежать».

- Команды боевых машин (которые находятся при своей машине) никогда не преследуют убегающего противника что приводит к отрыву от своей боевой машины. Они не делают это, даже если должны подчиняться правилам Бешенства, Ненависти и не могут совершать оверран. Они также не могут совершать нападения.

- Боевая машина не может быть атакована в ближнем бою, если имеет при себя команду. Если команда боевой машины уничтожена или бежит из боя, то боевая машина считается автоматически выведенной из строя, но только если нападающие не преследовали бегущих и не совершали оверран. Соответствующие тесты должны быть для этого пройдены (например, на удержание от преследования). Если уже покинутая машина подвергается нападению то машина уничтожается автоматически, и при этом не считается результат боя, не вызывается никаких тестов на панику и нельзя совершать оверран. Это заменяет правила описанные в основной книге правил.

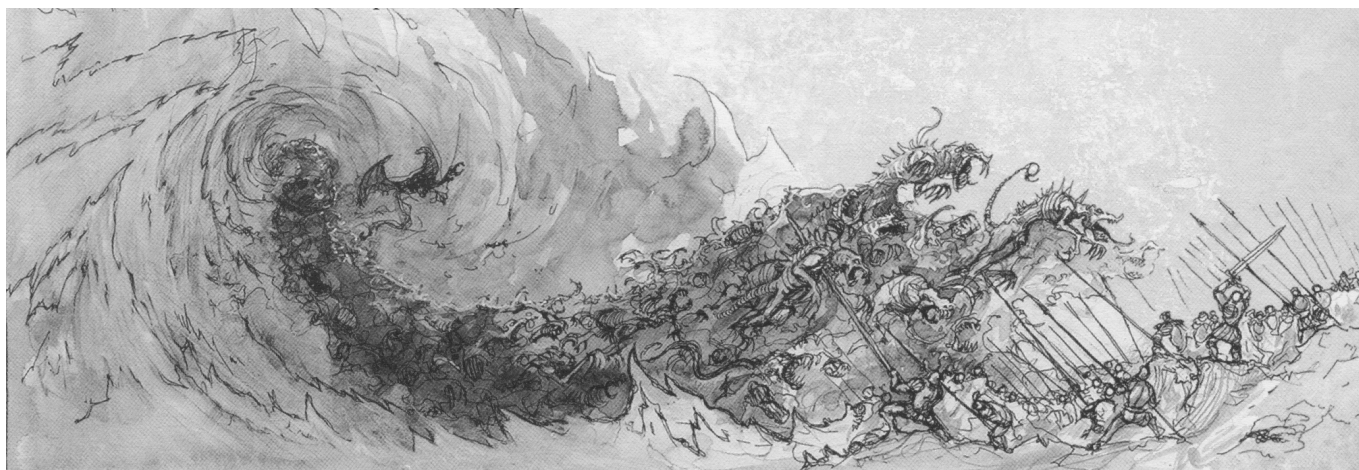
- Уничтожение боевой машины вызывает панику за двумя исключениями: не вызывает панику уничтожение покинутой машины и если машина уничтожает сама себя, например в результате Осечки.

- Отделенная от машины команда может вызывать панику у других подразделений в соответствии с общими правилами.

- Команда боевой машины не должна проходить панику от потерь от вражеской стрельбы, но команда машина ДОЛЖНА проходить панику, если ее боевая машина полностью уничтожается огнем врага.

- Вы не получаете победные очки за нанесения боевой машины более чем половины ее ран.

- Выстрел из пушки подчиняется всем правилам для шаблонного (template) просто его шаблоном является линия, по которой летит ядро. То есть при стрельбе из пушки по боевой машины не надо кидать кубик в кого попало ядро, все модели на пути ядра получают он него попадание.



Колесницы

- Таранные попадания от колесниц отыгрываются до всех других атак, даже до атак, которые «всегда бьют первыми». Единственным исключением являются раны от Курителей Скейвенов, что описано в их книге армий. Тем не менее модели ПОУЧАЮТ бонус +1 к спас броску от использования комбинации ручного оружия и щита от таранных попадания колесниц.
- Персонаж на колеснице и его Поединок. В поединке предполагается что персонаж сходит с колесницы и не получает положенного ему бонуса к спас броску за доспехи. Если персонаж ведет поединок с другим персонажем, который находится в подразделении, то все атаки колесницы направляются против подразделения, и подразделение может бить только колесницу. Персонажи рубят друг друга без их вмешательства. Если противный персонаж один, то атаки колесницы могут быть направлены на него, и он сам может атаковать колесницу. Если противный персонаж один, но едет в бой на монстре, то атаки колесницы должны быть направлены на монстра. Персонаж на монстре (и его монстр) может выбрать, бить ли ему персонажа на колеснице или саму колесницу. Если в поединке его колесницу уничтожают, то он НЕ получает положенное ему попадание с силой 5 (так как он типа сошел с нее).
- Если следовать правилам строго, то колесница, которая застряла (по какой либо причине) на трудном ландшафте или на препятствии, не может двигаться в течении всей остальной игры. Но по соглашению игроков она может двигаться и далее и должна за каждый раунд такого движения получить D6 попаданий с силой 6, как это описано в правилах на колесницы. Тем не менее колесница ОБЯЗАНА двигаться по трудному ландшафту (и получать свои плюшки) если ее к этому принуждают правила Психологии (тупость, бешенство, паника).
- Если по какой либо причине (стрельба, трудный ландшафт) колесница уничтожается во время совершения нападения, то персонаж (если на колеснице таковой есть) МОЖЕТ использовать положенные ему 2 дюйма для того, чтобы закончить нападение, которое совершала колесница (если ему хватит этих двух дюймов). Этот вопрос рассмотрен чуть выше в разделе Стрельбы. Следует иметь в виду что персонаж может использовать эти два дюйма только для того чтобы врезаться в то подразделение, против которого колесница изначально объявляла нападение.

Магия

- Далее в этой книге вы можете найти Пересмотренные заклинания Школ Небес, Жизни и Зверя.
- На одном подразделении может висеть несколько «Остающихся в игре» заклинаний, и никакие дополнительные штрафы к этому не применимы. То есть два заклинания «Огонь Феникса» каждый будут наносить свое повреждение. Но заклинания типа «Повелителя Дождей» которые имеют однозначный эффект не складываются.
- Если персонаж под действие какого либо заклинания (например Огня Феникса) присоединяется к подразделению, то действия заклинания НЕ переносятся на подразделение.

- Если по таблице Магических Ошибок выпадает 4, то игрок может использовать Свитки для разрушения результирующего заклинания.
- Если используется заклинание, которое позволяет совершать нападения в Фазу Магии, для того чтобы совершать нападение на уже бегущее подразделение, то подразделение бежит еще раз. Если его поймали, то оно уничтожено.
- Заклинания, которые могут выбрать целью «любое подразделение на столе» могут таким образом быть направлены на одиноких персонажей и модели к ним приравненные, несмотря на то что их нельзя выбрать как цели для стрельбы.
- Заклинания которые оказывают воздействия на «все модели в подразделении» не оказывают его на скрытые модели (ассасинов, фанатиков), до того как эти модели не будут открыты.
- Заклинания из Школы Металла «Правило Горячего Железа» может быть использовано только против тех подразделений, против которых вообще можно использовать Магические Стрелы в данной ситуации (то есть вы не можете выбрать одинокого персонажа, если не могли бы в него стрелять). Но в выбранном подразделении заклинание может быть направлено на любую модель, в том числе и на персонажа, к этому подразделению присоединенного.
- Если к подразделению присоединяется персонаж с Магическим Сопротивлением (МС), то все подразделение может использовать его МС как свое.
- Предметы и способности, которые дают дополнительный кубик на разрушения против заклинаний направленных на подразделение с этим предметом или способностью, работает так как и МС. В более поздних редакциях книг это будет исправлено.
- Если в подразделении есть несколько отдельных источников МС (например персонаж с МС 1 и знамя с МС 2), то против одного заклинания можно использовать только один источник МС.
- Заклинание «Покров Полночи» из Школы Теней не применимо против шаблонного оружия (например против дыхания дракона).
- Заклинания Стойка Быка из Школы Зверя не может быть использовано для Восстановления Порядка в подразделении, которое не может даже пытаться Восстановить Порядок (например если в подразделение осталось менее 25% моделей).
- Заклинание Охранный Свет из Школы Света не автоматически Восстанавливает Порядок в подразделение в фазу магии, оно просто означает что при своей следующей попытке восстановить порядок подразделение автоматически проходит тест на Лидерство.
- Атаки которые в ближнем бою наносит маг под действием заклинания Просвещение Фа (школа Света) считаются магическими.
- Никто кроме Царицы Катарины не может использовать Школу Льда (пока).
- Перебросы, которые дают магически заклинания или предметы могут быть использованы для перебрасывания броска D3.

Магические предметы

- Если персонаж не имеет опции для получения нормального щита, то он не может иметь и магический щит, даже если может брать простые доспехи.
- Персонаж, который имеет магическое оружие ДОЛЖЕН использовать его в ближнем бою, если на этот счет у него нет отдельных правил.
- Наличие магического оружия ИЛИ магического щита не дает бонус +1 к спас броску за доспех (при использовании комбинации щита и ручного оружия).
- Если персонаж имеет предмет, который оказывает какое либо воздействие на модели в базовом контакте с ним (или получает от этого какие либо бонусы), то в поединке такое воздействия оказывается только на его соперника по поединку.
- Попадания из магических луков и другого стрелкового магического оружия считаются магическими атаками.
- Предметы, защищающие от «обычных и магических стрел» (например Золотой Глаз Тзинтча) защищают от всех атак, который пришли от моделей НЕ находящихся в базовом контакте с носителем этого предмета. Исключением из этого являются заклинания, НЕ являющиеся магическим стрелами.
- В отношении Смертельного Удара магический предмет Камень Крови следует считать как обычный магический спас бросок.
- Камни Силы не могут быть использованы сами по себе, без кубиков из основного пула.
- Бегущее подразделение может использовать эффектов только тех знамен, который оказывают влияние на попытки восстановить порядок. Это верно даже для тех знамен, которые просто дают бонус к лидерству.

Организация Армии

- Армия, в Листе которой нет пункта «Псы Войны», не может брать Наемников, и обобщения типа «армия Сильвании это просто еще одна армия вампиров» не отменяют этого. Исключением является случай, когда в описании наемного подразделения отдельно указано что оно может быть нанято какой-либо вариативной армией, как это написано например в описании Потрошителей Менгила Изувера.

Империя

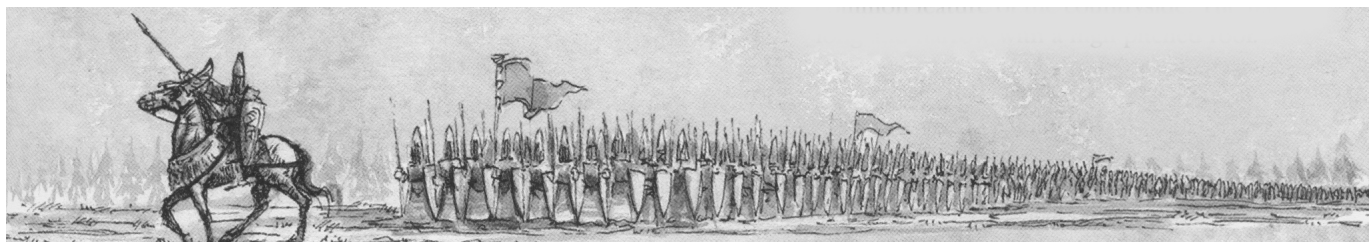
- Подразделение под знаменем Грифона никогда не преследует убегающих противников, даже если этого от него требуют другие правила (например Ненависть).
- В фазу стрельбы Пистольеры могут стрелять из своих пистолетов только один раз. Их специальное правило применимо только в ближнем бою.
- Персонаж с пистолетом в ближнем бою получает только одну атаку с использованием бонусов пистолета.
- Детachment может декларировать свою Контратаку после того как противный игрок подвинет все свои

нападающие подразделения, но до начала фазы Остальных Перемещений.

- Вы все равно не можете использовать Хохландскую снайперскую винтовку для стрельбы в ближний бой.
- Рыцари Белого Волка не могут использовать Стальное Знамя.
- Вы можете иметь отделения любого доступного типа, то есть вы можете к подразделению мушкетеров в 10 моделей присоединить в качестве отделений два отряда мушкетеров по 5 моделей в каждом.
- Паровой Танк. Атаки летунов подчиняются всем нормальным правилам для атак против Парового танка.

Орки и гоблины

- Не думал что этот вопрос потребует отдельного освещения но да, гоблинские боевые машины МОГУТ использовать лидерство Орка надсмотрщика.
- Персонажи не могут присоединяться к Стадам Сквигов (вернее могут, но только один разок ☺)
- Попадания по смещенным подразделениям, например по стадам Сквигов распределяются пропорционально, а лишние попадания распределяются случайным образом, но тоже по пропорциональным шансам. То есть если подразделение из 2 наездников на сквигах, 6 сквигов и 9 гоблинов получит 6 попаданий, то наездники получают одно попадание, сквиги 2, а гоблины -3.
- Летуны получают попадания от фанатиков в двух случаях, если они сами вызвали их выпуск или если фанатики врезались в них во время движения самого фанатика. В другом случае летуны могут перелетать через фанатиков и не получать от них попадания.
- Свободные сквиги и фанатики не вызывают выпуска фанатиков.
- Если гигант кидает результат «Кричать и Вопить» (когда никто не наносит ран, но противная сторона проигрывает на 2), это в полной мере применимо и к Нежитям, которые получают две раны со всеми модификаторами.
- Для того чтобы вывести в поле подразделения Здоровяков размером X, вы должны иметь в вашей армии X нормальных моделей того же типа, но не обязательно в одном подразделении. Нормальные подразделения могут иметь оружие, отличное от вооружения подразделения Здоровяков.
- За каждую драку в 12 дюймах от любого шамана в свой пул вы получаете один кубик, вне зависимости от того, сколько шаманов находится в 12 дюймах от данного боя. Это не применимо, если шаман бежит.
- Против Боевого Пути Горка Магическое Сопротивления может использовать только одно подразделение, то, которое является изначальной целью заклинания.
- Действию заклинаний Рука Горка (из малого Ваагха!)



или Вааагх! (из большого Ваагха!) подвергаются только те подразделения которые вообще могут совершать нападения, то есть не провалили тест на Враждебность, не Тупят, и не являются командами боевых машин.

- Две Орочьи армии и один на всех Вааагх!. Полный вперед и всем кранты! Это отыгрывается так: оба игрока помечают маркерами те подразделения, которые могут совершать нападение. Это необходимо для того, чтобы избежать неразберихи, когда некоторые подразделения смогут совершать нападения после того как некоторые подразделения противника уже подвигаются. Далее тот игрок, который сделал это заклинание, двигает одно свое подразделение. Далее то же самое делает второй игрок. Так по очереди подвиньте все зеленокожие подразделения на столе.

- PORKO'S PIGSTIKKA используется во время поединка без ограничений.

Гномы

- Даже если в армии Гномов нет Наковальни Рока гномы все равно получают два кубика силы в ход, и могут использовать их в соответствии с общими правилами, например для разрушения Остающегося в игре Заклинания.

- В принципе вы можете наложить руны на, допустим, двуручное оружие, НО оно тут же потеряет все бонусы и штрафы связанные с тем что оно двуручное и станет магическим ручным оружием с эффектом той руны, которую вы на нее наложите. Фокус в том что если по какой либо причине ваше магическое оружие потеряет свои магические свойства и станет «обычным оружием того же типа» то оно автоматически снова станет двуручным. Сюрприз!

- Руна перезарядки не отменяет действия эффекта Сотрясателя Земли (пушки в армии Гномов Хаоса) или заклинания Повелитель Дождей.

- Атака от топора с Руной Полета СЧИТАЕТСЯ стрелковой атакой, со всеми вытекающими. Она просто попадает автоматически.

- Попадания от любой гномьей боевой машины с любой руной на ней считаются магическими.

- Гирокоптер не может использовать реакцию на нападение «стоять и стрелять».

- Гирокоптер терпит крушение всякий раз когда он ПРОИГРЫВАЕТ ближний бой.

- Попадания по Наковальне Судьбы отрабатываются также как и по боевой машине. На 5+ попадание по команде, на 1-4 по наковальне. Игнорируйте попадания по самой наковальне. В дополнения ко всем рунный Лорд имеет 4+ магический спас бросок благодаря защите, которую дает Наковальня.

Вампиры

- Конкретное подразделение в многостороннем ближнем бою автоматически бежит (если проигрывает бой, конечно) если общая Сила Подразделения излучающих страх моделей с которыми данное подразделение ведет бой (находится в базовом контакте) больше или равна Силе Подразделения. При этом оценивается не общая Сила Подразделения излучающих страх моделей на одной стороне, а только Сила Подразделения моделей с которыми данное подразделение ведет бой.

- Призрачные существа блокируют линию видимости на общих снованиях.

- Баньша всегда может двигаться на 12 дюймов. Такая она пронырливая.

- Никакие предметы, которые оказывают влияние не магические предметы (отменяют, уничтожают) не оказывают влияние на Кровные Силы Вампиров.

- Подразделения Псов Войны в армии Вампиров ДОЛЖНЫ проходить тест на панику, за уничтоженное подразделение Нежитей.

- Только персонажи-Нежити могут присоединяться к подразделениям Нежитей, и персонажи-Нежити не могут присоединяться к подразделениям, которые этого правила не имеют, в частности к Псам Войны.

- Подразделение может подвергаться действию заклинания Танец Смерти более одного раза за одну фазу магии.

- В отношении добавления моделей к подразделениям при вызове новых моделей заклинанием Призывание Нехека следует руководствоваться объяснениями, которые даны в книге Царей Гробниц в описании заклинания Призывание Дьедры.

- Если в фазу магии игрок вампиров поднимает новое подразделение, то стоимость этого подразделения рассчитывается из расчета тех скелетов, которые были подняты во время создания подразделения, даже если в ту же фазу магии к подразделению будут прибавлены новые скелеты.

- Черная Драгоценность (black periapt) позволяет сохранять не только свои неиспользованные кубики Силы, но и неиспользованные кубики Силы противника в его фазу магии для того чтобы использовать как свой кубик Силы в свою следующую фазу магии.

- Посох Проклятия, который оказывает влияние на все модели Нежитей в 12 дюймах от него, оказывает это влияние только на свои подразделения.

- Если подразделение с Banner of Barrows (который позволяет всем Вайтам попадать в ближнем бою на 3+) наносит атаки по подразделению, по которому можно попадать только на 6, то каждый раунд надо кидать кубик и случайным образом решать чье специальное правило работает в этот раунд.

- Несмотря на то, что Могильные Клинки Вайтов имеют некоторые магические специальные свойства, вместе со щитом они считаются как ручное оружие, и дают соответствующий бонус к спас броску.

- Магические предметы, которые отменяют действие магических предмета других моделей, отменяют то, что атаки Вайтов являются магическими, но не отменяют их специальное правило Смертельного Удара.

- Заклинание Разрушение Вауля не действует на Могильные Клинки Вайтов.

- Если на подразделение Вайтов будет наложено заклинание Проклятие Стали (Bane of Forged Steel) из школы Металла (которое уничтожает специальные виды не магического оружия подразделения типа двуручей или копий), то атаки Вайтов более не считаются магическими и они не могут использовать специальное правило Смертельного Удара. В дополнение, так как они должны будут бить своими кулаками вместо клинков, они не получают бонуса +1 к спас броску за использование ручного оружия и щита.

Темные Эльфы

- Кровавый Доспех: ограничение на максимальный спас бросок в 1+ относится к общему спас броску персонажа, со всеми иными модификаторами.
- Стрелометы Темных и Высших Эльфов не имеют штрафа в -1 на попадания за стрельбу несколько раз.
- Палачи Хар Ганеша могут использовать специальное правило Смертельного Удара даже если используют ручное оружие.
- Персонажи не могут присоединяться к Котлу Крови.
- Специальное правило Котла Крови Красная Ярость может быть использовано для переброса проваленных бросков за ранение при отработке тарных попаданий колесниц.
- Гарпии имеют две атаки, так как их когти считаются двумя ручными оружиями.
- Волшебница может брать Отбиратель Жизней (Lifetaker).
- Эффект Ведьминного Зелья (Witchbrew) пропадает если Ведьму подразделения (Наг) убивают.
- Городской Гарнизон Темных Эльфов и изменения в Книге Армий Темных Эльфов: Все изменения которые затрагивают характеристики и спец-правила относятся и к армии Гарнизона, но изменения в стоимостях и опциях к армии гарнизона не применимы.

Высшие Эльфы

- Копейщики Высших Эльфов дерутся в два ряда если двигались в этот раунд и в три если нет.
- Специальное правило Высших Эльфов Интриги Двора отменяет стандартное правило о том что Знаменосец Армии не может быть генералом. В армии Высших Эльфов он может, но только если на него падет жребий. Если будет кинуто число большее чем количество персонажей в армии, то игрок не может выбрать знаменосца генералом.
- Никакие предметы, которые оказывают влияния не магические предметы (отменяют, уничтожают) не оказывают влияние на Титулы Высших Эльфов.
- Стрелометы Темных и Высших Эльфов не имеют штрафа в -1 на попадания за стрельбу несколько раз.
- Только одно подразделение Серебряных Шлемов ИЛИ одно подразделение Копейщиков может быть Первым Среди Равных (и иметь магическое знамя стоимостью до 25 очков).
- Отдельные психологические эффекты и Знамя Баланса: если в описании персонажа (например в описании вампира Стригия) написано что он должен подчиняться правилу Ненависти «несмотря на то что во всем остальном он иммунен к психологии» то под действием Знамени Баланса (которое делает подразделения иммунными к психологии, смотрите Книгу Армий Высших Эльфов) он не теряет своего специального психологического эффекта, как раз из указанной выше специальной оговорки, что ему и так на все плевать.
- Если подразделение Вичей Темных Эльфов (которые Бешенные) вступает в контакт с подразделением со Знаменем Баланса (которое делает подразделения иммунными к психологии, смотрите Книгу Армий Высших Эльфов) то они немедленно теряют свое Бешенство, но они также немедленно восстанавливают

его как только выходят из базового контакта с подразделением со знаменем.

Скейвены

- Как уже указывалось выше ни одна армия не должна проходить тесты на панику от потерь или уничтожения от потерь, которые она сама себя нанесла (магическая ошибка, осечки и прочее) если в описании подразделения не указано обратного.
- Мастера Стай могут использовать свои кнуты так же как и копья, то есть только против противников во фронтальной арке.
- В соответствии с правилами скейвенского варп-пистолета, если при стрельбе из него кидает 1 на попадание, то это осечка со всеми вытекающим последствиями. Это применимо и в том случае если пистолет используется как часть реакции «стоять и стрелять» или в первый раунд ближнего боя.
- Уничтожение стрельбой или магии одиночной Оружейной Команды скейвенов не вызывает паники.
- Нападение и цель которая обязана бежать в ответ на любое нападение: цель обязана бежать только в том случае если нападающий ее реально достает во время нападения. То есть это не значит, что в первый ход вы можете с другого конца стола пугнуть Варп-молниевую пушку и смотреть, как она как дура от вас убегает.
- При стрельбе по большим коробкам пехоты Варп-молниевая пушка подвержена тем же ограничениям что и пушка (то есть не более одной модели в ряду/колонне).
- Отряд Туннельных Бегунов который купил способность Выкапываться может не эту возможность забить и просто выставиться на поле боя с использованием правил Разведчиков.
- Серый Провидец находящийся в тылу подразделения может использовать только те заклинания, которые не требуют линии видимости.
- Они персонаж не может иметь более одного Варп Свитка или Свитка Варп-шторма, НО так как эти предметы классифицированы как Свитки, каждый маг в вашей армии может иметь по одному Варп Свитку И одному Свитку Варп-шторма И еще одному предмету из раздела Магической Арканы, так как свитки это не уникальные магические предметы.

Орды Хаоса

- Если вы набираете себе армию Смертных, то вы не можете включать в нее Демонических персонажей Лидерство которых выше чем лидерство всех ваших Смертных Героев, ибо в таком случае Демонический персонаж должен быть вашим генералом, а ваша армия – демонической.
- Демоны МОГУТ использовать Лидерство генерала для прохождения теста на Нестабильность, ибо это Основанный на Лидерстве тест, и подчиняется всем правилам для подобных тестов как описано в основной книге правил Warhammer. Нигде в книге Орд Хаоса не написано что этого делать нельзя. Судя по всему, при этом Лидерство генерала считается как их немодифицированное лидерство. Но тем не менее они не могут использовать бонусы от Знамени Армии, так как их тест на Нестабильность проходит ВМЕСТО Теста на Слом, к которому применимы правила знамени армии.

- Персонаж Хаоса МОЖЕТ присоединяться к подразделениям которые вообще не имеют Знака Бога, например к Мародерам.
- Священные числа богов: Слаанеш – 6, Нургл – 7, Кхорн – 8, Тзинтч – 9.
- Обе головы дракона Хаоса должны дышать в одну цель.
- Огнеметчики Тзинтча могут нанести вред иммунным к огню целям, но только в ближнем бою.
- Огнеметчики могут использовать свою способность метать огонь при реакции «стоять и стрелять».
- Смертный персонаж на Демоническом Скакуне все равно не может присоединяться к подразделениям демонов.
- Если смертный персонаж на демоническом скакуне присоединяется к смертному подразделению и позднее персонаж убивают, то по концу фазу вы должны отделить скакуна от смертного подразделения и поставить его в 1 дюйма от этого подразделения. Если скакун принимал участия в ближнем бою, то его следует поставить в базовый контакт с прежним противником. В дальнейшем не забудьте протести тест на Реакцию Монстра как описано в основной книге правил Warhammer.
- Если подразделение находится в базовом контакте с подразделением, которое может использовать специальное правило «Облако Мух» (-1 на попадание в ближнем бою) то это подразделение получает это пенальти даже в отношении атак, которые направлены на другие подразделения.
- Демонический Дар Разрушитель Заклинаний МОЖЕТ быть использован для разрушения заклинаний, Остающихся в игре.
- Попадания, полученные от магии школы Тзинтча, не считаются Огненными атаками.
- Заклинание Волнующие Ведения из школы Слаанеша оказывает влияние только на добровольные перемещения подразделения. Если подразделение связано каким либо другими правилами (например, должно совершать нападения под действием Бешенства) заклинание этого не отменяет, так же как и не делает подразделение Иммунным к психологии.

Цари Гробниц

- Как и все армии, Цари Гробниц, все равно получают два кубика силы в ход, и могут использовать их в соответствии с общими правилами, например для разрушения Остающегося в игре заклинания.
- Цари Гробниц не могут использовать те возможности, которые дает им Магическая Ошибка номер 4.
- Только персонажи-Нежити могут присоединяться к подразделениям Нежитей, и персонажи-Нежити не могут присоединяться к подразделениям, которые этого правила не имеют, в частности к Псам Войны.
- Если армия Царей Гробниц включают Говорящего с Ветром или Темного Посланника, они должны творить ВСЕ свои заклинания либо до всех Ритуалов, либо после всех Ритуалов, не нарушая таким образом Иерархии.
- В армии Царей Гробниц Чемпион в подразделении Колесниц принимает участие в поединке вместе со своей колесницей, так как у него нет профиля, отдельного от профиля колесницы.
- Если Царь или Принц на колеснице погибают, то их колесница не уничтожается автоматически, а продолжает

действовать на поле боя как самостоятельное подразделение. Вы получаете победные очки отдельно за персонажа и отдельно за его колесницу.

- Специальные броски, которые дают магические предметы (и которые не являются стандартными Магическими спас бросками), например Ошейник Шепеша могут быть использованы против ран со Смертельным Ударом. В таком случае такие броски считаются как стандартные магические спас броски.
- Знаменосец армии МОЖЕТ носить Икону Ракафа и использовать ее эффект на подразделение скелетов.
- Гробничные Клинки: все комментарии данные в разделе Вампиров относительно Могильных Клинков Вайтов в равной степени применимы и к Гробничным Клинкам Гробничных Стражей.
- К действию Ларца Душ не иммунен никто: ни нежити, ни демоны, ни иммунные к психологии.

Лизардмены

- При прохождении теста на Слом Стегадон может использовать лидерство своего седока (персонажа) и при этом остается Упорным.
- Если возникает конфликт между Черной Драгоценностью (из арсенала Вампиров) и Диадемой Моши – оба этих предмета позволяют сохранять кубики Силы, но Драгоценность позволяет это делать и из чужого пула –следует кидать кубик и случайным образом определять кто первым сохраняет кубики у себя.
- При использовании Firefly Venom оружие сохраняет все свои нормальные свойства, то есть двуруч остается двуручем и к нему прибавляется эффект яда.
- Несмотря на то что Слан находится во втором ряду подразделения, он может делать все то что может делать модель в первом ряду, кроме того что он не принимает участия в ближнем бою, не может бросать/ принимать вызовы на поединок и в отношении своих заклинаний не считается находящимся в ближнем бою.
- Плевки Саламандр считаются Огненными Атаками.
- Воинский Лист Южных земель: Скин-герой на Рогаче (Horned One) считается как Легкая Кавалерия и может использовать все связанные с этим специальные правила.
- Воинский Лист Южных земель: Скин-герой может иметь короткий лук с ядовитыми стрелами за +10 очков. Это дополнение к книге.
- Саламандры: когда подразделение саламандр нападет или подвергается нападению, оно должно в первый ряд выпихнуть как можно больше скингов, и только потом расставить Саламандр (чаще всего по краям). Это вызвано тем что в правилах на подразделения Скирмишеров написано что при нападении они должны привести в базовый контакт с противником как можно больше МОДЕЛЕЙ. Так как выталкивая вперед скингов они приведут в базовый контакт больше моделей, именно это они и должны делать.

Звери Хаоса

- Только персонажи со Знаком Хаоса Неделимого могут ехать в бой на Колеснице Рогачей, ибо колесница может иметь только такой Знак.
- Окружение и Стадо Бистменов: несмотря на то что Горы должны принимать наиболее активное участие в

бою, при окружении модели берутся из задних рядов, и так как там только Унгоры, именно они первыми идут в окружение.

- Если подразделение Бистменов проваливает тест на Страх при попытке напасть на подразделение противника, то оно не может напасть на это подразделение (да и вообще ни на какое) даже если при тесте на «Порядок им не ведом» им выпадет 1.
- Только одна модель в армии Хаоса из листа Зверей Хаоса может иметь Доспех Хаоса (взятый как магический предмет). Доспех Хаоса могут носить и Шаманы из армии Зверей Хаоса, в соответствии правилами самого Доспеха Хаоса.
- Смертные персонажи могут заменить свой Доспех Хаоса на Троллиную Шкуру.

Бретония

- Если Знаменосца Армии с Знаменем Леди Озера (отмена вражеских бонусов за ряды) убивают в течении ближнего боя, то противник получает бонус за ряды в тот же раунд когда убили знаменосца, несмотря на то что по идее бонус за ряды считается в начале раунда.
- Герой на Королевском Пегасе может использовать отряд Рыцарей на Пегасах в 5 и более моделей для того, чтобы защититься от стрельбы, то есть нельзя выбрать как цель.
- Рыцари на пегасах не могут использовать правило Построения Копьем.
- Улучшения магического спас броска за Благословения Леди, которое дает Щит Грааля не распространяется на скакуна, на котором едет носитель.

Шторм Хаоса

- Адскую Пушку Хаоса нельзя вывести из строя как обычную боевую машину после убийства всех ее членов команды. С ней надо вести ближний бой как с любым другим монстром.
- Адская Пушка Хаоса МОЖЕТ выплевывать слизь находясь в ближнем бою. Это делается в фазу стрельбы и может вызывать панику от потерь, но потери нанесенные таким образом не считаются к результату боя.
- Следует иметь в виду что несмотря на то что Адская Пушка Хаоса является Большой Целью, ее команда не может использовать это для получения ее линии видимости. В описании Камнемета (используя правила которого стреляет АПХ) сказано что команда должна видеть противника в направлении стрельбы. Так что если между АПХ и противником находится дружественное подразделение, то оно блокирует линию видимости для пушки, НЕСМОТРЯ на то что она большая цель, потому что противника не видит команда пушки.
- Армия Мидденланда не может брать Паровой Танк.
- Благословение Гримнира: так как благословения Гримнира может быть использовано против заклинания, чья цель находится в 6 дюймах от носителя Благословения, при сотворении Призывания Нехека надо указывать цель заклинания до броска.
- Благословение Гримнира работает против Связанных заклинания также как и против обычных.
- Если сразу несколько моделей могут использовать свои Благословения Гримнира против одного заклинания, то они не складываются, а используется Магическое сопротивление одной модели, по выбору игрока Убийц.

- Мастер Руна Гримнира (5+ магический спас бросок против дистанционных атак) применим только против обычной стрельбы и не применим против заклинания любого вида (включая магические стрелы). Они МОГУТ быть использованы против стрелковых атак, которые наносят магически попадания, например против оружия Скейвенов или магических луков.
- При столкновении Фанатика Гоблинов и Искателя Славной Смерти фанатик наносит свои попадания, а Искатель не может ему ответить.
- Если в подразделении одна модель находится в базовом контакте с двумя и более Искателями Славной Смерти, то одна модель все равно не может получить более одного попадания. Там не менее если это одиночная модель, она получается свои D3 попадания от каждого искателя.
- Атаки Искателей Славной Смерти считаются как направленные. То есть если в базовом контакте с Искателем находится чемпион и простой боец, то одно попадание получает чемпион, и одно попадание получает боец, а не два попадания уходит в подразделение в общем. Это относится и к персонажам. Также следует отдельно подсчитывать те атаки, которые ушли по второму ряду и те которые ушли по первому ряду, ибо это может иметь значение, например для подразделения Заурусов с копьями (когда Заурусы в первом ряду наносят две атаки, а во втором только по одной).
- Если Искатели наносят свои атаки по цели с отдельными частями (например, по персонажу на колеснице или на монстре), то попадания распределяются как от стрельбы. Несмотря на указанное выше, Искатели не могут выбрать куда им бить.
- Бой Искателя Славной Смерти и Скейвена с Чумной Курильницей: Искатель сначала должен пройти тест на Стойкость (или получить рану в соответствии с правилами Курильницы) и только потом он первым оттрабатывает свои атаки, если остается жив.
- Культ Слаанеша: Высшая Волшебница или Помазанник могут нести Демонический Меч Хаоса (так как имеют знаки Слаанеша, и меч для них таким образом становится доступным).
- Ненависть к моделям в армиях Хаоса которую (по мимо всего прочего) даем Священник Сигмара распространяется и на все модели в армии Культа Слаанеша.
- Высшие Эльфы сохраняют свою Иммунность к Панике (при битве с Темными Эльфами) в битве с Культом Слаанеша.
- Армия Сильвании: Сильванское Ополчение с арбалетами МОЖЕТ стрелять в тот же раунд, в который оно было поднято, но только при условии что в тот же раунд это подразделение не двигалось (например, при помощи магии).
- Манфред вон Корштейм может быть включен в армию Сильвании. Он считается как один из Лордов (и таким образом дает один маркер). Но несмотря на то что он занимает один слот лордов и два слота героев, вы все равно обязаны включать как минимум одного дополнительного Младшего Вампира, как этого требует воинский лист Сильвании.
- Армия Клана Эшин: один бросок кубика по правилу «Под покровом тьмы» распространяется на раунд одного и второго игрока.

- Используя заклинание Прыжок (skitterleap) персонаж Скейвенов может быть помещен в любое место строя противника. На практике это значит что даже если Ассассин начинает свою фазу движения во фронтовой зоне подразделения, с использованием заклинания прыжок он может совершить нападения во фланг или в тыл подразделения.
- Десятая сила за Поручи Силы распространяется только на атаки в ближнем бою, а не бросание метательных звезд.
- Даже скрытый Ассассин должен бросать кубик на раны от Могучего Клинка (fellblade).
- Морской Патруль Высших Эльфов: только пешие персонажи, присоединенные к подразделениям, которые могут вести огонь в нулевую фазу стрельбы, могут использовать свое геройское стрелковое оружие. Герои на скакунах, например на драконах, этого делать не могут.

Лесные Эльфы

Тестовый лист в Warhammer Chronicles

Лист Лесных Эльфов вы можете найти в книге Warhammer Chronicles часть 4.

- Если созданные при помощи Желудя лес частично накрывает колесницу, то колесница не может добровольно двигаться до конца игры. Тем не менее она двигается, если должна это делать в соответствии с правилами Психологии или какими либо другими. При этом она получает соответствующий вред, как это описано в правилах на колесницу. То же самое относится и к Паровому Танку.

Псы Войны

Воинский лист Псов Войны вы можете найти в книге Warhammer Chronicles Compendium 1.

- Персонажи из основной армии не могут присоединяться к подразделениям Псов Войны и наоборот.
- Другие армии не могут нанимать безымянных персонажей из Листа Псов Войны (капитан, генерал, маг). Они могут быть использованы только в армии Псов Войны.
- Таранные попадания от колесниц в любом случае отрабатываются раньше атак от пик.
- Казначей в армии Псов Войны не может нести магические знамена.
- Все специальные правила Гномов (Давние Обиды, Решимость и Неустанные) применимы и к гномам в армии Псов Войны.
- Дракон Азарнила имеет спас бросок на 3+ за чешуйчатую шкуру, как и все остальные драконы.
- Победные очки за Азарнила и его дракона начисляются отдельно. Азарнил стоит 130 очков, его дракон 330.
- Только лидеры подразделений считаются персонажами в отношении Поединков. То есть вы не можете вызвать на поединок именного знаменосца в подразделение Псов Войны.

Гномы Хаоса

Воинский лист Гномов Хаоса в том виде, в котором он был напечатан в книге Ravening Hordes, вы можете найти в книге Warhammer Chronicles часть 5.

- Модифицированные правила на Бландербас: Бландербасы наносят попадания силой 3 плюс один за каждый ряд после первого до максимума силы в 5. Ряд должен иметь минимум 4 модели для того, чтобы его можно было бы посчитать в отношении этого правила. Персонажи в первом ряду не влияют на стрельбу бландербасов.
- Все правила на реакцию «стоять и стрелять» применимы к бландербасам. Но при этом следует иметь в виду что если в зону стрельбы попадает другое подразделение, то оно тоже получит попадания от бландербасов в соответствии с их правилами, даже если подразделение и не является целью реакции «стоять и стрелять».
- Персонажи могут использовать правило «Берегитесь, Сэр» против попаданий от бландербасов. на общих основаниях.
- Вы не можете вообще стрелять из Бландербасов если в зону стрельбы попадают дружественные модели.
- Если специальная атака от Темной Булавы Смерти применяется против персонажа на монстре (колеснице) то оба и персонаж и его скакун (колесница) получают D3 автоматических ран без спас бросков за доспехи.
- При стреломете находится 3 хобгоблина, а не два. В книге ошибка.
- Летуны испытывают на себе побочные эффекты выстрела из Сотрясателя Земли как и все остальные.
- Гномы Хаоса не могут использовать никаких Специальных правил обычных гномов. В частности они не имеют 4 стартовых кубиков на разрушение заклинаний.
- Армия Гномов Хаоса может использовать подразделения из Книги Армий Орков и Гоблинов. Следующие подразделения из книги армий Орков И Гоблинов являются специальными в армии Гномов Хаоса: Орки, Орки Лучники, Гоблины и 0-1 подразделение Черных Орков. Подразделения Орков и Орков Лучников могут быть сделаны Здоровяками (при этом они остаются Специальными подразделениями), но все правила для включения в армию Здоровяков должны быть соблюдены (как они описаны в книге армий Орков И Гоблинов). Орки в армии Гномов Хаоса подчиняются всем правилам для себя в книге армий Орков и Гоблинов, за исключением того, что не могут брать магические знамена из сокровищницы Орков и Гоблинов. Они, тем не менее, МОГУ нести магические знамена из сокровищницы Гномов Хаоса.
- Хобгоблины подчиняются правилу Враждебности в том виде, в котором оно описано в книге армий Орков и Гоблинов.

Союзный контингент Кислева

Воинский лист Кислева вы можете найти в книге Warhammer Chronicles часть 4.

- Персонажи и подразделения в Союзном Контингенте Кислева не влияют на максимум (минимум) доступных персонажей и подразделений в основной армии.
- Полная армия Кислева не может включать Псов Войны.

ПЕРВОСВЯЩЕННИК СИГМАРА

Лекторы являются одними из самых высокопоставленных священников Церкви Сигмара. Они держат в своих руках большую силу, как религиозную так и мирскую. Они воплощают собой образ Сигмара Воина и отличаются яростной ненавистью по отношению ко всему, связанному с Хаосом. Они сильны не только в теологии и проповедях, они проходят тяжелую воинскую тренировку, и способны пригвоздить еретика не только пламенным словом, но и молотом (а если надо то и кадиллом). Вера в Сигмара дает им силу, сравнимую с силой магов, и они воодушевляют правоверных на могучие подвиги веры.

Лектор Сигмара является выбором в разделе Лорды в армии Империи. Он не может быть использован в армии Мидденланда или Культа Ульрика.

Лектор Сигмара

145 очков

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

Вооружение: Боевой Молот (ручное оружие)

Дополнения.

- Может иметь легкий доспех за +3 очка либо тяжелый доспех за +6 очков и может также иметь щит за +3 очка.
- Может иметь дополнительное ручное оружие за +6 очков или двуручное оружие за +4 очка.
- Может ехать в бой на боевой лошади за +15 очков. Лошадь может иметь бронирование за +4 очка.
- Может брать магических предметы из числа распространенных или Имперских на общую сумму до 100 очков.

Специальные правила

Благословение Сигмара. Лектор является высокопоставленным и благоверным священником Сигмара и может призывать Его защиту от темной магии. До тех пор пока Лектор присутствует на столе, он добавляет в пул армии два кубика разрушения заклинаний.

Праведная ярость. Лектор и подразделение, к которому он присоединяется Ненавидит все модели в армиях связанных с Хаосом (Орды Хаоса, Звери Хаоса, Гномы Хаоса и Демоны), все модели в армиях Нежитей (Царей Гробниц и Вампиров) и Скейвенов. Следует иметь в виду, что это не распространяется на персонажей, которые присоединяются к тому же подразделению. Также следует иметь в виду что Лекторы никогда не присоединяются в языческом подразделениям в армии Империи (Рыцарям Белого Волка и Кислевитам).

Молитвы Сигмара. Лектор может использовать Молитвы Сигмара так, как они описан в книге армий Империи, но его молитвы имеют силу 4 и он может использовать две молитвы в один раунд. Он может пытаться использовать одну и ту же молитву два раза в раунд, но не может второй раз использовать ту молитву, которая успешно прошла.

Культы в армии Империи

Иногда культы мерзких сил Хаоса или иных рас достигают вершин власти и могут коррумпировать целые армии и провинции.

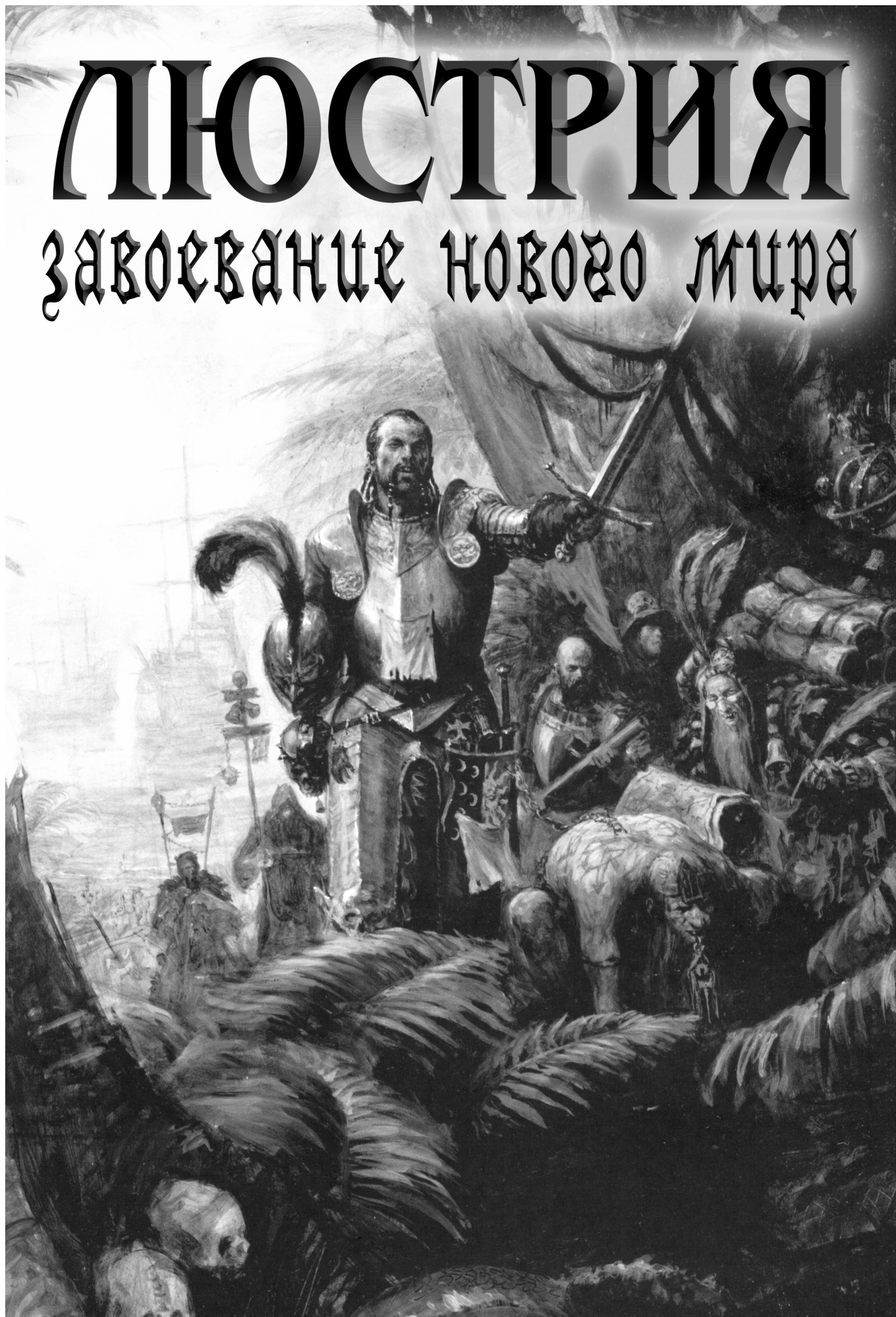
Вы можете использовать эти правила по взаимному согласию обоих игроков. Армия Империи может быть объявлена армией одного из культов Темных Богов. В таком случае в нее могут быть включены Лидеры Культов. Лидер культа может быть Капитаном, Магом или Воинствующим Священником (который отображает проповедника культа). Эти персонажи сохраняют все свои параметры, специальные правила и дополнения. В дополнение они могут использовать следующие опции.

- В дополнение к разрешенным магическим предметам они могут брать магических предметы из книги Орды Хаоса.
- Может иметь Знак Хаоса Неделимого за +10 очков.
- Может заменить это знак на знак Бога Хаоса, в соответствии с правилами, изложенными в книге Орды Хаоса. Персонаж со знаком Бога может присоединяться к другим подразделениям в армии Культа без ограничений.



ЛЮСТРИЯ

ЗАВОЕВАНИЕ НОВОГО МИРА



БАГРОВАЯ ОРДА ТЕХЕНХАУИНА

На полях сражений Багровая Орда Техенхауина наносит свой удар подобно змее – своему богу покровителю. Используя знание джунглей и лесов родной Люстрии, воины Орды прокрадываются к месту расположения врага и выбирают самый подходящий момент для стремительного и смертоносного удара. В момент атаки они обрушиваются на врага как острейший из стальных клинков, концентрируя всю свои силы на самых слабых точках армии противника. В течении веков Бассейны Жизни порождали такие орды только во времена величайшей опасности, и самым известным таким временем было время войны в Люстрии между Лizardменами и скейвенами клана Чумы.

Воинский Лист Багровой Орды

Лорды	Техенхауин, Пророк Сотека (обязателен)
Герои	Заурус Древний Скинки Вожди (можно брать двух в один слот героев, каждый может брать магических предметов на 75 очков) Заурус Ветеран Скинк Шаман
Основные	Красные Гребни Скинки Сикрмишеры (не считаются к минимуму необходимых основных подразделений) Воины Заурусы 0-1 Стая Джунглей Малые Стаи (не считаются к минимуму необходимых основных подразделений)
Специальные	Кавалерия Заурусов Кроксигоры Террадонты
Редкие	Скинки Хамелеоны Охотничья Стая Саламандр Машина Древних Богов

Все подразделения в армии, которые могут брать Марки Древних, должны иметь Марку Сотека.

Основные подразделения с Маркой Сотека остаются основными, но если они имеют вторую марку, они становятся Специальными

подразделениями.

Скинки Сикрмишеры и Скинки персонажи должны иметь Марку Сотека за +10 очков за подразделение/персонажа.

Скинки Жрецы ДОЛЖНЫ использовать Школу Зверя.

Красные Гребни. Красные Гребни это особо воинственные и стойкие к болезням и чумам Скинки. Именно они лучше других пережили чуму, которую обрушили на города Лizardменов скейвены. Скинк Персонаж может быть Красным Гребнем за +5 очков.

Красные Гребни подвержены действию Чумных Курильниц Скейвенов только на 6+ (как сами носители курильниц).

Красные Гребни иммунны к действию яда. Считайте ядовитые атаки как простые атаки того же типа.

Красные Гребни Ненавидят всех скейвенов.

Красные Гребни игнорируют все пенальти к движению по лесам и джунглям.

Знаменосец Армии

Один Скинк Вождь может быть сделан Знаменосцем Армии за +25 очков. Он не может быть генералом армии. Он также не может иметь никакого дополнительного не-магического оружия или щита. Он может нести Знамя Из Шкуры Скейвена, Знак Сотека, Тотем Пророчества и Знамя Ягуара за стоимость указанную здесь или к книге армий Лizardменов, но если он несет магическое знамя, он не может иметь других магических предметов.



Магические знамена

Знак Сотека – 25 очков

Сотек является воплощением гнева своих последователей и в битве они могут черпать свою силу из его вселенской ярости. Знак Сотека это могучий символ ненависти к врагу.

Подразделение может перебрасывать неудачные броски на ранение в тот раунд когда оно совершает нападение. Это знамя может нести только Красный Гребень.

Знамя из шкуры Скейвена – 20 очков

Это знамя представляет собой свежую, еще покрытую не засохшей кровью, шкуру скейвена, которого перед битвой приносят в жертву во славу Змеинобога.

Подразделение должно подчиняться правилу Бешенства, как описано в основной книге правил Warhammer. Это не отменяет Ненависти Красных Гребней к скейвенам. Это знамя может нести только Красный Гребень.

Основные подразделения

Малые Стаи

35 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Малые Стаи	6	3	0	2	2	3	1	3	10

Размер подразделения. От 5 до 10 баз

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

Малые Стаи. Малые стаи отображают бесчисленные орды мелких рептилий, которые шли в бой бок о бок с ордами Красных Гребней. Малые стаи располагаются на подставках размером 25 на 25 мм и имеют Силу Подразделения 3.

Красные Гребни

7 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Красный Гребень	6	3	3	3	2	1	4	1	5
Первородженный	6	3	3	3	2	1	4	2	5

Размер подразделения. 15+

Вооружение и доспехи. Ручное оружие, щит. Красные Гребни несут Марку Сотека (+1 атака при нападении).

Дополнения.

- Один Красный Гребень может быть Музыкантом за +6 очков
- Один Красный Гребень может быть Знаменосцем за +8 очков
- Один Красный Гребень может быть Первородженным за +8 очков
- Одно подразделение в армии может нести магическое знамя стоимостью до 25 очков

Специальные правила.

Амфибии, Красные Гребни, Марка Сотека, Хладнокровные.

Редкие подразделения

Машина Древних Богов

7 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Арканодон	6	2	0	5	6	5	1	3	5
Машина	-	-	-	-	7	3	-	-	-

Машина древних закреплена на спине Арканодона, редкого вида ящера, который обитает в самых темных глубинах Люстрии. Машина повелевает ужасающими силами, а сам Арканодон по настоящему страшен в битве. Ярость Древних Богов и древнего ящера вместе способны повернуть вспять любую битву.

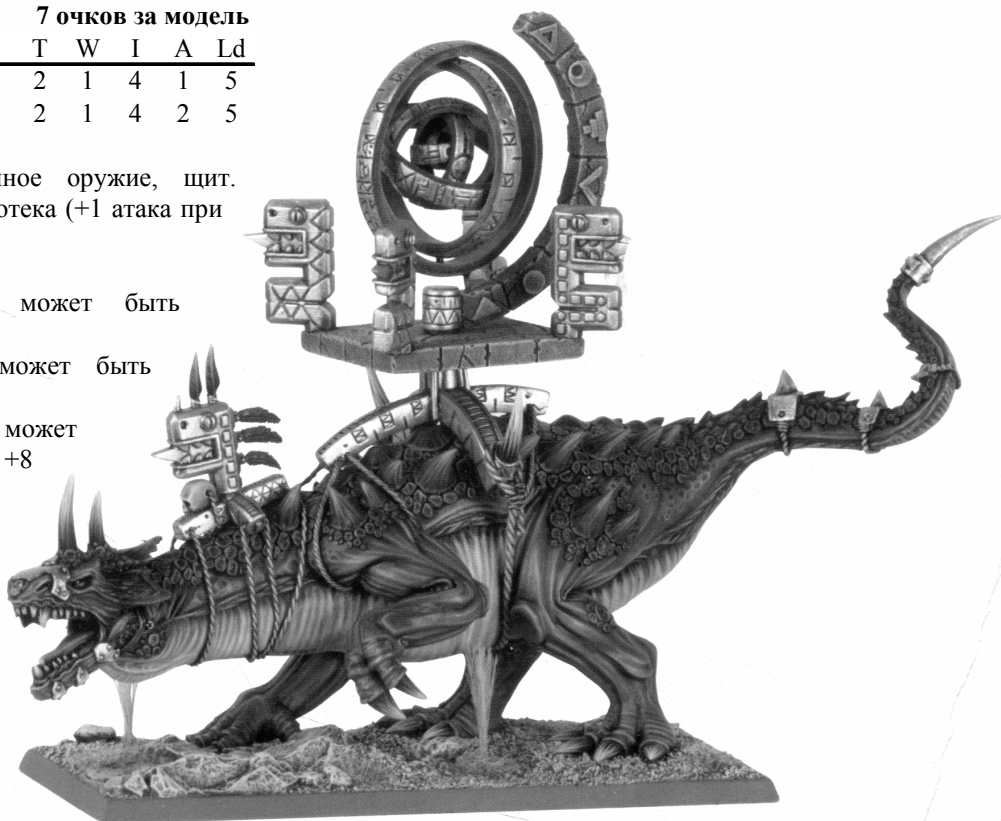
Размер подразделения: 1 Арканодон. Он поставлен на подставку размером 50 на 100 мм и имеет силу подразделения в 8.

Специальные правила.

Чешуйчатая Шкура (4+), Хладнокровный, Вызывает Ужас, Большая цель, Упорный, Иммуниен к Панике.

Таранные Попадания. При нападении Арканодон наносит D6 таранных попаданий также как и колесница, со своей силой.

Мощь Древних. Машина Древних Богов стреляет так же как и Камнемет, как описано в основной книге правил Warhammer. В дополнение попадания от Машины считаются Огненными и Магическими. Машина не имеет команды как таковой, но при стрельбе по ней попадания распределяются между Машиной (1-4) и Арканодоном (5+). Сама машина не может быть атакована в ближнем бою, вы должны вести бой с Аракнаноном. Машина имеет арку обзора в 360 градусов и ее не надо поворачивать лицом к цели. Если по таблице Осечек выпадает 1, то вся модель удаляется вся как погибшая.



ТЕХЕНХАУИН, ПРОРОК СОТЕКА

Техенхауин вел свои Багровые Орды на длительные войны против скейвенов клана Чумы. Он является воплощением священного гнева Бога Сотека и его судьбой является привести его на землю во всей его мощи. Техенхауин вел своих Красногребенных родственников на битвы против крысиного народа и после каждой битвы самолично приносил в жертву всех захваченных в плен грызунов. Несмотря на то, что Сланы этого не понимали, Техенхауин сыграл ключевую роль в сохранении плана Древних в неприкосновенности и отражении вторжения мерзких, противных природе, крыс.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Техенхауин	6	6	4	4	3	3	6	3	8
Змеиная Волна	-	2	-	2	-	-	2	D6	-

Техенхауин занимает слот Лордов и может быть использован только в армии Багровой Орды. Он должен быть использован только так, как описано ниже и не может получать дополнительного вооружения и магических предметов.

Очки. 350

Вооружение. Клинок Змеиный язык

Магия. Техенхауин является магом 3 уровня и может использовать школы Небес или Зверя.

Специальные правила

Амфибия, Хладнокровный, Чешуйчатая кожа (5+), Красный Гребень, Марка Сотека.

Щит Сотека. Сам Змеиный Бог оказывает благосклонность самому верному из своих детей. Техенхауин имеет магический спас бросок на 5+.

Чешуя Великой Змеи. Техенхауин одет в доспех, сделанный из чешуи древней и мумифицировавшейся змеи, обнаруженной в окрестностях Чакуа. Эту змею до сих пор почитают как древнего аватара Змеиного Бога. Чешуя дает Техенхауину Чешуйчатую кожу на 5+.

Волна змей. Техенхауин всегда окружен ордой мелких змей, которые сопровождают его везде где бы он не шел. Змеи наносят в ближнем бою дополнительные D6 атак, как это описано в их профиле. Змеи не могут быть выбраны целью для атак в ближнем бою и со смертью Техенхауина удаляются вместе с ним.

Техенхауин может присоединяться только к Стаям Джунглей. Если он делает это он становится Скирмишером и Непокколебимым. Он также может использовать специальное правило «Берегитесь Сэр!» (Шшшшш-чпок) на общих основаниях. В одиночестве Техенхауин считается как одиночный пеший персонаж с подставкой 20 на 20. Он имеет Силу Подразделения в 3.

Магические предметы

Тотем Сотека

Техенхауина всегда сопровождает младший помощник скинк, который несет с ним табличку с самой могучей частью пророчества Сотека. Помощник не считается отдельной моделью.

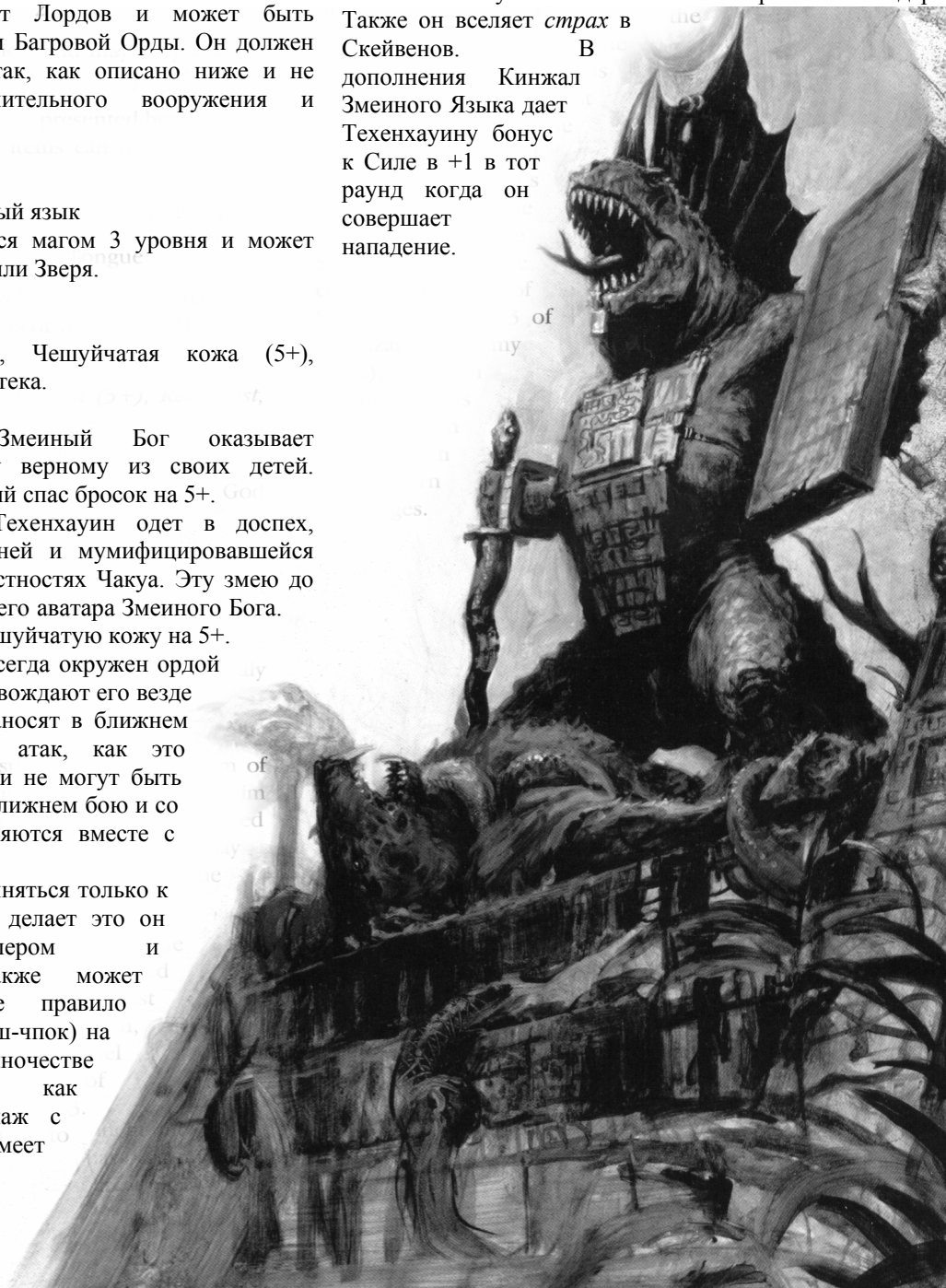
Если Техенхауин присоединяется к Стаям Джунглей это подразделение стай может использовать правило Регенерации, но только на 6+.

Кинжал Змеиного Языка

Это жертвенный кинжал, похожий на те, которые известны под именем Кинжал Сотека. Но судя по всему это самый первый из таких кинжалов, самый могучий и древний. Его создали лучшие оружейники Чакуа. Носитель получает способность Смертельного Удара.

Также он вселяет *страх* в Скейвенов.

В дополнения Кинжал Змеиного Языка дает Техенхауину бонус к Силе в +1 в тот раунд когда он совершает нападение.



ЧУМНОЙ ДВОР ЛОРДА НУРГЛИЧА

Скейвены Клана Чумы несут свои болячки и болезни в знак своей верности своим нечистым богам. Изначально небольшая банда скейвенов проникла в Новый Свет, но все они пали жертвами тропических болезней. Они умирали до тех пор, пока последний оставшийся в живых Скейвенов не заключил пакт с новым богом, который открыл им всю прелесть болезней и коррупции. Они приняли свои болезни как дар, и были награждены невиданной стойкостью, которая позволяла им просто игнорировать тривиальные лесные чумы.

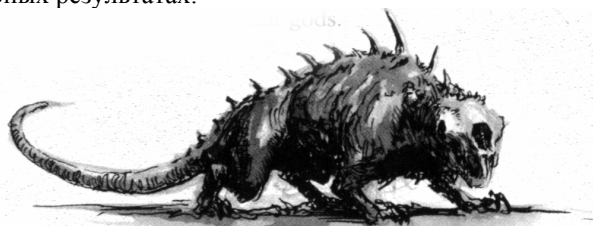
Воинский Лист Чумного Двора

Лорды	Нурглич (обязателен) Чумной Лорд Чумной Понтифик
Герои	Чумной Жрец Гниющий Шаман Чумной Аббат
Основные	1+ Чумные Монахи 0-1 Стаи Чумных Крыс Чумные Акколиты Чумные Рабы
Специальные	Чумные Курильщики (не должны подчиняться правилу Последователя)
Редкие	Бешенные Гигантские Крысы Безумные Крысы Людоеды Крысиное порождение

Котел Тысячи Чум

Котел работает точно также как и Вопящий Колокол, со следующими исключениями.

- Колет может присоединяться ТОЛЬКО к подразделению Чумных Монахов. Это подразделение никогда не теряет свое Бешенство, до тех пор пока Котел с ними.
- Котел не звонит так, как звонит Колокол (что не удивительно). Вместо этого Понтифик может использовать колокол в магическую фазу для того чтобы сотворить заклинание Чума, точно также как и связанное заклинание. Если Котел получает попадание с силой 7, и проходит свой магический спас бросок, это не вызывает никаких дополнительных эффектов.
- Для того чтобы определить силу связанного заклинания (Чумы), игрок скейвенов должен решить сколько кубиков он будет кидать: один, два или три. Сумма выпавших на кубиках чисел и будет силой связанного заклинания. На результат 13 чума сотворена с Непреодолимой Силой. Если среди кубиков будут дубли или три одинаковых значения, то Котел испытывает те же обломы что и Колокол при подобных результатах.



Лорды

Чумной Лорд	130 очков за модель									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Чумной Лорд	5	6	3	4	5	3	6	4	7	

Вооружение. Ручное оружие

Дополнения.

- Может набрать магических предметов из числа Распространенных или Скейвенских на общую сумму до 100 очков.
- Может нести Чумную Курильницу за +24 очка, цеп за +6 очков или дополнительное ручное оружие за +6 очков.

Специальные правила. Бешенство.

Чумной Понтифик	145 очков за модель								
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Чумной Понтифик	5	4	3	4	5	3	4	2	6

Вооружение. Ручное оружие

Магия. Понтифик является магом 2 уровня. Он всегда знает заклинания Ядовитое Дыхание и Чума (из Школы Рогатой Крысы). Он также имеет два кусочка варп-камня.

Дополнения.

- Может быть магом 3 уровня за +60 очков. При этом он в дополнение знает заклинания Смертельное Бешенство и получает дополнительный кусочек варп-камня.
- Может ехать в бой на Котле Тысячи Чум за +200 очков.
- Может набрать магических предметов из числа Распространенных или Скейвенских на общую сумму до 100 очков.
- Может нести Чумную Курильницу за +24 очка, цеп за +6 очков или дополнительное ручное оружие за +6 очков.

Специальные правила. Бешенство.

Герои

Знаменосец армии. Один Чумной Жрец в армии может быть знаменосцем армии за +25 очков.

Он не может иметь дополнительного вооружения, но может нести магическое оружие, не требующее двух рук для использования.

Он может нести магическое знамя без ограничений по стоимости, но при этом он не может брать никаких других магических предметов.

Гниющий Шаман	65 очков за модель									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Гниющий Шаман	5	3	3	3	4	2	3	1	5	

Вооружение. Ручное оружие

Магия. Шаман является магом 1 уровня. Он всегда знает заклинание Ядовитое Дыхание (из Школы Рогатой Крысы). Он также имеет один кусочек варп-камня.

Дополнения.

- Может быть магом 2 уровня за +45 очков. При этом он в дополнение знает заклинания Чума и получает дополнительный кусочек варп-камня.

- Может набрать магических предметов из числа Распространенных или Скейвенских на общую сумму до 50 очков.
- Может нести Чумную Курильницу за +14 очка или дополнительное ручное оружие за +4 очков.

Специальные правила. Бешенство.

Чумной Аббат 65 очков за модель

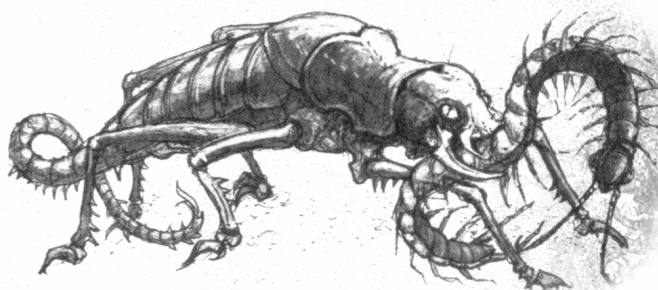
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Чумной Аббат	5	5	4	4	5	2	6	3	6

Чумные Аббаты это лидеры армий Клана Чумы, которые еще не приняли ранг Чумного Жреца.

Вооружение. Ручное оружие

Дополнения.

- Может набрать магических предметов из числа Распространенных или Скейвенских (кроме предметов Только для Клана Чумы) на общую сумму до 50 очков.
- Может нести двуручное оружие за +4 очка, цеп за +4 очков, дополнительное ручное оружие за +4 очков или алебарду за +4 очка.
- Может иметь либо легкий доспех за +2 очка либо тяжелый за +4 очка.



Основные подразделения

Чумные Акколиты 6 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Акколит	5	3	3	3	4	1	4	1	5
Лидер	5	3	3	3	4	1	4	2	5

Чумные Акколиты это Клановые Крысы которые еще не приняли ранг Чумных Монахов. Они уже неизлечимо больны, но немногие из них доживают до посвящения в Монахи.

Размер подразделения. 20+

Дополнения.

- Все модели в подразделении могут иметь дополнительное ручное оружие за +2 очка.
- Один Акколит может быть музыкантом за +5 очков
- Один Акколит может быть знаменосцем за +10 очков
- Один Акколит может быть лидером за +10 очков

Чумные Рабы – 3 очка за модель

На чумных рабах клан Чумы испытывает свои новые чумы и болезни. Их жизнь трудна, но к счастью коротка.

Чумные арбы во всех отношениях считаются Рыбы Клана (как описано в книге армий Скейвенов). Они не могут брать щиты или копыя, но могут взять цепи за +2 очка за модель.

Специальные правила. Неценные, Облако Мух (-1 на попадание в ближнем бою по Рабам), Умирующие (В конце каждой фазы движения Скейвенов подразделение теряет D6 моделей).

Бешенные Гигантские Крысы 5 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Крысы	6	3	0	3	3	1	4	1	3

Вместе с кланом Чумы в Люстрию прибыл и небольшой контингент Клана Творцов со своими тварями. Вскоре погонщики погибли от болезней, а их твари одичали и по большей части растерли все свои навыки дрессировки. Гигантские крысы стали бесконтрольно плодиться в джунглях. Во время войны монахи Клана Чумы сгоняют их в большие стаи и направляют на врага.

Размер подразделения. 10+

Вооружение и доспехи. Нет

Специальные правила. Бешенство.

Редкие подразделения

Безумные Крысы Людоеды – 50 очков за модель

Без своих погонщиков Крысы Людоеды вернулись к своим самым примитивным инстинктам.

Специальные правила. Вызывают Страх, Бешенство.

Это эффективно Крысы Людоеды без погонщиков, которые не должны подчиняться правилу Смешанное Подразделение. Соответственно они могут выстраиваться так, как им нравится и следовать всем правилам для Скейвенов.

Крысиное Порождение 75 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Порождение	6	3	0	4	5	3	2	D6	10

Путь к чумной славе долог и тернист, и мало кто может его выдержать. Тех, кто не справляется, ждет жуткая трансформация.

Размер подразделения. 1

Сила подразделения. 3

Размер подставки: 40 на 40 мм

Специальные правила. Упорный, Вызывает Страх, Ядовитые Атаки. Количество атак следует кидать в начале каждой фазы ближнего боя.



НУРГЛИЧ, ЧУМНОЙ ЛОРД КЛАНА ЧУМЫ

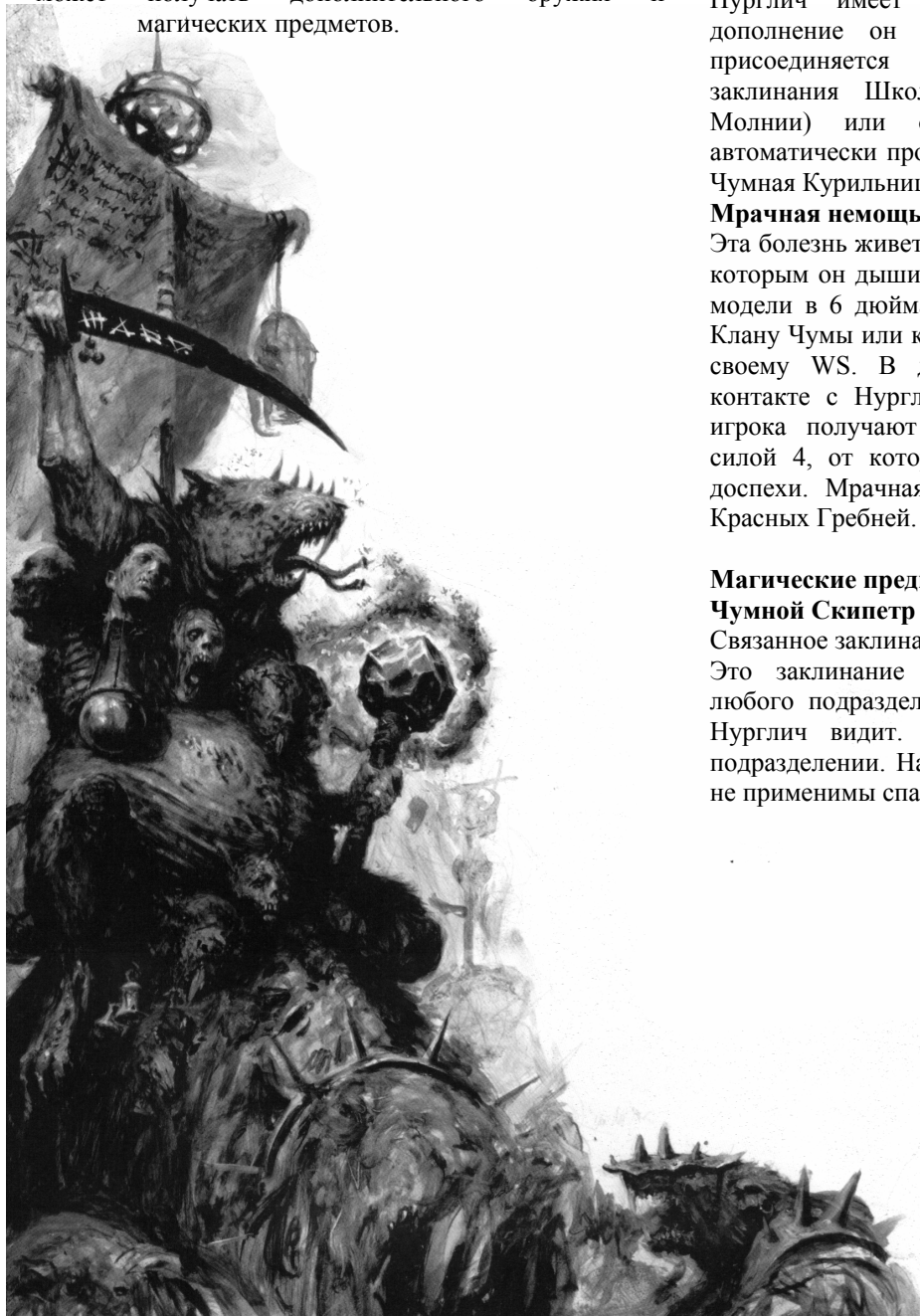
Нурглич был не только первым лордом новообразованного клана Чумы, он был тем скейвеном который первым оторнул Рогатую Крысу и всем сердцем принял своего чумного бога.

Стоимость: 575 очков

Вооружение. Нурглич несет Клинок Нурглича (который описан в книге армий Скейвенов). Сам Нурглич и его клеврет Билоус несут чумные курильницы.

Доспех: нет

Нурглича сопровождает его помощник Билоус и он едет на спине гигантской крысы, которую он зовет просто Тварь. Они вместе имеют единый профиль. Нурглич должен быть использован так, как это описано здесь и не может получать дополнительного оружия и магических предметов.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Нурглич и его свита	5	6	3	4	5	5	4	6	7

Магия. Нурглич является магом 3 уровня. Он всегда знает заклинания Ядовитое Дыхание, Смертельное Бешенство и Чума (из Школы Рогатой Крысы). Он также имеет три кусочка варп-камня.

Специальные правила

Ужас, Сила подразделения 3, Ненависть (ко всем), Бешенство.

Чумное вдохновение.

Модели в армии Нурглича никогда не теряют Бешенства до тех пор, пока он жив.

Отпрыск коррупции.

Нурглич имеет 5+ магический спас бросок. В дополнение он и подразделение, к которому он присоединяется никогда не получают раны от заклинания Школы Рогатой Крысы (кроме Врп-Молнии) или от Школы Нургла. Они также автоматически проходят тесты, которые требует пройти Чумная Курильница.

Мрачная немощь.

Эта болезнь живет в Нургличе и наполняет даже воздух, которым он дышит. Все подразделения, которые имеют модели в 6 дюймах от Нурглича не принадлежащие к Клану Чумы или к Чумному Двору имеют пенальти в -1 своему WS. В дополнение все модели в базовом контакте с Нургличем в конце любого хода любого игрока получают одно автоматическое попадание с силой 4, от которого не применимы спас броски за доспехи. Мрачная Немощь не оказывает влияния на Красных Гребней.

Магические предметы

Чумной Скипетр

Связанное заклинание с силой 5

Это заклинание может быть использовано против любого подразделения в 18 дюймах от него, которое Нурглич видит. Киньте D6 за каждую модель в подразделении. На 6 модель получает рану, от которой не применимы спас броски за доспехи.

ПРАВИЛА БОЯ В ДЖУНГЛЯХ

Приведенные ниже правила позволяют игрокам вести игры в условиях джунглей. Это в первую очередь относится к компании в Люстрии. Самые важные правила определяют чем отличается бой в джунглях от боя на более открытых участках местности. В условиях джунглей подразделения часто принимают рассеянное построение, но есть ряд нюансов, которые определяют их поведения и боевые возможности.

Вторая не менее важная часть правил описывает опасности самих джунглей, как пассивные, например зыбучие пески или ядовитые растения, так и активные, то есть местных аборигенов или лесных монстров. Это делает джунгли опасным местом ведения войны.

Третья часть этих правил содержат сценарии, специально созданные для того, чтобы подчеркнуть и вывести на первый план то, что бой ведется в джунглях, а не в обычных условиях. Думаю вы часто видели фильмы или читали книги в которых отважная банда искателей сокровищ выступает в поединок с дикими и опасными обитателями джунглей за несметные сокровища, или где одинокий герой должен спастись от преследования разгневанных туземцев или других, менее материальных угроз. Эти сценарии позволят вам обыграть эти сюжеты на игровом столе.

Джунгли и Леса всего мира

Несмотря на то, что эти правила были написаны для того чтобы отразить опасности джунглей Люстрии, в старом и новом свете есть много других, не менее опасных мест, например дикие леса Империи или Роковые Рощи Наггарота. Правила ведения боя в джунглях могут быть использованы и для отображения бит в этих местах. Вы можете изменять и адаптировать эти правила под свои собственные игры, сценарии и компании.

Размер игр

Игры в условиях густых лесов или непроходимых джунглей несколько более комплексны, многогранны и сложны, чем бои на полях Империи и в пустынях Арабии. В результате с начала вам лучше использовать армии меньшего размера, например на 100 или 1500 очков, для того чтобы освоить правила войны в джунглях. Использование армий меньшего размера придаст играм больше авантюризма, ибо с небольшими армиями гораздо легче представить что это не полномасштабная битва, а небольшая стычка группы искателей сокровищ. Большая часть сценариев и правил писались с расчетом именно на это.



БОИ В ДЖУНГЛЯХ

Джунгли Люстрии это опасное и лишенное света место, где смерть приходит часто и во многих лицах, от болезни, яда или от неожиданно засады. Самые дальние регионы джунглей практически непроходимы даже для туземных Лизардменов, и никто не знает что за ужасы скрываются под покровом лесов, ожидая глупого и неосторожного себе на поживу. Другие регионы более доступны, но и они требуют от исследователей глубоких знаний местности и часто редких и высокооплачиваемых проводников.

Перенос битвы в джунгли окажет глубокое влияние на суть и ход вашей игры. На обычном поле боя коробки пехоты маневрируют для сокрушительного нападения и ряды стрелков осыпают противника стрелами и пулями. Эта тактика будет неприменима в джунглях. Области густой растительности сильно ограничивают маневр построенных в плотное построение отрядов, а также существенно сужают углы и дальность стрельбы.

Теперь, когда мы перечислили все то что вы не можете делать в джунглях, пришло время перечислить то, что вы можете и должны делать. Битва в густом лесу это битва маневра, когда все армии маневрируют друг вокруг друга, пытаясь обойти противника, и пуская небольшие банды скирмишеров вперед, чтобы те отвлекали и беспокоили противника. В такой обстановке опытный генерал может заманивать отдельные полки противника в смертельные ловушки и уничтожать их практически мгновенно, нанося удары с тыла и открытых боков. Победа достается тому полководцу, которые использует более гибкую тактику, и тому, кто лучше использует преимущества ландшафта. Тот кто не усваивает эти уроки сразу редко когда получает второй шанс совершить ту же ошибку!

Как много ландшафта?

Количество ландшафта, которое выставляете на стол, зависит от многих факторов. Каждый сценарий дает вам краткие рекомендации по поводу того, какое количество ландшафта и где надо использовать.

В обычных случаях мы рекомендуем чтобы от трети до половины стола было закрыто ландшафтом, который классифицируется как джунгли. На столе также может быть расположено небольшое количество непроходимых элементов джунглей. Также вы можете по требованию сценария или по своему желанию добавить болота или руины, но их должно быть два или три элемента, не более. Вся остальная часть стола является открытой местностью.

Пороховое оружие

То что порох надо держать сухим, было понятно с самого момента изобретения порохового оружия. Но в условиях высокой влажности джунглей Люстрии это делать не так просто. Это сильно уменьшает эффективность порохового оружия. Иногда порох отсыревает и такое оружие вообще становится непригодным к употреблению.

После того как подразделение, вооруженное пороховым оружием, объявило намерение стрелять (или использовать реакцию Стоять и Стрелять) киньте D6. На 1 порох отсырел и оружие теряет свою способность Бронебойности. Однако на 6 стрелки попытались компенсировать отсыревание пороха бОльшим зарядом. Оружие прибавляет 2 к своей силе выстрела, но не может быть использовано до конца игры.

Пороховое оружие (список может быть расширено со временем). Мушкетеры и пистолеты Империи и Гномов, пушки, Джебайлы и пистолеты скейвенов, пушки и пистолеты Огров.

Летающие подразделения

В условиях когда бой ведется под густыми кронами деревьев, летающие существа испытывают определенные неудобства. Они конечно могут спуститься к самой земле и парить, лавируя между стволами и ветвями, но такой маневр нельзя осуществить на большой скорости. Все виды летающих существ с Силой Подразделения 1 могут летать только на 15 дюймов, вместо 20. Летающие существа с Силой Подразделения больше 1 могут летать только на 10 дюймов.

На пятый день нашего похода мы потеряли еще одного члена нашей экспедиции, но на этот раз он погиб по природным причинам, а не из-за болезни или отравления. Когда мы двигались на север вдоль быстрого, но неглубокого потока, один из членов экспедиции неожиданно остановится и с ужасом указал нам на что то, происходящее у его ног. Все заметили что толстое черное щупальце медленно обвивает его ногу. Прежде чем кто-то успел что либо предпринять, щупальце дернуло его со страшной силой и утащило под воду, которая немедленно вспучилась и окрасилась кровью. Почти сразу вода успокоилась и наступила тишина. Нас всех обдало потоком крови и грязи со дна потока, и когда я прочистил свои глаза я понял что я один. Все мои соратники бросились наутек, проявив хорошую реакцию и мудрость в этом отношении. Я тоже присоединился к ним.

Путевой журнал Йохана Бексбейна, день пять

Ландшафтные правила

Перед игрой все игроки должны четко определить для себя и для других что конкретно представляет собой каждый элемент ландшафта. Это верно для любого типа игры, но здесь это имеет гораздо большее значение, ибо ландшафта на столе много и он имеет весьма разнообразные свойства, сильно влияющие на возможности обоих игроков.

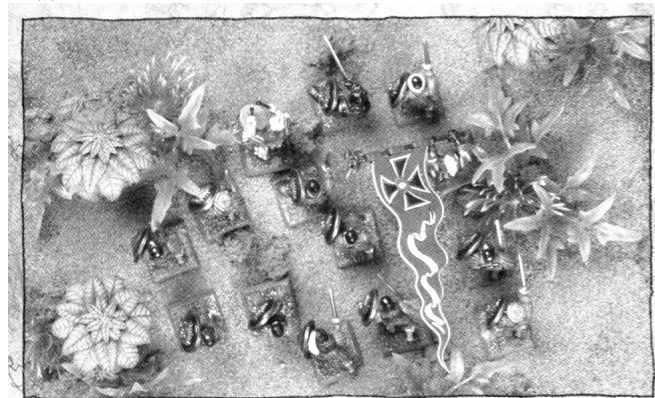
Ландшафт разбит на следующие типы.

Подлесок

Даже открытые территории, например вокруг храмов или озер Люстрии, зарастают густым кустарником и ползучими лианами, которые несмотря на малый рост, могут сильно затруднить передвижение.

Элементы, которые обозначены как подлесок, считаются элементами трудного ландшафта в отношении движения, но не дают никаких других бонусов и пенальти, не блокируют линию видимости и не дают укрытие от стрельбы.

Модели, которые игнорируют пенальти за движение от лесов, также игнорируют пенальти и от подлесков.



Нормальные джунгли

Далее в таблице доступности следуют так называемые нормальные джунгли.

В общем и целом эти элементы следует считать как леса, и все правила для лесов применимы к ним в полном объеме.

Густые джунгли

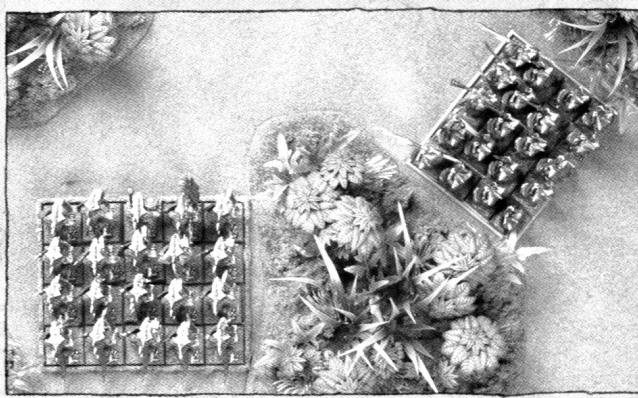
Некоторые места в джунглях заросли настолько плотно, что по ним практически нельзя пройти, если вы специально не тренировались для преодоления такого типа препятствий.

Все правила для нормальных джунглей применимы и к густым джунглям, за исключением того что эти элементы ландшафта считаются как непроходимый ландшафт для всех моделей, кроме Скиммишеров. Также они дают Твердое укрытие. Модели, которые игнорируют пенальти к движению в лесах, также не могут входить в Густые Джунгли, если они не Скиммишеры.



Непроходимые джунгли

Непроходимые джунгли это во всех отношениях Непроходимые элементы ландшафта, даже для скиммишеров и для тех моделей, которые игнорируют пенальти к движению в лесах.



Реки

Континент Люстрии пронизан многочисленными потоками и реками, так что ни один путешественник на своем пути по Новому Свету не сможет пройти не замочив ног.

В общем и целом реки считаются как трудный ландшафт.

Если у вас на столе находится большая и широкая река (от 6 дюймов и шире), то вы можете указать, в какую сторону она течет. Движению по течению реки считается как движение по трудному ландшафту, а движение против течения невозможно, даже под углом. Модели со специальным правилом Амфибии (aquatic) могут двигаться по течению без пенальти и против течения как по трудному ландшафту.

Руины

Несмотря на то что большая часть континента занята болтами и джунглях, на ней также процветает большая континентальная цивилизация, и ее следы можно видеть везде и всюду, в основном в виде руин и пустых банок из под пива. Большая часть таких руин представляют собой постройки Лizardменов (в то время как большая часть банок происходит из под пива Heineken) хотя можно встретить руины и других рас, например Азур, Друции или еще более древних, ныне забытых народов. Несмотря на то, что это руины, Маги-Жрецы Лizardменов часто озабочены теми реликвиями, которые могут храниться там, так что многие разрушенные города имеют гарнизоны.

Руины являются трудным ландшафтом, дают Твердое укрытие и некоторые их секции (которые следует определить заранее) являются препятствиями.

СВОБОДНОЕ ПОСТРОЕНИЕ

Большие отряды солдат, выстроенные в плотное боевое построение, испытывают большие трудности при перемещении по лесам и джунглям. Их марш замедляется до еле-еле заметного поползновения, если они пытаются преодолеть препятствия, при этом сохраняя свой строй. Для того чтобы перемещаться более быстро многие командиры начали применять так называемое Свободное Построение, правила на которое описаны далее.

Принятие свободного построения

Любое пехотное подразделение, целиком состоящее из моделей с Силой Подразделения 1, не ведущее ближний бой и не бегущее может принять Свободное Построение в начале своей Фазы «Остальных Перемещений». Принятие Свободного Построения во всех отношениях считается как Реформирование, за исключением того, что если в подразделении есть музыкант, подразделение не теряет при этом своего движения. При преобразовании ни одна модель не может сместиться на дальность большую чем ее движение, и любая модель в конце реформирования должна находиться в 1 дюйме от другой модели того же подразделения.

В фазу «Остальных Перемещений» подразделение может вернуться обратно к плотному стою. Это во всех отношениях считается как Реформирование, за

исключением того, что если в подразделении есть музыкант, подразделение не теряет при этом своего движения.

Формация

Подразделение в Свободном Построении может использовать правила Скиммишеров, со следующими исключениями.

Такие подразделения не могут маршировать (или удваивать свое движение) если начинают свое движение в 8 дюймах от противника.

При стрельбе по такому подразделению противник не получает штрафа в -1 на попадание.

Подразделение в Свободном Построении не может стрелять.

Порядок проведения боя

Определите сценария

Расположите ландшафт

Рассортируйте ландшафт по типам

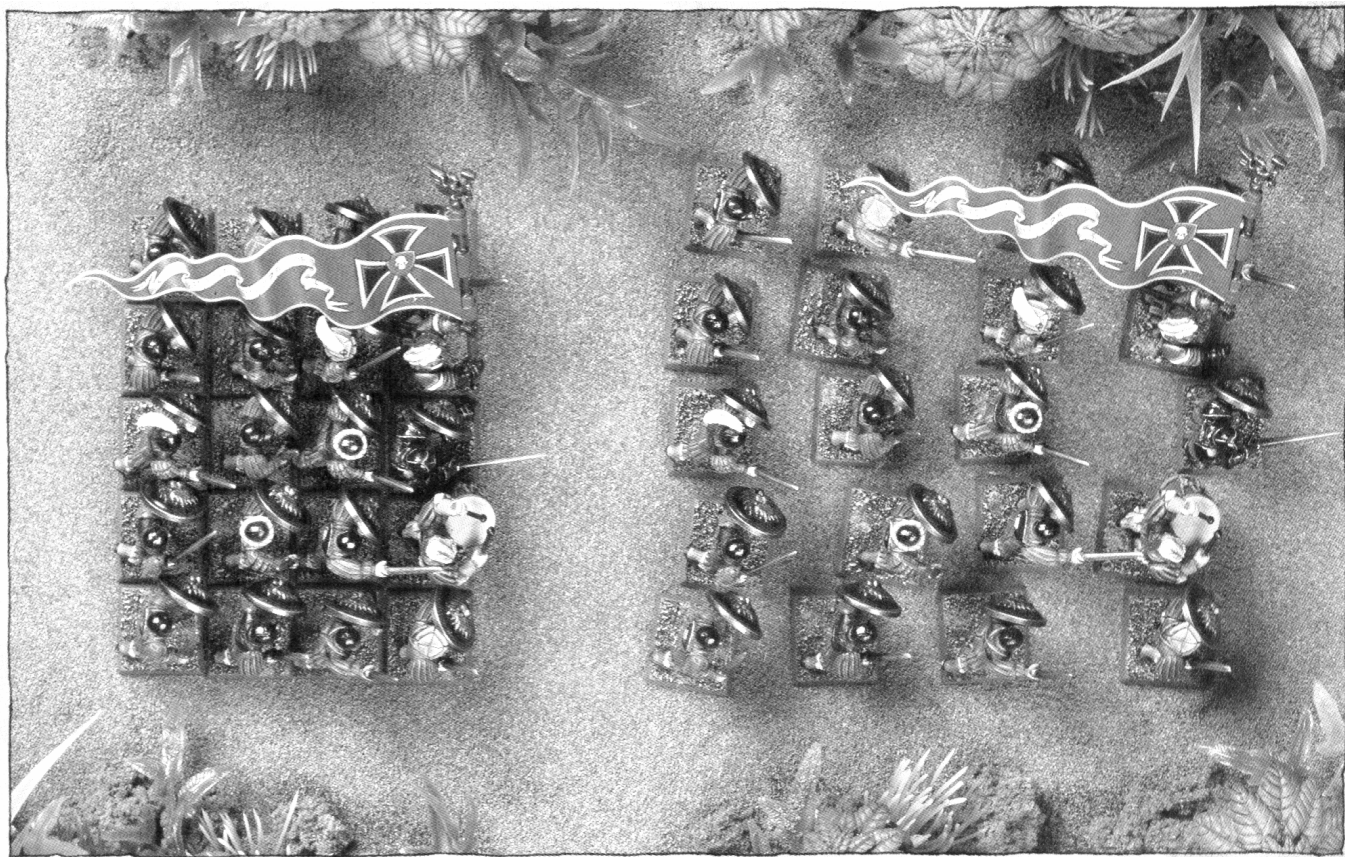
Расставьте свои подразделения в соответствии с требованиями сценария

Киньте кубик за События

Определите количество Событийных Очков

Определите кто ходит первым

**СОКРУШИТЕ ВСЕХ КТО ВАМ
ПРОТИВОСТОИТ!**



СОБЫТИЯ

(СЛУЧАЙНОСТИ И МЕСТНЫЕ УСЛОВИЯ)

Многие уверены в том что попытка проникнуть в джунгли Люстрии это самая большая глупость в жизни приключенца (и часто последняя), и они недалеко от истины. Но и награды, которые вы можете найти в глубинах джунглей велики: сокровища, магические предметы, древние тексты и прочее. Но многих земли Люстрии приветствуют не удачей, а напастями и опасностями. Смерть в Люстрии может прийти во многих лицах, ни одно из которых не является приятным.

Ниже приведена таблица событий, которые могут произойти с вашей армией до ее расположения на поле боя. Некоторые события (но немногие) принесут вашей армии преимущество над противником, в то время как остальные (большая их часть) нанесут вашей армии большой вред. Опытный генерал сможет с блеском использовать представившиеся возможности или компенсировать несчастье, постигшее его или его солдат.

Некоторые сценарии имеют свои ограничения по применению той таблицы. В некоторых сценариях по этой таблице кидает один игрок, в некоторых оба.

Эффектов этих событий применяются после расстановки, но до того как будет кинут кубик на первый ход.

Киньте D6 для того чтобы определить, кто первым будет кидать по этой таблице – победивший игрок может выбрать, будет ли первым кидать он или его противник. Лизардмены должны перекинуть события, помеченные знаком *.



Таблица событий

2D6	Результат
2-3*	Страшная влажность. Влажность сильнее всего сказывается на боеспособности подразделений с хорошими и тяжелыми доспехами. Подразделения со спас броском 5+ и лучше (не считая спас броски за Чешуйчатую Кожу) имеют штраф к параметру движение в -1.
4	Тропический шторм. Шторм продолжается D3 ходов, начиная с первого. Все движение считается как движение через трудный ландшафт, и дальность всей стрельбы (включая заклинания типа Магическая Стрела) уменьшается в два раза. Горючие модели не считаются таковыми до тех пор пока идет шторм.
5*	Безнадежно Потерянные. Одно подразделение противника, по вашему выбору может быть отодвинуто назад на 8 дюймов по прямой линии. Ориентация подразделения должны быть сохранена. Оно не может таким образом выйти за край стола или быть вдвинуто в непроходимый элемент ландшафта. Если оба игрока кинули это событие, то следует кинуть кубик, в каком порядке игроки будут двигать чужие подразделения. Следует иметь в виду что это событие и событие «Туземные проводники» не может быть использовано в один раунд.
6	Я первый! Если в сценарии используется бросок на «кто ходит первым», то вы получаете бонус +1 к этому броску. Если в сценарии такой бросок не используется, перекиньте.
7	Все нормально. Ничего не происходит, хорошего или плохого.
8-9	Туман. Над полем боя висит густое облако испарений. Дальность всей стрельбы (но не включая заклинания типа Магическая Стрела) уменьшается в два раза.
10-11*	Туземные проводники. Одно дружественное подразделение может быть переставлено на дальность до 8 дюймов. Если оба игрока кинули это событие, то следует кинуть кубик, в каком порядке игроки будут двигать чужие подразделения. Следует иметь в виду что это событие и событие «Безнадежно потерянные» не может быть использовано в один раунд.
12*	Чумка. Одно ваше подразделение по вашему выбору на всю битву имеет штраф в -1 к Силе, и кидает на один кубик меньше при преследовании или убегании.

ТУЗЕМНЫЕ ФОРМЫ ЖИЗНИ

В то время как две ваши армии занимаются истреблением друг друга, местные жители не сидят сложа руки. В битве вы можете нарваться на ядовитые цветы, о которых даже не подозревали у себя в Империи или на змей, один укус которых может обратить ваших солдат в трупы.

Событийные Очки

Перед игрой киньте D6+6. Это количество Событийных Очков, которое может потратить каждый игрок за время игры.

Фаза туземцев

События и неприятности, описанные в этой части происходят в специальную фазу, так называемую фазу Туземцев. Эта фаза происходит между фазой Магии и фазой Стрельбы.

В начале каждой фазы Туземцев проверьте события, которые произошли в предыдущие фазы. Далее выберете один элемент ландшафта (лес, джунгли, болота). Киньте 2D6 и проконсультируйтесь с таблице ниже. В одну фазу вы можете сделать любое количество бросков, но один элемент ландшафта может подвергаться воздействию только один раз в фазу. Один бросок по таблице

стоит 2 Событийных очка. Бросок за джунгли (любого типа) стоит одно Событийное очко. Положите соответствующий маркер на соответствующий элемент ландшафта. Эффект Событий вступает в действие так, как в нем написано. События, кинутые в предыдущие раунды, продолжают действовать и в последующие раунды, и их действия наступает в начале Фазы Туземцев каждого игрока.

Дальность событий

Положите большой шаблон центром на середину маркера Событий. Подразделения, чья модель задета шаблоном, подпадает под действия этого события.

Повреждения

Подразделения проходят тесты на панику от ран, полученных в Фазу Туземцев по концу этой фазы. Повреждения распределяются как попадания от стрельбы. События, помеченные * не оказывают влияние на Лизардменов. Все повреждения считаются НЕ-магическими и Призрачные существа (например Баныши) не могут быть подвержены действия этих событий.

Таблица Туземных Форм Жизни

2D6 2-3*	Результат Туземное проклятие. Все попавшие под действия события подразделения должны пройти тест на панику.
4*	О, грибочек! Подразделение должно пройти тест на Лидерство. Если тест провален, то D6 моделей в нем удаляются как убитые, без спас бросков любого вида. Если это происходит, то подразделение становится Иммунным к Психологии до конца битвы. Трын траву косят, блин.
5	Топь. Подразделение получает D6 попаданий с силой 2 от которых не применимы спас броски за доспехи.
6	Все путем. Вместо расположения нового События, вы можете удалить один маркер события с того элемента ландшафта, который вы указали целью броска. Потратив еще одно Событийное Очко, вы можете удалить любой Маркер Событий с поля боя. Никакие другие маркеры событий не могут быть расположены на том элемента ландшафта, с которого вы при этом результата удалили уже существующий маркер.
7-8	Хищные растения. Подразделение получает D3 попаданий с силой 4.
9	Гигантские черви. Подразделение получает одно попадание с силой 6.
10-11	Зыбучие пески. Каждая модель в подразделение должны кинуть спас бросок за доспехи. Если модель КИНУЛА спас бросок, то она удаляется как убитая, без спас бросков любого вида. Модель без спас бросков не подвержены этому, и спас броски за Чешуйчатую Шкуру не учитываются при этом. То есть Ветеран заурус (5+ ЧШ) в легком доспехе и со щитом кидает спас бросок на 5+.
12	Туземные ловушки. Киньте D6 за каждую модель в подразделение, попавшем под действие этого события. На 1 модель удаляется как убитая, без спас бросков любого вида.

СЦЕНАРИИ

Приведенные ниже сценарии специально созданы для того, чтобы наилучшим образом помочь игре в соответствии с правилами боя в джунглях.

Эти сценарии концептуально отличаются от тех, которые приведены в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles. Они меньше ориентированы на отображения полномасштабных сражений на истребление противника и больше на отражения духа приключения в Люстрии, когда бой ведется не за абстрактную победу, а за вполне конкретные сокровища. Такие сценарии прекрасно подходят для того, чтобы использовать их в компании по отображению разграбления (ну по крайней мере попытке) сокровищ храмовых городов Люстрии.

D6	Сценарий
1	Возвышение Клана Чумы
2	Жертва Змеиному Богу
3	Авантюра Принца Родерика
4	Битва за Обсидиановую Колонну
5	Большое приключение Лорда Мелчина
6	Падение Къелла Красного Кулака

Выбор сценария

Если вы собираетесь сыграть с противником в условиях джунглей, то, скорее всего вы уже заранее с ним договорились о том какие у вас будут армии и какой сценарий вы будете играть. Вполне возможно что вы играете компанию и сценарий, а также условия уже предопределены исходом предыдущего боя или условиями компании. В большинстве случаев вам не требуется случайным образом определять сценария, но уж если вы хотите то ниже приведена таблица случайного определения.

Создание своего сценария

Отыгрыш своего собственного сценария это одно из самых интересных частей хобби, которая приносит заслуженное удовольствие. Вы можете сначала написать историю приключения ваших героев в темных джунглях Люстрии, а затем написать серию связанных сценариев, которых эти приключения будут отображены.

Изначально, консультируясь с картой, я предположил что цель нашего похода находится в десяти милях от нашего текущего положения. Это не более трех дней пути. В конце выяснилось что наша цель находилась на расстоянии 150 миль, и мы потратили на их преодоления три недели, потеряли жизни дюжины людей и наши запасы теперь истощены длительным походом. Я проклинаю незнакомые звезды, клянусь он меня дразнят.



ВОЗВЫШЕНИЕ КЛАНА ЧУМЫ

Пришествие в наш мир Клана Чумы было предвещено заражением родовых бассейнов Лизардменов к югу от города-храма Чакуа. Некогда благодатные озера заросли мерзкими водяными сорняками, и вместо того чтобы порождать здоровых и бодрых ящеров, они начал порождать мерзких мутантов, которые умирали через несколько часов после рождения. Когда весть об этом несчастье достигла Магов-Жрецов Чакуа, они послали когорту воинов для того чтобы та провела расследование.

На берегу Священного Озера Которое Отражает Облака, Лизардмены впервые встретились со Скейвенами. Они не имели опыта боя с таким противником. Скейвены тем не менее длительное время наблюдали за жителями Люстрии и выращивали специализированные болезни, которые должны были сломить их. Несмотря на героические усилия защитить Священные Озера, когорта была уничтожена вся, до последнего ящера. В конце битвы остатки разных отряда Заурусов соединились в единый хирд и приготовились к своему последнему бою, все ради того чтобы один единственный скинк-посланник сумел достичь города и донести весть о беде до Сланнов.

К сожалению Скинк нес не только послание, и в течении нескольких недель все население Чакуа пало от чумы. Так было ознменовано Возвышение Клана Чумы.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Обзор. Силы вторжения начали полномасштабную атаку на защищающихся. Одно присутствие одного солдата атакующих на священной земле осквернит ее навеки, и защитники готовы сражаться до последней капли крови, защищая свои священные земли.

Армии. Игроки набирают армии на равное количество очков в соответствии со своими Книгами Армий.

Поле боя. Ландшафт на поле боя располагается по согласию обоих игроков.

Расположение.

Защищающийся располагает в своей Зоне Защиты элемент ландшафта, который отображает цель атаки.

Защищающийся первым располагает свою армию в своей зоне расположения.

Далее атакующий располагает свою армию в своей зоне расположения.

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

Длительность игры. Игра длится шесть раундов.

Специальные правила

И атакующий и защищающийся оба должны использовать правила на События и Туземные Формы Жизни.

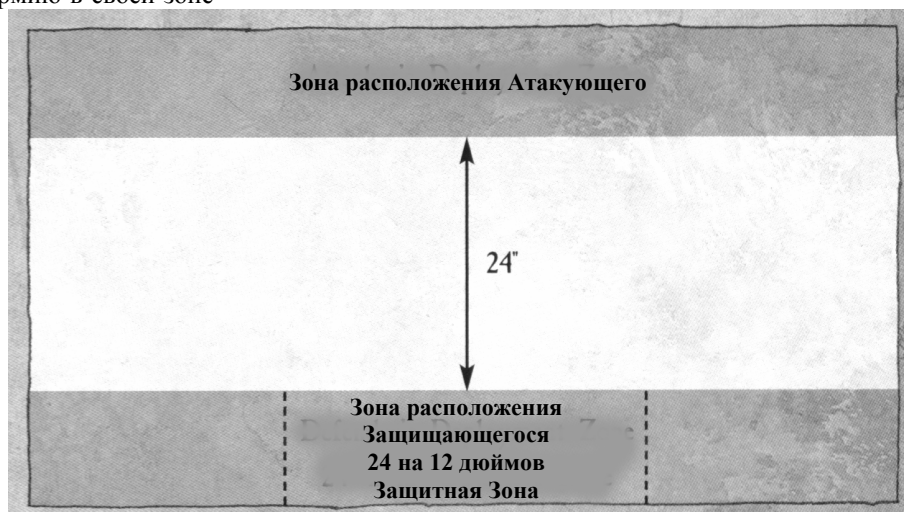
Святая земля. Цель Атаки считается священной землей. Модели, которые входят на поле боя

после первого раунда игры или появляются на поле боя благодаря заклинаниям (например Нежити Вампиров), не могут быть подняты не Священной земле и не могут войти не нее в тот же раунд, когда они были подняты (или появились). На священной земле нельзя располагать Маркеры Событий.

Условия Победы. Атакующий считается победителем, если он приведет в базовый контакт со Священной Землей хотя бы одну свою модель до конца игры, и она останется там до конца последующего раунда защищающегося.

Историческая Битва

Исторически эта битва произошла между атакующими силами Скейвенов и защищающимися силами Лизардменов. В те времена Клан Чумы еще не приобрел то вид, которым он известен сегодня, поэтому армия Скейвенов должен быть взята из Воинского Листа Чумного Двора Нурглича, но не может включать Котел Тысячи Чум. Считается что игрок Скейвенов автоматически выиграл бросок на первый ход, и может выбрать кто ходить первым. Армия Лизардменов не может включать Сланнов. В один слот Героев вы можете взять два Скинка Жреца.



ЖЕРТВА ЗМЕИНОМУ БОГУ

Когда Архаон, Лорд Конца Времен, начал свое вторжения в Старый Свет, в Новом Свете Морати, Королева темных Эльфов, начала свое вторжение в Люстрию, желая разграбить города-храмы и захватить их магические сокровища.

Одна из самых доверенных подручных Морати, волшебница по имени Карлисса, которую Морати любила более других, возглавила армию, которая обрушилась на город Ксотл. Карлисса думала что в горде расположен небольшой гарнизон и рассчитывала на легкую победу. Но она просчиталась. Ее армия попала в засаду, и была уничтожена до последнего человека. Сама она едва спасла свою жизнь, но попала в плен к Лизардменам.

Когда Морати узнала о том, что произошло, она впала в бешенство. Весть о том что ее любимая ученица (да и не только) не только потерпела поражения, но и попала в плен, чтобы быть принесенной в жертву Змеиному Богу, оскорбила ее до самой глубины ее темной души. Она отдала приказ вырвать неудачницу из лап Лизардменов и принести ее в Наггарот, чтобы самой с ней разобраться.

Призвав на помощь орды демонов Слаанеша, элитная армия Дручии прорвалась через орды Лизардменов, которые собрались для того чтобы наблюдать за жертвоприношениям волшебницы. Говорят что с небес спустились орды Фурий, которые разорвали на части жрецов-скинков и вырвали волшебницу из их лап.

Когда Карлисса пришла в себя, она поняла что избежала смерти под кинжалом скинка только для того чтобы встретить лицом к лицу более страшную и мучительную смерть от руки своей госпожи. Она кричала все время пока фурии несли ее в Наггарот.

СПАСЕНИЕ

Обзор. Армия Защищающегося захватила важного члена армии Атакующего. Атакующий должна вырвать товарища из рук Защищающегося до того как его принесут в жертву.

Армии. Игроки набирают армии на равное количество очков в соответствии со своими Книгами Армий.

Поле боя. Бой происходит на небольшой поляне посреди джунглей. Зона Цели Ландшафт должны быть относительно чистой от ландшафта. В ней следует расположить то место, где Карлисса приносит в жертву, и этот элемент считается как руины. Остальная часть поля боя заполняется по согласию обоих игроков.

Расположение.

Защищающийся располагается в указанной на карте зоне Алтаря. Он должен также расположить Героя или Лорда в базовом контакте с Алтарем. В зоне также может быть расположено одно дополнительное подразделение (гвардейцы Героя). Далее Защищающийся располагает всю свою остальную армию в своей зоне расположения.

Атакующий располагает свою

армию в своей зоне расположения.

Защищающийся располагает своих разведчиков.

Атакующий располагает своих разведчиков.

Кто ходит первым. Атакующий ходит первым.

Длительность игры. Игра длится шесть раундов.

Специальные правила

Время пришло! Защищающийся должен принести в жертву пленницу точно в определенное время, а именно в начала своего четвертого хода. Он конечно может принести ее в жертву раньше, но это существенно уменьшит то благорасположение, которое принесет ему эта жертва от его бога.

Для того чтобы правильно принести жертву, Защищающийся должен иметь персонажа в базовом контакте с алтарем. Персонаж не должен вести ближнего боя.

Победные очки за жертвоприношение.

Защищающийся приносит жертву в начале раунда 1 – 0 очков

Защищающийся приносит жертву в начале раунда 2 – 50 очков

Защищающийся приносит жертву в начале раунда 3 – 100 очков

Защищающийся приносит жертву в начале раунда 4 – 300 очков

Защищающийся приносит жертву в начале раунда 5 – 100 очков

Защищающийся приносит жертву в начале раунда 6 – 50 очков

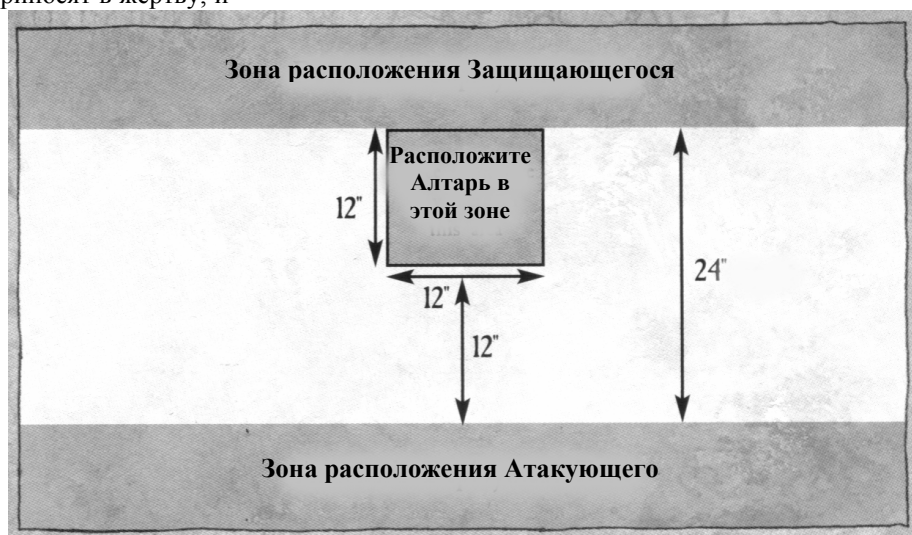
События и представители туземной жизни не могут быть сыграны в зоне Алтаря.

И атакующий и защищающийся оба должны использовать правила на События и Туземные Формы Жизни.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, с учетом тех победных очков которые будут получены за специальное правило Время Пришло.

Историческая битва

Эта битва произошла между силами Лизардменов и силами Культа Слаанеша во время событий известный как Шторм Хаоса. В базовом контакте с алтарем следует разместить Скинка Жреца. Темные Эльфы должны звять как минимум одно подразделение Фурий и одно подразделение Демонет. В этой битве Фурии не должны подчиняться правилу Нестабильности (которое описано в книге Орды хаоса) а Скинк Жрец является Непоколебимым.



АВАНТЮРА ПРИНЦА РОДЕРИКА

В 1847 году Бретонский Герцог Тутуал отправил своего всеми не любимого незаконнорожденного сына Родерика в поход в Новый Свет, надеясь, как многие говорили на то, что он не вернется.

Многочисленные истории рассказывают нам о том как Родерик прорывался через орды Лизардменов, грабил храмовые города и даже попытался напасть на Острова Амазонок. В конце концов он исчерпал свою удачу, когда напал на город Ксанхуапек, не понимая что это полностью функционирующий город, населенный тысячами Лизардменов, а не какие то там руины. Лизардмены позволили Родерику втянуть свою армию в пределы города, а затем напали на него из засады, уничтожив в коротком сражении большую часть его войска.

Родерик и его ближайшие клеветы сумели выжить в бойне, но им еще предстоит вырваться из города, прорвавшись через многие тысячи разгневанных Лизардменов.

БЕГСТВО

Обзор. Проникнув глубоко на территорию противника, агрессоры разграбили священные места защитников, и теперь готовы бежать. Но защитники не готовы отпустить их просто так и жаждут крови.

Армии. Обе армии набираются на равное количество очков. Защищающийся набирает армию в соответствии со своей Книгой Армий. Атакующий набирает армию ТОЛЬКО из раздела Персонажи. Он может взять в армию столько героев, сколько позволяет ему размер армии, и столько лордов, сколько влезет по очкам. Ни один персонаж не может иметь возможности использовать специальное правило «Полет», и не может иметь летающего скакуна.

Поле боя. Ландшафт на поле боя располагается по согласию обоих игроков.

Расположение.

Защищающийся первым выставляет всю свою армию в зоне, показанной на карте.

Атакующий располагает свою армию в зонах показанных на карте.

Далее атакующий располагает своих Разведчиков.

Защищающийся не может использовать специальное правило Разведчики, вся его армия располагается в его зоне расположения.

Кто ходит первым. Атакующий ходит первым.

Длительность игры. Игра продолжается до тех пор пока все персонажи атакующего либо не сбегут, либо не будут убиты.

Специальные правила

Ловушки. Защищающийся должен вывести своих героев с территории противника, в то время как противник подготовил для него большое количество мерзких и неприятных сюрпризов. Атакующий удваивает полученное число Событийных Очков.

Атакующий не использует События, но подвержен действия Представителей Туземной Жизни.

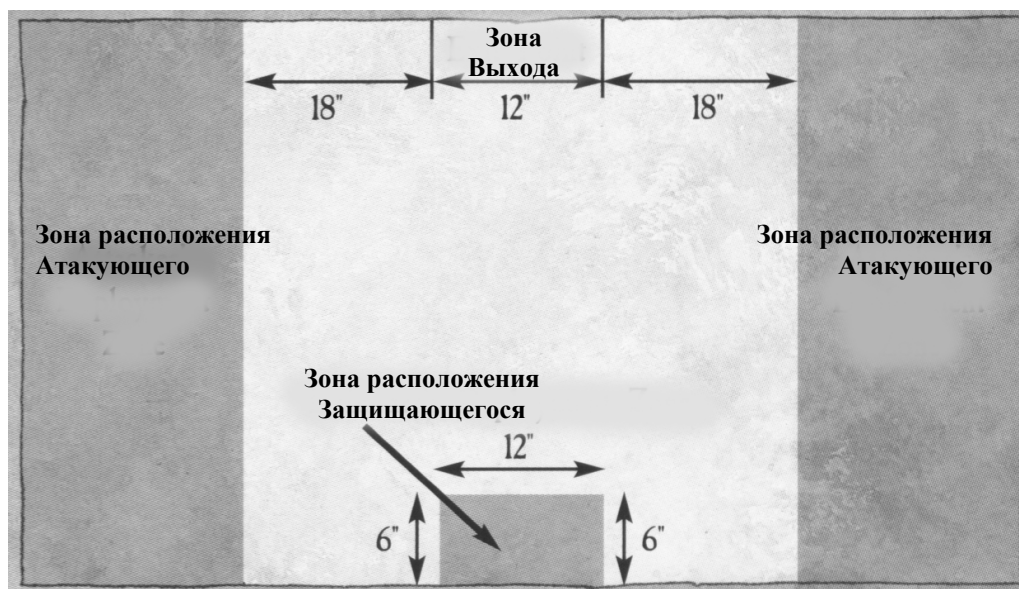
Защищающийся подвержен и Событиям и Представителям Туземной Жизни.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам. Защищающийся получает бонус к победным очкам, равный стоимости каждого персонажа, который покинул поле боя через Зону Выхода, показанную на карте.

Историческая битва

Исторически эта битва произошла между силами Принца Родерика (используйте бретонскую армию, которая не может включать никаких магов). Ни один персонаж не может иметь никаких скакунов или Добродетелей. Для того чтобы отобразить те, что Принц Родерик и его клеветы многие месяцы грабили города Лизардменов, они могут брать магические предметы из числа доступны Лизардменам, включая предметы «только для скинков». Если армия Бретонии использует эту опцию, то армия Лизардменов Ненавидит все модели в армии Бретонии.

Мы потеряли Карсона не третий день. Позднее мы нашли его, ну или по крайней мере то что от него осталось. Это была его голова, вся высушенная с защитными ртом и глазами. Мои парни отказались идти дальше, и я не могу их винить в этом.



БИТВА ПРИ ОБСИДИАНОВОЙ КОЛОННЕ

В 1944 году по Имперскому календарю известный пират Эль Кадаво предпринял попытку в третий раз найти так называемую Обсидиановую Колонну, титанический монумент высотой в 500 метров. Он уже дважды пытался это сделать и оба раза терпел неудачу. После его неудачных попыток Лорд Маздамунди наказал его, вызвав землетрясения, которые разрушили порт, названы по имени пирата.

Третья попытка Эль Кадаво увенчалась успехом, и подтвердила его предположения о том что в основании колонны были вмонтированы бесценные драгоценные камни. Пираты наполнили сундуки богатствами и приготовились отступить к морю. Но Лорд Маздамунди предвидел это нападения и заранее послал большую армию Лизардменов, которая прибыла к колонне, как раз тогда, когда пираты приготовились покинуть ее.

Лизардмены атаковали прежде чем Эль Кадаво успел развернуть свою армию в боевой порядок. Несмотря на то, что пираты отважно защищали награбленные сокровища, они постепенно отпали пред мощью орд Заурусов. Армия Эль Кадаво погибла вся, до последнего человека, защищая проклятое золото и драгоценности. Сам Эль Кадаво сумел бежать, но он был разбит физически и морально, и самое главное он был полностью разорен финансово.

Тела пиратов Эль Кадаво были подвешены на Обсидиановую Колону, а драгоценности, которые они пытались украсть были вставлены им в глаза в качестве напоминания тем, кто еще раз отважится напасть на эту святыню.

РАЗГРАБЛЕНИЕ

Обзор. Защищающийся подсчитывает награбленные сокровища, загружая их в свои вагоны и готовясь отправиться в далекое путешествие домой. В этот момент Атакующий начинает полномасштабное наступление, надеясь отобрать украденные предметы прежде чем Защищающийся уйдет.

Армии. Игроки набирают армии на равное количество очков в соответствии со своими Книгами Армий.

Поле боя. Ландшафт на поле боя располагается по согласию обоих игроков.

Расположение

Защищающийся располагает D3+1 маркер сокровищ в зоне, показанной на карте. Маркеры не могут быть расположены ближе чем в 12 дюймах от края стола и ближе чем в 12 дюймах друг от друга.

Защищающийся располагает всю свою армию где угодно на поле боя, но так чтобы все персонажи и подразделения хотя бы частично располагались в 6 дюймах от одного из Маркеров Сокровищ.

Далее атакующий

располагает свою армию в зоне, показанной на карте.

Атакующий располагает своих разведчиков.

Защищающийся не может использовать специальное правило Разведчики, вся его армия располагается в его зоне расположения.

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

Длительность игры. Игра длится шесть раундов.

Специальные правила

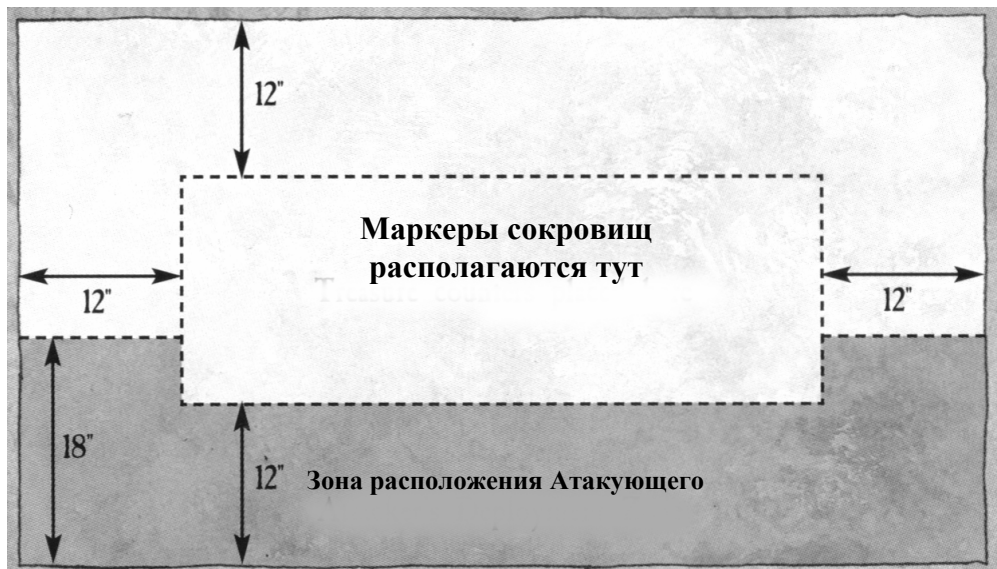
И атакующий и защищающийся оба должны использовать правила на События и Туземные Формы Жизни.

Условия победы. В конце игры посчитайте общую стоимость подразделения каждого игрока, которые расположены хотя бы частично в 6 дюймах. Подразделения в которых осталось половина и более начальной численности приносят свою полную стоимость, остальные – половину. Игрок, который таким образом набрал больше очков, побеждает.

Историческая битва

Эта битва произошла между Имперской Армией Эль Кадаво и армией Лизардменов. Армия Эль Кадаво это армия пиратов и головорезов, так что она не может включать артиллерию и рыцарей. Вместо этого она может включать подразделения Псов Войны как Основные подразделения, но до тех пор пока количество наемных подразделений не превышает количество основных подразделений из листа Империи. Вы не можете включать конные и артиллерийские подразделения из листа Псов Войны.

Судя по всему боги изменили свое отношения к нашей экспедиции. Мы нашли себя проводника, который знает эти джунгли как свои пять пальцев. Это женщина невероятной красоты и стати. Думаю я смогу удержать своих людей в рамках, для их собственного же блага. Эта красотка настоящая дьяволица с копьем.



БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛОРДА МЕЛЧИНА

В конце 2100-их годов известный Лорд Мелчин, фаворит Имперского Двора отправился в экспедицию в Люстрию для того чтобы доказать своим соперникам при дворе свою отвагу и смелость. Его флот прошел через длительную и опасную серию приключений и в конце концов в 2185 году он и его соратники высадились на берегах Люстрии. Он попытался обнаружить сокровища в районе Аймарских Топей. К сожалению группа Лорда Мелчина высадилась в районе Люстрии в котором разрушенные храмы, полные золота, были редкостью, и вскоре приключенцы отчаялись найти свою удачу. В конце концов Лорд до дна истратил свою удачу, когда на его лагерь было совершено нападение большими силами Лизардменов, которые решили уничтожить банду грабителей до того как они обнаружат находящийся неподалеку Храм Затмения. Ирония состояла в том что в храме было золота достаточно для того чтобы несколько раз купить весь Альдорф, но Мелчин никогда это так и не узнал. К моменту своего полного краха он был сыт Люстрией по горло. Едва сумев спасти свою жизнь, он понял правильно толстый намек Лизардменов и покинул несчастную для себя землю.

Несмотря на полный провал своей экспедиции Мелчин вернулся в Альдорф героем. Во многом этому способствовало те вина, которые он привез с собой, приобретя их у одинокого отшельника в Аймарских Топях.

НОЧНАЯ АТАКА

Обзор. Небольшой отряд нападающих совершает краткий, но неожиданный и разрушительный налет на большее войско противника. Защищающиеся просыпаются только тогда, когда начинает звенеть сталь и гореть палатки.

Армии. Игроки набирают армии в соответствии со своими Книгами Армий. Нападающий имеет в два раза меньше очков чем Защищающийся. Атакующий не может иметь в своей армии боевые машины, колесницы и модели, которые являются Большими Целями, из-за того что такие модели не могут скрытно, но быстро занять нужные для нападения позиции.

Поле боя. В зоне расположения Защищающегося не должно быть джунглей, но он по своему желанию может разместить там то, что обычно размещают в лагере: палатки, самодельные баррикады или частокол. В зоне размещения атакующего должно быть большое количество густых джунглей, а в свободном пространстве между двумя зонами джунглей должно быть поменьше и они должны быть пожиже.

Расположение.

Защищающийся располагает всю свою армию в своей зоне расположения, показанной на карте.

Далее Атакующий располагает свою армию в свое зоне расположения.

Сначала Защищающийся, а затем Атакующий располагают своих разведчиков.

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

Длительность игры. Игра длится шесть раундов.

Специальные правила

Под покровом тьмы. В начале каждого игрового раунда киньте Артиллерийский Кубик. Если на кубике выпадет число, то умножьте его на 3. Полученное число есть дальность видимости на поле боя для всех подразделений на нем. То есть если на кубике выпало 4, то все подразделения на поле боя видят на 12 дюймов. Вы не можете нападать на подразделения, которые вы не видите, не можете стрелять в них или указывать их как цели заклинаний. Если на кубике выпадает Осечка, то это значит, что над полем боя взошла полная луна, и используются нормальные правила на видимость.

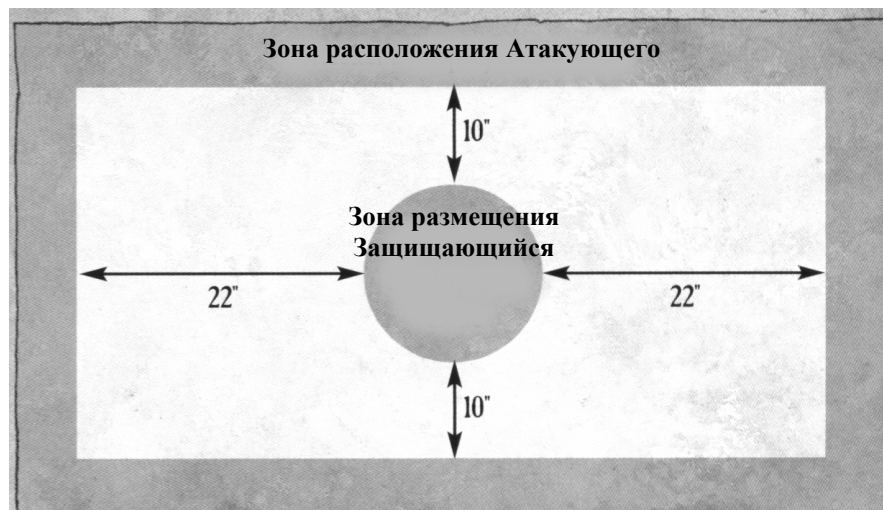
Сюрприз! Защищающийся настолько ошеломлен неожиданным нападением, что поначалу ничего не может делать. В свой первый раунд отряды Защищающегося могут только двигаться. Они не могут стрелять, использовать магию или совершать нападения. И атакующий и защищающийся оба должны использовать правила на События и Туземные Формы Жизни.

Маркеры событий не могут быть размешены в пределах зоны размещения Защищающегося.

Условия победы. В этом сценарии победные очки начисляются ТОЛЬКО за уничтожение (полное или частичное) подразделений противника. Вы должны подсчитать победные очки на конец четвертого раунда. Если у Атакующего больше победных очков, то игра продолжается еще два раунда. Если у Атакующего очков меньше, то игра заканчивается на этом этапе.

Историческая битва.

Исторически эта битва произошла между нападающими силами Лизардменов и защищающимися силами Империи. Армия Империи не может включать никакую кавалерию и никаких боевых машин, но все подразделения Защищающегося, расположенные в его зоне размещения считаются Упорными. Армия Лизардменов не может включать Заурусов и ограничение 0-1 на Хамелеонов в этом сценарии снимается.



ПАДЕНИЕ КЪЕЛЛА КРАСНОГО КУЛАКА

Первыми из людей в джунгли Люстрии проникли мореплаватели и пираты из числа Норсменов. В 1323 году по имперскому календарю банда Къелла Красного Кулака совершила рейд вдоль реки Куэрзла в поисках так называемого Изначального Фонтана, где Къелл надеялся получить частицу сила древних.

Но поход Къелла не прошел незамеченным для Лизардменов. Скинки скрытно следовали за ним по воде и на одной из ночных остановок ослабили связи его корабля, посадив его на мель. Решив идти до конца, Къелл бросил корабль и продолжил путь пешком.

Шаман в банде Къелла указал ему на то, что их цель судя по всему, находится на севере, и для того чтобы продолжить путь потребуется пересечь реку. Его люди нашли брод через реку, и Къелл, забыв обычную осторожность начал формировать реку. Но когда его люди прошли половину брода, джунгли ожили и на них обрушился дождь из ядовитых дротиков.

Къелл возвысил свой голос в устрашающем боевом кличе, и бросился через реку. В этот момент на берегу реки появился легендарный Лидер Крок-Кар. Бок о бок с ним на берег вышли отряды Заурусов на Колд Уанах. В одну секунду битва превратилась в резню. Къелл сражался с яростью берсерка, которой так славился его народ, но в конце концов и он пал, перекушенный пополам челюстями могучего Карнозавра, на котором восседал Крок-Кар. Крок-Кар поднял отсеченную голову Къелл над головой и норсмены обратились в бегство. Но под когтями Колд Уанов никто из них не ушел.

Несмотря на то что во внешнем мире практически никто так и не узнал об истинной судьбе Къелла, много других вождей Норсменов пытались пройти его путь, но никто так не прошел дальше чем Къелл. Лорд Маздамунди дал клятву древним что так оно и будет во веки веков.

МОЧИИИИ!

Обзор. Армия агрессор наиболее уязвима при переправе через быструю и полноводную реку, даже по броду. Защищающийся сидит в засаде на противоположенном берегу и ждет удобного момента для атаки.

Армии. Игроки набирают армии на равное количество очков в соответствии со своими Книгами Армий.

Поле боя. Через весь стол должен проходить отрезок реки, как это показано на рисунке. Сама по себе река является непроходимым элементом ландшафта, кроме участка длиной до 18 см, месторасположения которого выбирает атакующий.

Во всем остальном ландшафт на поле боя располагается по согласию обоих игроков.

После расстановки ландшафта и выбора сторон Атакующий может взять и переместить один элемент ландшафта на

своей половине реки. Далее то же самое на своем берегу реки может сделать Защищающийся.

Расположение.

Защищающийся первым располагает свою армию, на своем берегу реки в пределах 18 дюймового коридора, который упирается в брод.

Атакующий располагает свою армию вторым и где угодна на своем берегу реки. Ни одна сторона не может использовать специальные правила расстановки для своих подразделений (разведчиков, туннелеров, и все такое прочее). Все такие подразделения должны быть размещены вместе с остальной армией.

Кто ходит первым. Атакующий может выбрать, кто будет ходить первым, он ил его противник.

Длительность игры. Игра длится шесть раундов.

Специальные правила

И атакующий и защищающийся оба должны использовать правила на События и Туземные Формы Жизни.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам. В дополнения Защищающийся получает бонус к победным очкам, равный стоимости своих подразделений, которые по концу игры целиком будет находится на половине реки атакующего. То есть Защищающийся должен прорваться на другой берег реки и закрепиться там.

Историческая битва

Эта битва исторически произошла между силами Мародеров Хаоса и Лизардменов. Армия Лизардменов должна включать Крок-Кара как генерала армии. Армия Мародеров набирается из книги Орд Хаоса, без использования Демонических или Звериных подразделений. Вы можете использовать специального персонажа Крома Завоевателя для изображения Къелла Кровавого Кулака. Все правила Крома для подбора армии в таком случае применимы и к армии Къелла.



СВЯЩЕННЫЕ ОРДЫ ЛИЗАРДМЕНОВ

Отдельные выводки Лизардменов рождаются в сопровождении особо знаменательных предзнаменований, и на них всегда лежит важная работа в плане Древних. Ниже приведены вариативные листы Лизардменов, посвященные какому либо отдельному богу.

Многие Лизардмены рождаются под знаком одного из своих богов, которых они называют Древние. Выводки Лизардменов рожденных под знаком одного бога чаще всего имеют сходные внешние черты и способности и часто они разделяют одну судьбу. Так например Лизардмены, рожденные под знаком Сотека имеют красную чешую и агрессивный характер, в то время как рожденные под знаком Тепока склонны к мистицизму и таинственности. Многие великие герои при рождении были наделены знаками сразу нескольких богов, соединяя в себя отличительные черты всех их. В большинстве случаев отдельного благословения какого либо бога удостоиваются только избранные воины Древних, существа известные как Заурусы, но в анналах истории можно найти упоминание о целых армиях, которые разделяли цвета и благословения одного бога. Эти армии известны как Божественные Орды. Такие армии можно встретить довольно редко и чаще всего они рождаются для выполнения какой либо определенной задачи в этой жизни. Некоторые имперские ученые исследуют эти так называемые Орды, но до сего момента так и не раскрыли эту тему целиком. Известны только некоторые боги Лизардменов: «воинственный» Тланксла, потерянный Ксоланка, Ксотл, который избирает тех, кому суждено величие, и Итзл, бог хладнокровных диких тварей. В конце этого списка стоит Ригг, изгнанник, которого Лизардмены не почитают как бога, но все равно проявляют большую заботу о его храме в устье реки Амазоны.

Эти правила являются полностью официальными и допустимы на все турниры без ограничений.

ЧОТЕК, СОЛНЕЧНЫЙ БОГ.

Чотек это бог солнца, и по этом причине его наполняет жгучая энергия светила, которая не всегда гармонирует с хладнокровной натурой Лизардменов. Его священным цветом является оранжевый, и его последователи часто носят доспехи и оружие из полированного золота, которое отражает во врагов многочисленны солнечные лучи. Служители Чотека отличаются неумной энергией и горе тем кто отважиться вторгнуться их домен. Многие совершали ошибки, думая что они такие же хладнокровные и трудные на подъем, как и остальные Лизардмены и многие раскаялись в

этом в свой последний миг жизни.

История повествует об одном из магов Колледжа Огня, который отправился в Люстрию в поход за знаниями.

По рассказам путешественников он знал что последователи Чотека владеют энергией огня и солнца

в мере, не меньшей чем самые умелые адепты его колледжа. Тут следует отметить что этот маг по всем стандартам был довольно самоуверенным и высокомерным субъектом и был убежден в том что с его мастерством никто не может сравниться. Он верил в то, что чешуйчатые дикари не могут превосходить его в мастерстве владения Седьмой Школой Магии.

Путешествуя по Люстрии, маг выискивал последователей Чотека, сопровождаемый большой армией наемников, которых за большие деньги нанял для него Огненный Колледж.

После почти десяти лет путешествий и исследований он

получил приказ

вернуться назад,

ибо его

поход

не



увенчался ни малейшим успехом. В отчаянии маг решил предпринять один последний поход, прежде чем вернуться в Альдорф. Он решил взять курс на юг, и попытаться достигнуть Паукса. Но его флот попал в большой шторм, который снес его далеко на восток от его цели, разметав корабли вдоль Берега Вампиров. Несмотря на то что большая часть его войск оказалась отделенной от него, маг высадился на вулканический остров. Он считал, что это воля самих богов, что его, мага Огненного Колледжа, течением воды принесло в такое огнедышащее место. На берегах острова его поджидала большая орда Лизардменов, в которых маг почувствовал пульсирующую огненную энергию, и маг понял что он наконец нашел слугителей Чотека. Он решил бросить им вызов, и одержав победу вырвать секреты Огненной магии из разума их лидера.

Но капитан корабля, на котором маг прибыл к острову, имел на этот счет иное мнение. Поняв что капитан совершенно не жалеет подчинять его воле, маг начал угрожать ему, требуя подчинения и говоря о том что капитан нарушает свой контракт с Огненным Коллежем. Но помимо капитана на корабле была еще и команда, и все ее члены как один, были опытными марками и исключительно суеверными людьми. Прежде чем маг успел пустить в ход свою огненную магию, моряки его одолели и выбросили за борт, в море, нанеся ему тем самым одно из самых тяжких для Огненного Мага оскорбление. Магу пришлось добираться до острова в плавь, и более его никто не видел. Но судя по всему ему удалось добраться до острова, ибо когда корабль удалился от острова на приличное расстояние, горизонт окрасился огненным заревом, до селе не виданным. Огромный взрыв встал над горизонтом, и магическая волна, которая пошла от этого светопреставления была ошутима даже в Альдорфе. Маги Огненного Колледжа сразу поняли что один из их числа погиб от руки того, кто гораздо лучше чем они умеет обращаться с ветром Акши, и с тех пор магам Колледжа Огня запрещено проводить какие либо исследования в Люстрии.

Священная Орда Чотека

Армия Лизардменов (но не армия Южных Земель) может назвать себя Священной Ордой Чотека и может использовать следующие специальные правила

Метка Чотека

Отряд: 20 очков

Персонаж: 15 очков

Тепло солнца наполняет тела тех, кто благословлен богом Чотеком, давая им энергию в то время, когда другие рептилии мешкают. Огненно-оранжевый – цвет Чотека.

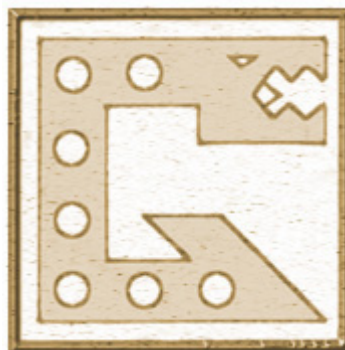
При преследовании киньте дополнительный кубик, и выберите два (или три, если модель верхом) лучших результата.

- Все подразделения и персонажи в армии, которые могут иметь метки, должны иметь Метку Чотека. Основные подразделения, которые имеют эту Метку остаются Основными, но вторая Метка переносит их в разряд специальных, как это описано в Книге Армий Лизардменов.

- Скинки Сикрмишеры в Священной Орде Чотека могут иметь метку Чотека за +5 очков за подразделение. Скинки персонажи Священной Орде Чотека могут иметь метку Чотека за +5 очков.

- Скинки Жрецы в Священной Орде Чотека могут и должны использовать Школу Огня.

СОТЕК – ЗМЕИНЫЙ БОГ



Сотек это один из самых молодых богов Лизардменов, который появился во время войны в Люстрии против скейвенов. Во многом Сотек это лизардовый бог возмездия, бог который наполняет своих детей праведным гневом и злобой. Сотек

жесток, и единственный из всех богов Лизардменов требует для себя кровавых жертвоприношений. Его особенно радует кровь крыс, проливающаяся на его алтаре, и принесения в жертву пойманного скайвена является одной из самых дорогих жертв богу.

Один вопрос беспокоит тех ученых, которые немного разбираются в богах Лизардменов. Только Сланы города Чакуа знали о Сотеке и то, они не почитали его, а просто ждали его появления. Первыми приближение нового бога почувствовали и признали Скинки, и Слаанам потребовалось некоторое время для того, чтобы признать божественность Сотека. Это вызывает некоторые вопросы о природе Сотека. Является ли Сотек Древним, как все остальные боги Лизардменов? Если да, то почему его не почитали многие тысячелетия до его появления? Многие верят в то что Сотек не Древний, а божество иной природы, своеобразное воплощение гнева Лизардменов на то, что на их землю вторглись мерзкие крысы клана Пестиленс.

Самой знаменитой и в общем то самой первой Священной Ордой Сотека стал поход скинков против скейвенов, после падения Города Храма Чакуа. После того как на город обрушилась чума, насланная мерзкими крысами, в живых остались только городские Скинки с красными гребнями. Это скинковское ополчение, которое отправилось в поход против чумной заразы Клана Чумы, возглавил скинк по имени Техенхауин, позднее ставший известным как Пророк Сотека. Говорили что Скинки с красными гребнями, да и вообще с красной шкуркой были рождены под благословенным взором Змеиноного Бога для того, чтобы противостоять магической чуме и сокрушить мерзких грызунов, покусившихся на план Древних. Выжившие после чумы Скинки походом пошли по земле Люстрии, сражаясь в многочисленных битвах против крыс Клана Чумы и их союзников из числа последователей Хаоса, собирая в свои ряды все больше и больше скинков из всех городов, до тех пор, пока они вместе не составили сокрушительную армию. Техенхауин возглавил борьбу всех Лизардменов против крыс Клана Чумы, выступил против воли древних Сланнов, провозгласил явление нового бога и по легенде живым вознесся на небеса, породнившись с самим Змеиным Богом и был признан равней всеми остальными Древними – Богами Лизардменов.

Священная Орда Сотека

Армия Лизардменов (но не армия Южных Земель) может назвать себя Священной Ордой Сотека и может использовать следующие специальные правила

Метка Сотека

Отряд: 30 очков

Персонаж: 20 очков

Избранники бога-змея Сотека кровожадны, и набрасываются на свои жертвы с бешенством и злобой.

Кроваво-красный – цвет Сотека, и шкура, гребень или просто боевая раскраска его слуг отражают это.

В тот раунд когда отряд/персонаж совершает нападение атакует, они получают бонус к атакам в +1

- Все подразделения и персонажи в армии, которые могут иметь метки, должны иметь Метку Сотека. Основные подразделения, которые имеют эту Метку остаются Основными, но вторая Метка переносит их в разряд специальных, как это описано в Книге Армий Лизардменов.
- Скинки Сикрмишеры в Священной Орде Сотека могут иметь метку Сотека за +10 очков за подразделение. Скинки персонажи Священной Орде Сотека могут иметь метку Сотека за +5 очков.
- Скинки Жрецы в Священной Орде Сотека могут и должны использовать Школу Зверя.

КВЕТЦЛ, БОГ ЗАЩИТНИК



Служители Кветцла отличаются воинственностью и стойкостью, как и положено избранным воинам богов. Ящеры почитают его как Защитника. Лизардмены рожденные под его благословляющим взором наделяются костяными наростами на

жизненно важных частях тела и особенно толстой и прочной шкурой. Многие из тех, кто сражался с ним рассказывают истории о том, что стрелы отскакивали от их шкур, и даже мушкетные пули плющились об их толстые черепа.

Многие ученые, не говоря уже о солдатах, часто путают детей Кветцла со Стражами храмов. Эти сильные и стойкие воины действительно имеют высокие костяные гребни и носят шлемы из черепов молодых стеганонов, что часто в пылу битвы можно принять за их собственные костяные наросты. Стражи храмов дают нерушимую клятву до последней капли своей холодной крови защищать Слаанов и их храмы. Настоящие же дети Кветцла имеют не только костяные гребни на голове, но и на спине. Часто их плечи также зарастают костными наплывами, а шкура на предплечьях грубеет и костенеет, превращаясь в некоторое подобие наруча. Самые старые из детей Кветцла со временем зарастают костными наростами целиком, и в хрониках экспедиция в Люстрии можно найти упоминание о Лизардах, одетых в некое подобие полного костяного доспеха, во многом подобного максимилиану. Являются ли такие доспехи высшей формой благословения Кветцла или примером мастерства ремесленников Лизардменов сейчас сказать трудно.

Если проводить более глубокое исследование то можно обнаружить что Кветцл распространяет свою защиту не только на мир материи, но и на мир магии. В армиях Кветцла можно встретить магов, которые практикуют сильную и умелую магию защиты. Многие путают это с магией Тепока, который отличается тем что помогает сокращать враждебную свои детям магию, но здесь судя по всему имеет место активное использование магии для физической защиты.

В своей работе, «В саду Богов», маг Нефритового Колледжа Кирстен вон Данлинг повествует о карательном рейде, который предприняли Лизардмены на Порт Реавер (более известный как Порт Разбойников). Защитники хорошо подготовились к битве и даже сумели привести в боевую готовность несколько артиллерийских орудий. Первый же выстрел из пушки пришелся точно в лидера атакующих Заурусов, огромного ящера, восседавшего на спине злобного и шипящего Колд Уана. Когда ядро ударило его в грудь на его месте возник взрыв радужного света, который на мгновение ослепил всех вокруг. Когда свет рассеялся все увидели что лидер атакующих не понес вреда и, судя по всему, ядро пушки было отражено чисто магическими методами. Вон Данлинг описал это событие со своей точки зрения, точки зрения человека наделенного магическим зрением. Он написал что пушечное ядро на самом деле было поймано огромной призрачной рукой, которая материализовалась перед Заурусом за мгновение до удара. Вон Данлинг также написал что он почувствовал присутствие существа огромной силы, которое и призвало эту магию на защиту ящера. Был ли это отзвук пришествия в реальный мир одного из Древних или отзвук самой магии, призванной Сланном, сейчас сказать трудно, но вон Данлинг уверен в первом. Хотя есть и третье мнение – солнечный удар, который Данлинг получил ранее, от пребывания в непривычных для него условиях.

Священная Орда Кветцла

Армия Лизардменов (но не армия Южных Земель) может назвать себя Священной Ордой Кветцла и может использовать следующие специальные правила

Метка Кветцла

Отряд: 30 очков

Персонаж: 15 очков

Избранные Кветцл обычно имеют необычно крепкую шкуру, и их тела и конечности защищены костяными наростами.

Спас бросок за Чешуйчатую Кожу улучшен на +1.

- Все подразделения и персонажи в армии, которые могут иметь метки, должны иметь Метку Кветцла. Основные подразделения, которые имеют эту Метку остаются Основными, но вторая Метка переносит их в разряд специальных, как это описано в Книге Армий Лизардменов.
- Скинки Сикрмишеры в Священной Орде Кветцла могут иметь метку Кветцла за +5 очков за подразделение, что дает им спас бросок за чешуйчатую шкуру на 6+. Скинки персонажи Священной Орде Сотека могут иметь метку Кветцла за +5 очков что дает им спас бросок за чешуйчатую шкуру на 6+.
- Скинки Жрецы в Священной Орде Кветцла могут и должны использовать Школу Смерти.

ХУАНЧИ, БОГ ЯГУАР



Хуанчи это бог охотник. Его дети показывают себя прекрасными охотниками и искателями. Его символом является прячущийся в засаде ягуар.

Даже на фоне общей таинственности, которая окружает народ

Лизардменов,

последователи Хуанчи отличаются скрытностью и закрытостью. В архивах разных стран и народов можно найти только одно упоминание о Священной Орде Хуанчи, которое относится к временам большой войны между Лизарменами и Темными Эльфами Нагарота.

Более века назад небольшая банда Темных Эльфов из Хаг Гразфа проникла в Лес Гадюки. Их целью был древний монумент известный как Кровавая Пирамида. Вичь Эльфы проникли в подземелья Пирамиды и выкрали оттуда Камень Рассвета, который хранился там многие тысячелетия. Они также совершили несколько кровавых и богомерзких ритуалов прежде чем бежать в глубины горного кряжа, известного как Серые Горы. Несмотря на то, что прямых указаний на это нет, судя по всему из города Хаксотл была выслана охотничья партия для перехвата воров и возвращения этого ценного артефакта, который был проклятием для всех демонов. Несмотря на то что Темные Эльфы широко известны своими способностями разведчиков и засадников, Лизардмены сумели их выследить и даже скрыть факт преследования от них. Не зная о том что их преследуют, Темные Эльфы отправились обратно в Наггарот, продвигаясь на север по Берегу Пепла. Карт Наггарота существует очень мало и они все как одна не полны и не точны, так что ученые могут только спекулировать о том где располагались упоминаемые в летописи места, такие как Пустыня Железного Песка, Пик Тирана и Озеро Кракена. Воры прошли через эти места, преследуемые охотничьей партией, которые все время их нагоняла.

На берегу Моря Старой Карги Вичь Эльфы остановились на привал чтобы в очередной раз провести регулярный ритуал, который был призван возобновить и укрепить их связь с кровавым богом, которому они поклонялись. В это же самое время служители Бога Ягуара преследовали их во тьме. В самый разгар ритуала Лизардмены нанесли свой смертоносный удар, застав Темных Эльфов врасплох. Они убили множество воров, прежде чем оставшиеся в живых сумели собраться с силами и бежать. Преследование продолжалось множество недель. Темные Эльфы пытались скрыться, преодолев Горы Черного Хребта через ворота известные как Подземные. Но даже в лабиринте Подземных Враг Лизардмены сумели настичь воров и убили их всех до одного в схватке в виду Пропасти Задрока.

Это урок пошел Темным Эльфам в прок и многие десятилетия после этого налетчики из Хаг Гразфа не отваживались совершать свои нападения на юге.

Священная Орда Хуанчи

Армия Лизардменов (но не армия Южных Земель) может назвать себя Священной Ордой Хуанчи и может использовать следующие специальные правила

Метка Хуанчи

Отряд: 25 очков

Персонаж: 20 очков

Только пешие модели

Природно незаметные, благословенные Хуанчи, богом-ягуаром земли и ночи, способны проникать сквозь плотнейшие заросли и джунгли без замедления.

Отряд может двигаться сквозь трудный ландшафт без пенальти на движение.

- Все подразделения и персонажи в армии, которые могут иметь метки, должны иметь Метку Хуанчи. Основные подразделения, которые имеют эту Метку остаются Основными, но вторая Метка переносит их в разряд специальных, как это описано в Книге Армий Лизардменов.

- Скинки Жрецы в Священной Орде Хуанчи могут и должны использовать Школу Тени.

ДЗУНКИ, БОГ ВОДЫ



Те Лизардмены, которые рождены под взором Тзунки, имеют глубокую связь с водой, и их шкурки часто имеют оттенки морской волны, от зеленого до синего. Если верить хвастливым сагам Норсменов они в бою встречали Заурусов, которые имели высокие складные гребни на

голове и перепонки на руках. Часто упоминается история о том, как большой отряд таких существ атаковал корабль Норсменов прямо в море, в то время как он шел вдоль берега. Хотя если принимать во внимание остальную часть этой истории, которая включает в себя пиратов нежитей, гигантских нелетающих птиц и диких женщин воительниц, вряд ли эта история имеет под собой какие либо основания.

Но несмотря на такие скудные и не достойные доверия сведения, достоверное упоминание о Священной Орде Тзунки есть. Его можно найти в надписи у основания так называемого Монолита Луны. Эта надпись описывает битву между Лизардменами города Тлакстлан и норсменами на службе Разрушительных Сил Хаоса примерно в 1300 году по имперскому календарю. Несмотря на то что в надписи почти нет деталей самой битвы, из нее можно понять что битва представляла собой серию стычек в устье реки Амазон. Судя по всему агрессоры были остановлены, а затем обращены в бегство серией атак прямо из под воды. Норсмены с боями отступали от одного острова к другому, пока не были загнаны в ловушку и острова Жертвоприношений. Мерзкая орда была прижата к скалистым отвесным берегам острова, корабли были продырявлены из под воды и бежать варварам было просто некуда. Кости погибших мародеров были собраны в большие кучи, и выставлены на берегу

островов как предупреждения другим грабителям и осквернителям.

Священная Орда Тзунки

Армия Лизардменов (но не армия Южных Земель) может назвать себя Священной Ордой Тзунки и может использовать следующие специальные правила

Метка Тзунки

Отряд: 10 очков

Персонаж: 5 очков

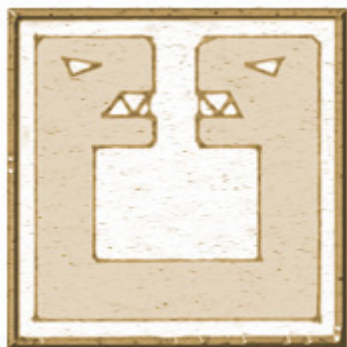
Только для пешеходов

Отождествляемые с водой, благословленные Тзунки обычно имеют шкуру цвета морской волны, их когти закручены и в складках кожи на шее у них мощные жаберы.

Амфибии; +1 Инициатива.

- Все подразделения и персонажи в армии, которые могут иметь метки, должны иметь Метку Тзунки. Основные подразделения, которые имеют эту Метку остаются Основными, но вторая Метка переносит их в разряд специальных, как это описано в Книге Армий Лизардменов.
- Скинки Сикрмишеры в Священной Орде Тзунки могут иметь метку Тзунки за +5 очков за подразделение. Скинки персонажи Священной Орде Тзунки могут иметь метку Тзунки за +5 очков.
- Скинки Жрецы в Священной Орде Кветцла могут и должны использовать Школу Небес.

ТЛАЦКОТЛЬ, БЕССТРАСТНЫЙ



Тлацкотль является воплощением бесстрастности и хладнокровия расы Лизардменов. Его последователей не трогают никакие события, происходящие вокруг них, какими бы страшными или странными они не были. Служители этого бога часто бывают

холодными, терпеливыми и трудными в общении, даже для Заурусов. В частотности это приводит к тому, что они совершенно бесстрашны, и ничто не на земле и на небесах не в силах их напугать. То что может даже самого сильного смертного воина обратить в сжавшийся от ужаса комок, не трогает их и они сражаются до последней капли крови, своей или чужой.

Вообще путешественники, которые общаются с расой Лизардменов, описывают их как хладнокровных и бесстрастных, и лишь немногие встречались лицом к лицу с теми, кто был порожден под благословением Тлацкотля. Одна банда грабителей гробниц однажды потерпела крушение к югу от Порта Реавер. Они начали двигаться на юг, надеясь достичь Болотного Городка прежде чем их настигнут пираты, жаждущие отнять у них золотую маску, которую грабители украли в одной из гробниц. По прошествии недели они наткнулись на войско Лизардменов, которое блокировало им путь. У грабителей не было выбора, как попробовать договориться с ними и выторговать себе безопасный проход. Их предложения о переговорах были встречены

каменным молчанием. Несмотря на то, что Заурусы не пытались причинить им вреда, они в то же время не пытались вступить в какое-либо общение. Поняв полную бесполезность попыток ведения переговоров, грабители, чертыхаясь и проклиная чертовых ящеров, обошли боевую линию Заурусов по самой кромке воды. Как только они обошли армию Заурусов, те быстро и четко перестроились в блинную боевую линию. К тому моменту когда они закончили свое перестроение в поле зрения обеих сторон появились пираты, которые преследовали грабителей последние семь дней. Пиратов было в несколько раз больше чем Лизардмены, но те не проявили никакого страха перед ордой головорезов. Битва была длительной и кровавой, но несмотря на большое численное превосходство пиратов Лизардмены не отступили не на шаг и с заходом солнца битва прекратилась. Пираты были слишком уставшими и понесли слишком большие потери, для того чтобы продолжать битву. Грабители тем временем ушли далеко от места битвы и в конце концов добрались до Болотного Городка унося с собой золотую маску.

Священная Орда Тлацкотля

Армия Лизардменов (но не армия Южных Земель) может назвать себя Священной Ордой Тлацкотля и может использовать следующие специальные правила

Метка Тлацкотля

Отряд: 20 очков

Персонаж: 20 очков

Проблеск желтого характерен для порождений Тлацкотля. Эти Заурусы отражают его хладнокровие и остаются спокойными в самых жутких ситуациях.

Иммунитет к Психологии. При этом следует иметь в виду, что Колд Уаны продолжают подчиняться правилу Тупости, а Карнозавр своему правилу Жажда Крови.

- Все подразделения и персонажи в армии, которые могут иметь метки, должны иметь Метку Тлацкотля. Основные подразделения, которые имеют эту Метку остаются Основными, но вторая Метка переносит их в разряд специальных, как это описано в Книге Армий Лизардменов.
- Скинки Сикрмишеры в Священной Орде Тлацкотля могут иметь метку Тзунки за +15 очков за подразделение. Скинки персонажи Священной Орде Тлацкотля могут иметь метку Тзунки за +15 очков.
- Скинки Жрецы в Священной Орде Кветцла могут и должны использовать Школу Металла.

ТЕПОК, НЕСТИБАЕМЫЙ



Тепок в мифологии Лизардменов это крылатый божественный змей, повелитель воздуха и величайший защитник от враждебной магии. Этого бога часто именуют «несгибаемым», и это качество часто показывают те, кто ему следует всей душой. В его именем также связывают полумифического монстра, известного как Коатл, которого описывают либо как огромного змея, покрытого вместо

чешуи перьями, либо как змея с крыльями. Перья Коатла всегда описываются как синие или фиолетовые и некоторые ученые указывают на то Лizardмены иногда носят перья такого цвета. Но к таким заявлениям следует относиться с настороженностью, ибо такое существо как Коатл должны быть исключительно редким, если оно вообще существует.

Полномасштабные рождения Священной Орды Тепока были зафиксированные несколько раз за историю Люстрии. Самое древнее упоминание о подобном событии можно найти на единственный уцелевшей табличке, которая является частью сгинувшего без следа Семнадцатого Цикла Хроник Хексоатла. Если верить переводу, то на этой табличке написано что на пятой фигуре Огненной звезды (примерно в 500 году по Имперскому летоисчислению) «Темные»

(так Лizardмены называют Темных Эльфов) совершили нападение на Священное Зеркальное Озеро Тепока.

Десятилетиями позднее была рождена и возмужала Священная Орда Тепока, которая отправилась в поход против Темных и

сразилась с ними на берегах Зеркального Озера. Несмотря на ужасающую магию, которую обрушила на Лizardменов главная ведьма Темных, Священная орда одержала кровавую победу. Несмотря на многоцветный магический огонь, который сжигал леса и плавил камни, Священные Орды дошли до строя темных Эльфов и вырезали их всех до одного. Ведьма Темных была захвачена живой и брошена в Зеркальное Озеро как подношение Тепоку. Говорят что ее кричащее и проклинающее Тепока лицо можно до сих пор видеть на поверхности озера, когда она без успеха пытается вырваться из плена Бога.

Интересно что те же хроники указывают на то что Священная Орда еще вернется на земли Люстрии, и будет это во время следующей фигуры Огненной Звезды, когда Темные снова начнут осквернять своим присутствием джунгли Люстрии. Нужно положение звезд недавно было достигнуто и можно предположить что Орды Тепока вышагивают по джунглям, окрапляя их кровью Дручии.

Священная Орда Тепока

Армия Лizardменов (но не армия Южных Земель) может назвать себя Священной Ордой Тепока и может использовать следующие специальные правила

Метка Тепока

Отряд: 30 очков

Персонаж: 20 очков

Благословение Тепока, таинственного пернатого змеябога воздуха, дарует защиту от магии, и обычно сопровождается фиолетовым цветом

Присутствие отряда или персонажа на поле боя добавляет кубик Рассеивания Заклинаний к пулу игрока.

- Все подразделения и персонажи в армии, которые могут иметь метки, должны иметь Метку Тепока. Основные подразделения, которые имеют эту Метку остаются Основными, но вторая Метка переносит их в разряд специальных, как это описано в Книге Армий Лizardменов.
- Скинки Сикрмишеры в Священной Орде Тепока могут иметь метку Тепока за +20 очков за подразделение, что дает подразделению Магическое Сопротивление (1). Скинки персонажи Священной Орде Тепока могут иметь метку Тепока за +20 очков, что дает им Магическое Сопротивление (1).
- Скинки Жрецы в Священной Орде Тепока могут и должны использовать Школу Света.



ПЕРЕСМОТРЕННЫЕ ШКОЛЫ МАГИИ

Это пересмотренные и переработанные школы магии для 6-ой редакции. Эти правила являются полностью официальными и ДОЛЖНЫ быть использованы в играх, которые претендуют на то что они играют по текущим официальным правилам.

ШКОЛА ЗВЕРЯ

Школа Зверя является Шаманской магией и магией духов животных. Это волшебство диких и примитивных народов, живущих вдали от городов людей, и людей которые отвернулись от гибельного, по их мнению, пути других собратьев магов.

D6	Заклинание	Сложность
1	Стойка Быка Буккоса	5+
2	Крик Орла Адюса	6+
3	Ярость Медведя Урсоса	6+
4	Воронья Трапеца Корволса	7+
5	Страх Зверя Киноса	7+
6	Волчья Охота Люпенса	9+

Стойка Быка Сложность 5+

Это заклинание может быть использовано на любом дружественном подразделении, которое Бежит. Если заклинание наложено успешно, то подразделение немедленно и автоматически Восстанавливает Порядок.

Крик Орла Сложность 6+

Это заклинание может быть использовано против любого вражеского кавалерийского подразделения, колесницы, стаи или монстра (с наездником или без), которое не участвует в ближнем бою и находится в 24 дюймах от мага.

Подразделение должно пройти тест на Лидерство. Если тест пройден, то подразделение получает пенальти в -1 к дальности своего движения (-2 дюйма пенальти при нападении или марше) на свою следующую фазу движения. Дальность движения и нападения летающих подразделений и летающих монстров уменьшается до 12 дюймов. Если тест не пройден, то в фазу Обязательных перемещений подразделение должно пройти 2D6 дюймов к своему краю стола (по прямой и по кратчайшему пути). Подразделение останавливается если это движения приводит его в контакт с дружественным или вражеским подразделением (в 1 дюйме от них) или с непроходимым ландшафтом. Если во время этого движения подразделение выходит за край стола, то оно считается убежавшим.

Ярость Медведя Сложность 6+

Остается в игре

Это заклинание может быть наложено либо на самого мага, либо на пешую модель человеческого размера в том же самом подразделении что и маг. Цель должны находится в ближнем бою. Модель (или маг) получают бонус в +3 к Атакам, +2 к Силе и +1 к Стойкости. Под действием заклинания модель не может использовать никакого оружия или щита.

Это заклинание Остается в игре. Оно продолжает действовать до тех пор, пока не Разрушено, пока маг не

пожелает прекратить его действие, пока маг не попытается использовать другое заклинание или до тех пор, пока цель заклинания или маг не погибнут.

Воронья Трапеца Сложность 7+

Это Магическая Стрела, которая имеет дальность в 24 дюйма и наносит 2D6 попаданий с силой 3.

Страх Зверя сложность +7

Это заклинание может быть использовано против любого вражеского кавалерийского подразделения, колесницы, стаи или монстра (с наездником или без), которое участвует в ближнем бою и находится в 24 дюймах от мага.

Если заклинание успешно наложено, то цели требуется выкидывать 6 для попадания в ближнем бою. Если без этого заклинания цели требовалось выкидывать 6 на попадание в ближнем бою, то цель вообще не может атаковать.

Следует иметь в виду, что если заклинание накладывается на кавалерийское подразделение или на монстра с наездником, то 6 на попадание требуется только скакунам, а не к наездникам.

Волчья Охота Сложность +9

Это заклинание может быть наложено на дружественное подразделение кавалерии, колесницу, стаю или монстра (с наездником или без) в 24 дюймах от мага. Цель не должна находится в ближнем бою.

Если заклинание успешно наложено, то подразделение двигается на 2D6 дюймов вперед либо к магу, либо к подразделению противника, которое оно может видеть. Если подразделение не видит противника, оно не может двигаться. Если пройденной дистанции достаточно для того, чтобы вступить в базовый контакт с противником, то это считается во всех отношениях как нападение, за исключением того что противник может только «держаться позицию». Никакие другие реакции на такое нападение не применимы, включая бегство.

ШКОЛА НЕБЕС

В землях людей магию Небес называют Астромантией. Это магия неба, звезд и движения небесных тел, предсказаний и предзнаменований.

D6	Заклинание	Сложность
1	Второй Знак Амула	5+
2	Признаки грядущего	6+
3	Раздвоенная молния	7+
4	Гром Уранона	9+
5	Буря Кроноса	9+
6	Комета Касандора	11+

Второй Знак Амула Сложность 5+

Это заклинание может быть сотворено магом и благодаря ему игрок получает возможность перекинуть некоторое количество кубиков в течении хода.

Если заклинание успешно сотворено, игрок получает D3 возможности перебросить один шестигранный кубик (переброса). Это может быть частью комплексного броска, например 2D6 или 3D6, и так далее. Вы также можете использовать этот переброс для перебрасывания D3, но не для перебрасывания Артиллерийского кубика или кубка Направлений. Помните, что возможности перебрасывать кубик, данные этим заклинанием не отменяют Магической Ошибки и не могут вызывать Непреодолимую Силу, если вы используете их для перекидывания кубиков при сотворении заклинаний. Также следует помнить о том, что один кубик можно перекидывать только один раз, вне зависимости от имеющихся возможностей.

Все возможности перекидывать кубик пропадают, если они не использованы до конца хода игрока.

Признаки грядущего Сложность 6+

Это заклинание может быть наложено на дружественное подразделение в 12 дюймах от мага, которое участвует в ближнем бою. В эту фазу ближнего боя игрок может перекидывать все броски на пробивание и на попадание в ближнем бою совершенные этим подразделением, на которых выпала 1. Помните, что кубик можно перебрасывать только один раз, вне зависимости от имеющихся возможностей.

Раздвоенная молния Сложность 7+

Это заклинание может иметь целью любое подразделение противника на столе в 24 дюймах от мага. Подразделение получает D6 попаданий с Силой 4. Эти попадания распределяются также, как и попадания от стрельбы.

Гром Уранона Сложность 9+

Это заклинание может иметь целью любое подразделение противника на столе в 24 дюймах от мага. Подразделение получает D6 попаданий с 4 Силой, которые игнорируют спас-броски за доспехи. Эти попадания распределяются также, как и попадания от стрельбы.

Буря Кроноса Сложность 9+

Если это заклинание успешно сотворено, то все подразделения противника в 12 дюймах от мага и в пределах его зоны видимости получают D6 попаданий с 4 Силой. Эти попадания распределяются также, как и попадания от стрельбы.

Комета Касандора Сложность 11+

Целью этого заклинания может быть любая точка на столе. Если заклинание успешно сотворено, то положите на указанную точку маркер, кубик или монетку.

В начале каждого хода, своего и противника, игрок кидает D6. На 1-3 ничего не происходит, но вы должны положить еще один маркер на указанное место. На 4-6 комета падает. Киньте D6 и умножьте полученное число на количество маркеров, это радиус действия заклинания в дюймах. Все подразделения обоих сторон в радиусе действия заклинания, свои и чужие, получают 2D6 попаданий с Силой 4. Например, если накопилось 2 маркера и выпадет число 4, то все подразделения в 8 дюймах от места падения кометы получают от нее попадания.

Это заклинание не является Остающимся в игре и после успешного сотворения не может быть отменено (даже смертью мага), оно продолжает висеть до тех пор пока не упадет. Тем не менее один маг не может иметь в игре более одной действующей Кометы.

ШКОЛА ЖИЗНИ

Школа Жизни связана с ростом всего живого и сезонами года. Немногие существа в мире понимают живую природу, так как ее понимают маги Жизни. Она неразрывно связана с текущей водой, растениями и сильнее всего работает в местах густых лесов.

D6	Заклинание	Сложность
1	Госпожа Болот	6+
2	Отец Шипов	7+
3	Воющий Ветер	7+
4	Мастер Лесов	7+
5	Господин Камней	8+
6	Лорд Дождей	10+

Госпожа Болот Сложность 6+

Это заклинание может быть наложено на любое подразделение противника в 12 дюймах от водного элемента ландшафта, такого как река, болото или озеро. Перед игрой следует договориться о том, какие части ландшафта будут водными, во избежание споров. Если таких элементов на поле нет, то заклинание может быть наложено на подразделение противника в 12 дюймах от мага. Заклинание не может накладываться на подразделение в ближнем бою.

Подразделение под действием этого заклинания двигается с половинной скоростью. Если подразделение вынуждено бежать или догонять, то оно перемещается на половину выпавшей на кубиках дистанции (просто разделите пополам 2D6). Заклинание не имеет действия на Летающих и Призрачных существ.

Заклинание длится до начала следующей магической фазы того игрока, который наложил это заклинание.

Отец Шипов Сложность 7+

Это заклинание может накладываться на подразделение противника в 24 дюймах от мага, которое не участвует в ближнем бою. Подразделение получает 2D6 попаданий с Силой 3.

Воющий Ветер Сложность 7+

Остается в игре

Заклинание накладывается магом на самого себя. Если заклинание успешно сотворено стрельба с силой 4 и менее, не может производиться по подразделениям в 12 дюймах от мага. Это действует, даже если меньшинство моделей подразделения находится в зоне эффекта. Заклинание не препятствует стрелять из этой зоны или через нее. В дополнение все вражеские подразделения в 12 дюймах от мага двигаются с половиной скоростью.

Это заклинание Остается в игре. Оно продолжает действовать до тех пор, пока не Разрушено, пока маг не пожелает прекратить его действие, пока маг не попытается использовать другое заклинание или до тех пор, пока маг не погибнет.

Мастер Лесов Сложность 7+

Это заклинание может быть наложено на любое вражеское подразделение противника в 12 дюймах от лесного элемента ландшафта, такого как лес, роща или живая изгородь. Перед игрой следует договориться о том, какие части ландшафта будут лесными, во избежание споров. Если таких элементов на поле нет, то заклинание может быть наложено на подразделение противника в 12 дюймах от мага. Заклинание не может быть использовано против подразделений в ближнем бою. Подразделение получает D6 попаданий с Силой 5 и дополнительные D6, если частично или полностью находится внутри леса. Заклинание не имеет эффекта на Трименов и Дриад.

Господин Камней Сложность 8+

Это заклинание может быть наложено на любое вражеское подразделение противника в 12 дюймах от каменного элемента ландшафта, такого как каменная россыпь, скала или руины. Перед игрой следует договориться о том, какие части ландшафта будут каменными, во избежание споров. Если таких элементов на поле нет, то заклинание может быть наложено на подразделение противника в 12 дюймах от мага. Заклинание не может быть использовано против подразделений в ближнем бою. Подразделение получает D6 попаданий с Силой 4 и дополнительные D6, если частично или полностью находится внутри каменного элемента ландшафта.

Лорд Дождей – 9+

Это заклинание может быть наложено на любое подразделение противника в 24 дюймах от мага и в его зоне видимости. На врага проливается дождь. До конца игры подразделение получает дополнительное (и собирательное со всеми остальными) пенальти на попадание при стрельбе в -1. Если подразделение ведет огонь без использования своего BS, то перед стрельбой оно должно кинуть D6, на 1-3 подразделение не может стрелять в этот раунд, на 4+ подразделение может в этот раунд стрелять без дальнейших ограничений. Этот эффект остается на всю игру, не является магическим, и таким образом не может быть отменен эффектами, отменяющими действия заклинаний. Если на промокшее подразделение вторично накладывается это заклинание, оно не имеет дальнейшего эффекта.

ТАБЛИЦА ПОДСТАВОК И СИЛ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Вампиры	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Персонажи на Найтмарах	25 x 50	2
Персонажи на Крылатых Найтмарах	50 x 50	4+1
Персонажи на Зомби Дракона	50 x 50	6+1
Гули, Скелеты, Зомби, Баньши, Могильные стражи	20 x 20	1
Лютые Волки, Черные Рыцари	25 x 50	2
Стая Летучих Мышей	40 x 40	1
Гигантские Летучие мыши	40 x 40	1
Сомны Призраков	40 x 40	3
Черный Катафалк	50 x 100	5

Цари Гробниц	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Персонажи на колесницах	50 x 100	3+1
Персонажи на Скелете лошади	25 x 50	2
Скелеты, Гробничные Стражи	20 x 20	1
Легкая кавалерия, Тяжелая кавалерия	25 x 50	2
Гробничные Стаи	40 x 40	3
Колесницы	50 x 100	3
Ушабти	40 x 40	3
Каррионы	40 x 40	1
Гробничный Скорпион	50 x 50	4
Костяной Гигант	50 x 50	6
Катапульта воющих черепов	нет	3*

Высшие Эльфы	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Персонажи на Эльфийском скакуне	25 x 50	2
Персонажи на Гигантском Орле	40 x 40	3+1
Персонажи на Грифоне	50 x 50	4+1
Персонажи на Драконе	50 x 50	6+1
Персонажи на Колеснице	50 x 100	4+1
Лучники, Лотернские Морские стражи, Копейщики, Воины тени, Мастера Меченосцы, Гвардия Феникса, Белые Львы	20 x 20	1
Серебрянные Шлемы, Драконы Принцы, Эллийрианские Рейверы	25 x 50	2
Колесница Тиранока	50 x 100	4 ***
Стреломет	нет	2*
Гигантский Орел	40 x 40	3

Псы Войны	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Персонажи на боевой лошади	25 x 50	2
Персонажи на Пегасе	40 x 40	3+1
Пикенеры, Лучники, Дуэлисты, Гномы, Норсменские Мародеры, Гвардия Казначей, Халфлинги	20 x 20	1
Легкая Кавалерия, Тяжелая Кавалерия	25 x 50	2
Огры	40 x 40	3
Пушка, Котел халфлингов	нет	3*

Легендарные наемные полки	Размер подставки	Сила подразделения
Все пешие наемные полки (кроме приведенных ниже исключений)	20 x 20	1
Пустынные Псы Аль Муктара, Венаторы Воюнда, Волчьи Наездники Оглы Хана	25 x 50	2
Азарнил ДрагонЛорд	50 x 50	6+1
Бронзио	25 x 25	2
Пушки Бронзио	нет	3*
Хенгус	40 x 40	1
Гиганты Альбиона	50 x 50	5
Наездники Тичи Хуичи	25 x 50	2
Охотники на Вейдм	20 x 20	1
Бронированные Орки Руглуда	25 x 25	1
Огры Голгфана	40 x 40	3

Орды Хаоса	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие Смертные Персонажи	25 x 25	1
Смертные Персонажи на Скакуне хаоса	25 x 50	2
Смертные Персонажи на колеснице	50 x 100	4+1
Смертные Персонажи на Демонических скакунах	50 x 50	3+1
Смертные Персонажи на Драконе Хаоса	50 x 50	6+1
Высшие Демон, Демон Принц	40 x 40	3
Кровожаждущий	50 x 50	7
Великий Нечистый	50 x 50	10
Хранитель Секретов	50 x 50	6
Повелитель Изменений	50 x 50	6
Воины Хаоса (включая Избранных), Мародеры, Кровопускатель, Демонетта, Носитель Чумы, Ужас, Огнемечик, Фурия	25 x 25	1
Конные Демонетты, Гончие	25 x 50	2
Плоты, Гончие Хаоса, Конные Мародеры, Рыцари хаоса (включая Избранных)	25 x 50	2
Колесница Хаоса	50 x 100	4
Крикун Тзинтча	40 x 40	1
Нурглинг	40 x 40	3
Отродье Хаоса	40 x 40	3

Звери Хаоса	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие Персонажи	25 x 25	1
Думбуль	40 x 40	3
Персонажи на колеснице	50 x 100	4+1
Горы, Унгоры, Бестигоры (всех видов)	25 x 25	1
Гончие Хаоса, Центигоры	25 x 50	2
Колесница	50 x 100	4
Тролли Хаоса, Минотавры, Огры Хаоса, Драгон Огры	40 x 40	3
Шагот, Гигант Хаоса	50 x 50	6

Бретония	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Персонажи на Боевых лошадях	25 x 50	2
Персонажи на Королевском Пегасе	40 x 40	3+1
Персонажи на Гипогрифе	50 x 50	4+1
Рыцари всех видов, конные Йомены	25 x 50	2
Ратники, лучники крестьяне, Боевые пелигрины	20 x 20	1
Реликвия Грааля	40 x 40	6
Рыцари на пегасах	40 x 40	2
Требуше	нет	4*

Гномы Хаоса	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи (включая Хобгоблинов)	20 x 20	1
Герой Быкоцентавров	25 x 50	2
Герои на Таурусе или на Ламасу	50 x 50	4+1
Скользкие Перцы, Гоблины, Хобгоблины, Гномы Хаоса	20 x 20	1
Воины, Гномы с Бландербасами		
Хобгоблины на волках, Быкоцентавры	25 x 50	2
Орки, Черные Орки, Орки лучники	25 x 25	1
Стреломет	Нет	3*
Пушка Сотрясатель Земли	Нет	3*

Орки и Гоблины	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи Гоблинов и Ночных Гоблинов	20 x 20	1
Пешие персонажи Орков, Черных орков и Диких Орков	25 x 25	1
Персонаж на Волке или Кабане	25 x 50	2
Персонаж на Виверне	50 x 50	5+1
Персонаж на Колеснице	50 x 100**	4+1
Гоблины, ночные гоблины, сквиги	20 x 20	1
Пешие орки всех видов (включая Здоровяков)	25 x 25	1
Гоблины на Волках, Орки на Кабанах всех видов (включая Здоровяков)	25 x 50	2
Снотлинги	40 x 40	3
Волчья Колесница Гоблинов, Кабанья Колесница Орков	50 x 100**	4
Камнебросалка, копьеметалка	Нет	3*
Дум Дайвер	Нет	3
Троль	40 x 40	3
Вагон Снотлингов	50 x 50	4
Гигант	50 x 50	6

Темные Эльфы	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Персонажи на Колд Уанах или на Темных Скакунах	25 x 50	2
Персонажа на Темном Пегасе	40 x 40	3+1
Персонаж на Черном Драконе	50 x 50	6+1
Персонаж на Мантикоре	50 x 50	4+1
Персонаж на Колеснице	50 x 100	4+1
Корсары, Воины, Палачи, Гарпии, Тени, Вичь Эльфы, Черная Стража	20 x 20	1
Темные Всадники, Хладнокровные Рыцари	25 x 50	2
Колесница	50 x 100	4
Стреломет	Нет	2*
Боевая Гидра	50 x 100	6
Ученик	20 x 20	1

Гномы	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Все виды пеших гномьих подразделений, за указанными ниже исключениями	20 x 20	1
Стреломет, Камнемет, Пушка, Огневая Пушка, Органная пушка	нет	3*
Гирокоптер	40 x 40	1
Наковальня Рока	60 x 60	3

Лizardмены	Размер подставки	Сила подразделения
Слаан	50 x 50	5
Пешие Герои Заурусы	25 x 25	1
Пешие Герои Скинки	20 x 20	1
Герои на Колд Уанах	25 x 50	2
Герои на Корнозаврах	50 x 50	5+1
Воины Заурусы, Стражи Храмов	25 x 25	1
Скинки всех видов	20 x 20	1
Джунглевые Стаи, Кроксигоры	40 x 40	3
Кавалерия Заурусов	25 x 50	2
Терадонты	40 x 40	1
Стегадон	50 x 100	8
Саламандры	40 x 40	3

Империя	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Персонажи на Боевых лошадях	25 x 50	2
Персонажи на Пегасе	40 x 40	3+1
Персонажи на Грифоне	50 x 50	4+1
Все виды пехоты	20 x 20	1
Все виды Кавалерии	25 x 50	2
Пушка, Мортира, Хеллблaster	нет	3*
Паровой Танк	80 x 120	10

Скейвены	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Серый Провидец на Колоколе	40 x 60	4+1
Все виды пехоты, включая гигантских крыс (кроме приведенных далее исключений)	20 x 20	1
Стаи Крыс	40 x 40	3
Огры Крысы	40 x 40	3
Джезайлы	25 x 50	2
Пушка Крыслинга	25 x 50	2
Варп Огнемет	25 x 50	2
Варп-молниевая пушка	50 x 100	3****

Лесные Эльфы	Размер подставки	Сила подразделения
Пешие персонажи	20 x 20	1
Персонаж на Единороге	50 x 50	3+1
Персонаж на Эльфийском скакуне	25 x 50	2
Персонаж на Гигантском орле	40 x 40	3+1
Персонаж на Зеленом Драконе	50 x 50	6+1
Все виды пехоты (кроме приведенных далее исключений)	20 x 20	1
Лесные Всадники	25 x 50	2
Дриады	25 x 25	1
Гигантские Орлы	40 x 40	3
Наездники на Ястребах	40 x 40	1
Тримен	50 x 50	5

* - Сила подразделений Боевых Машин считается по количеству присутствующих при машине членов команды. В таблице даны стартовые значения.

** - Волчья Колесница Гоблинов с дополнительным волком должна иметь подставку размером 75 x 100мм

*** - Эльфийская колесница с 3 скакунами должны иметь подставку размером 75 x 100мм, а с четырьмя - 100 x 100мм

**** - Варп-молниевая пушка в отношении Силы Подразделения считается как колесница, так как от нее нельзя отделить членов ее команды.

