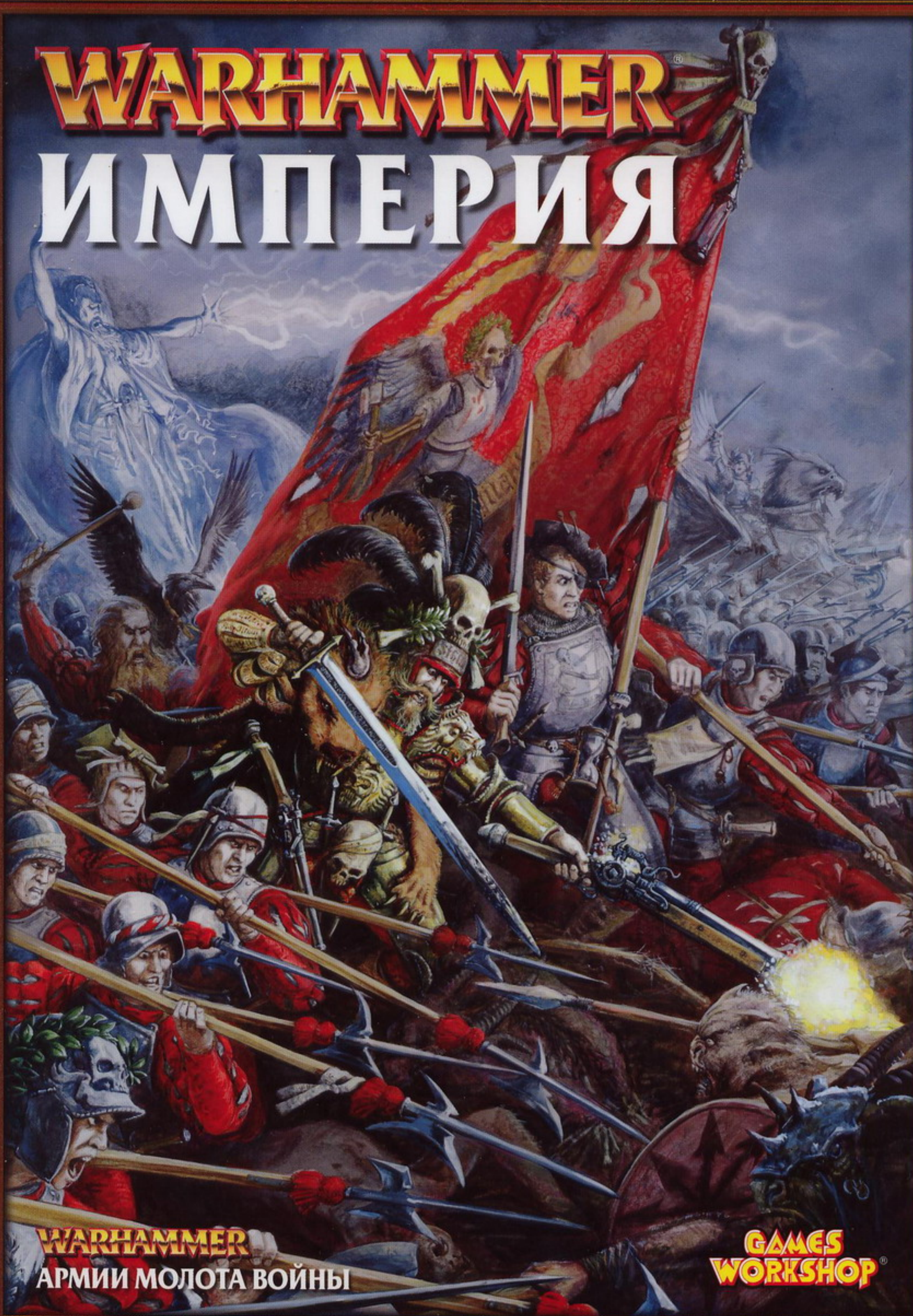


WARHAMMER

ИМПЕРИЯ



WARHAMMER

АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ

GAMES
WORKSHOP



Армия Талабхейма готовится отразить натиск зеленых орд Горбада Железного Когтя.



Имперская армия вступает в лес Драквалд для того, чтобы выбить оттуда банду Бистменов.

ИМПЕРИЯ



Автор: Грэхем Макнейл

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	3	Банды флагеллантов	54
КОРОЛЕВСТВО СИГМАРА	6	Император Карл Франц	56
Эпоха Империи	10	Курт Хельборг	58
Земли Империи	16	Людвиг Шварцхельм	59
Правление Карла Франца	22	Великий Теогонист Волькмар	60
Колледжи Магии	26	Лютер Хусс	62
История Империи	30	Бальтазар Гельт	64
СИЛЫ ИМПЕРИИ	34	Магическое наследие	66
Полководцы Империи	34	Распространенные магические предметы	66
Имперский зоопарк	35	Магическое оружие	66
Штатные войска и ополчение	36	Магические доспехи	67
Система отделений	38	Талисманы	68
Рыцарские Ордена	40	Магическая Аркана	68
Пистольеры и рейтары	42	Заколдованные предметы	69
Доппельзольднеры	43	Магические знамена	70
Боевые маги	44	ВОИНСКИЙ ЛИСТ ИМПЕРИИ	71
Пушки и мортиры	45	Лорды	72
Мастера-Инженеры	46	Герои	74
Экспериментальное оружие	47	Основные подразделения	76
Залповая пушка «Хеллбластер»	48	Специальные подразделения	78
Ракетная батарея «Адский Шторм»	49	Редкие подразделения	79
Паровой танк	50	ПАМЯТКА	80
Воины-священники Сигмара	52	АРМИЯ ИМПЕРИИ	81



**Произведено компанией «Games Workshop»
Русская версия книги отпечатана компанией «Астероид»**

© Авторские права на весь текст, иллюстрации и изображения принадлежат Games Workshop Limited 2003. Все права защищены.
The Double-Headed/Imperial Eagle device, логотип Двуглавый/Имперский Орел, the Games Workshop logo, логотип Games Workshop, Games Workshop, Warhammer, Молот Войны, Balthasar Gelt, Бальтазар Гельт, Emperor Karl Franz, Император Карл Франц, Flagellant, Флагелланты, Grand Theogonist Volkmar, Великий Теогонист Волькмар, Greatsword, Доппельзольднеры, Helblaster Volley Gun, Залповая пушка «Хеллбластер», Helstorm Rocket Battery, ракетная батарея «Адский Шторм», Knights of the Blazing Sun, Рыцари Сияющего Солнца, Knights Panther, Рыцари пантеры, Knights of the White Wolf, Рыцари Белого Волка, Kurt Helborg, Курт Хельборг, Ludwig Schwarzhelm, Людвиг Шварцхельм, Luthor Huss, Лютер Хусс, Mordheim, Мордхейм, Old World, Старый Свет, Reiksguard, Рейксгвардия, Skaven, Скейвены, Steam Tank, Паровой танк, Sigmar, Сигмар, и все связанные с этим знаки, имена, персонажи, изображения и знаки/логотипы/символы/разных рас, машины, локации, виды оружия, подразделения персонажи, продукты, иллюстрации и изображения из вселенных Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ®, ТМ и/или © Games Workshop Ltd 2000-2006, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Изображения в этой книге приведены исключительно в иллюстративных целях.

Некоторые продукты линии «Citadel» могут быть опасны при неправильном использовании; продукция Games Workshop не рекомендована детям до 16 лет без надзора взрослых. Вне зависимости от возраста будьте осторожны при использовании клея, режущих инструментов и аэрозольных красок. Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, приведенным на упаковках.

ISBN: 1-84154-799-9

www.games-workshop.com

www.warhammer.ru

ВВЕДЕНИЕ

Империя – огромное государство людей, которое сражается за свое выживание каждый день. Ею управляет император Карл Франц. Дисциплина и военное искусство имперских армий известны во всем Старом Свете. Эта книга – незаменимый источник, из которого вы узнаете, как собрать, покрасить и играть имперской армией в игру Warhammer.

Игра Warhammer

Книга Правил игры Warhammer содержит правила, по которым вы сможете играть вашими миниатюрами фирмы «Citadel». Для каждой армии есть своя книга, которая работает по этим правилам, что позволяет вам превратить свою коллекцию в готовую к бою армию. Эта книга рассказывает о стойких людях Империи, включает их воинский лист и фотографии миниатюр, которые вы можете собрать.

Почему стоит собирать именно армию Империи?

Армии Империи состоят из дисциплинированных, профессиональных солдат, героических рыцарей и мощных боевых машин. Хотя многие враги могут похвастаться воинами более сильными и могучими, чем люди, никто не может поспорить с находчивостью и стойкостью имперского солдата на поле боя.

Армия Империи отличается большим разнообразием и широким выбором разных отрядов, начиная с опытных воинов из Штатных Войск (называемых в Империи Ландвер) и Рыцарских Орденов, заканчивая мощными Большими Пушками и безумными Флагеллантами. Вы можете выбрать имперскую армию, которая идет в пасть врага, оцетинившись алебардами, или такую, которая расстреляет врага издалека своей мощной артиллерией и залпами мушкетов. А можно создать такую армию, которая будет чем-то средним между этими вариантами!

Как пользоваться этой книгой?

Каждая Книга Армии разделена на четыре основные раздела, которые рассматривают армию во всех ее аспектах. Книга Армии Warhammer – Империя содержит:

Империя. Первый раздел знакомит вас с людьми Империи и их деяниями во вселенной Warhammer. Из нее вы узнаете о поворотных событиях в истории Империи и кровавых войнах, которые выковали из нее самый могущественный народ Старого Света.

Силы Империи. Здесь рассказывается обо всех типах отрядов, доступных армиям Империи. Вы найдете полное описание отрядов и все правила, включая уникальные способности войск.

Воинский Лист Империи. В этом разделе все отряды, описанные в предыдущем разделе, рассматриваются с точки зрения создания армии для игр в

Warhammer. Отряды классифицируются по типам: Герои, Основные Отряды и Редкие отряды. Их можно набирать в разной пропорции, в зависимости от масштаба игры, в которую вы собираетесь играть. Каждый отряд имеет стоимость, выраженную в очках, чтобы вы и ваш противник могли выставлять армии, которые будут соответствовать друг другу по боеспособности.

Армия Империи. В последнем разделе вы увидите фотографии миниатюр фирмы «Citadel», сделанные для армии Империи, великолепно раскрашенные студией «Games Workshop 'Eavy Metal». Цветовые схемы униформы различных провинций Империи и варианты армий также включены в этот раздел.

Хочешь узнать больше?

Хотя книга «Армии Молота Войны: Империя» содержит все необходимое для того, чтобы играть вашей армией, всегда можно найти больше информации о тактике, разных сценариях битв и способах покраски, которые интересно попробовать. Ежемесячный журнал «White Dwarf» полон статей обо всех аспектах игры в Warhammer и об этом хобби. Также вы можете найти статьи об Империи на нашем сайте:

www.games-workshop.com



ИМПЕРИЯ

За столетия войны Империя разрослась, став государством, состоящим из княжеств и городов-государств, подчиненных верховной власти Императора. Она – наиболее могучее государство Старого Мира, простирающееся от границ Бретонии на западе до просторных равнин Кислева на востоке. Ее территории включают огромные леса, возвышающиеся, подобно башням, горы и буржуазные города университетов и культуры, где искусство войны идет бок о бок с наукой. Однако это также опасная, мрачная страна предрассудков и страхов, где крестьяне хватаются за талисманы, дабы защититься от зла и оскверняющей силы Хаоса. Со времен ее основания легендарным воином Сигмаром Империя пережила войны, эпидемии чумы и внутренние смуты, одолев все это благодаря храбрости своих войск и непоколебимости народа. Однако зло все еще скрывается в глубине страны и во тьме за горами, подобно нарывам, и набирает силы в древних лесных крепостях. Орки нападают на границы, а угроза вторжения северных племен, которые поклоняются ужасным богам Хаоса – извечная угроза для Империи.

Такие опасности должны встречать и изничтожать имперские армии – профессиональные штатные войска, созданные и обученные Курфюрстами. Дисциплинированные отряды алебардщиков и копейщиков идут в бой плечом к плечу с решительными мечниками; их продвижение прикрывается огнем мушкетеров и арбалетчиков. Храбрость и дисциплинированность этих солдат известны в Старом Свете, немногие враги могут проломить непоколебимые ряды имперской армии, которой хорошо командуют. Помимо этих штатных войск, Император может призвать опытных инженеров Артиллерийской Школы Нульна. Ее могучие Большие пушки и Мортиры расстреливают врага издалека. Внушающие ужас Боевые Маги Колледжей Магии уничтожают врагов Императора мощными заклинаниями, а закованные в тяжелые доспехи кавалеристы Рыцарских Орденов сокрушают врага своими стремительными атаками. Имперский Колледж Инженеров обеспечивает армии Императора смертоносными экспериментальными видами оружия, такими как ужасающие залповые пушки «Хеллбластер», бронированные паровые танки и смертоносные ракетные батареи.

2522 год. Империей правит Карл Франц. Империя никогда еще не подвергалась большей угрозе, ибо зловещие культы Хаоса готовят диверсии в городах, отряды Звероловов активно действуют в лесах, а старые враги завистливо смотрят на ее границы. В такие времена войны и кровопролития именно армия Империи – защита от этих безжалостных опасностей и грядущего Конца Времен.



КОРОЛЕВСТВО СИГМАРА

Народы, которые разрастутся, чтобы стать Империей, сделали свои первые робкие шаги две с половиной тысячи лет назад. Много об этом известно из записей, сделанных тогда Гномами. Долгие войны между Гномами и Эльфами закончились; Гномы отступили в свои горные крепости в Горах Края Мира, а Эльфы покинули свои колонии, пересекли море и вернулись обратно на Ультуан. Хотя Гномы и остались, их влияние сильно ослабло, ибо многие из могущественнейших королей были мертвы, а их крепости опустошены. Когда горы Востока были охвачены огнем и стали раскалываться от землетрясений, силы Гномов были окончательно сломлены, а новые враги – Орки и Гоблины – набирали сил и желали власти.

Орды зеленокожих как поток пересекли Горы Края Мира по горным перевалам, которые раньше охраняли гномьи крепости, дабы опустошить земли с западной стороны гор. Так как королевство Гномов ослабло от бесконечных нападений Орков и Гоблинов, многие людские племена начали мигрировать на восток: Унберогы, Тевтогенцы, Тюрингии, Херуски, Норсии и Мерогены – лишь немногие из них. Не удивительно, что сражавшиеся против одного и того же врага – зеленокожих, Гномы и Люди не могли не признать потенциальной выгоды отношений: Гномы видели в Людях союзников, которые могли бы помочь восстановить погибшую империю, а Люди с готовностью обучались секретам обработки металлов и способамковки хорошего железного оружия. Эти племена были далеко не теми цивилизованными людьми, что живут сейчас в Империи. Одетые в шкуры, они жили в глиняных мазанках и пользовались примитивным оружием из бронзы и камня. Записи Гномов повествуют о том, что эти люди были яростны и отважны в борьбе с ордами Орков и Гоблинов за обладание мрачными лесами. Сильнейший из этих людей был известен под именем Сигмар – первенец вождя племени Унбероген. Рождение Сигмара предвестила двухвостая комета, промчавшаяся по небу. Сигмар был благородным воином огромной силы: к пятнадцати годам он уже сразился в десятках битв против зеленокожих.

Хельденхаммер

Орки и Гоблины становились все изобретательней. В результате одной из дерзких атак они захватили Верховного Короля Кургана Железнодорожного и несколько членов его Дома, когда те направлялись в Серые Горы. По иронии судьбы, Сигмар уже охотился за этой бандой Орков со своими отборными воинами и поймал ее в лесу, прежде чем зеленокожие смогли уйти. Сигмар сразил много Орков в тот день и освободил Гномов, после чего сжег тела Орков, свалив их в огромную кучу. В благодарность за свое освобождение Король Курган подарил Сигмару реликвию своей семьи – великолепный, инкрустированный магическими рунами боевой молот, названный Гхал Мараз, что в переводе зна-

чит «Сокрушитель Черепов». Сигмар принял щедрый подарок Короля, и два воина пообещали помогать друг другу в войнах против неистовствующих зеленокожих.

Войны против Орков и Гоблинов продолжались много лет, а дружба Людей и Гномов крепла по мере того, как нарастала угроза с востока. Семь лет спустя умер отец Сигмара, и тот стал вождем племени Унбероген и с поразительной хитростью начал объединять племена людей запада в жестоких битвах. Сигмар был могучим и харизматичным вождем, а его действиями руководило стремление достичь заветной мечты: страна, объединенная под его властью, свободная от Орков и Гоблинов, подчиняющаяся справедливому закону и защищенная сильной, дисциплинированной армией. После долгих лет жестоких войн и тонкой дипломатии двенадцать великих племен Людей принесли страшные клятвы в том, что будут следовать за Сигмаром. Вместе со своими союзниками-Гномами он изгнал зеленый бич из земель с западной стороны Гор Края Мира, получив прозвище Хельденхаммер, что означает «Молот Гоблинов».

Немногие людские племена, которые все еще противостояли Сигмару, были изгнаны в негостеприимные Серые Горы на восток или, как Норсии, на север за Срединные Горы. Сигмар стал единственным властителем земель между Горами Края Мира и великим Океаном. Однажды, когда Гномам вновь грозило вторжение орд Орков и Гоблинов, Король Курган отправил Кователя Рун Аларика Безумного за помощью к Сигмару и народу Людей.

Перевал Черного Огня

Как только Сигмар узнал о грозящей Гномам опасности, он созвал всех вождей и приказал им собрать дружины. С этой армией он отправился в Горы Края Мира, дабы объединиться с войсками Кургана. Огромная орда Орков и Гоблинов пыталась прорвать оборону Перевала Черного Огня – единственного пути, по которому армии имели шансы пересечь Черные Горы. С тех пор произошло много битв на этом стратегически важном месте, но эта битва превосходит все остальные. Сильно уступающие в численности врагу армии Людей и Гномов стояли плечом к плечу против зеленокожих, которые словно выливались в долину, но Сигмар и Король Курган выбирали поле боя с огромной осмотрительностью. Их армии пятились вверх по горной долине туда, где горный проход был самым узким, а превосходящие численностью орды Орков и Гоблинов могли быть встречены на равных. Битва длилась много часов, воюющие зеленые приливы разбивались о непоколебимую стену из расколотых щитов и окровавленных клинков. Сигмар, как и многие другие герои (среди них Ульфдар Берсерк, Марбад из Эндаласа и Фрея – королева Асборнов), прославился в этот мрачный день; их деяния стали основой легенд для потомков. Когда ряды Орков в последний раз неорганизованно отступили, Сигмар

возглавил яростную атаку в сердце вражеской армии. С победным кличем он и его товарищи-вожди прорубили дорогу через убегающих зеленокожих и вырезали их без жалости. В благодарность за эту блестящую победу Сигмар был провозглашен Императором всех земель между Серыми горами на юге и Срединными Горами на севере. Король Курган подарил Сигмару великолепную корону, и два монарха поклялись в вечной верности друг другу. В благодарность за то, что Сигмар спас королевства Гномов, Король Курган приказал Аларику Безумному начать занявшее много времени изготовление двенадцати магических мечей, известных под названием Рунные Клыки. Каждый из мечей был предназначен для одного из племенных вождей.

Эпоха Сигмара

Пятнадцать лет прошло с тех пор, как Сигмар спас Короля Кургана и был коронован Императором. Его коронация является начальной точкой имперского календаря и первым днем Империи. Он правил справедливо и отважно из своей столицы Рейкдорф (впоследствии переименована в Альтдорф), даруя земли двенадцати племенным вождям, поклявшимся ему в верности и помогавшим ему во многих военных кампаниях. Это разделение земель было основано на делении старых племенных территорий. Вожди, правившие этими землями, получили титулы графов. Сигмар правил Империи

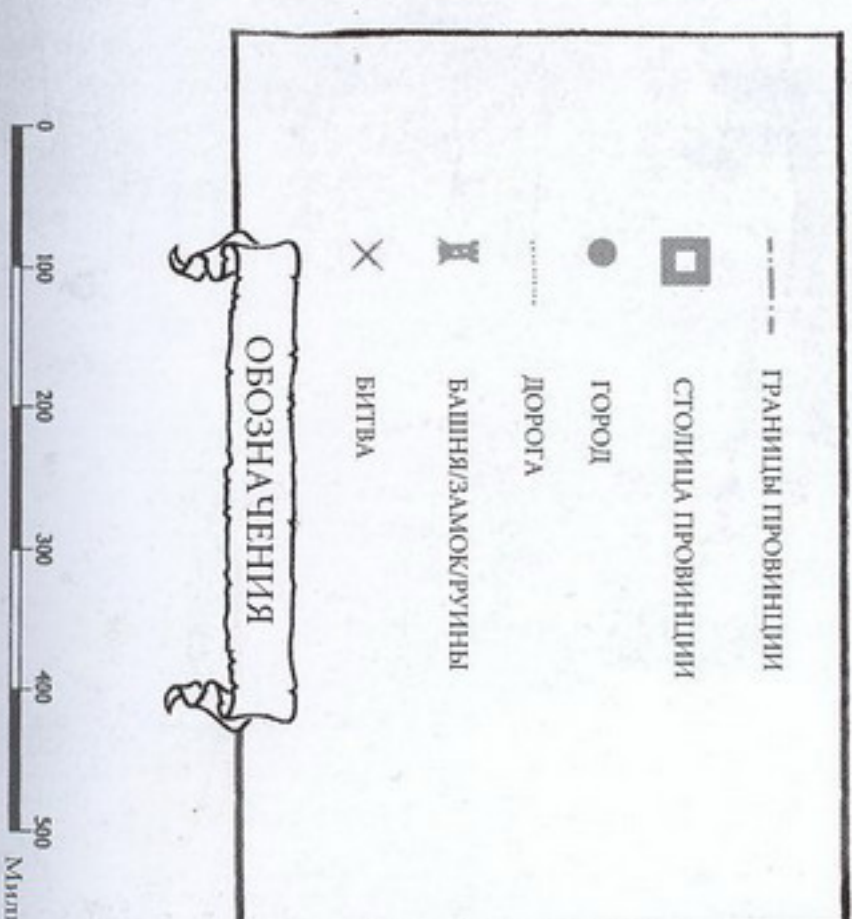
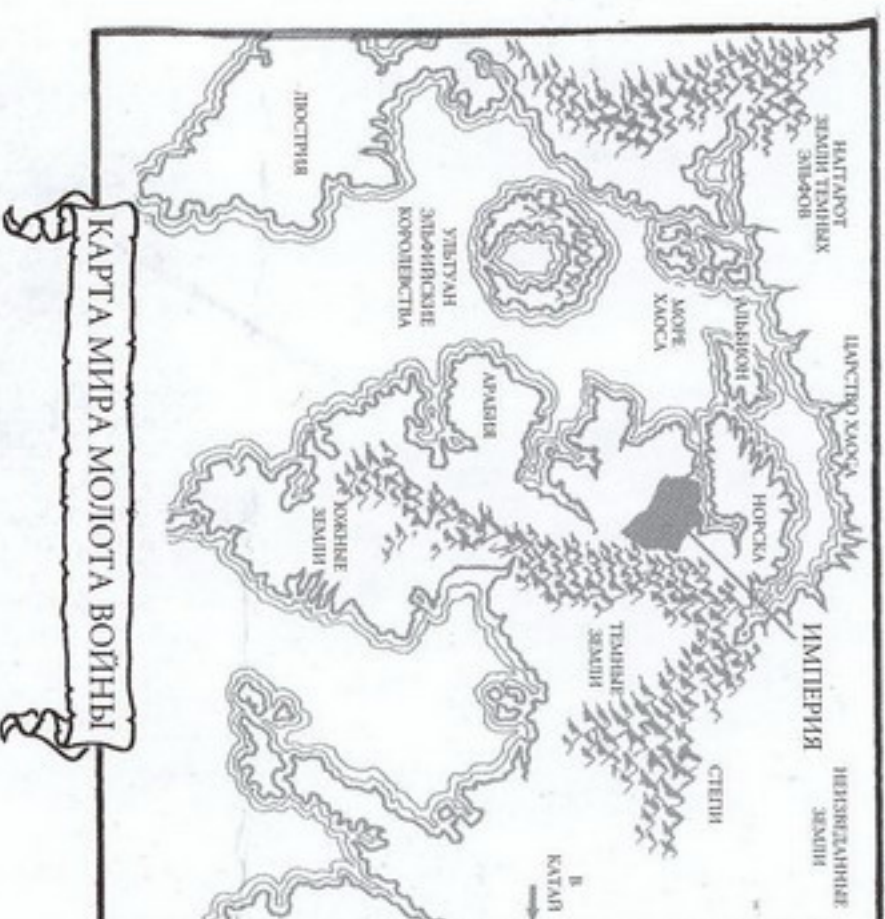
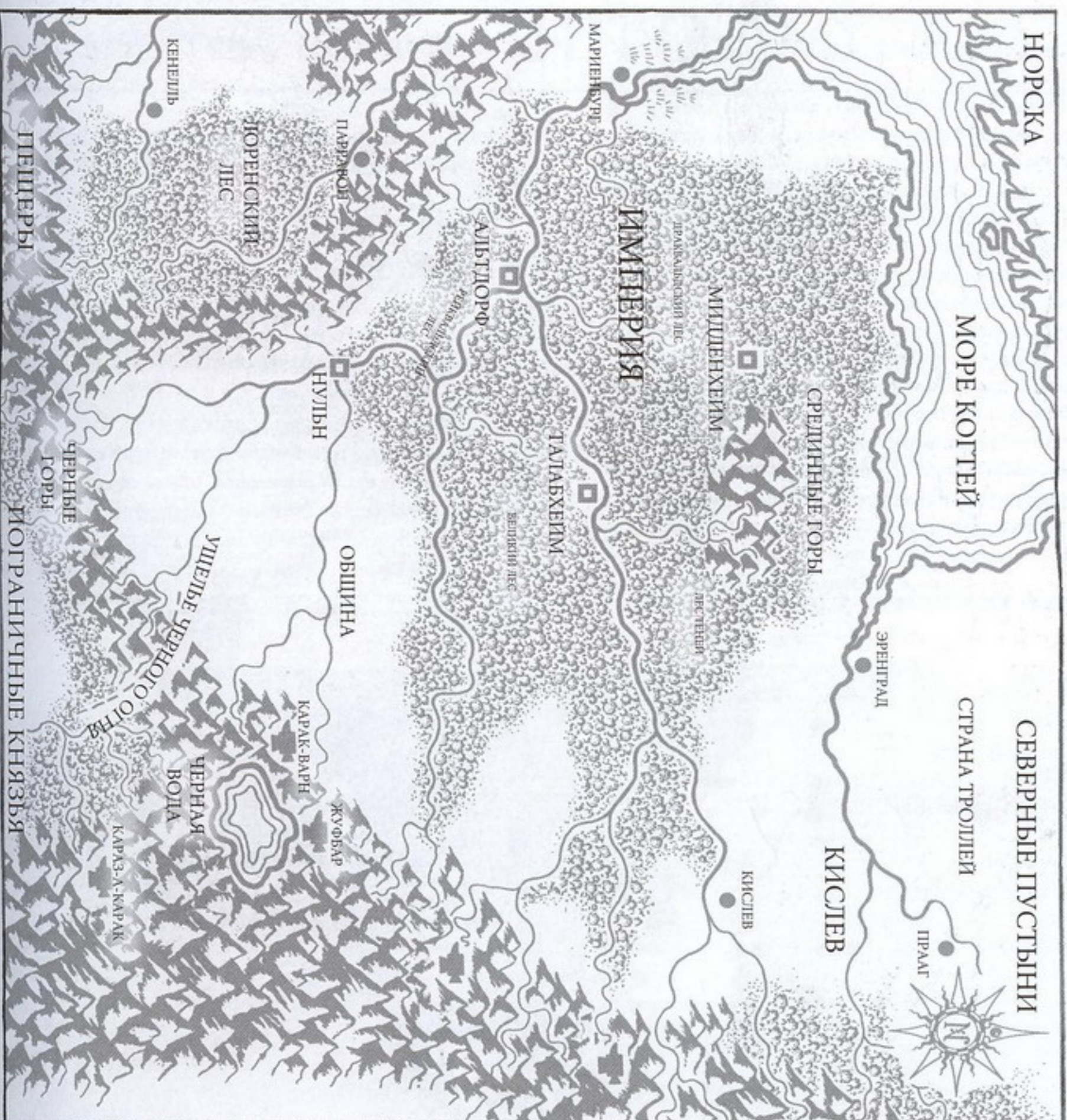
ей еще пятьдесят лет, и в это время отсталые деревни процветали и разрастались до размера маленьких городков, население страны выросло, и было основано много новых поселений. Конечно, все еще оставались враги, с которыми приходилось сражаться. Гоблины продолжали пересекать Горы Края Мира, в северных лесах и за Срединными Горами было множество диких племен людей, которые нападали на еще не оперившуюся Империю.

Мало что еще известно о правлении Сигмара, ибо Гномьи анналы в основном рассказывают о событиях их истории, а Сигмар – лишь ее часть. Все, что достоверно известно – это то, что Сигмар однажды отложил в сторону свою корону и отправился на восток, чтобы встретить своего старого друга Кургана Железнобородого. Даже если он добрался в эту, самую известную Гномью крепость, летописи о том молчат. Эпоха Сигмара прошла, а он стал легендой, героем-предком своего народа. В память о нем строились храмы и алтари, и постепенно оформился культ, почитающий его как основателя Империи. Через поколение Сигмару стали открыто поклоняться как богу, появились его священники, которых возглавил Великий Теогонист Иоганн Хеллстурм. Культ Сигмара стал одной из самых влиятельных религий в стране с тысячами верных последователей. Так герой Перевала Черного Огня занял свое место рядом со старыми богами Империи...





ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ КАРТА ИМПЕРИИ



ЭПОХА ИМПЕРИИ

После ухода Сигмара стали опасаться того, что разразятся разрушительные войны между графами, оставленными без предводителя. Однако вместо того, чтобы воевать за власть, графы собрались Рейкдорфе, чтобы решить, что делать. После долгих напряженных переговоров графы поклялись, что они будут верно следовать идеям Сигмара, и что новый Император будет избираться из их числа. Графы стали называться курфюрстами. Так была установлена система выборных императоров, существующая в том или ином виде по сей день. Земля Сигмара разрасталась и процветала под руководством Курфюрстов, и армии Империи сражались с врагами, проявляя храбрость и изобретательность, за которые наследники Сигмара хорошо известны.

Войны против Скейвенов

Столетия миновали, а Империя продолжала набирать силы; императоры восходили на трон и сменялись новыми правителями, кто-то из них правил хорошо, кто-то плохо, но ни при ком правление не было столь постыдно, как при ненавистном Борисе Скупом. Во время его совершенно безалаберного правления люди голодали, он пренебрегал делами, и многие пограничные форты были заброшены. В этом ослабленном, депрессивном состоянии Империя была не способна дать серьезный отпор величайшей катастрофе, когда-либо обрушивавшейся на Старый Свет – Черной Чуме 1111. Десятки тысяч умерли зимой того года, целые деревни и городки вымирали, когда ужасная болезнь расползалась по Империи с неестественной скоростью. Мертвых вскоре стало больше, чем живых. К тому времени, когда чума стала утихать, три четверти населения Империи гнили в незарытых братских могилах. Единственным положительным последствием чумы было то, что она забрали и Бориса Скупого, который умер в своем замке, окруженный раздраженными врачами (считается, что никто из них не проявил особого усердия, чтобы его спасти).

Без Императора, даже настолько бестолкового как Борис, Империя была наиболее ранима. Отвратительные крысолоуды – Скейвены словно выплеснулись из своих спрятанных подземных туннелей, разрушая и грабя везде, где бы ни было сделано злое дело выпестованной ими чумы. Тысячи были вырезаны и уведены в рабство. Но те, кто остались, храбро отбивались под воодушевляющим руководством Курфюрста Мидденхейма Мандреда (впоследствии он стал известен как Крысобой). Мандред собрал всех выживших курфюрстов и возглавил армию соотечественников против Скейвенов. Он сражался в ряде кровавых битв в разрушенных городах и пришедших в упадок землях Империи. Окончательно крысолоуды были разогнаны в битве Воюющих Холмов, в которой Мандред лично обезглавил одним ударом своего Рунного Клыка крысиного Воводу, возглавлявшего армию Скейвенов. После битвы

Мандред переделал его череп в шлем так, чтобы его вид всегда напоминал крысолоудам об их страшнейшем кошмаре.

Раскол Империи

Империя быстро оправилась от войн со Скейвенами, во многом благодаря смерти Бориса Скупого и энергичному правлению новоизбранного Императора Мандреда. Его заслуживший уважение дар полководца и харизматическая личность удерживали единство Империи, но из-за того, что население было фактически истреблено, многие деревни были покинуты, как и целые регионы Империи. К несчастью, жизнь Мандреда (как и восстановление Империи) была прервана отравленным клинком Скейвенского ассассина. За годы, последовавшие этому бедствию, выборная система Империи начала разваливаться.

Личная вражда, противоборство из-за амбиций и зависть рассорили курфюрстов. Они не смогли принять решения о том, кто станет Императором. Кровь пролилась в Большом Тронном Зале Графа Мидденхейма, когда эти склоки достигли апогея. Курфюрсты вернулись в свои земли озлобленными. В 1360 году Курфюрст Талабекландский Отилла провозгласила себя Императрицей и объявила войну своему сопернику Курфюрсту Стирландскому. В последующие годы корона переходила от курфюрста к курфюрсту, а Империя раскололась на мелкие воюющие друг с другом государства. За несколько столетий промелькнула череда Императоров, когда один за другим претенденты пытались притязать на трон, а Империю сотрясали войны и раздоры. В эти беспокойные времена было по два Императора – избранные всеми и Курфюрсты Талабекландские, которые продолжали претендовать на трон после самозванного правления Отиллы. Ситуацию ухудшило то, что в 1547 году Курфюрст Мидденланда Зигфрид решил также объявить себя Императором, начав период, известный под названием Время Трех Императоров. Каждый из претендентов заискивал перед другими провинциями, умоляя о поддержке.

Сами провинции к тому времени в большей или меньшей степени впали в анархию, и в течение следующих полутора столетий курфюрсты боролись с соперниками и восстаниями в своих землях – помимо того, что приходилось воевать с внешними врагами. Последней каплей стал выбор Императрицей Курфюрста Мариенбурга – малолетней Марритты. Великий Теогонист Сигмара наотрез отказался признать выбор. По сути, Империя перестала существовать как единый народ, возглавляемый Императором. Империя была легкой добычей для врагов, собравшихся подобно падали у мертвого тела, ибо народ Сигмара разделился на мелкие, грызущиеся между собой фьефы.

КРЕСТОВЫЕ ПОХОДЫ

Хотя для большинства Рыцарских Орденов характерен обет о защите Империи и ее народа, иногда они должны воевать в далеких чужих землях. Когда Султан Арабии Джаффар вторгся в земли Эсталии, король Бретоннии (тогда им был Людовик Благочестивый) собрал сильную армию и поклялся освободить страну из когтей захватчика. Бретоннский Король призвал к оружию воинов чести, и Великие Магистры многих Имперских Рыцарских Орденов присоединились к благому делу, желая проявить свое благородство в войнах вне внутренней распри, охватившей Империю. Во время кровавых Крестовых Походов, которые последовали за принятием этого решения, была не только освобождена Эсталия, но рыцари перенесли войну в Арабию, дабы уничтожить империю Султана. Рыцари были переполнены безжалостным фанатизмом, и они изничтожали упаднические дворцы Султана, сжигали тысячи книг в его библиотеках и низвергали идолов в его храмах.

Разорение Солланда

Горбад Железная Клешня – один из наиболее ужасных воевод Орков того времени, – возглавил огромную орду Орков и Гоблинов. Он повел ее через Перевал Черного Огня, дабы разорить провинции Аверланд и Солланд. Элдред, Курфюрст Солланда, направил свои войска к реке Авер, где он руководил форсированием брода за Аверхеймом. Войско Горбада бросилось в реку и атаковало защитников на противоположном берегу. Хотя орда зеленокожих и потеряла тысячи воинов при форсировании реки, Орки смогли закрепиться на берегу.

Это было началом конца защитников, ибо единственной надеждой остановить Орков было не позволить им переправиться. Элдред отчаянно пытался покинуть поле боя до того, как его армию вырежут, ибо понял, что ее окружают. Но он принял решение слишком поздно, ибо Горбад отправил свою кавалерию напасть на Мут – земли хафлингов, которые находились еще северней, а потом окружить армию Империи.



Пока личные телохранители Элдredа сражались, чтобы защитить своего господина, Гоблинские наездники на волках и Орки на злобных кабанах незаметно обошли фланг Имперской армии. За несколько мгновений организованное отступление превратилось в бегство. Понимая, что это поражение, Элдred повел своих Допельзольднеров в самую жестокую сечу, чтобы сразиться с генералом Орков. Великолепный в своем длинном серебряном плаще и сверкающей короне, последний Курфюрст Солланда встретил в поединке ужасающего Горбада Железный Коготь. Горбад был чудовищных размеров. Даже вооруженный великим Рунным Клыком, Элдred не имел шансов в поединке с Горбадом, и был жестоко изрублен до смерти. Тело Курфюрста было расчленено и вывешено среди трофеев. Горбад забрал Рунный Клык и корону, словно приз. По рассказам выживших, это сражение называли Битвой за Корону Солланда.

Вторжение Горбада было остановлено, а его армия окончательно разгромлена во время Осады Альтдорфа (это не помешало виверне изорвать на части легитимного Императора Сигизмунда). Армия Горбада рассеялась с наступлением зимы. Угроза Империи со стороны Горбада исчезла, но провинция Солланд была уничтожена, а Рунный Клык ее правителя утрачен. Ее территории были включены в провинцию Виссенланд, а гордое имя провинции Солланд и ее история стали воспоминаниями. Боялись, что легендарный меч Аларика Безумного навсегда потерян, но столетия спустя отряд воинов, который возглавлял Тан Гномов Эрgrim Каменный Молот, обнаружил потерянный клинок в логове мутировавшего чудовища в Горах Края Мира. Каменный Молот сразился с тварью и разбил ее череп одним ударом своего рунического молота. После того, как он нашел Рунный Клык среди кипы соковок, Тан вернул его Империи, подарив Принцу Альтдорфа и, хотя провинция Солланд уже не существовала, возвращение древнего оружия было отпраздновано с помпой. Так как Курфюрста Солланда, могшего сражаться возвращенным Рунным Клыком, не было, меч передали в Имперскую Сокровищницу, дабы выдавать его величайшим героям на битву в тяжкие времена.

Войны против Вампирских Графов

Время Трех Императоров затянулось, но не было малейших предпосылок для того, чтобы какой-то из претендентов на престол достиг успеха. Тем временем в холодной тени Гор Края Мира нарастала ужасная угроза. Сильванию – провинцию Империи, имевшую самую дурную славу, – давно избегали все здравомыслящие люди. Но ее окончательное падение произошло тогда, когда вампир Влад фон Карштейн вырвал власть над провинцией из рук своего предшественника – Курфюрста Отто фон Дарк. Многие из знатных семей противились самой мысли о том, что ими будет править чужак, но эти инакомыслящие вскоре были вынуждены замолчать, и в железной хватке Влада Сильвании процветала. Другие Курфюрсты смотрели на эти перемены с безразличием, слишком захваченные своей собственной борьбой за власть, чтобы обращать много внимания на столь отсталую провинцию. Следующую пару столетий Влад правил Сильванией, делая вид, что его сменило несколько наследников, дабы никто не догадался о его истинной бессмертной сущности. В 2010 году, решив, что Империя максимально ослаблена, Влад заявил свои претензии на то, чтобы стать Бессмертным Императором-Вампиром.

Возглавляя армии Сильвании и войска нежити, Влад вторгся в Стирланд и оставил разоренной провинцию Остемарк, после чего обратил внимание на сердце Империи. В течение следующих сорока лет армии Влада разоряли страну, пока он не прорвался к Альтдорфу – трону Курфюрста Людвиг, одного из претендентов на титул Императора. Осада длилась много месяцев, но в мрачнейший для Империи час Великий Теогонист Вильгельм III в отчаянье вцепился во Влада мертвой хваткой и сбросил его с городской стены, причем оба были насажены в смертельных объятьях на колья во рву под крепостными стенами. С потерей Влада большая часть Сильванской армии стала рассыпаться, а выжившие вампиры были вынуждены отступить. Принц Людвиг собрал свои силы, чтобы начать преследование. Однако его соперники, испуганные тем, что побе-

ПРОВИНЦИИ ИМПЕРИИ

Хотя об Империи говорят как о едином народе, это не совсем так. Империя – огромная страна, состоящая из разных и обладающих большой независимостью государств, объединенных общей культурой, религией, языком и общими интересами. Сегодня эти провинции бывают двух различных типов: города-государства и собственно провинции. Изначально существовали только провинции, но со временем многие города выросли в своей значимости и стали самоуправляемыми. Границы этих провинций основаны на древнем племенном делении территорий; с течением столетий границы менялись, появлялись новые провинции, а старые исчезали. Проклятые земли Сильвании, давно заселенные Графами-Вампирами, когда-то были провинцией крупного значения, но теперь это – отсталый реги-

он, управляемый Курфюрстом Стирланда, который обходят стороной все нормальные люди. Солланд теперь не более чем воспоминание, ибо провинция так и не оправилась от разрушений, которые ей причинил воевода Орков Горбад Железный Коготь. Каждая из существующих провинций безумно гордится своим историческим наследием. Существует множество отличительных черт характера и диалектов, присущих каждой провинции. Восточные и северные провинции, как правило, более аграрные и воинственные, ибо большую часть времени находятся под перманентной угрозой вторжения. Западные и южные провинции считаются более космополитичными и «цивилизованными» (или более порочными и снобистскими – в зависимости от того, кого спросить).

да даст еще больше оснований для претензий Людвигу на престол, объединились против него. Таким образом зловещие повелители Сильвании получили время для того, чтобы перегруппироваться и восстановить потери. Годы спустя Конрад фон Карштейн вышел на сцену как наследник Влада и начал новое вторжение в Империю. Столь велика была его безумная злоба, что все три претендента на престол Императора были вынуждены объединиться против него, и Конрад тоже был побежден, зарубленный в битве при Грим Мур Гномьим героем Груфбальдом и Хельмаром (который вскоре стал Курфюрстом Мариенбурга).

Последним и самым опасным из Графов-вампиров был коварный, хитрый и подлый Манфред. Он заставил претендентов на трон Империи думать, что после гибели Конрада угроза со стороны Сильвании перестала существовать, и выждал, пока те снова перегрызлись между собой. Когда Империю вновь расколола междоусобица, Манфред напал. Его легионы нежити на марше добрались через снега до Альтдорфа в конце зимы. Поняв, что город не защищен, Манфред был переполнен радостью от грядущего триумфа, когда великий Теогонист Курт III появился на стене и начал произносить Заклинание Великого Экзорцизма. Увидев, что множество его приспешников рассыпались в пыль, Манфред приказал немедленно отступить. После неудачного нападения на Мариенбург граф был выбит назад в Сильванию. Знать Империи временно прекратила свои споры и вторглась в Сильванию, стремясь положить конец исходящей от вампиров угрозе раз и нав-

сегда. В итоге армию Манфреда загнали в Адские Топи в 2415 году. В этой битве Курфюрст Стирланда Мартин зарубил Манфреда. За это героическое деяние своего Курфюрста провинция Стирланд получила все территории Сильвании, тем самым завершив вампирские войны. Несмотря на это, угроза того, что Графы Вампиров вернутся, вселяет такой ужас, что никто не осмеливается забыть об этой заселенной призраками стране. Хотя Сильвания формально и является частью Стирланда, на самом деле она - покинутая провинция, где мертвые легко пробуждаются от своего вечного сна, а темные леса все еще заселены неназываемыми ужасными созданиями, которые подкрадываются в ночи.

Великая война против Хаоса

В то время как страна Сигмара сотрясалась от вторжений и разрушительных междоусобных войн, росла сила Темных Богов на дальнем севере в Пустошах Хаоса. Пустоши Хаоса - земли ужасающего вида, состоящие из сырой магической энергии. Они заселены всевозможными дьявольскими тварями и кровожадными племенами, которые поклоняются злобным богам Хаоса. Когда потоки магии набирают силу, эти приспешники Хаоса вырываются на юг в страну Кислев, вырезая всех на своем пути. Зимой 2301 года Воевода Хаоса Асавар Кул возвысился среди племен и начал войну против Кислева. В Империи это вторжение запомнилось как Великая война против Хаоса. Армия Кислевитов и ее



союзники из провинции Остланд приготовились, чтобы встретить Кула и его союзников, но были вырезаны севернее Праага. Монстры, демоны, звери и мародеры продвигались вдоль западных предгорий Гор Края Мира. Армия Хаоса в бою уничтожала отряды Кислевитов, защищавших последние подступы к реке Линск. Силы Кула пересекли последнее препятствие между собой и городом Прааг. Осада Праага длилась всю весну и лето. Храбрые защитники города отбивали атакующих вновь и вновь, с отчаянным героизмом и стойкой храбростью. Но когда настала зима и близился конец года, Прааг пал, и орды Хаоса обезумели. Чистая сила Хаоса охватила город, и Прааг был изменен навсегда; его выжившие защитники слились вместе в дьявольские нечеловеческие формы. Живые тела сплавились со стенами самого города так, что стало невозможно отличить плоть от камня. Искривленные лица проявлялись на стенах, агонизирующие части тел корчились в мостовых, кучи камней стонали голосами, которые когда-то слетали с людских губ. Прааг стал воплощенным кошмаром – мрачным напоминанием о страданиях, предстоящих, если Воины Темных Богов победят.

Магнус Набожный

Пока Империя готовилась к массовому вторжению, среди ужасов этого времени поднялся лидер – дворянин из Нульна по имени Магнус. Впоследствии он станет известен как Магнус Набожный за свою непоколебимую веру в Сигмара и в идеалы объединения народа. Магнус был великолепным оратором, чьи воодушевляющие речи собрали ему много последователей из простого народа Империи. Он отправился на север, идя из города в город, где обращался к людям на рыночных площадях и собирая вокруг себя армию, подобную которой не видели уже давно. Курфюрсты были прожженными политиками и признали в Магнусе сильного лидера. Они быстро поняли, что, поддержав его, повысят свой престиж. Вскоре войска провинций и солдаты курфюрстов маршировали рядом с гражданским ополчением. К тому времени, как они достигли Мидденхейма, это была огромнейшая армия, когда-либо собиравшаяся за историю Империи. Магнус был вынужден разделить свои войска на две армии, так как никто не смог бы обеспечить им достаточное количество еды и питья. Первая армия, состоящая в основном из жаждавших мести Кислевитов и жаждавших славы рыцарей, прищипорила коней и с максимальной скоростью отправилась к Праагу, надеясь

снять осаду. Эти воины вскоре увидели тот кошмар, в который превратился Прааг, и быстро направились на север, дабы обрушить отмщение на орду Хаоса. Магнус отправился со своей второй армией к самому городу Кислеву, надеясь пополнить припасы в столице до того, как продолжить путь. Пока он продвигался на север, к его армии присоединился Тиклис – величайший из магов Высших Эльфов, который отправился в путь с острова Ультуан и теперь предложил свои поразительные умения в помощь Магнусу. Достигнув Кислева, Магнус увидел, что город уже осажден армией Темных Богов Асавара Кула. Лишь несколько Кислевитов и контингент Гномов из Караз-а-Карака отчаянно сражались, чтобы защитить его. Город не мог продержаться долго, а Магнус знал, что, если падет Кислев, Империя будет следующей.

Идя среди простых солдат, Магнус немедленно приказал атаковать, и враги были рассеяны этой неожиданной атакой. С мрачным выражением лица штатные отряды вклинились в армию Хаоса. Их прикрывали тучами арбалетных болтов и залпами из мушкетов. Однако Асавар Кул был сильным лидером, и он собрал своих воинов, пользуясь численным превосходством, чтобы окружить армию Магнуса. Ужасающие демоны вырезали целые отряды острыми когтями и медными зачарованными клинками, в то время как злые волшебники использовали мощную древнюю магию. Тиклис и маги Людей, которых он недавно обучил, сражались против колдовства шаманов Кула в магической битве, которая обжигала небеса смертоносной силой. Армия Магнуса была окружена, и казалось, что судьба Старого Света решена.

В то время как воины Кула бросились на армию Магнуса в последнюю атаку, кислевитские Крылатые Гусары и Рыцари Империи, возвратившиеся из Праага, появились на гребне горы, которая впоследствии будет названа Холм Героев, и с горящими от ненависти сердцами врезались во врага. Гномы и оставшиеся защитники атаковали из города. Магнус использовал этот последний, ненадежный шанс, чтобы повести людей Империи в славную битву. Орды Хаоса заколебались, когда на них напало ни больше ни меньше чем три армии. Кислевиты были доведены до дикой ярости тем, какое разорение было учинено в их любимой стране. Войско Асавара Кула было вырезано благодаря неумолимой ярости объединенных армий. Армия Хаоса была разгромлена, тысячи ее воинов были изрублены, когда обратились в окончательное бегство. Старый Свет был спасен.

МОРДХЕЙМ – ГОРОД ПРОКЛЯТЫХ

Мордхейм когда-то был крупнейшим городом Остемарка, но разврат и безумие охватили его территории, когда завершалось второе тысячелетие после коронации Сигмара. Двухвостая комета появилась в небе в первый день того года, становясь все ближе по мере того, как приближался последний день тысячелетия. Атмосфера развратного празднества нарастала в городе; говорят, что демоны выползали из теней, радостно крича и прыгая среди

мужчин и женщин. Когда часы пробили двенадцать, комета врезалась в город с небес, подобно молоту. Сигмар счел город виновным, те несчастные, которые выжили, мутировали и умерли, истощаясь от агонии. Мордхейм стал Городом Проклятых, проклятый и обреченный навеки быть несчастным и страдающим, пока его не разрушил Верховный Теогонист при помощи объединенных сил Рыцарских Орденов.

Империя возрождается

После этой эпохальной победы народ Империи потребовал, чтобы Магнуса избрали Императором. У курфюрстов не было выбора, кроме как согласиться. В 2403 году Магнус был коронован Императором и немедленно занялся наведением порядка в провинциях Империи, охотясь на прислужников Хаоса в лесах и вновь заселяя многие дикие, давно покинутые земли. Магнус знал, что если Империя хочет выжить, ей нужен порядок, чтоб оказать помощь своим новым союзникам. Таким образом, первым поступком Магнуса была просьба к Тиклису, чтобы тот создал учреждение, в котором могли бы правильно обучаться волшебники. Соратники Тиклиса отговаривали великого мага, утверждая, что тайное волшебство Эльфов не предназначено для Людей, но Тиклис понимал, что безопасность всего мира лежит на плечах Империи, так что он откликнулся на просьбу Магнуса. Вслед за этим Колледжи Магии были основаны в городе Альтдорф под защитой его Курфюрста. Тиклис обучил первых Магистров и создал свод правил, по которому они должны были обучаться, пока не вернулся в Эльфийские Королевства Ультуана.

Магнус также признал важность вклада в победу, сделанного артиллеристами Нулна и инженерами Альтдорфа. Он даровал им официальную хартию, по которой оба учреждения получили почетную приставку «Имперские» и стали составной частью армии Императора. Магнус оказался поразительно способным Императором. Когда он умер, по совокупности обстоятельств корона перешла к Леопольду – Курфюрсту Стирланда, а впоследствии – к его внуку Диетеру.

Правление Диетера IV было весьма непопулярно. В итоге его низложили в 2429 году после скандала, который разразился из-за того, что Диетер сговорился с Бургомистрами Мариенбурга. За крупное подношение деньгами в сундуки Императора Диетер позволил городу-порту Мариенбургу отделиться от Империи. Вильгельм III – Принц Альтдорфа и Курфюрст Рейкланда – был избран Императором. С тех пор корона доставалась Принцам Альтдорфа, несмотря на войны и великие восстания, вплоть до теперешнего Императора – Карла Франца.



ЗЕМЛИ ИМПЕРИИ

Империя – величайшее королевство Старого Света. Оно простирается от ледяного Моря Когтей на севере до Черных Гор, возвышающихся на юге. На западе Империя граничит с благородным королевством Бретонния, в то время как ее восточная граница – буквально непроходимая стена, состоящая из Гор Края Мира и холодных степей Кислева. Ее огромные территории – это в основном мрачные дремучие леса, где разбойники, зеленокожие и Зверолюды устраивают свои логова в забытых эльфийских руинах и древних крепостях, находящихся на возвышающихся шпилях скал. Земли Империи характерны диким, первобытным величием, но это также земля опасностей и угроз, где смерть всегда рядом.

Возвышающиеся горы

Большие естественные границы, создаваемые горами, одновременно защищают Империю от вторжений и являются убежищем для ее наиболее опасных врагов. В первую очередь, это три самых больших горных массива: Горы Края Мира, Серые Горы и Черные Горы. Они прикрывают Империю далеко на востоке, беря свое начало в высоких землях под названием Волтс. Орки и Гоблины, Скейвены и неназываемые ужасы, порожденные Хаосом, населяют огромные пещеры и туннели этих гор, и их зловерные устремления всегда были направлены против Империи. Горы Края Мира –

мрачные и запретные скалы; они выше, чем может представить себе человек с богатым воображением: кажется, что они врезаются в небо, столь они высоки. В древние времена все эти горы были владениями Гномов, которые строили огромные города и крепости прямо в скалах. Огромные туннели когда-то связывали города их подземного королевства, простираясь от дальнего севера до востока за пределами Старого Света. На различных стратегических точках туннели разветвлялись на запад и на восток к замаскированным воротам по обе стороны гор, что позволяло выйти с обеих сторон. Когда королевство Гномов было разорено, многие из этих туннелей и залов были разрушены, забыты или захвачены Ночными Гоблинами и другими злыми созданиями. Только безумно храбрые и безрассудные осмелятся перенести ужасные опасности и попытаются пересечь горы по туннелям, но даже маршруты, лежащие на поверхности, поразительно опасны. В 2520 году Инженер Герхарт совершил первую попытку воздушного форсирования гор на своем «более тяжелом, чем воздух» судне – улучшенной версии Фантазмагорической Воздушной Великолепно-Яростной Машине Инженера Рауворка. Удалось это или нет – пока неизвестно, так как ему надо еще и вернуться...

Перевалы, которые пересекают эти негостеприимные скалы, заселены племенами Гоблинов и Троллями. Но если запланировано вторжение армии, это – единствен-



АЛЬТДОРФ ТРОН ИМПЕРАТОРА

Резиденция Императора Карла Франца – Альтдорф – был столицей Империи со времен восшествия на престол Вильгельма III. Альтдорф – светлый город, населенный множеством торговцев и искателей удачи со всего Старого Света. Также он является центром магического знания, его восемь Колледжей Магии известны не только во всем Старом Свете, но и за его пределами. Город возвышается над местом, где соединяются потоки рек Рейк и Талабек. Он известен множеством мостов. Многие из этих мостов были спроектированы Колледжем Инженеров и снабжены шипящими паровыми машинами, чтобы сводить и разводить мосты всеми возможными способами, что позволяет кораблям продолжать путешествие дальше вверх по Рейку. Однако, как это всегда бывает с оборудованием, разработанным инженерами, мосты обладают индивидуальным характером, и часто начинают разваливаться, когда этого от них меньше всего ожидают. С этим фактом теперешний Император ознакомился, когда был вынужден искупаться в 2518 году. Город также известен как обитель знаний. Университет Альтдорфа – наиболее уважаемое академическое учреждение Империи. В него приезжают лорды и принцы из разных стран, чтобы припасть к знанию наиболее известных мыслителей Старого Света.

МИДДЕНХЕЙМ ГОРОД БЕЛОГО ВОЛКА

Величественная и неприступная крепость возвышается на Ульриксберге – вершине белой отвесной скалы, которая прорезается из окружающих скал подобно клыку гигантского волка. Четыре магистрали, проложенные на гигантских виадуках, словно взбираются из лесного покрова, обеспечивая доступ в город. Деревянные подъемные мосты связывают город с магистралями. Их могут поднять, чтобы изолировать город во время войны или чумы. В дополнение к этому есть бесчисленное множество подъемных кранов, лифтов и веревочных лестниц, которые используются для того, чтобы поднимать товары (а иногда и людей) на скалы. Ульриксберг полон тоннелей, древних усыпальниц и катакомб. Однако после нескольких инцидентов, в которых фигурировали Скейвены и мутанты, доступ в катакомбы был строго запрещен. С высоких башен Мидденхейма можно посмотреть на Великий Лес с восточной стороны и на Драквальд – с западной. Мидденхейм известен как город Белого Волка, который является святым символом Ульрика – божественного хранителя города. Храм Ульрика находится внутри города, превращая Мидденхейм во всемирный центр культа.

ный способ пересечь горы. Мощные крепости хитроумной конструкции защищают стратегически важные позиции. Большинство этих крепостей построено еще Гномами, они были свидетелями отчаянных битв прошедших тысячелетий. Во многих из этих крепостей теперь квартируют Имперские гарнизоны, ибо Гномы отступили в немногие из своих уцелевших крепостей в удаленных частях Гор Края Мира.

На севере Гор Края Мира находится Высокий Перевал, пролегающий через Опустошение Дракенмора. Он под постоянным наблюдением племен Орков, которые живут в руинах Карак-Унгора и Логове Гнашрака. Это – опасный путь для тех, кто достаточно глуп или бесшабашен для того, чтобы путешествовать на восток от Империи. Не так давно это место стало свидетелем нескольких великих битв между Гномами-Убийцами Короля Карак-Кардина и ордами Курганов Вардрека Крома.

Хотя Высоким Перевалом в последние годы стали пользоваться, самый большой из всех перевалов через горы находится там, где от Гор Края Мира отделяются Черные Горы – это Перевал Черного Огня. Он глубоко врежется в скалы и знаменит в Империи как место великой победы Сигмара над Орками, благодаря которой он был коронован Императором. По краям перевала нависают стены мощных, темных скал. Они возвышаются над дорогой, которая расширяется в середине перевала, образуя массивную высокогорную долину, которая всегда усеяна ржавыми клинками и выветренными костями, оставшимися от постоянно происходящих здесь битв.

На западе Серые Горы отделяют Империю от Бретонии – королевства Рыцарей Короля Луанкера. Как и в Горах Края Мира, в этих горах есть поселения Гномов,

но их меньше и они гораздо беднее могучих городов на востоке. О Серых Горах ходят дурные слухи среди народа восточных провинций Империи, их мрачные края являются местами, где, по легендам, свершилось много темных дел. Шепотом рассказываются истории об обескровленных телах деревенских жителей. Говорят, что Кровавый Замок – легендарная твердыня ордена воинов-вампиров. Рассказчики страшных историй с восторгом повествуют о мрачных, запретных, населенных призраками руинах замка Даркенфельс, который, как говорят, когда-то был логовом могучего некроманта.

Большинство перевалов через Серые Горы узки и опасны, но достаточно широки для небольших групп людей, караванов повозок и лошадей, но не больше. Бретонские и Имперские крепости защищают несколько больших перевалов через Серые Горы, широчайший из которых расположен на юго-западе от Альтдорфа и называется Перевал Удара Секиры. Восточная сторона перевала защищена крепостью Хельмгарт – мощная башня вырастает из горы, из ее бойниц простреливается лежащий внизу участок дороги. На другой стороне перевала расположен бретонский замок Монтфор. Обе твердыни повидали много сражений, когда амбициозная знать Империи и бретонские Рыцари пытались получить преимущество перед противником. Короткий крестовый поход Богара Опрометчивого из Парравона в 2512 году был предпринят, дабы отомстить за оскорбление, нанесенное приехавшим в Бретонию Курфюрстом Аверланда жене рыцаря (ее уродливость была легендарна). Однако все завершилось под стенами Хельмгарта, когда массированный обстрел



НУЛЬН

Нульн находится на пересечении восточных торговых путей, где путешественники из Виссенланда, Стирланда и Аверланда встречаются и движутся дальше на восток. Раньше в Нульне находился двор Императора. Хотя слава города как столицы науки впоследствии перешла к Альтдорфу, Нульн – родина Имперской Школы Артиллерии – обширной системы кузниц, в которых опытные пушечных дел мастера создают и чинят имерские артиллерийские поезда. Особые паровые машины (разработанные Гномами для направления свежего воздуха в глубокие подгорные рудники) установлены во всем комплексе, дабы выводить едкие испарения пылающих литейных цехах, и некоторые районы Нульна вечно укутаны завесой душного черного дыма. К северу от Нульна Рейк слишком широк для моста, поэтому огромный мост Нульна – одно из величайших чудес Старого Света. Хотя в Альтдорфе есть мосты в тех местах, где Рейк отведен в несколько каналов, у нульнцев есть большой повод гордиться – ни один из мостов столицы не может похвастаться тем, что простирается через весь Рейк.

крепостной артиллерии принудил его рыцарей отступить с большими потерями.

Северные окраины Серых Гор в основном переходят в холмистую возвышенность, известную под названием Ущелья Жизеро – основной маршрут между Бретоннией и Империей. Однако многие представители знати и купцы предпочитают предпринять рискованное путешествие через горы, чем потратить лишнюю неделю на обходной путь.

Есть другие способы пересечь горы – маленькие тракты и забытые тропы, по которым можно свободно ходить летом. Амбициозный, но слишком самоуверенный воевода Гоблинов Физгит Подлый попытался окружить одну из крепостей в Серых Горах. Он повел огромную колонну своих приспешников в Империю по узкой тропе, которая называется Кривой Коридор. К счастью для Империи, его план не осуществился из-за того, что его разведчики забыли упомянуть одну, казалось бы, незначительную, но важную деталь их путь пролегал так, что их прекрасно видели через бойницы Чернокаменной Башни, в которой тогда был расположен гарнизон знаменитых Рейкландских Снайперов фон Блюхера. Отсюда и пошло выражение победителя «Словно стрелять по гоблинам до тошноты».

Черные Горы расположены между Серыми Горами и Горами Края Мира, отделяя Империю от восточных земель Пограничных Княжеств. Черные Горы, возможно, наиболее негостеприимная из всех пограничных территорий Империи. Небеса разрывают темные молнии, в то время как возвышающиеся надо всем кряжи карабкаются по направлению к горам Сводов. Черные Горы известны тем, что все изрыты туннелями Гоблинов, и многие горные массивы кишат бесчисленными

смертоносными тварями, которые часто спускаются в Империю, чтобы поест.

Другую крупную возвышенность в Империи создают Срединные Горы, которые находятся на северных подходах к стране. Мидденхейм – Город Белого Волка – стоит на юго-западной стороне Срединных Гор, за которыми находится самая северная провинция Империи – Остланд. Горный массив окружен непроходимым темным лесом, которого избегают здравомыслящие люди, ибо это – территория бандитов и других отбросов общества. В этих горах нет крупных гномьих поселений, лишь скалистые негостеприимные возвышенности, которые не захочет исследовать ни один нормальный человек. В сердце гор находятся запретные высокие башни и стены Медного Замка. Когда-то это была Имперская крепость, но теперь это – убежище воинов Хаоса, которым удалось закрепиться в Империи. Граф Борис Тодбрингер Мидденхейма руководил вооруженными экспедициями, дабы изгнать врагов. Однако большинство этих вылазок в горы обречены изначально, и Срединные Горы остаются во всех отношениях вражеской территорией.

Великие реки

Окруженная крупными горными возвышенностями, Империя подобна резервуару, в который стекают бушующие потоки. Беря начало из ручьев и красивых водопадов высоко в горах, они быстро сливаются, превращаясь в величественные пенящиеся реки. К тому времени как они достигают Империи, они становятся глубокими и медленными – величайшие водные пути Старого Света. Эти реки характерны для Империи, в которой передвижение в лодках по рекам зачастую гораздо быстрее и разумнее, переход через опасные леса по плохим дорогам.

Народ Империи имеет свойство называть приречные территории названиями самих рек. Талабекланд расположен с обеих сторон реки Талабек, Рейкланд по берегам Рейка и т.д. Река Сол – самая южная из рек Империи, – пролегает через земли, которые когда-то принадлежали провинции Солланд. Теперь они – часть провинции Виссенланд, так было всегда с тех пор, как вторгся Горбад Железный Коготь. Часть людей в Империи (в основном из знатных семей, что когда-то жили в Солланде) называет эти земли Зюденланд и отказывается признавать права Курфюрста Виссенанда на эти земли.

Река Авер вытекает из гор над гномьей крепостью Карак Варн на севере от Перевала Черного Огня. Переливаясь каскадом водопадов, она разделяется на две синие реки – Авер Рич и Синий Рич, которые окончательно сливаются в Муте – землях Хафлингов. Река Авер продолжает течь на запад мимо столицы провинции Аверхейм, и в итоге сливается с Рейком в Нульне. Широкие, плодородные равнины Аверланда – главное пастбище лошадей в Империи. Кони из этой провинции считаются самыми быстрыми в Империи, поэтому весьма востребованы квартирмейстерами Рыцарских Орденов.



Стир вытекает из западных предгорий крепости Гномов Карак Кадрин, быстро превращаясь в большую реку, что протекает через глубокую, заросшую лесом равнину, которая считается наиболее живописной в Империи. Фактически на всем своем протяжении воды Стира текут через Великий Лес. Ширина Стира и небольшое количество мест, в которых его можно пересечь, означают, что он образует защитный барьер между Стирландом и Талабекландом.

Со времен Войны Трех Императоров эти две провинции живут в лучшем случае в худом мире, много битв произошло у стратегически важных бродов. В 2427 году в битве при Лейтцигерском Броде сами курфюрсты сразились в поединке посреди реки. Битва кончилась тем, что Курфюрст Стирлада отрубил ногу Курфюрсту Талабекланда, которого течение снесло вниз по реке, где он был спасен своими Доппельзольднерами в конце битвы. Отрубленную ногу нашли солдаты армии Стирланда и, несмотря на постоянные просьбы потомков Курфюрста Талабекланда, чтобы ногу вернули, Курфюрсты Стирланда весьма гордятся трофеем и не собираются его отдавать.

Талабек начинается в быстрых ручьях между крепостями Гномов Карак Кадрин и Карак Унгор. Река названа в честь Тала – повелителя Зверей. Два основных русла реки, Верхний и Нижний Талабек, направляются на запад, сливаясь в темных сосновых лесах, которые пользуются дурной славой. У этих берегов Империи много банд Орков и Зверолюдов, которые спускаются с гор в поисках жертв и грабежа. На юге, где он впадает в Урской, Талабек широк, и его невозможно пересечь; еще больше расширяется он на пути к Талабхейму. У Талабхейма есть переправа, и берега реки защищены артиллерийскими батареями и постоянным гарнизоном Доппельзольднеров Курфюрста.

Верхний Рейк начинается на востоке у Перевала Черного Огня, впадает в Сол на востоке от Нульна и продолжает свой путь на север, где впадает в Авер, чтобы создать реку Рейк у Нульна. Рейк – самая длинная река в Старом Свете и самый важный водный путь Империи, что делает Рейкланд ее самой богатой провинцией. Это торговый путь, по которому от Мариенбурга до Нульна ходят корабли купцов с трюмами, загруженными до отказа. Эта полоска водной глади видит больше кораблей, чем остальные реки Империи, даже если их взять вместе. Это – важнейший маршрут для торговцев (и речных разбойников) в Империи. Патрули Корабельных Клинков и гарнизоны Речной Стражи защищают водный путь по Рейку, но насколько бы они ни были безжалостны со всеми, кого поймают, невозможно остановить всех пиратов.

Альтдорф построен на острове, созданном из комьев черной почвы, вымытой из Срединных Гор и принесенных течением через Талабек. Многочисленные извилистые каналы окружают город. Они вновь сливаются воедино уже на севере Альтдорфа. С этого места река становится широкой и глубокой, с пологими скалистыми островами, поднимающимися из воды, пока не впадает в море в Мариенбурге.

ТАЛАБХЕЙМ ОКО ЛЕСА

Талабхейм расположен в сердце Великого Леса. По этой причине его часто называют Оком Леса. Там, словно в сердце вихря, все спокойно среди окружающих опасностей. Город построен посреди огромного провалившегося в почву кратера, ширина которого насчитывает многие мили, а внешняя сторона формирует скалистую, обрамляющую кратер естественную стену. Стена была достроена и укреплена множеством высоких артиллерийских башен, отчетливо показывая границы города. За кольцом стен есть достаточно места не только для города, но и для сельских предместий. Река Талабек огибает кратер с внешней стороны у южной границы стены. Там находится укрепленное поселение Талагаад и большая гавань. Из крепости Талагаад карабкается по краю кратера и ведет в город тоннель, который вырыт у верхнего края кратера. Этот тоннель – единственный вход в город, и массивные, укрепленные ворота в конце тоннеля превращают Талабхейм в один из наиболее укрепленных городов Империи.

Темные леса

Мрачные, дремучие леса покрывают большую часть Империи, а под их темными кронами скрываются всевозможные ужасные твари и забытые секреты. Леса – это дикие места, хотя на их широких просторах разбросано множество поселений. Но это лишь островки цивилизации – городки и деревни, обнесенные стенами, в которых каждую ночь закрывают и запирают ворота, а к окружающим лесам относятся с ужасом. Люди Империи не без причин боятся того, что скрывается в лесах, ибо деревья прячут многих врагов: бандитов, буйствующих Орков и мутировавших зверей Хаоса. Еще дальше леса становятся буквально непроходимыми. Немногие осмеливаются зайти за деревья, а тех, кто осмеливается, редко кто видит еще раз.

Городки и деревни связывают опасные дороги с выбитыми колеями, вдоль которых стоят постоялые дворы, обнесенные высокими стенами. Оказаться посреди ночи в лесу – ужасающий опыт для тех, кто осмеливается на опасное путешествие по лесам, а вид постоялого двора во тьме воистину вселяет радость. Однако даже такие убежища не безопасны. Существует много историй о том, как путешественники находили совершенно пустые постоялые дворы: их постояльцы были вырезаны бандитами или кем-то пострашнее.

Лес Теней – мрачный лес, который расположен на севере Срединных Гор и покрывает большую часть провинции Остланд. Лес полон грабителей, бандитов и отрядов Хаоситов. Недалеки от истины слова о том, что злодеев там больше, чем деревьев. Некромант Диетер Хелснихт был побежден в битве при Беекерховене, но его тела так и не нашли, и продолжают рассказывать истории о том, что некромант все еще скрывается в лесу.

К западу от Срединных Гор расположен знаменитый лес Драквальд – часть Империи, название которой на-

поминает об имени павшей провинции, территория которой теперь принадлежит Зверолюдям. Город Мидденхейм возвышается на кряже каменной скалы в глубине Драквальда, а звери Хаоса всегда были бичом местного населения. Когда люди Империи содрогаются от мысли о монстрах, которые имеют очертания людей, скрещенных с домашним скотом, козлами, крысами, то они думают о Драквальде, ибо говорят, что он скрывает самых больших и ужасающих монстров, которых только можно себе представить. Существует фиксированная награда от Курфюрста Мидденланда для тех, кто убивает этих тварей, что привлекает туда наемников со всего мира. Не удивительно, что северяне закалены и привыкли к жизни, подобной войне, ибо их жизнь – борьба с голодом, холодом и опасностями, которые несут злобные создания леса.

Призрачные туманы покрывают деревья, и мрачные ветви перекликаются со звериным воем и страшным ревом. Рыцари Белого Волка считают, что «охота» в этих местах – хороший способ проверить рыцарей-неофитов, и часто отправляются вглубь Драквальда, дабы убивать монстров во имя Ульрика. Дорога между Мариенбургом и Мидденхеймом пролегает через этот лес, и лишь отряды хорошо вооруженных и решительных воинов осмелятся идти этим путем, ибо все боятся засад зверей леса. Курфюрсты Норланда и Мидденланда пытались вместе построить кордон из укрепленных постоялых дворов вдоль дороги, но каждая попытка оканчивалась неудачно, каждый из постоялых дворов сожжен дотла, а все их обитатели убиты и съедены.

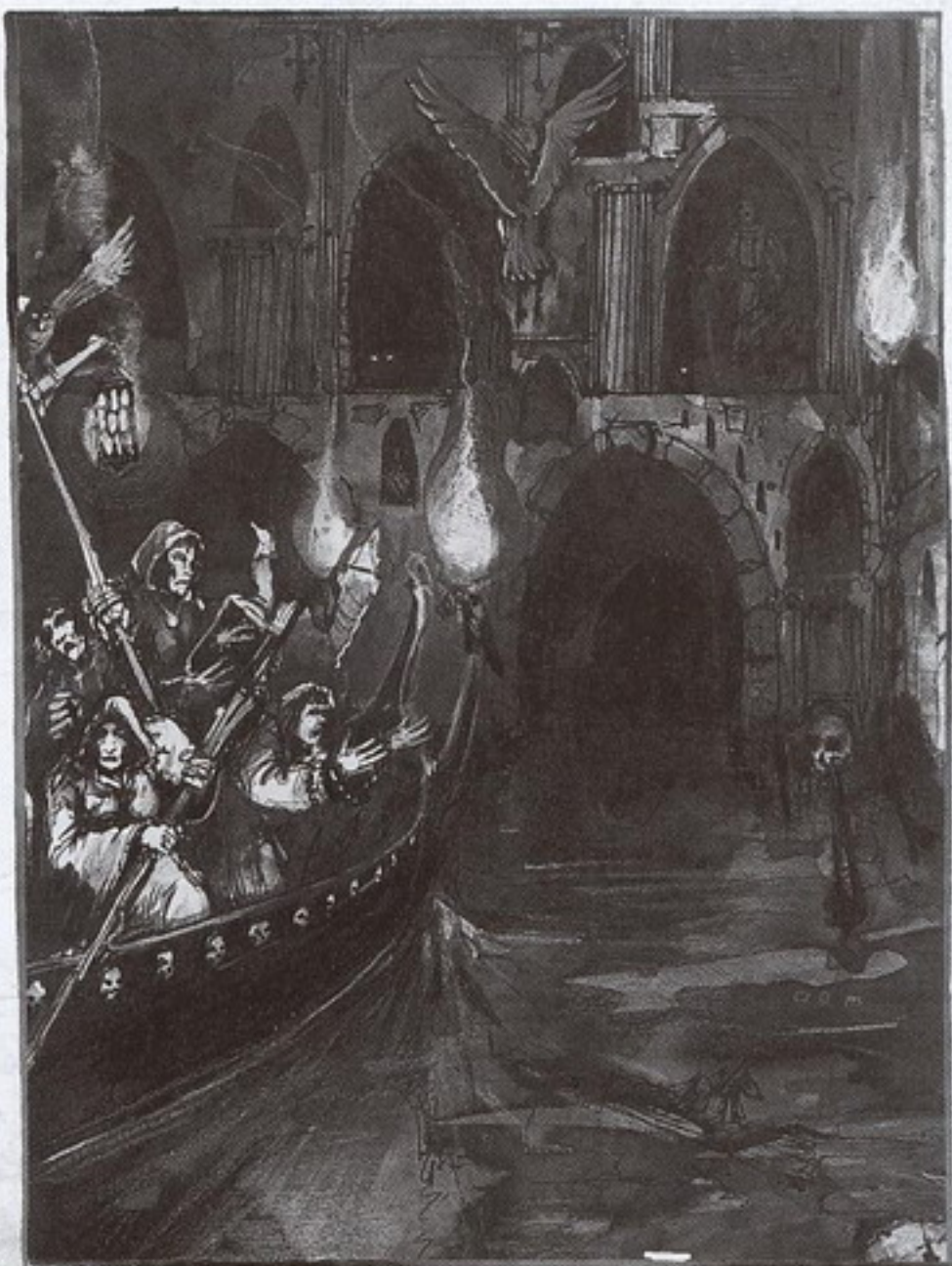
От восточных стен Альтдорфа начинается Великий Лес – древний и огромный лесной массив, который

простирается от северных склонов Срединных Гор и до восточных стен Нульна, и от западных стен Альтдорфа до границ с Кислевым на востоке. Вкупе с остальными участками леса Империи он создает поразительно большой темный массив, искореженные деревья занимают центральные территории Империи. Немалая часть населения Империи живет в пределах Великого Леса. Поэтому бесчисленные акры лесных территорий были вычищены, чтобы дать возможность культивировать домашние растения или обеспечить бревнами форты, возводимые на холмах – главную защиту от ужасных созданий, которые скрываются в глубине леса. Бродячие банды Флагеллантов не редкость, если не привычная особенность этих мест – окровавленные процессии стелющихся, кричащих безумцев, идущих из города в город и несущих свое апокалиптическое учение всем, кого они встретят.

Рейквальдский Лес находится на восток от Альтдорфа между Рекой Рейк и Серыми Горами. Это излюбленное убежище для тех, кто стал изгнанниками в Империи, где беглецы от справедливости находят спасение в разбое. Хотя лес находится лишь в нескольких лигах от сосредоточения власти Империи, попытки очистить лес весьма робки. Ведь он обеспечивает неиссякаемый источник для создания отрядов милиции (которые используют как пушечное мясо), всегда готовых примкнуть ко знамени Императора, когда он отправляется на войну. Многие из разбойников этих мест готовы подбить бабок, сражаясь наемниками, и, хотя они совсем не так надежны или хорошо обучены, как штатные войска, Император знает, что пока они сражаются в его армии, они не разоряют его земли!

МАРИЕНБУРГ КУПЕЧЕСКИЙ ГОРОД-ПОРТ

У устья реки Рейк находится Мариенбург, мировая ярмарка – крупнейший, богатейший и самый опасный город-порт Старого Света. Здесь все продается и покупается, и нет ничего, что не имело бы своей цены. Мариенбург часто называют Городом из Золота, что вполне соответствует представлениям о богатом, развивающемся многонациональном городе. Нигде больше не найти товар из таких далеких мест, как Эльфийские королевства Ультуана или далекий Китай, с такой легкостью. Когда-то город принадлежал Империи, но бургомистры города убедили Императора Диетера IV даровать независимость в обмен на большой дар золотом в сундуки Императора. Когда об этом скандальном событии стало известно, Диетер был быстро изложен, и новым Императором стал Вильгельм III из Альтдорфа, Курфюрст Рейкланда. За последние десятилетия были предприняты бесчисленные попытки вернуть Мариенбург в лоно Империи, но они все потерпели крах. Город столь яростно продолжает отстаивать свою независимость, что Курфюрсту Норланда (номинальному правителю Мариенбурга) запрещено возвращаться в город под угрозой мучительной и ужасной смерти.



ПРАВЛЕНИЕ КАРЛА ФРАНЦА

Когда Карл Франц – Принц Альтдорфа и Курфюрст Рейкланда – был избран на имперский Трон в 2502 году, Империя наслаждалась периодом относительного мира и стабильности. Однако новый Император прекрасно понимал, что это ненадолго. Он использовал все свои умения и таланты военачальника и государственного деятеля, чтобы защитить Империю и ее народ на долгие поколения вперед.

Полководец

Мечтая, чтобы его правление запомнилось как время расцвета военной мощи Империи, и желая показать тем народам, которые не входили в состав Империи, что он – человек, с которым нельзя не считаться, Император решил устроить демонстрацию военной силы, которая подтвердит то, что он занимает престол Императора по праву.

Со времен Великой Войны против Хаоса количество Зверолюдов и культистов Хаоса снова начало увеличиваться. Советники Карла Франца поведали Императору, что на дальнем севере вновь сильно дуют Ветры Магии. Может, и не в ближайшие годы и даже десятилетия, но однажды мародеры вновь придут с огромной армией, подталкиваемые на юг распространением Пустошей Хаоса.

КУРФЮРСТЫ И ДРУГИЕ ВЫБОРЩИКИ ИМПЕРИИ

Аверланд	Оспаривается
Хохланд	Альдебранд Люденхоф
Мидденланд	Борис Тодбрингер
Норланд	Теодрик Гауссер
Остланд	Валмир фон Рауков
Остемарк	Вольфрам Хертвиг
Рейкланд	Император Карл Франц
Стирланд	Граф Альберих Хаупт-Андерсен
Талабекланд	Гельмут Фойербах (пропал)
Виссенланд	Эммануэль фон Либвитц
Солланд	Элдред (последний Курфюрст*)
Драквальд	Конрад Альдрех (последний Курфюрст*)
Мут	Хизме Крепкое Сердце
	Великий Теогонист Волькмар
	Арх-Лектор Каслейн
	Арх-Лектор Аглим
	Ар Ульрик Эмиль Вальгейр

* Провинции Солланд и Драквальд больше не существуют, и названные Курфюрсты – последние правители этих Провинций.

Северные рэйдеры в последние годы становились все храбрее, собирали кровавую дань с людей и их домов на берегах Моря Когтей, вырезая целые города, и увозили оттуда имущество и женщин. Первым ответным действием Карла Франца был поход на север во главе большой армии, чтобы поддержать Теодрика Гауссера – Курфюрста Норланда. Армии Норланда не успевали вовремя получать сведения о том, откуда нападут северяне, и вовремя прийти на помощь людям. Однако с Императором пришли несколько наиболее могучих волшебников Небесного Колледжа Магии, члены которого одарены способностью читать будущее на небесах.

В следующий раз, когда северяне напали, их встретили залпы спрятавшихся в засаду мушкетеров и арбалетчиков, а корабли были потоплены противоестественно точным огнем артиллерийских батарей. Сотни северян умерли, так и не приняв участия в битве, ведь их тяжелые хауберки утягивало на дно. Те, кто выжили и достигли берега, были встречены дисциплинированными шеренгами мечников, копейщиков и воинов с алебардами, марширующими к берегу. Берсерки-северяне были изрублены без жалости, сам Император руководил атакой против последних выживших врагов, построившихся «стеной щитов».

Годы шли, Империя продолжала наращивать силы и влияние, Император провел много реформ, чтобы улучшить жизнь своего народа. Император проводил свою политику при помощи Курта Хельборга, отправляя Магистра Рейксгвардии во главе своей армии сражаться против бесчисленных врагов: Огров, разбойников Брюхана Брескуса, Орков Слепых Башен и крыслолюдов, которые, по слухам, завелись в Воющих Холмах – месте знаменитой победы Императора Мандреда над подземным народом.

Сам Император вновь отправился на войну в 2519 году, отозвавшись на призыв Мариуса Лейтдорфа, Курфюрста Аверланда. Рейнджеры Гномов рассказали об огромной орде зеленокожих, которая направлялась на запад через Горы Края Мира. Плохо тренированная и слабо руководимая армия Аверланда не смогла бы отбить врага. Имея за собой силы Рейкланда, Карл Франц сдержал поток Орков и оставил гарнизоны, чтобы помочь аверландцам защищать их границы.

Несмотря на то, что он получил помощь Императора, безумный Курфюрст Аверланда продолжал создавать проблемы Карлу Францу: он вызывал на дуэли других курфюрстов, вел бессмысленные военные кампании против воображаемых врагов – в основном своих соседей, что их сильно раздражало. После безрассудного подавления Лейтдорфом знаменитого Восстания Хафлингов в 2502 году Карл Франц отправил сурового Чемпиона Императора – Людвига Шварцхельма, дабы провести жесткие переговоры с эксцентричным Курфюрстом. Приказ угрюмому Шварцхельму был прост – он

обязан сделать все для того, чтобы знаменитое непредсказуемыми выходками поведение Лейтдорфа больше не угрожало Империи. Благодаря жесткому руководству Карла Франца через Шварцхельма Мариус Лейтдорф назначил новых советников, дабы обуздать свои дурные наклонности. Вернувшись в лоно надежных союзников Императора, Лейтдорф сообщил Карлу Францу, что Орки снова собираются вторгнуться в страну через Перевал Черного Огня. Карл Франц незамедлительно отреагировал и лично прибыл во главе своей армии, чтобы сразиться с ордой Орков и Гоблинов. С огромным сожалением Император увидел гибель Лейтдорфа от руки Воеводы Орков. Карл Франц раздробил на части череп твари Гхал Маразом. Впоследствии он говорил, что он был вдохновлен на эту кровавую месть божественным духом Сигмара.

Политик

Империя продолжала процветать под властью Карла Франца, хотя ей постоянно угрожали войны с врагами. Когда разразилась открытая вражда между Графом Альберих Хаупт-Андерсоном Стирландским и Гельмунтом Фойербахом Талабекландским (которым в наследство досталась семейная вражда со времен войны Трех Императоров), остальные курфюрсты замерли в ожидании, желая увидеть, кого поддержит Карл Франц.

Император отправился в Талабхейм в попытке договориться о мире между враждующими провинциями.

Искусство Императора в ведении переговоров прошло свое главное испытание в решении споров, как и его терпение. В итоге оба Курфюрста прислушались к мудрым словам Императора, и грядущая ожесточенная гражданская война была прекращена, прежде чем началась. Вид Чемпиона Императора с обнаженным Мечом Справедливости обычно был более чем весомым аргументом, чтобы заставить большинство курфюрстов решать споры, не прибегая к войне.

Другой памятный случай произошел, когда агрессивный Курфюрст Норланда проявил амбиции, возжелав отторгнуть часть территорий от соседней провинции Хохланд. Они были пресечены, когда Император попросил вмешаться Верховного Патриарха Колледжей Магии Бальтазара Гельта. По совету Карла Франца Гельт отправился в замок Зальценмунд – резиденцию Теодрика Гауссера, Курфюрста Норланда. Хотя предлогом для визита было то, что он – посол от Императора, Гельт тайно превратил золото, предназначенное для армий Курфюрста и наемников, в ничего не стоящую грудку железа. Наемники отказались воевать без платы, и нависающая угроза гражданской войны была рассеяна. Как только разъяренный Курфюрст узнал о случив-



шемся, он выхватил Рунный Клык и поклялся, что отрубит голову Гельту. Однако его желание совершить убийство не сбылось, ибо Верховный Патриарх мудро покинул Норланд на спине своего Пегаса.

Чемпион Сигмара

Как того и опасались советники и придворные Императора, угроза от Хаоса вновь подняла голову во время правления Карла Франца. Когда кончилась осень и настала зима 2521 года, засуха поразила страну после того, как был собран самый скудный урожай, о котором могли вспомнить старики. Народ Империи громко возопил к богам, чтобы те спасли их в эти страшные времена, и в то же время являлись дурные знамения, и суеверия разрослись как никогда. Двухвостая комета осветила небеса над Империей, и кликуши с демагогами стали утверждать, что это – бесспорное знамение о Конце Времен. Распространялись слухи об Избранном Архаоне – могучем воеводе, который собирал армию, которую не видели в северных пустошах со времен Великой Войны против Хаоса. Карл Франц знал, что надо действовать, чтобы спасти свою страну от грозящего ей рока. Он тайно отправил послание Эльфам Ультуана и



попросил Короля-Феникса прислать армии, чтобы те сражались рядом с Карлом Францем, как это было во времена Магнуса Набожного. Также были отправлены послы к Гномам.

В то время как Карл Франц совершал свои дипломатические ходы, армия, возглавляемая Великим Теогонистом Волькмаром Мрачным, была вырезана в холодных пустошах Страны Троллей. Яростный Верховный Священник Культа Сигмара был забран Бе Лакором. Узнав об этом поражении, люди столпились в храмах и святилищах Сигмара, молясь об избавлении от зла, воплощенного в Архаоне, пока тот вел свои армии на юг. Понимая, что вторжение неизбежно, Карл Франц призвал правителей Старого Мира на Конклав Света в Альтдорфе. Представители Людей, Гномов и даже Эльфов собрались вместе, объединенные общей целью – борьбой против Хаоса.

Страна Кислев пала под мощью Архаона, Остемарк и Остланд были опустошены Ордами Хаоса. И тут, среди всего этого отчаяния, отступившийся от церкви Воин-Священник – Лютер Хусс – показал Карлу Францу молодого человека по имени Вальтен, провозгласив Вальтена Возрожденным Сигмаром. Хусс имел огромное количество тех, кто его поддерживал, так что Император не мог просто отвергнуть эти утверждения. Карл Франц даровал Вальтену Гхал Мараз и помазал юношу в Чемпионы Сигмара, благоразумно оставляя за собой управление Империей и командование ее армией. Император велел Курту Хельборгу собирать курфюрстов и их армии, а Людвигу Шварцхельму приказал разворачивать Знамя Империи.

Победоносный лидер

Мидденхейм содрогался от звона битвы: храбрые защитники Империи сражались против бесчисленных орд воинов Архаона. Армии северных провинций отказывались отступать и сдерживали врагов, пока на помощь не пришел Император и его союзники. Карл Франц мастерски руководил военной кампанией против множества противников, напавших на Империю. В разгар боя Архаон и Вальтен сражались у основания Ульриксберга, и, хотя Архаон был побежден, Вальтен был тяжело ранен. Курт Хельборг командовал последней атакой во главе Рыцарей Рейксгвардии, после которой силы Хаоса были рассеяны. Война окончилась, но ужасная трагедия еще должна была произойти. Тело Вальтена было найдено: он был убит клинком Ассассина. Стеная, Лютер Хусс вернул Молот Сигмара Императору. Император знал, что после войны его народ нуждался в надежде. Когда тело Вальтена таинственным образом исчезло, Карл Франц сказал Лютеру Хуссу:

«Ты станешь ходить среди людей и проповедовать, что Сигмар покинул нас, как он сделал и много столетий назад. Дай им надежду в эти темные времена. Не предавай их веру. Скажи им, что он оставил мне Молот в знак своего доверия, скажи им, что ты все еще остаешься его пророком и будешь ждать его нового возвращения, когда оно будет нужней всего».



КОЛЛЕДЖИ МАГИИ

Раньше люди Империи мало умели обращаться с магией, считая все волшебство изначально злым. Те образованные люди, кто изучал знание магии и темных богов, делали это под величайшим секретом.

Но все изменилось во время Великой Войны с Хаосом, которая началась более двух сотен лет назад. В это время знаменитый Эльфийский Волшебник Теклис отправился в Старый Свет по просьбе Магнуса Праведного. Здесь он и его помощники сражались плечом к плечу с воинами армий Людей и Гномов.

После восхождения на трон Магнус попросил Теклиса помочь ему создать учреждение, где колдунов бы учили должным образом. После этого были основаны Колледжи Магии в городе Альтдорф под покровительством Принца этого города, и Теклис начал обучать первых Мастеров, заложив законы, по которым они учились до того, как он вернулся в свой родной Ультуан. Теклис учил, что вся магия происходит от Хаоса, и неизбежно несет на себе его клеймо, но опытный практик может контролировать и очищать ее. Люди узнали, что первозданная энергия магии течет из северных владений Хаоса в форме восьми магических ветров, которые олицетворяют уникальные типы магии. По этой причине знак всей магии есть знак самого Хаоса – восьмиконечная звезда. Каждому ветру Теклис основал отдельную Школу Магии и обучил первых ее Мастеров. Он решил, что разум Человека не способен управлять всеми восемью Ветрами Хаоса, но он верил, что после

тщательного обучения люди смогут контролировать энергию одного из них.

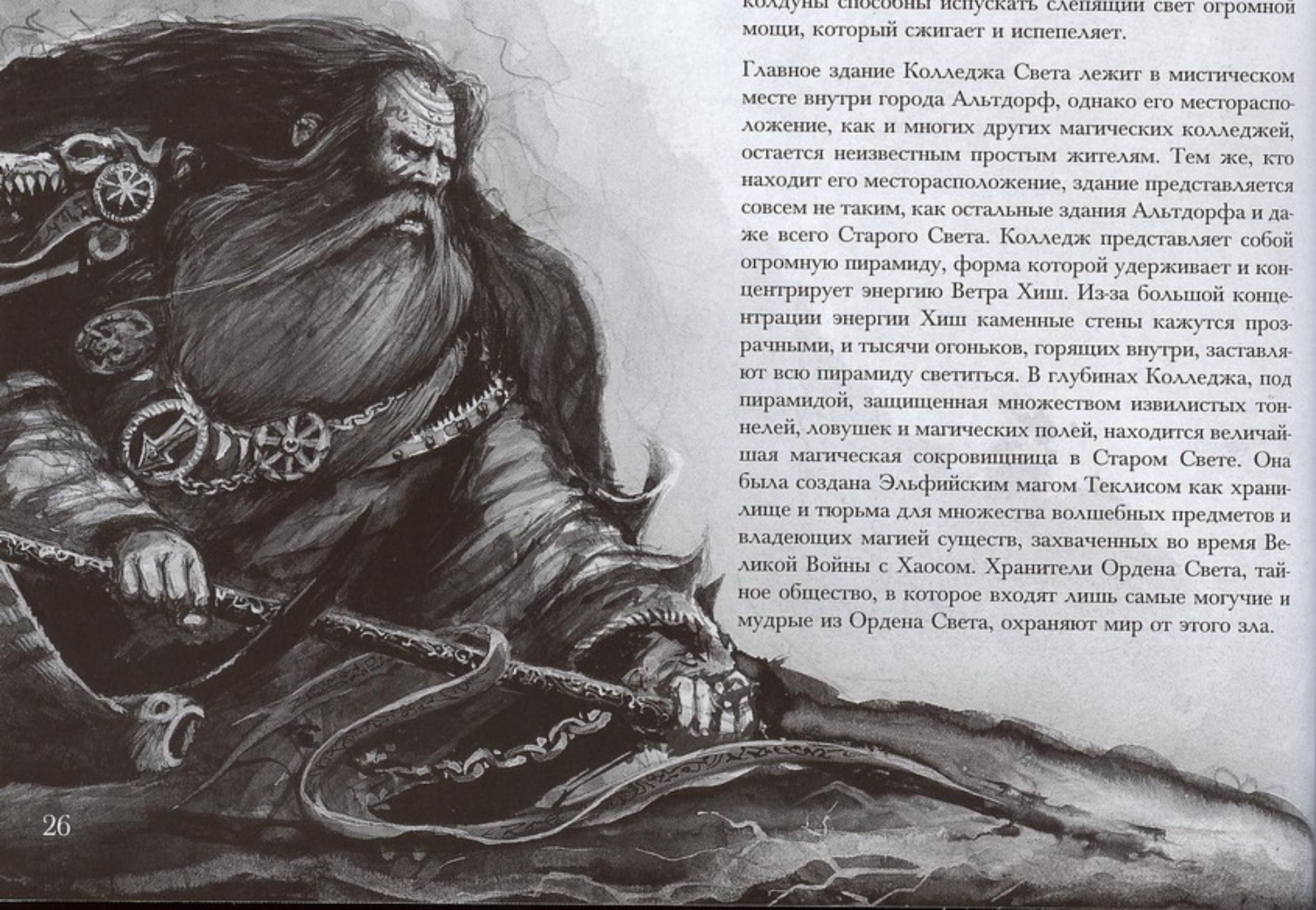
Посему сегодня существуют восемь Колледжей, каждый из которых представляет собой орган управления одного из Орденов Магии Империи. В каждом есть свои Мастера, и волшебство каждого индивидуально и отлично от других, хотя все они – части великого и мощного источника магии, самого Хаоса.

Орден Света

Колдуны Ордена Света иногда называются Белыми Колдунами или Иерофантами. Они особенно кропотливо изучают науки, поэтому их орден часто называют Орденом Мудрости. Знание Света лежит в сфере Первого Знания Магии, которое называется Ветром Хиш. Символов Первого Знания множество, но самый важный – Змей Света. Множество других тайных символов можно увидеть на мистических картинах и статуях в Колледже Света, чаще других встречаются Древо Учения, Башня Уединения или Свеча и Колонна Мудрости. Цвет мантий Ордена – белый, колдуны часто носят змееподобный посох.

Заклятья, которые подчиняют себе Ветер Хиш, особенно скрупулезны и ритуальны, а Магия Света считается самой сложной в управлении. Она знаменита своими целительными и защитными свойствами. Хотя Ордену также подвластен свет и блеск в грозном воплощении, колдуны способны испускать слепящий свет огромной мощи, который сжигает и испепеляет.

Главное здание Колледжа Света лежит в мистическом месте внутри города Альтдорф, однако его месторасположение, как и многих других магических колледжей, остается неизвестным простым жителям. Тем же, кто находит его месторасположение, здание представляется совсем не таким, как остальные здания Альтдорфа и даже всего Старого Света. Колледж представляет собой огромную пирамиду, форма которой удерживает и концентрирует энергию Ветра Хиш. Из-за большой концентрации энергии Хиш каменные стены кажутся прозрачными, и тысячи огоньков, горящих внутри, заставляют всю пирамиду светиться. В глубинах Колледжа, под пирамидой, защищенная множеством извилистых тоннелей, ловушек и магических полей, находится величайшая магическая сокровищница в Старом Свете. Она была создана Эльфийским магом Теклисом как хранилище и тюрьма для множества волшебных предметов и владеющих магией существ, захваченных во время Великой Войны с Хаосом. Хранители Ордена Света, тайное общество, в которое входят лишь самые могучие и мудрые из Ордена Света, охраняют мир от этого зла.



Золотой Орден

Колдуны Золотого Ордена изучают Знание Металла, или Алхимию, лежащую в сфере Второго Знания Магии, которое называется Ветром Чемон. Символ Второго Знания – парящий орел, а цвет мантий, носимых колдунами Ордена – желтый. Второе Знание – знание металлов и алхимических превращений, поэтому вследствие характера их учения на Золотых Колдунах часто видны следы проводимых ими экспериментов. Колдуны Золотого Ордена – самые совершенные алхимики из людей Старого Света. Они практикуются в превращении металлов, а также в заклетахковки и начертания рун. В этой науке они сильно уступают Кователям Рун Гномов, но они менее Гномов подвержены затмевающему разум влиянию золота, поэтому им подвластны многие заклятья, которые Гномы даже не мечтают освоить. Хотя большая часть их магии относится к этому знанию, Золотые Колдуны способны заклинять расплавленные металлы, которые обжигают и истребляют, а также могут сплести заклятье, которое разъедает и ослабляет железо в мгновение ока.

Здания Золотого Ордена не похожи на остальные. Они не украшены богато, не хвастливы, они больше похожи на огромные кузни с множеством горнов и длинных труб, из которых в воздух поднимается разноцветный светящийся дым. К огромному облегчению горожан Альтдорфа, этот Колледж находится вдали от центра города, на его границе у реки Рейк. Ее воды охлаждают кузни и периодически окрашиваются в фантастические цвета после завершения очередного великого эксперимента. В отличие от других Колледжей Магии, Золотой Колледж не скрыт от взора, но вряд ли кто-то захочет подойти близко к нему из-за окружающего его противного запаха и едкого дыма, который сами Золотые Колдуны не замечают.

Нефритовый Орден

Колдуны Нефритового Ордена изучают Знание Жизни, которое лежит в сфере Третьего Знания Магии, называемого Ветром Гиран. Символ Третьего Ордена – Виток Жизни, а цвет мантий, носимых колдунами Ордена – зеленый. Кроме Витка Жизни, который изображается в виде спирали, знаком этих колдунов служит дубовый лист. Колдуны этого ордена часто ходят по земле босиком, чтобы чувствовать Ветер Гиран под своими стопами. Каждый колдун носит с собой серп, маленький или большой, который является знаком их принадлежности. Нефритовые Колдуны более других колдунов близки к природе, поэтому их вряд ли встретишь в тесном городе. Поскольку они так прочно связаны с природной энергией, их собственная сила растет и убывает со сменой времен года. Они энергичны весной, могучи летом, унылы осенью и становятся слабыми зимой.

Нефритовый Колледж – это центр Ордена, но немногие колдуны обитают там, и даже те, кто изучает Знание Жизни, предпочитают делать это под открытым небом. Колледж, находящийся в городе Альтдорф, построен в виде ограждающей стены, простой и незаметной для внешнего мира, которая скрывает за собой живой

Колледж из деревьев, сучья которых образуют перекладыны и опоры огромных залов. На полянах этого тайного мира течет множество ручьев, вода из которых вливается в изумительное серебристое озеро.

Небесный Орден

Колдуны Небесного Ордена изучают Знание Небес, или Астромантию, которая лежит в сфере Четвертого Знания Магии, называемого Ветром Азир. Символ Четвертого Знания – Комета Силы, а цвет мантий, носимых колдунами Ордена – голубой.

Небесные Колдуны тратят много сил, напряженно глядя в ночное небо и вычерчивая передвижения астральных тел на трансвременных картах, которые непосредственному кажутся сложными и загадочными. Поэтому Небесные Колдуны стали экспертами в использовании и изготовлении точных вычислительных инструментов, таких как астролбии и телескопы. Благодаря им колдуны могут предсказать приближение опасности или катастрофы, поэтому советы Небесного Ордена ценятся превыше других во времена войн и невзгод. Небесные Колдуны способны изменять судьбы людей, управляя течением Ветров Магии. Поэтому к Небесным Колдунам часто обращаются за предсказанием судьбы. Они также могут управлять небесными силами, вызывая молнии и обрушивая кометы на головы неприятелей.

Здание Небесного Колледжа находится в центре Альтдорфа. Башни Небесного Колледжа – самые высокие здания в городе: они возвышаются над Храмами Сигмара и гораздо выше Дворца Принцев Альтдорфа. Существует шестнадцать таких высоких, элегантных башен, что есть четырежды четыре, а четыре – это число Азира в знании волшебства. Каждая башня оканчивается стеклянным куполом, из которого Колдуны Небесного Ордена наблюдают ночное небо.

ОХОТНИКИ ЗА ВЕДЬМАМИ

Использование магии людьми, которые не входят в структуру Восьми Колледжей, запрещено по всей Империи под страхом самой ужасной из смертей. Те, кто отваживается нарушить этот закон, клеймятся как мерзкие ведьмы и колдуны. Нахождение и уничтожение таких нарушителей входит в обязанности вызывающих повсеместный страх Охотников за Ведьмами. Их работа исключительно опасна, и только самые сильные в Вере души могут правильно и с честью исполнить ее, ибо ведьмы и колдуны сильны в своем грехе и могут привлекать к себе на помощь разнообразных тварей Хаоса. Несмотря на грязную работу и часто тяжелый характер, Охотники на Ведьм редко делают свою работу в одиночку. В их походе их сопровождают группы наемников, религиозных фанатиков, священников и часто даже лицензированные маги, ибо Охотники за Ведьмами ведут бой не только в мире реальном, за тела и земли, но и в мире духовном, за души.

ЗАЛ ДУЭЛЕЙ

Мастер всех Колледжей Магии известен как Высший Патриарх, он является наивысшей властью во всех магических делах Империи. Ветры Магии дуют сильнее для тех магов, которые разделяют с Патриархом орден, и во времена правления мага своего ордена Орден процветает и обладает большей властью. Каждые девять лет маг, который доказал свою силу и умение, может вызвать на дуэль Патриарха. Дуэли происходят в Зале Дуэлей. Это восьмигранная комната, в центре которой в камень воткнут Посох Воланса. Тот маг, который во время дуэли сможет взять посох в руки, становится Патриархом.

Во время дуэлей поединщики используют заклинания большой силы и сложности, и их мощь может быть сдержана только усилиями десятка самых сильных магов разных колледжей. По традиции дуэли не ведутся до смерти, но известны случаи, когда магические потоки испепеляли несчастного проигравшего, и победитель также часто получал шрам или два на память о своей победе. Известны и другие, гораздо более редкие случаи, когда барьеры Зала Дуэлей не выдерживали накала магических страстей, и облако неконтролируемой магии выплескивалось на улицы Альтдорфа.

Серый Орден

Колдуны Серого Ордена изучают Знание Теней, лежащее в сфере Пятого Знания Магии, называемого Ветром Улгу. Символ Пятого Знания – Меч Правосудия, а цвет мантий, носимых колдунами Ордена – серый. Обычно колдуны ходят с мечом, символом их Ордена, хотя часто прячут его в складках мантии. Они – самые скрытные среди колдунов Орденов, их непросто узнать в толпе. Обычные люди не любят их и не доверяют им, считая их зловещими и опасными. Поэтому их иногда презрительно называют Колдунами-Обманщиками, хотя они называют себя Серыми Стражами.

Серые Колдуны – странники по натуре. Их путешествия, часто проходящие под покровом ночи, всегда кажутся совершаемыми ради какой-то великой или зловещей цели. Но они нечасто говорят о своих делах, как и о других вещах, поскольку знают о недоверии простых людей к себе, и поэтому предпочитают не привлекать внимания. Они не спешат использовать свои немалые силы во благо простых людей, а окружают себя невидимой сетью зловещих заклятий маскировки, иллюзий и смерти.

Сам Серый Колледж – старое обветшалое каменное здание, расположенное на задних улицах бедного и



пользующегося дурной славой района Альтдорфа. Само здание Ордена невелико, и ничем не отличается от соседних с ним строений. Серые Колдуны приходят и уходят, пользуясь бесчисленным числом секретных ходов, входы в которые расположены на окружающих улицах. Люди предполагают, что сеть таких тоннелей охватывает весь город. Но никто не может даже предполагать, что происходит в обветшалых залах этого здания.

Аметистовый Орден

Колдуны Аметистового Ордена изучают Знание Смерти, которое некоторые называют Нектомантией или Знанием о Душе. Это Знание лежит в сфере Шестого Знания Магии, называемого Ветром Шэиш. Символ Шестого Знания – коса, а цвет мантий, носимых колдунами Ордена – пурпурный. Колдуны этого ордена часто носят косу, используя ее как посох, их легко узнать по этому признаку. Кроме этого символа их Ордена они также часто используют изображения черепа и костей, песочных часов и розы с шипами, которые все жители Империи считают символами смерти.

Жители Альтдорфа избегают Колдунов Аметистового Ордена, и для этого есть причины. Но есть и много таких, кто страстно желает установить связь с миром духов, с покойными возлюбленными или с теми мертвецами, чьи секреты они хотят узнать. Колдуны Аметистового Ордена могут входить в контакт с миром духов, мертвые могут говорить через них. Поскольку Колдуны Аметистового Ордена обладают властью над мертвыми, они так же легко способны нести смерть. Говорят, колдун может выкрасть душу врага или высосать из него жизнь, оставив лишь иссушенный труп. Они могут насыщать ветер смерти, который иссушает и разлагает плоть, или окутывать врагов саваном смертного отчаяния. Но все это кажется простыми фокусами по сравнению с ужасающим волшебством Нежити. Оно сродни по природе их колдовству, поэтому Аметистовые Колдуны вечно будут нести на себе позор своей родственности с силами тьмы.

Здание Колледжа Аметистового Ордена темное и мрачное, в него не проникает свет, оно скупо освещено даже ночью. Его согбенные башни – логово летучих мышей, а подвалы кишат грызунами. Здание возвышается над легендарным беспокойным кладбищем Старого Альтдорфа, где спешно были захоронены тысячи жертв Красной Чумы. В безмолвных залах здания толстым слоем лежит прах, который веками приносит сюда Ветер Шэиш, наполняя воздух зловонием вечного разложения. Несмотря на то, что жители Альтдорфа прекрасно осведомлены, где находится это здание, никто не беспокоит Колдунов Аметистового Ордена.

Огненный Орден

Колдуны Огненного Ордена изучают Знание Огня или Пиромантию, которая лежит в сфере Седьмого Знания Магии, называемого Ветром Акши. Символ Седьмого Знания – Ключ Тайн, а цвет мантий, носимых колдунами Ордена – красный или оранжевый. Ключ Тайн символизирует раскрытие сокрытого знания, колдуны Колледжа часто носят ключи как знак своего положения. У колдунов этого Ордена часто бывает красноватая кожа. Опытные колдуны-пироманты носят на руках и лицах красные татуировки. Говорят, они искажаются и изменяют форму, когда сплетаются огненные заклятья.

Когда дело доходит до боя, Огненные Колдуны не знают себе равных. Огненный Колдун может нести пламя, как меч, он может поднять завесу огня, чтобы уничтожить своих врагов. Их силы очевидны и крайне разрушительны, поэтому немногие простые люди решатся просить помощи Огненного Колдуна по незначительному делу. Силы пиромантов не слишком подходят для тонкой работы, и неважно, где и для чего они применяют их – это обязательно приведет к разрушениям.

Колледж Огненных Колдунов находится за магическим барьером. Говорят, иногда в летнюю жару здание становится видимым, походя на переливающийся мираж или дымку, мерцающую над городом. Если бы заклятье было снято, взору открылись бы потрясающие башни с горящими вершинами, возвышающиеся над Колледжем – не такие высокие, как у Небесного Колледжа, но гораздо более устрашающие. За волшебным барьером царит вечная мгла, даже звезды не могут осветить башни Колледжа. Но зато на вершинах башен день и ночь пылают гигантские сигнальные огни, погружающие Колледж в зловещее красное зарево и освещающие волшебный внутренний мир, который называют Огненным Колледжем.

Янтарный Орден

Колдуны Янтарного Ордена изучают Знание Зверей, которое лежит в сфере Восьмого Знания Магии, называемого Ветром Гхур. Символ Восьмого Знания – Стрела, а цвет мантий, носимых колдунами Ордена – коричневый. Членов этого последнего и самого дикого из колдовских Орденов можно легко узнать по диковинной внешности. Наряду со стрелой, знаком охотников и лесорубов, они носят талисманы из зубов, когтей и перьев, а в маленьких кожаных мешочках, которые висят у них на шее – сборы из трав. Их потертые одежды больше похожи на одежду дровосеков, а не на мантии колдунов; они часто носят луки. Некоторые называют их Шаманами, другие – Коричневыми Колдунами.

Поэтому неудивительно, что Янтарные Колдуны – часто отшельники, предпочитающие соседство с дикими зверями обществу собратьев-людей. Их неряшливые нечесанные волосы делают их больше похожими на зверей, чем на людей. Многие считают, что они могут превращаться в зверей, а также смотреть глазами диких существ и перелетных птиц. Сила Янтарных Колдунов дает им власть над всеми животными, а также способность вызывать у любого существа состояние животного ужаса. Они также могут наделять себя силой огромных зверей, таких как медведи, чтобы нападать на врагов, разметая их в стороны как опавшие листья.

Янтарный Орден – единственный, у которого нет здания или представительства в Альтдорфе. Вместо этого Мастера Ордена живут в пещерах, находящихся вне города среди Янтарных Холмов, названных в их честь. Это скалистые, поросшие лесом горы, негодные для земледелия и других целей. Эти убежища найти нелегко, гостей там не ждут. Говорят, другие подобные убежища разбросаны по всей Империи. Они находятся в чащах лесов или высоко в горах.



ХРОНОЛОГИЯ ИМПЕРИИ

Имперский Календарь

- 500 Возникновение Человечества в Старом Мире. Бесчисленные вожди и жалкие корольки воюют между собой, чтобы создать королевства в Старом Мире. Гоблины, Зверолюды и другие злобные твари охотятся на эти разрозненные племена.
- 50 Артур, вождь Тевтогенов, находит скалу Фаушлаг (впоследствии известную как Ульриксберг) и нанимает Гномов, чтобы те помогли построить крепость, которую впоследствии назовут Мидденхейм.
- 30 Рождение Сигмара – сына вождя племени Унбероген.
- 15 Торговый конвой Гномов из Караз-а-Карака попал в засаду на пути в Серые Горы. Король Курган Железная Борода пленен Орками. Он спасен Сигмаром. В благодарность Курган дарует Сигмару рунный молот Гхал Мараз.
- 8 После смерти своего отца Сигмар становится вождем Унберогенов.
- 1 Битва Перевала Черного Огня. Огромная орда Орков и Гоблинов изгнана из земель на востоке от Гор Края Мира.
- 1 Сигмар коронуется Императором в Рейкдорфе Верховным Священником Ульрика. Аларик Безумный начинает ковать Рунные Клыки.



- 50 После полувекового строительства и расцвета недавно провозглашенной Империи Сигмар исчезает на Востоке; с тех пор его никогда не видели. Устанавливается система Выборщиков, по которой вожди провинций избирают Императора из своего круга.
- 63 Вулкан, Верховный Священник Ульрика, получил видение от Ульрика и строит храм в Мидденхейме.
- 73 Быстрое распространение культа Сигмара – Защитника Империи. Культ обретает Первосвященника (впоследствии называемого Великим Теогонистом) – Иоганна Хельстурма.
- ок. 100 Император Хедрих получает в дар от Аларика Безумного Рунные Клыки и передает их курфюрстам.

- 100-500 Культ Сигмара уже широко распространен, что приводит к конфликту с Культom Ульрика.
- 501 Мариенбург аннексирован Империей во время правления Императора Сигизмунда III.
- 1000 Рождение народов Старого мира и раздробленность Империи из-за чумы и народных беспорядков. Падение института Выборщиков. Людвиг Толстый издает королевскую хартию для хафлингов Мута, даруя им административную автономию и голос Выборщика.
- 1053-1115 Правление Бориса Скупого.
- 1115 Коррупция процветает.
- 1111-1115 Скейвены напускают Черную Чуму на Империю. Девять десятых населения Империи вырезаны в течение следующих четырех лет, когда Скейвены устраивают крупномасштабное вторжение в Империю, грабят и уничтожают городки и деревни, систематически поработав выжившие поселения в Империи.
- 1115 Смерть Бориса Скупого от Черной Чумы. Несмотря на страдания, обрушившиеся на Империю, это событие отмечают по всей стране.
- 1122 Граф Мандред объединяет под своими знаменами курфюрстов и руководит Крестовым Походом против Скейвенов. Они изгнаны в 1124 году после победы в битве при Воющих Холмах. Мандред, получивший прозвище Крысобою, избран на трон Императора.
- 1152 Убийство Императора Мандреда Скейвенами. Курфюрсты не могут договориться и выбрать преемника, Империя разделяется на независимые провинции.
- 1359 После многих лет раздробленности курфюрсты выбирают Императором Великого Герцога Стирланда, которого коронуют в Нульне.
- 1360 Отилла Талабекландская объявляет себя Императрицей. В течение нескольких последующих столетий одновременно существуют два Императора – избранный и правящий Курфюрст Талабекланда.
- ок. 1435 Султан Джаффар – могучий волшебник из Арабии – собирает вокруг себя коалицию из нескольких пустынных племен и расширяет территории своего города-государства, создав небольшую империю. По легендам, он призывал демонов и разговаривал с духами.
- ок. 1450 Крестовые Походы в Арабию. Многие Рыцарские Ордена сражаются во время Крестовых Походов в Арабию. Они освобождают Эсталию и переносят войну на территорию Арабии. Империя Джаффара низвергнута.

- 1547 Курфюрст Мидденхейма провозглашает себя Императором. Теперь одновременно правят уже три Императора. Ни к кому из них не лояльны в большинстве провинций. Фактически каждый правит независимым государством.
- 1550 Мидденланд становится независимой провинцией.
- 1604 Предприняты первые шаги, чтобы создать демократическое управление в Мариенбурге.
- 1707 Воевода Орков Горбад Железный Коготь вторгается в Империю через Перевал Черного Огня. Нульн и Мут разорены. Провинция Солланд пала, ее Курфюрст был убит. После этого Солланд перестает существовать как независимая провинция. Рунный Клык Солланда захвачен Орками. Горбад Железный Коготь продвигается на север. Большая армия Империи во главе с Курфюрстом Виссенланда разгромлена в битве при Грюнберге на востоке от Альтдорфа. Город осажден, Император Сигизмунд (избранный Император того времени) убит Виверной, но Альтдорф выдерживает осаду.
- 1797 Влад фон Карштайн становится первым Графом-Вампиром Сильвании. В течение следующих двух столетий оставшиеся знатные семьи заражены проклятием Вампиризма.
- 1979 Маргитта Мариенбургская избрана Императрицей, но Великий Теогонист отказывается признать ее избрание – это ставит точку в обычае избрания Императоров. Меркантильные бургомистры городов набирают политическое влияние.
- 2000 Мордхейм уничтожен кометой.
- 2001 Высший Эльф Финубар высаживается в Бретонском порте Л'Ангуйе. Он путешествует во многих местах и завязывает отношения с Империей, Бретоннией и даже Гномами.
- 2010 Войны Графов-Вампиров начинаются с того, что Остемарк разорен Владом Карштайном. Армии нежити буйствуют между Стирландом и северными провинциями.
- 2025 Влад фон Карштайн убит Великим Магистром рыцарей Ордена Белого Волка Крюгером. Год спустя тело Крюгера найдено у подножья Ульриксберга: вся кровь выпита до последней капли.
- 2051 Влад фон Карштайн возвращается, но убит во время осады Альтдорфа. Графы-Вампиры сражаются между собой, армии их нежити разделяются на враждебные друг другу группы войск.
- 2121 Конрад фон Карштайн оказывается самым сильным из Графов-Вампиров. Он ведет свои армии против Империи, но объединенные силы армий Империи и Гномов окончательно уничтожают Вампира и его армии в битве при Грим Мур в 2121 году.

- 2132–
2145 Манфред фон Карштайн, последний и наиболее хитрый из Графов-Вампиров, нападает на Империю, пока она охвачена междоусобицей. Его армия достигает и почти уничтожает Альтдорф, но разгромлена и отступает. Решив покончить с угрозой Графов-Вампиров раз и навсегда, армии курфюрстов окончательно побеждают врага в битве при Адском Болоте, в результате которой полчища нежити уничтожены.
- 2302 Великая Война против Хаоса начинается, когда полчища Хаоса направляются на юг через Линск и осаждают Праг. Город пал зимой 2302/2303 гг.



- 2303–
2304 Магнус Набожный из Нульна побеждает армии Хаоса у ворот Кислева; он избран Императором. Восстановление Империи. Магнус переезжает со своим двором в Нульн. Высший Эльф Тиклис создает колледжи Магии в Альтдорфе.
- 2369 После смерти Магнуса корона Империи достается не его брату Гюнтеру фон Бильдхофен (который поссорился с Великим Теогонистом), а Курфюрсту Леопольду фон Стирланд.
- 2420–
2424 Воевода Гоблинов Гром руководит союзом племен Орков и Гоблинов и направляется в Горы Края Мира. Разгромив Гномов в битве при Железных Вратах, Гром направляется в Империю. Разорив большую часть севера и востока Империи, он разграбляет Нульн. Гром ведет свои армии к морю, где строит огромный флот и уплывает на запад; больше его никогда не видели в Старом Мире.
- 2429 Мариенбург отделяется от Империи после того, как Бургомистры сговариваются с Императором Диетером IV, чтобы тот защитил их независимость в обмен на большое количество мариенбургского золота. Диетер низложен после скандала, который, естественно, разразился. Корона Империи переходит к Вильгельму III - Принцу Альтдорфа и Курфюрсту Рейкланда. Корона остается у членов его династии и по сей день.
- 2502 Восхождение на престол Карла Франца, правящего Императора.
- 2521–
2522 Объединенные Лордом Конца Времен Архаоном, мародеры Пустошей Хаоса вторгаются на юг. Начинается невиданных размеров вторжение, известное как Шторм Хаоса. Армии Старого Света (и не только) вместе сражаются против Архаона. Силы Хаоса загнаны в Срединные Горы.





СИЛЫ ИМПЕРИИ

В этой части книги рассказывается о войсках Имперской Армии. Тут есть правила, важные для того, чтобы использовать все части армии в ваших играх в Warhammer. Описаны все персонажи и отряды, включая некоторых из величайших героев Империи, таких как Император Карл Франц, Великий магистр Рейксгардии Курт Хельборг и Великий Теогонист Культа

Сигмара Волькмар. Все специальные правила, которые относятся к каждой модели, приведены здесь, включая правила для ландвера (так в Империи называют штатные войска) и его дочерних отрядов. Также в этой части книги детально рассказано о безумных изобретениях инженеров, и описаны мощные магические артефакты, которые используют герои Империи.

ПОЛКОВОДЦЫ ИМПЕРИИ

Чтобы командовать армией Империи, необходимо иметь достаточно храбрости для того, чтобы без колебаний посылать солдат туда, где они могут погибнуть. Армиями Империи руководят воины, которые были обучены руководить своими войсками так же легко, как мечник управляется со своим клинком. Конечно, военачальники могут различаться своим умением,

искусством и храбростью. Некоторые из них подобны яростному Курфюрсту Мидденхейма Борису Тодбрингеру, воплощающему в себе непоколебимого воина народа Сигмара. Другие – слабые щеголи, которые при этом руководят людьми в бою – по семейной традиции.

Замки этих генералов увешаны знаменами древних времен, которые когда-то несли в бой их знаменитые предки. Самая богатая знать может даже владеть знаменами, в которые вплетены мощные заклинания, и эти знамена несут в бой с гордостью.

Империя – беспокойная страна. В ней мародерствуют Зверолюды, племена Орков и даже знать, которая грабит свои городки и вырезает людей. Курфюрсты должны сражаться против этих врагов, хотя на самом деле они физически не могут командовать каждой армией, которая отправляется на войну. Часто командование передается надежному воину, которого считают достойным командования над доверенными ему людьми – такие офицеры руководят провинциальными армиями во время битвы. Конечно, всегда есть исключения: некоторые из более воинственных курфюрстов (таких как Валмир фон Рауков Остландский) страдают от нездоровой любви к бряцанию мечами или грому пушек. Они выходят на поле боя всюду, где только могут.

Многие из назначенных курфюрстами военачальников – представители знати. Курфюрст Хохланда Альдебранд фон Людендорф обучен военному делу с раннего возраста: охота на Зверолюдов в лесах, соколиная охота и владение мечом – его конек. Другие поднялись по служебной лестнице: вначале они стояли в шеренгах с окровавленными алебардами в руках. Эти офицеры сильно различаются по званию и могут называться капитанами, маршалами, генералами или просто командирами. Вне зависимости от чина, они – проверенные и опытные ветераны, за плечами у которых много лет военной службы. Они разбираются в искусстве быть солдатом больше, чем кто-либо, ибо провели большую часть жизни, защищая свою Отчизну.



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

ИМПЕРСКИЙ ЗООПАРК

Имперский Зоопарк был основан в Альтдорфе ненавистным Императором Диетером IV. Это место населяют наиболее опасные монстры Старого Света. Здесь всевозможные гротескные чудища (такие как Чудовище Стирланда и Отродье из Хохланда), которых содержат в неволе. Зоопарк – одно из наиболее привлекающих посетителей зрелищ, которые может предложить столица. Помимо того, что это – одно из чудес Старого Света, зоопарк также имеет практическое значение, выполняя функции конюшен для боевых коней, Грифонов, Пегасов и могучего Имперского Дракона.

Боевой конь

Боевой конь – лошадь, обученная везти своего наездника в хаос боя без тени страха и бить врагов окованными железом копытами. Наиболее ценные боевые кони разводятся в Аверланде, они известны своей силой и скоростью.

Грифон

Грифоны – дикие создания, которые охотятся, паря на своих огромных, покрытых перьями крыльях над высочайшими скалами Гор Края Мира. Голова и передняя часть тела Грифона – как у могучего орла, его изогнутый клюв может легко пробить латные доспехи. За крыльями тело Грифона покрыто шерстью и напоминает тело могучего льва. Окраска шкуры может сильно различаться: часть шкур имеет мех цвета охры, как у огромной горной кошки, в то время как другие же покрыты полосами разных цветов или пятнами, как плащи из шкур, которые носят храбрые Рыцари Пантеры.

Имперский Пегас

Пегас – крылатый зверь, наиболее сильный из лошадиного племени. Его шкура белоснежного цвета, а умом он превосходит любого другого коня. Гнезда Пегасов находятся высоко в Серых Горах. Если Пегас и станет когда-то возить всадника, то только в том случае, если его поймают, пока он еще жеребенок. Много лет терпеливых тренировок требуется для того, чтобы завоевать доверие Пегаса, но если оно достигнуто, хозяин обретает верного скакуна, который будет выполнять любую его команду.

Имперский Дракон

Драконы – страшные твари, у них огромные перепончатые крылья, которые без усилий возносят дракона вместе с наездником в воздух. Огромные и ужасающие, они могут разорвать своих врагов мощными когтями и целиком проглотить человека, который с легкостью помещается в их челюстях. Лишь один Дракон есть в Имперском Зоопарке. Его вырастили из яйца, которое, как считается, было найдено в самой глубокой пещере Гор Края Мира. Лишь сам Император осмеливается ездить на этом могучем драконе, ибо только у него достаточно силы воли для того, чтобы подчинить это холодное, чуждое человеку сознание.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5	
Грифон	6	5	-	5	5	4	5	4	7	
Имперский Пегас	8	3	-	4	4	3	4	2	6	
Имперский Дракон	6	6	-	6	6	6	3	5	8	

Специальные правила

Грифон, Пегас и Дракон имеют крылья и Могут Летать.

Грифон и Дракон оба являются Большими Целями и вызывают Ужас.

Дракон имеет Дыхательное Оружие с силой 4, которое наносит Огненные Атаки, и Чешуйчатую Шкуру (3+ спас-бросок за доспехи).



ШТАТНЫЕ ВОЙСКА И ОПОЛЧЕНИЕ

Со времен Сигмара Империя содержала армии профессиональных солдат, которые защищают земли Императора. Отряды вербовщиков рекрутов путешествуют по провинциям и бьют в барабаны, обещая жизнь, полную славы и приключений, тем, кто подпишется и присоединится к армиям Императора. Ведомые любовью к Родине и обещанием трехразового питания, многие люди охотно рискуют жизнью и частями своего тела в штатных отрядах Империи.

Штатные войска формируют костяк армии Империи, хотя армии часто набираются на скорую руку из набранного ополчения, когда это требуется (ополчение часто набирается из наемников или местных крестьянских ополчений из ближайших окрестностей). Помимо того, что штатные отряды формируют регулярную армию, они также выполняют функции городской стражи и блюстителей местных законов. В случае провинций эти войска попадают под командование Курфюрста, а в городах-государствах ими командуют Бургомистры.

Штатные войска

Штатные войска могут быть вооружены по-разному и носить отличающиеся друг от друга доспехи. Однако наиболее распространенный вид вооружения солдата

Империи – алебарда (копье, совмещенное с боевой секирой, которым дерутся, держа его в обеих руках). Другие отряды вооружены мушкетами, мечами или копьями. Штатный полк часто имеет более мелкие дочерние подразделения, которые должны его поддерживать, защищая уязвимые фланги или поливая врага огнем из дистанционного оружия. Штатные отряды носят традиционные цвета их провинции или города, по которым различается униформа, а так же смесь бэйджей, медалей и наград за участие в кампании. Не существует строгих правил, определяющих, как положено носить форму, так что она сильно различается у разных отрядов, даже если те набираются в одном и том же городке. Большинство солдат носит дублеты и чулки с поддевкой другого цвета, которые вытягиваются через прорези, сделанные в их жакетах и бриджах. Другие отряды носят одноцветные сюрко, украшенные геральдикой их провинции или городка. Несмотря на эти различия, каждый солдат обязательно украшает свою форму цветами родной провинции или города. Например, солдат Мидденланда включит что-нибудь синее в свою униформу: возможно, он наденет синий жакет, перевяжет бриджи синими ленточками или просто воткнет огромное синее перо в свою шляпу.



Конечно, есть исключения, такие как Карробургские Дошельзольднеры (знаменитый, повидавший виды отряд, который носит форму красную как кровь, хотя набирается в Рейкланде), Мертвая Голова из Остемарка и Алая Стража Стирланда.

Алебардчики

Алебарда – длиннодревковое оружие с тяжелым клинком, которое способно прорубить тяжелый доспех или крепкую шкуру таких созданий, как Орки и Бистмены. Отряды алебардчиков – наиболее многочисленные солдаты провинций не только из-за требования Императора о том, что каждый Курфюрст обеспечивает регулярные войска, состоящие из алебардчиков, но и благодаря их гибкости и силе в бою.

Копейщики

Враги, которые нападают на ряды копейщиков, встречаются непроходимой стеной из смертоносных железных наконечников. Копья легко производить, и поэтому копейщики чаще встречаются в северных и восточных провинциях Империи, где постоянная угроза вторжения требует, чтобы батальоны солдат быстро подготавливались к военным действиям.

Мечники

Мечники – опытные мастера клинка, к которым относятся как к храбрым, героическим бойцам. Они выискивают лучших воинов врага, чтобы показать свою храбрость и искусство. Искусный мечник может атаковать слабое место в защите противника, одновременно прикрывая себя щитом.

Мушкетеры

Эти штатные войска вооружены длинноствольным оружием, для стрельбы из которого используется черный порох. Известное как мушкет, это оружие производится опытными мастерами в Нульне. Сокрушительный залп тяжелых пуль, изрыгаемый из мушкетов, может сломить даже самый необузданный «Вааагх!» или выбить из седла бронированного с головы до ног Рыцаря Хаоса.

Арбалетчики

У арбалетов большая убойная дистанция, чем у мушкетов, их проще производить, хотя им и не достает пробивной силы мушкетов. Большинство курфюрстов имеет большое количество отрядов арбалетчиков, а наемные арбалетчики (особенно из Тилии) часто нанимаются, чтобы усилить огневую мощь Имперской армии.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Имперский алебардщик	4	3	3	3	3	3	1	3	1	7
Имперский копейщик	4	3	3	3	3	3	1	3	1	7
Сержант	4	3	3	3	3	3	1	3	2	7
Имперский мечник	4	4	3	3	3	3	1	4	1	7
Дуэлянт	4	4	3	3	3	3	1	4	2	7
Имперский мушкетер	4	3	3	3	3	3	1	3	1	7
Имперский арбалетчик	4	3	3	3	3	3	1	3	1	7
Снайпер	4	3	4	3	3	3	1	3	1	7

Специальные правила

Штатные Войска. Штатные войска могут быть использованы как независимые подразделения, как Базовые подразделения или как Отделения. Полные правила для Отделений смотрите на страницах 38–39.

Ополчение

Ополчение – это отряды, которые набирают (по доброй воле или против нее), чтобы те сражались, как это от них требуется. Никто не может предсказать, сколько людей отзовется на призыв курфюрста. Некоторые из этих отрядов – мрачные наемники или люди, привыкшие жить силой меча и своих рук, в то время как другие – крестьяне, набранные из окрестных деревень. Эти отряды не тренируют, они вооружены своим собственным оружием, будь это лук, меч или дубина. Некоторые нещепетильные курфюрсты имеют свойство отправлять ополчение в гущу сражения, ибо знают, что мертвые наемники не требуют платы...

Лучники

Имперские лучники обычно собраны в маленькие отряды рассыпного строя, чтобы поддерживать линейные отряды. Трапперы и охотники из более диких, менее «цивилизованных» провинций, таких как Остланд и Остемарк, часто призываются, чтобы служить в специализированных отрядах «егерей».

Вольные роты

Бродячие банды наемников или бандитов, возвращающихся из таких чуждых закону мест, как Приграничные Княжества или Пустоши (или из неосвоенных мест Империи) – источник многочисленных нерегулярных частей курфюрстов. Битвы в далеких землях выковали из этих людей закаленных воинов, но большинство из них уже не способно вернуться в нормальное общество после возвращения. Они сильные бойцы и привыкли к тяготам войны, но при этом они – неотесанные парни с дурной репутацией, склонные создавать неприятности. Однако когда война заканчивается, эти отряды насильно расформируют и рассеивают до того, как они станут слишком неуправляемыми и начнут грабить земли, которые совсем недавно защищали в бою.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Имперский лучник	4	3	3	3	3	3	1	3	1	7
Снайпер	4	3	4	3	3	3	1	3	1	7
Боец вольных рот	4	3	3	3	3	3	1	3	1	7
Сержант	4	3	3	3	3	3	1	3	2	7

Специальные правила

Ополчение. Подразделения Ополчения могут быть использованы как независимые подразделения, как Базовые подразделения или как Отделения. Полные правила для Отделений смотрите на страницах 38–39.

Легкая Пехота. Лучники являются подразделением Легкой Пехоты, как это описано в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles.

Охотники. Лучники могут быть преобразованы в подразделение Охотников (смотрите Воинский Лист). Охотники могут использовать специальное правило «Разведчики».

Система отделений

Стратеги Империи разработали очень эффективный метод сражения для пеших войск, который позволил выиграть многие битвы: систему отделений. Большая часть подразделения вооружается и снаряжается как обычно, но некоторая часть вооружается другим оружием и формирует отдельный небольшой отряд, называемый отделением. Отделение выстраивается рядом с главным отрядом так, чтобы оказывать ему поддержку: либо обстреливая противника из луков или ружей, либо держа наготове оружие ближнего боя и угрожая открытым флангам отряда противника. Особо любима комбинация, когда главный отряд поддерживают два



отделения, одно из которых вооружено стрелковым оружием, а другое – оружием ближнего боя.

Когда противник приближается, вооруженное стрелковым оружием отделение открывает по нему огонь. Если враг атакует стрелков, то они бегут, и атакующий будет либо втянут в бой с мастерами рукопашного боя, либо останется стоять перед главным отрядом подразделения, подставляясь под атаку. В это время другое отделение двигается так, чтобы атаковать противника во фланг или защитить главный отряд от атаки с фланга.

Базовые подразделения

Отряды штатных войск (алебардщики, копейщики, мечники, арбалетчики и мушкетеры) могут выступать как независимые отряды, Базовые подразделения и/или Отделения.

Отряды ополчения (лучники, охотники и вольные роты) не могут выступать Базовыми подразделениями, но могут быть Отделениями или независимыми отрядами.

Доппельзольднеры не могут быть Отделениями, но могут выступать как Базовые подразделения или независимые отряды.

Отделения

- Каждое базовое подразделение может иметь от одного до двух отделений.
- Отделения учитываются при подсчете минимального числа Основных подразделений в армии.
- Размер отделения может быть от пяти моделей (независимо от обычного минимума отряда) и до половины от числа моделей в Родительском Отряде, округляя вниз. Т.е. отряд из 21 алебардщика может иметь до двух отделений, каждое числом от 5 до 10 человек.
- Отделения могут иметь Знаменосца, Музыканта или Командира.
- Отделения должны выставляться совместно с базовым подразделением в пределах 3 дюймов от него.
- Отделения во всех отношениях, кроме исключений, описанных ниже, считаются самостоятельными подразделениями, и могут вести бой без оглядки на свое базовое подразделение (то есть могут преследовать противника, если базовое подразделение этого не делает; заклинания, наложенные на отделение или базовое подразделение не распространяются на базовое подразделение/отделение и так далее).
- Все дружественные отряды могут Игнорировать панику, вызванную отступлением, сломом или уничтожением отделения.
- Отделения считаются обычными независимыми отрядами при подсчете Победных очков.
- Если к отделению присоединяется Независимый Персонаж, то это подразделение не может быть использовано как отделение и теряет все связанные с этим специальные правила (то есть не может оказывать Непосредственной поддержки и вызывает панику в соответствии с общими правилами), до тех пор пока персонаж остается с подразделением.

Непосредственная поддержка

Отделения могут пользоваться следующие специальные правила, только если они находятся в пределах 3 дюймов от базового подразделения (но не когда базовое подразделение отступает или объявило реакцию «Бежать»).

Лидерство базового подразделения

Отделение может использовать Лидерство базового подразделения при любых тестах на Лидерство, если Лидерство самого отделения не выше, чем Лидерство базового подразделения. Это может, например, быть в том случае, если отделение находится в пределах дальности 12 дюймов от Генерала, а базовое подразделение – нет.

Поддержка стрельбой (см. рис. 1)

В Фазу Передвижения противника отделение может объявить реакцию «Стоять и стрелять» по подразделению, которое нападает на базовое подразделение, если само отделение не подвергается нападению и не контратакует в этот ход. Отделение может открыть огонь независимо от дистанции, с которой нападает противник, и не получает штраф –1 к попаданию за реакцию «Стоять и стрелять», т.к. само оно не атаковано.

Контратака (см. рис. 1)

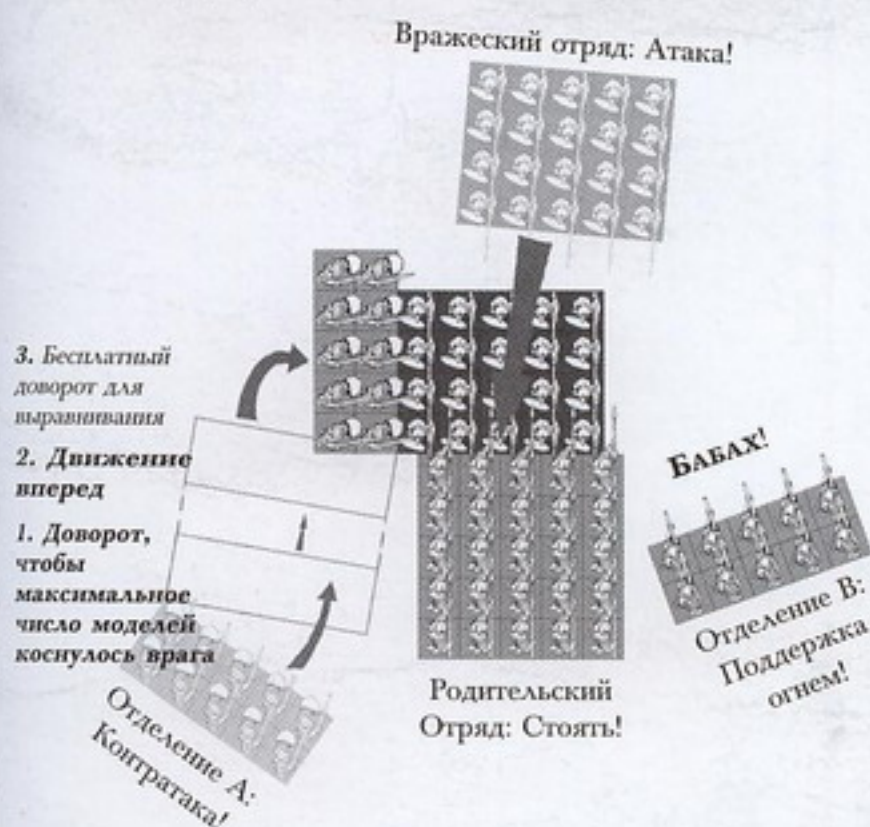
В Фазу Передвижения противника отделение может контратаковать вражеский отряд, нападающий на базовое подразделение, если само отделение не подвергается нападению. После того как противник передвинул всех атакующих, но до начала оставшихся передвижений, отделение может объявить обычные атаки противнику. Заметьте, что если отделение видит открытый фланг противника и при этом способно достичь его, оно может атаковать противника во фланг, даже если по обычным правилам атаки должно атаковать его во

фронт. Отделение будет получать обычные бонусы к результату боя за Атаку во Фланг и отменять бонусы за ряды у противника, пока его Численность остается больше пяти. Кроме отмеченных выше исключений, контратака отделения проходит по обычным правилам для атак (нужно проходить тест на Лидерство при атаке вызывающих Страх врагов, можно доворачивать только один раз за передвижение, возможно дополнительное передвижение для выравнивания, и т.д.). В Фазу Ближнего Боя проводите сначала атаки контратакующего отделения, потом атаки противника, и наконец, атаки подвергнутого нападению базового подразделения.

Поддерживающая атака (см. рис. 2)

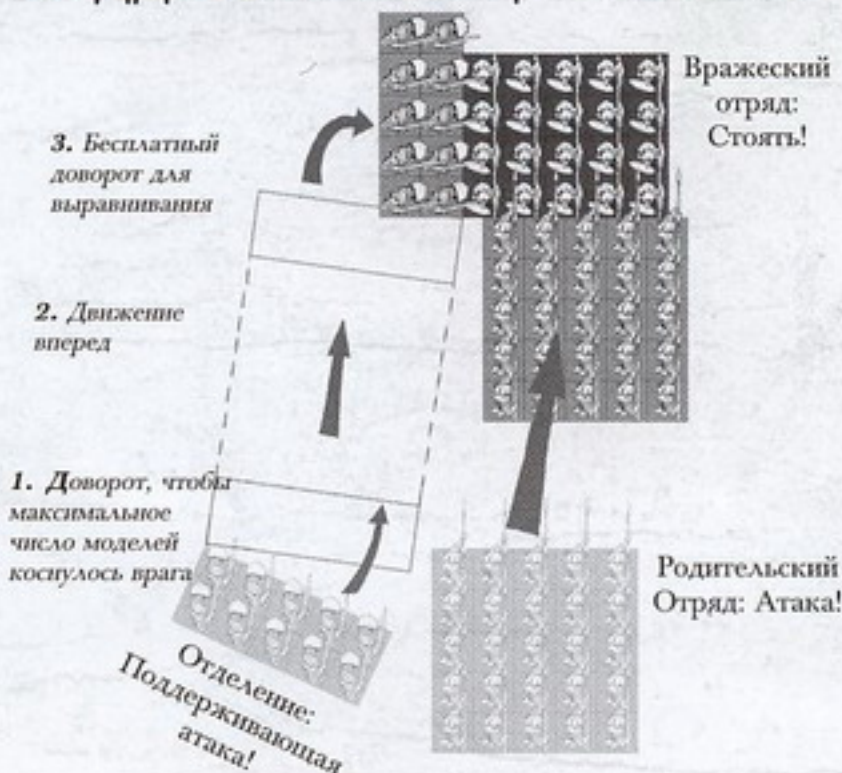
В свою Фазу Передвижения отделение может выполнить поддерживающую атаку, нападая с фланга на вражеский отряд, на который нападает во фронт его базовое подразделение (или даже нападая с тыла на противника, атакованного с фланга Родительским Отрядом!). Объявите поддерживающую атаку при объявлении атаки базового подразделения. Если нападение базового подразделения не достигает цели (провален тест на Психологию, слишком далеко и т.д.), то отделение тоже не может нападать. После того как базовое подразделение вступило в контакт с целью, и после окончания передвижения остальных атакующих, но до начала остальных передвижений, отделение может напасть на ту же цель. Если отделение видит открытый фланг цели и может достичь его, оно может атаковать цель с фланга, даже если должно бы атаковать во фронт. Кроме отмеченных исключений, контратака отделения проходит по обычным правилам атак (нужно проходить тест на Лидерство при атаке вызывающих Страх врагов, можно доворачивать только один раз за передвижение, возможно дополнительное передвижение для выравнивания, и т.д.).

РИСУНОК 1. КОНТРАТАКА И ПОДДЕРЖКА СТРЕЛЬБОЙ



В этом примере идет Фаза Передвижения противника. Вражеский отряд объявляет нападение против базового подразделения, который решает стоять на месте. До того как враг нападает, Отделение В открывает огонь. После окончания передвижения всех атакующих Отделение А контратакует в открытый фланг врага, пользуясь обычными правилами для передвижения атакующих (см. шаги 1–3).

РИСУНОК 2. ПОДДЕРЖИВАЮЩАЯ АТАКА



В этом примере идет Фаза Передвижения армии Империи. Базовое подразделение объявляет нападение против вражеского подразделения, а Отделение объявляет поддерживающую атаку. Противник решает стоять на месте. После передвижения всех обычных атакующих Отделение атакует в открытый фланг противника (неважно, что теперь оно дальше 3 дюймов от Базового подразделения), пользуясь обычными правилами для передвижения атакующих (см. шаги 1–3).

РЫЦАРСКИЕ ОРДЕНА

Рыцарские Ордена Империи – героические братства одетых в доспехи воинов, которые едут в бой на могучих бронированных боевых конях. Рыцари выглядят величественно: облаченные в сияющие доспехи, сделанные кузнецами Гномов, вооруженные оружием самого лучшего качества и восседающие на могучих першеронах. Громоподобные кавалерийские атаки одетых в тяжелые доспехи рыцарей – зрелище, вызывающее восхищение, их враги нанизываются на наконечники смертоносных пик или растопганы копытами. У каждого рыцаря на щите или доспехах изображен герб Ордена, который относится к временам основания Ордена. Многие сыны знати выбирают, к какому из многочисленных братств, расположенных на территории Империи, присоединиться; количество братьев в Ордене различается. Некоторые из этих Рыцарских Орден, как, например, Орден Грифона, принимают только неофитов из местной знати, в то время как рыцари других Орден становятся храмовыми рыцарями какого-то конкретного божества, например, фанатичные Рыцари Крови Сигмара.

Организация Рыцарских Орден строгая и иерархичная, каждый неофит обучается добродетелям воина и коду рыцарства до тех пор, пока он сам не готов принять мантию посвященного Рыцаря. Ветераны орден, Рыцари Внутреннего Круга – самые могущественные воины Империи. Когда отважные Рыцари Внутреннего Круга отправляются на войну, они идут для того, чтобы встретиться в бою с самыми ужасными врагами, ибо присутствие Рыцарей на поле боя заменяет гораздо большее количество простых воинов.

Великий Магистр превосходит даже Рыцарей Внутреннего Круга, ибо именно он командует Рыцарским Орденом. Великий Магистр – воин и начальник несравненной доблести, который сражался в десятках битв, его военное умение неоспоримо. Курфюрст может попросить, чтобы Рыцарский Орден сражался рядом с его армией, но решение о том, отправятся ли рыцари в бой, лежит целиком на Великом Магистре. Именно это делает Великого Магистра Рыцарского Ордена очень



важной политической фигурой; часто условием оказания помощи является то, что Магистр примет командование всей армией на себя. Большинство курфюрстов лишь рады тому, что генерал таких высоких способностей будет руководить их солдатами. Хотя так было далеко не всегда, но эгоизм и амбициозность или просто идиотизм иногда приводили к тому, что какой-нибудь Орден отказывался прийти на помощь.

Большинство знаменитых Орденов имеют богатую историю длиной в столетия, их комтуры увешаны древними знаменами, которые впервые выносили в бой в ранние дни Империи, когда первые воины Ордена сражались во времена Сигмара.

Рыцари Белого Волка

Этот яростный воинский Орден базируется в северном городе Мидденхейм и исповедует веру в Ульрика – бога битв, волков и зимы. Белые Волки носят мантии из волчьих шкур поверх своих доспехов и избегают использовать рыцарские пики, неся вместо них мощные кавалерийские молоты, чтобы разбивать черепа своих противников. Они не пользуются щитами и с презрением отвергают ношение шлемов, чтобы лучше было видно их длинные волосы и бороды, когда они, завывая, выкрикивают свой яростный боевой клич.

Рыцари Пантеры

Происхождение Рыцарей Пантеры можно проследить со времен ужасных Крестовых Походов в Арабию и поражения Халифа Джаффара. Воины Султана украшали свои шлемы черепами пантер и носили шкуры экзотических зверей вместо плащей. Когда армия Джаффара была разгромлена, один из отрядов победивших рыцарей снял окровавленные плащи с трупов как трофей, повесив их поверх своих доспехов. Так был создан доблестный Орден Рыцарей Пантеры, который известен и уважаем по всей Империи.

КАПРИЗ ХЕРТВИГА

Во время битвы при Черной Дороге Вольфрам Хертвиг, Курфюрст Остемарка, упорно отказывался от того, чтобы позволить Великому Магистру Рыцарей Неугасаемого Света взять командование над армией, хотя Хертвигу только пошел второй десяток и он никогда не командовал армией на поле боя. В ответ Великий Магистр Кесслер и его воины уехали обратно в свою комтуру, оставив армию Хертвига сражаться против вторгшихся Орков без их помощи.

Хотя зеленокожие в результате были разгромлены, армия Курфюрста понесла ужасные потери, и многие годы Остемарк зависел от помощи армий Остланда и Талабекланда, чтобы выжить. Не стоит говорить о том, что Каприз Хертвига (именно под таким названием история запомнила это событие) остается предостережением для тех, кто позволяет своему эгоизму ослепить себя настолько, чтобы не ценить того, что плечом к плечу с тобой сражаются величайшие воины Империи.

Рейксгвардия

Основанная во время вступления на престол Империи династии Принцев Рейка, Рейксгвардия поклялась защищать жизнь Императора. Будучи лучшими войсками, доступными Императору, Рейксгвардия формирует ядро лейб-гвардии как на поле боя, так и в других, более управленческих аспектах. Великий Магистр называется Рейсхмаршалом, он – второе лицо после Императора в военных делах. История Империи богата записями о том, как генеральные сражения были выиграны решительной кавалерийской атакой Рейксгвардии. Несмотря на потенциальную власть и влияние, которые предполагает ее репутация, Рейксгвардия всегда оставалась аполитичной и лояльной лишь правящему Императору.

Рыцари Сияющего Солнца

Этот Орден был также создан во время Крестовых Походов в Арабию после битвы за Маргитту. Во время яростного боя вокруг храма богини-воительницы Мирмидии отряд Рыцарей был загнан в ловушку ужасающей Черной Стражей, которой командовал Эмир Васр Жестокий. Арабийцы приближались, но тут сильное землетрясение сотрясло храм, после чего огромная бронзовая статуя богини рухнула на улицу, раздавив Эмира и его войска. Увидев в этом знак, ниспосланный с небес, Рыцари выбили своего врага с поля боя. Вскоре после этого выжившие рыцари создали Орден Сияющего Солнца, покровителем и защитником которого стала Мирамидия. Вернувшись в Империю, они построили святилище Мирамидии в Талабхейме. Хотя многие не доверяют им за то, что они поклоняются странным иноземным богам, Рыцари Сияющего Солнца сражались исключительно против врагов Императора, и многие курфюрсты ценят этих союзников.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Гроссмейстер	4	6	3	4	4	3	6	4	9	
Настоятель										
Внутреннего Круга	4	4	3	4	3	1	3	2	8	
Рыцарь Внутреннего Круга	4	4	3	4	3	1	3	1	8	
Настоятель	4	4	3	3	3	1	3	2	8	
Рыцарь	4	4	3	3	3	1	3	1	8	
Боевой конь	8	3	3	3	3	1	3	1	5	

Вооружение

Полные Доспехи. Рыцари едут на битву в доспехах гномьей работы, которые закрывают все тело и дают защиту, которой не дают простые нагрудники. Такие доспехи являются предметом гордости каждого рыцаря и хранятся с большим тщанием в арсеналах Рыцарских Орденов. Они весьма редки и дороги, но это лучшие доспехи, когда-либо придуманные людьми. Полные доспехи дают спас-бросок за доспехи на 4+.

Специальные правила

Полководец. Гроссмейстеры Рыцарских Орденов являются ветеранами многих сотен битв, и их вера так сильна, что ничто не может ее поколебать. Гроссмейстер и подразделение, к которому он присоединяется, может игнорировать правила Психологии.

ПИСТОЛЬЕРЫ И РЕЙТАРЫ

Пистольеры

Отряды Пистольеров набираются из младших сыновей имперской знати, которые мечтают заслужить свои рыцарские шпоры, для которых звук горна «К оружию!» – как сердце, разгоняющее кровь по венам. Некоторые могут собирать своих друзей и по этому принципу формировать отряды, но большинство вступает в ряды Корпуса Пистольеров – полуформализованной организации, спонсируемой Императором, Колледжем Инженеров и несколькими Рыцарскими Орденами. Здесь знать обучается искусству управлять лошадьми у Рейтаров – седых ветеранов, которым платят жалование рыцари, чтобы те тренировали их сынов до того, как посчитают их достойными вступить в Рыцарский Орден.

В бою Пистольеры действуют как легкая кавалерия, которая окружает вражеские фланги, расстраивая порядки и устраивая разрушительные атаки, паля из своих пистолетов, за которыми следует притворное молниеносное бегство. Экипированный на средства своей семьи, пистольер походит на героического персонажа, одетый в свою цветастую форму, в шлеме с плюмажем и с парой пистолей.

Поскольку большинство пистольеров – молодые, неопытные и жадные до славы дворяне, они, как правило, горячи на голову и пылки. Они атакуют во время битвы там, где более осмотрительные солдаты не стали бы. Такая ярая храбрость – как раз то, чего ожидают от Пистольеров: им дают полную свободу действий, так как считают, что этим способом можно перевоспитать их необузданный нрав, сделав их более податливыми.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Пистольер	4	3	3	3	3	3	1	3	1	7
Рейтар	4	3	4	3	3	3	1	3	1	7
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5	

Специальные правила Легкая Кавалерия.

Рейтары

Большинство молодых людей, которые выживают за время службы пистольерами, вступают в Рыцарский Орден и применяют свои умения, полученные за боевые шрамы, на пользу Империи, будучи уже рыцарями в полном вооружении. Те же, для кого азарт и восхищение от жизни среди пистольеров слишком дороги, чтоб от них отказаться, остаются со своим отрядом или становятся инструкторами в Корпусе Пистольеров.

Эти люди, как правило, носят более красивые доспехи и имеют свойство отращивать друг другу на зависть вычурно закрученные усы, чтобы их было легче отличить от молодых подопечных. Эти старшие, умудренные опытом наездники часто ведут в бой твердолобых пистольеров. Периодически они формируют отдельные отряды для Колледжа Инженеров; каждый из них вооружен смертоносным многозарядным ружьем – оружием, способным изрыгать разрушительные потоки горячего металла на большое расстояние. Предводитель рейтаров часто вооружается даже более странным оружием, подаренным покровительствующим ему инженером, как и полагается ему по статусу.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Рейтар	4	3	4	3	3	3	1	3	1	7
Командир Рейтаров	4	3	5	3	3	3	1	3	1	7
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5	

Специальные правила Легкая Кавалерия.



ДОППЕЛЬЗОЛЬДНЕРЫ

Доппельзольднеры – мрачные воины, которые сражаются большими двуручными мечами, которыми можно разрубить напополам облаченного в доспехи рыцаря с одного удара. Одетые в великолепные, сияющие полные доспехи, выкованные Гномами, лишь храбрейшие и благороднейшие солдаты могут быть приняты в их ряды. Это люди, которые заслужили такую честь в гуще самых кровавых и славных битв, совершив выдающиеся подвиги перед командующими ими офицерами. Хотя это опасно, нет недостатка в желающих рискнуть жизнью за возможность достигнуть этого почетного места в военной иерархии. Однажды, во время битвы при Кровавой Горе, Альбрехт Хофнер – последний выживший солдат из Черных Шлемов фон Меншера – попал в допельзольднеры после того, как в течение целого дня защищал знамя своего полка от постоянных нападений кровожадных дикарей севера и мутировавших зверей. Почти каждый солдат Империи мечтает служить в отряде допельзольднеров, но не у многих достаточно искусства и храбрости осуществить эту мечту.

Доппельзольднеры стоят гарнизонами в замках курфюрстов и являются их личными телохранителями на поле боя. От каждого солдата требуется, чтобы он поклялся никогда не отступать перед лицом врага. У каждого отряда допельзольднеров есть свои наказания для тех, кто не выполняет своего долга.

Однако подобное происходит весьма редко, и история Империи полна героических рассказов о том, как отряды допельзольднеров погибали до последнего человека, чтобы защитить жизнь своего сюзерена. Такая верность хорошо вознаграждается, так как допельзольднеры получают двойное жалование (именно этому они обязаны своим названием), едят лучшую пищу и квартируются в хорошо обустроенных казармах за крепостными стенами. Выдающиеся своим героизмом допельзольднеры даже могут быть посвящены курфюрстом в рыцари: редкая честь для солдат из их рядов.

КАРРОБУРГСКИЕ ДОППЕЛЬЗОЛЬДНЕРЫ

Карробургские допельзольднеры – один из самых знаменитых полков Империи, истории об их храбрости и безрассудстве рассказываются от Талабхейма до Мариенбурга. Отряд заработал свою известность после осады Карробурга в 1865 году, во время которой солдаты этого полка защищали стены своего города от большой армии Курфюрста Мидденланда. Несмотря на ужасные потери и многочисленные ранения, которые они получили во время битвы, допельзольднеры стойко сражались, и к концу битвы их белая рейкландская униформа была пропитана кровью. С того времени и по сей день Карробургские допельзольднеры носят темно-красную форму, которая напоминает о той славной битве.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Первый Воин Курфюрста	4	4	3	3	3	3	1	3	2	8
Доппельзольднер	4	4	3	3	3	3	1	3	1	8

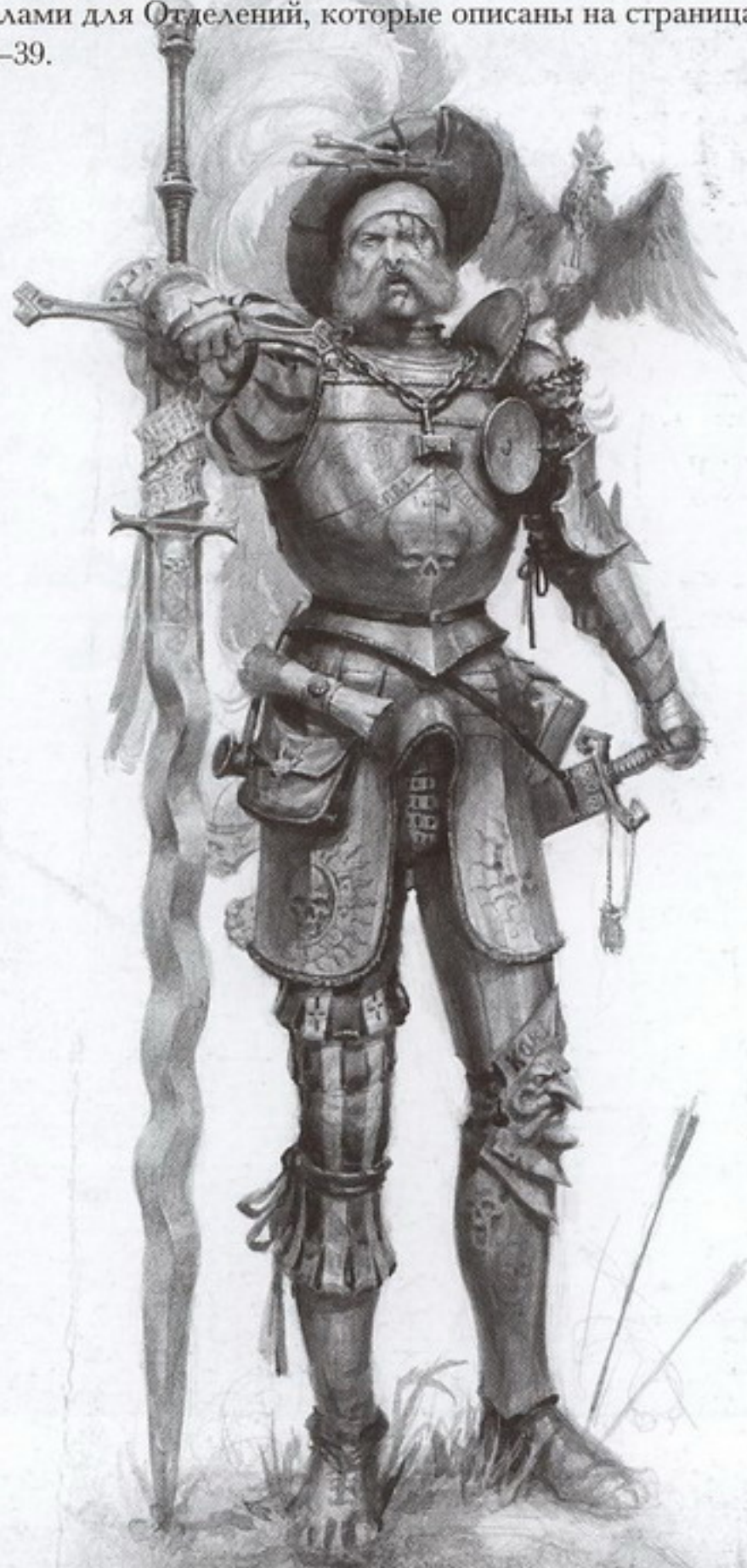
Вооружение

Полные Доспехи. Доппельзольднеры, так же, как и рыцари, идут в бой одетыми в полные доспехи. Каждый солдат должен сам заботиться о своих доспехах, и каждый допельзольднер гордится своими доспехами как семейной реликвией, которой они часто и являются. Такие доспехи весьма редки и дороги, но это лучшие доспехи, когда-либо придуманные людьми. Полные доспехи дают спас-бросок за доспехи на 4+.

Специальные правила

Упорные. Доппельзольднеры проходят строгий отбор и длительную подготовку. Они гордятся своей отвагой и своими победами. Доппельзольднеры являются Упорными, как это описано в основной Книге Правил Warhammer.

Штатные войска. Доппельзольднеры могут быть использованы либо как независимые подразделения, либо как базовые подразделения, в соответствии с правилами для Отделений, которые описаны на страницах 38–39.



БОЕВЫЕ МАГИ

Волшебники – странные личности, которые обладают потрясающими воображение магическими силами и знают секреты, которые обычно находятся за пределами осмысления обычных людей. После обучения в Колледжах Магии в течение долгих лет тайная сила пульсирует в их венах и скрывается за взглядом, как гром за грозовыми тучами. Ни один нормальный житель Империи не станет по своей воле привлекать внимания Волшебника, ибо они непредсказуемы и (некоторые шепчутся об этом) извращены самой магией, которой они пользуются. Услуги волшебников весьма востребованы курфюрстами, так как множество их врагов держат могучих шаманов или злобных колдунов. Такие враги манипулируют Ветрами Магии во зло и ради разрушения, и лишь те, кто искусен в тайных искусствах, может выстоять против такой мощи.

Боевые Волшебники метают шары огня и молнии во врагов, смущают их иллюзиями или отнимают храб-

рость. Каждая из Школ Магии имеет достаточно силы, чтобы сокрушить врагов Империи. Редко когда армия идет на войну хотя бы без одного Боевого Волшебника. Быть волшебником – значит понимать силу в сердце мира и, хотя каждый может овладеть одним из восьми Ветров Магии, такой силой нелегко управлять. Потеря контроля над такой опасной силой обречет на проклятье душу, которая вечно будет мучаться в руках самих Темных Богов.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Маг-Лорд	4	3	3	3	3	4	3	3	1	8
Маг	4	3	3	3	3	3	2	3	1	7

Имперские Маги могут использовать все 8 Школ Магии, которые описаны в основной Книге Правил Warhammer.



ПУШКИ И МОРТИРЫ

Артиллерийская Школа отливает практически все пушки, которые используются в Империи. Курфюрсты тратят значительную часть своего военного бюджета на то, чтобы заказать для своих армий эти отличные пушки и тренировать своих пушкарей в этой школе.

Большая пушка

Пушки Артиллерийской Школы – это настоящий ужас для врагов Империи. Они с невероятной скоростью посылают вперед литые железные ядра, которые способны пропахать большую просеку в плотно стоящих рядах солдат. Даже самые могучие твари не могут игнорировать их, что наглядно показала осада Мидденхейма, когда Мастер-Пушкарь Пумхарт фон Стейр обезглавил Дракона Хаоса одним точно направленным выстрелом.

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

Правила для Больших пушек описаны в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles.

Мортиры

Мортиры – более короткие и тяжелые орудия, чем пушки, созданные для того, чтобы посылать разрывной снаряд на цель по высокой траектории. Снаряд мортиры полый, его заполняют порохом. Перед зарядкой снаряда в мортиру поджигается фитиль. Если пушечное ядро обычно пролетает сквозь строй солдат, убивая три-четыре жертвы, то при падении снаряда мортиры происходит мощнейший взрыв. Хорошо легший снаряд мортиры может убить гораздо больше врагов, чем ядро.

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

	Сила	Раны	Спас-броски за доспехи
Обычное попадание	3	1	-1
Под отверстием	6	D3	нет

Мортира является Боевой Машинной по общим правилам, описанными в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles.

Стрельба из мортиры

Чтобы стрелять из мортиры, вам понадобится большой шаблон (диаметром 5 дюймов), Артиллерийский кубик и кубик Направлений. Сначала поверните мортиру так, чтобы она была направлена в ту сторону, куда вы хотите выстрелить. Команда мортиры должна видеть цель стрельбы. Теперь объявите, как далеко вы хотите направить снаряд. Вы должны сделать это без замеров, угадывая дистанцию на глаз. Вы можете называть дальность от 12 до 48 дюймов. После этого положите большой шаблон центром на объявленное вами место.

Чтобы узнать, куда упадет снаряд, бросьте Артиллерийский кубик и кубик Направлений. Если на кубике

Направлений выпало «НГТ», то снаряд падает точно на нацеленное место. Если на кубике Направлений выпала стрелка, то снаряд будет снесен в направлении, указанном стрелкой. Если на Артиллерийском кубике выпало число, то оно обозначает дальность в дюймах, на которую снесло снаряд от цели в направлении, указанном стрелкой кубика Направлений. Сдвиньте шаблон на указанную дистанцию в направлении стрелки. Если на кубике Направлений выпало «НГТ», то игнорируйте это число: оно просто показывает, что не произошло осечки. Если на Артиллерийском кубике выпала «Осечка», значит, что-то пошло не так – бросайте D6 и сверяйтесь с таблицей осечек.

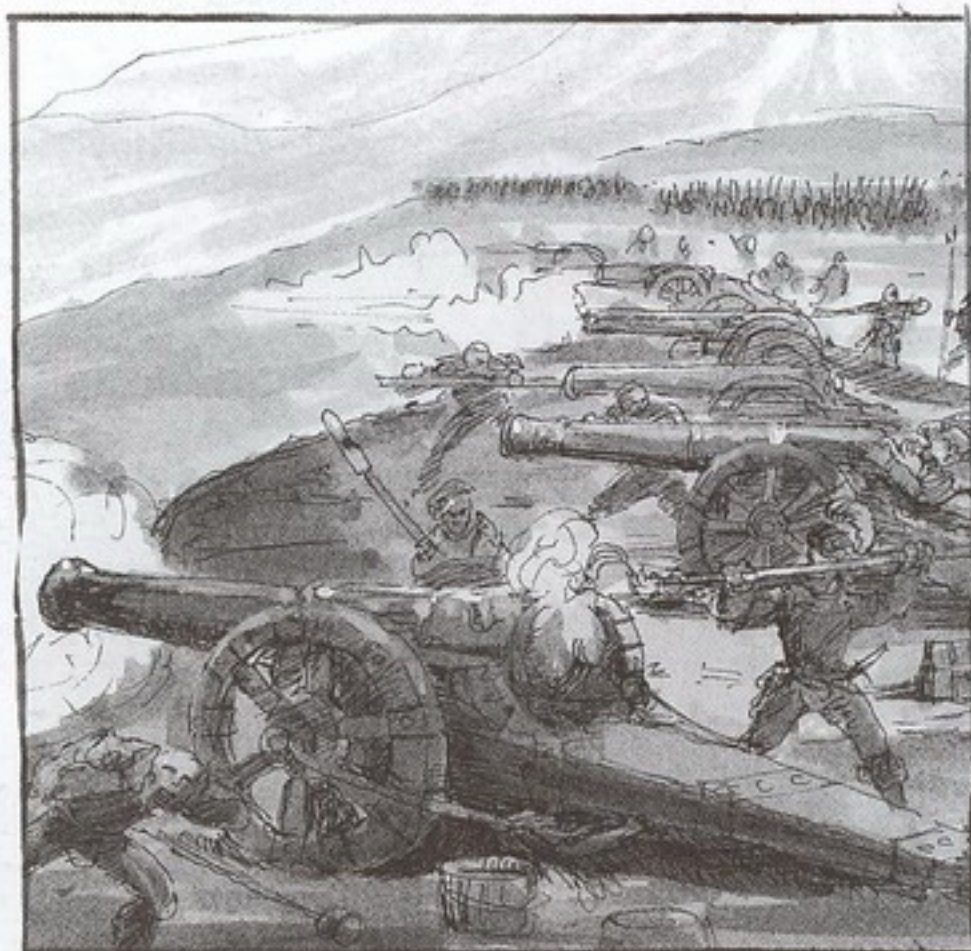
Повреждения

Каждая модель, получившая удар от взрыва, получает попадание с Силой 3, которое наносит одну рану и дает модификатор к спас-броску за доспехи в -1. Любая одна модель, находящаяся точно под центром шаблона, автоматически получает удар, даже если ее подставка накрыта не полностью. Модель под центром получает попадание с Силой 6, которое наносит D3 ран и игнорирует спас-броски за доспехи.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК МОРТИРЫ

D6 Результат

- 1 БУУМ!** Снаряд мортиры взрывается до выстрела. Мортира и расчет уничтожены.
- 2-3 Запал потухает,** и выстрела не происходит. На замену снаряда уходит целый ход, поэтому мортира не будет стрелять не только в этом, но и в следующем ходу.
- 4-6 Снаряд взрывается в воздухе,** не производя никакого эффекта.



МАСТЕРА-ИНЖЕНЕРЫ

Основанный более пяти сотен лет назад, Имперский Колледж Инженеров был порожден головой великого Леонардо из Миргалиано – безумного гения из раздробленной Тилии, и его покровителя – Принца Альтдорфа. Это учреждение привлекло многих из тех, кто идет впереди своего времени и готов развивать новую науку – Инженерию. С годами Колледж разросся и даже привлек Гномов-Инженеров, которые были объявлены отщепенцами и изгнаны из своих пещер за попытки «улучшить» опробованную и проверенную технологию Гномов.

Хотя большую часть времени инженеры проводят, возясь с наполовину оконченными причудливыми изобретениями, все признают, что главная задача трудов инженера – разработка новых идей о войне и взрывном деле на благо Империи. Противовоздушное оружие, прорывающие туннели машины, ледяные лучи, алхимический огонь и всевозможные странные приспособления – лишь немного из того, что было изобретено инженерами. Они – эксцентричные личности, бормочущие неразборчивую несуслаицу себе под нос и метаящиеся от одной машины к другой, чтобы их улучшить. Хотя они и не солдаты, инженеры часто встречаются на поле боя, пользуясь битвой как возможностью опробовать в реальных условиях свои новейшие изобретения или отстреливать врага из разнообразных мощных экспериментальных ружей.

Любители изобрести новое, инженеры приносят на поле боя целый арсенал смертоносных приспособлений, таких как, например, Залповая Пушка «Хеллбластер» или Колокол Ужаса фон Хугона, Громовой Ствол или Голубь-Бомба Херстель-Венклера.

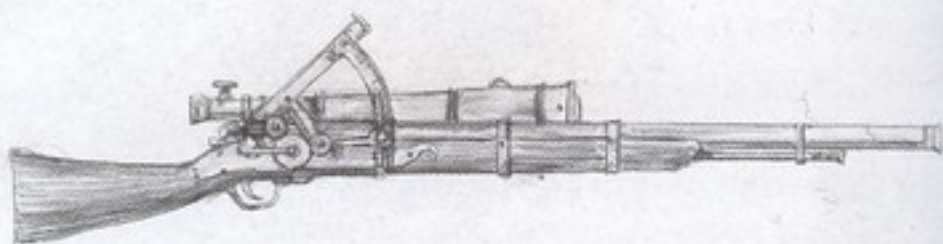
Вдобавок некоторые инженеры наблюдают за работой армейской артиллерии, смущая артиллеристов разговорами о параболах и углах и чуть поправляя наводку, орудия в последний момент, чтобы быть уверенными в

том, что каждое орудие идеально сработает. Хотя ни один уважающий себя артиллерист никогда не согласится с тем, что книжный червь может что-то исправить у годами набравших опыт в пекле боя артиллеристов, инженеры действительно добиваются того, что артиллерия стреляет более метко.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Мастер-Инженер	4	3	4	3	3	2	3	1	7	

Специальные правила

Мастер Баллистики. Большая Пушка или Мортира (но не Скорострельная Пушка и не ракетная батарея типа «Адский Шторм»), к которой присоединился Мастер-Инженер, может перебросить либо один кубик Направления, либо один Артиллерийский кубик за ход (но не бросок на определение дальности отскока ядра!). Заметьте, что если инженер использует возможность переброса при стрельбе той боевой машины, к которой он присоединился, то он не может стрелять из своего оружия в эту же Фазу Стрельбы (он слишком занят,



распихивая стрелков). Помните, что вы должны завершить стрельбу всем оружием, требующим объявлять дистанцию, до начала обычной стрельбы.

Дополнительный пушкарь. Инженер может заменить одного из расчета той машины, к которой он присоединился (включая Скорострельные Пушки и ракетные батареи типа «Адский Шторм»). Но если инженер работает в расчете, он не может стрелять из своего оружия. Если машина, к которой присоединился инженер, ломается и взрывается, инженер будет убит вместе с остальным расчетом, если он использовал возможность переброса или заменял одного из расчета в этот ход.



Экспериментальное оружие

Эти в меру надежные, но все еще экспериментальные виды оружия используются инженерами. Они также могут быть выбраны некоторыми другими моделями в соответствии с их описанием в Воинском Листе.

Хохландская винтовка

Фантастическая дальнобойная аркебуза Леона Тодмейстера, несущая неожиданную непонятную смерть

Хохландское длинное ружье было создано на основе охотничьих ружей жителей этого края.

Максимальная дальность: 36 дюймов **Сила:** 4

Специальные правила: Двигаться или Стрелять, Бронебойность.

Научная Точность: Стрелок может выбрать любую цель, которую видит (включая персонажа/Чемпиона в отряде, расчет боевой машины и колесницы или наездника на монстре и т.д.), но если он пользуется этой способностью, то получает пенальти на попадание в -1. Заметьте, что обычный модификатор -1 за стрельбу по одиночной модели обычного размера не применяется (но остальные модификаторы броска на попадание применимы в полном объеме), и персонаж/Чемпион не может пользоваться правилом «Берегитесь, Милорд!». Стрелок всегда может выбрать цель, отличную от той, по которой ведет огонь отряд, в котором он находится.

Многозарядное ружье

Крутящаяся кавалькада смерти фон Мейнкопта

Многозарядное ружье – недавнее изобретение, смертоносное оружие с поразительным темпом стрельбы.

Максимальная дальность: 24 дюйма **Сила:** 4

Специальные правила: 3 x Многочисленные Выстрелы, Бронебойность, Двигаться или Стрелять.

Многоствольный Пистолет

Микро-механизм фон Мейнкопта, наносящий повреждения множеством частых выстрелов

Многозарядный пистолет – очень эффективное оружие.

Максимальная дальность: 8 дюймов **Сила:** 4

Специальные правила: 3 x Многочисленные Выстрелы (4 x Многочисленные Выстрелы, если используется в паре с обычным пистолетом), Бронебойность, всегда может использоваться для реакции «Стоять и Стрелять», в ближнем бою считается ручным оружием.

Картечная пицаль

Проектор горючей и взрывной смерти Пфелмана

Гибрид дробовика, который широко используется в Империи, и гранат. Он предназначен для того, чтобы поражать тяжело бронированных рыцарей противника.

Максимальная дальность: 16 дюймов **Сила:** 6

Специальные правила: Бронебойность, Двигаться или Стрелять.

Механический скакун

Лошадеобразный динамический идол Микл

Для того, чтобы создать свою «механическую повозку», фрау Микл, единственная пока женщина, после длительных дебатов и сомнений была принята в Школу Инженеров вместе со своим ассистентом. Ноги машины соединены с электроразрядным механизмом, который, используя медные шары на голове скакуна в качестве фокуса, может обрушить на врага поток электрической энергии, способный сварить врага заживо.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Механический скакун	8	1	-	4	4	1	1	1	-	

Специальные правила. Модель на механическом скакуне считается едущей в бой на скакуне с бронированием (+2 к спас-броску за доспехи, -1 пенальти к движению). Если модель на механическом скакуне совершает нападение, то она наносит D3 таранных попаданий с Силой 4.

Голубиные бомбы

Голубиные бомбы Хенсель-Венкера

Некоторые инженеры начали осваивать продвинутые биотехнологии, например, тренировать голубей для того, чтобы они летели к врагу, неся на своих спинах небольшие бомбы, которые отделяются от птицы, после того как фитиль догорает до определенной длины, и падают на головы врагов.

Максимальная дальность: Неограничена

Сила: 4

Специальные правила: 3-х дюймовый шаблон, Двигаться или Стрелять.

Голубиная бомба. Голубиная бомба – это стрелковое оружие, которое использует приведенный выше профиль. Укажите в качестве цели любую модель, видимую для Инженера. Киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

ТАБЛИЦА ГОЛУБИНЫХ БОМБ

D6 Результат

- 1 Опаньки!** Не понявший команду голубь вернулся обратно к Инженеру. Положите шаблон на самого инженера и отработайте повреждения.
- 2–4 Буум!** Бомба взорвалась в воздухе, не нанося вреда никому, кроме голубя. Аминь!..
- 5–6 Бабаххх!** Голубь доставил бомбу точно к цели. Положите шаблон на цель и отработайте повреждения.

ЗАЛПОВАЯ ПУШКА «ХЕЛЛБЛАСТЕР»

Залповая пушка «Хеллбластер» – смертоносное изобретение полубезумного инженера фон Мейнкопта. Залповая Пушка «Хеллбластер» состоит из девяти отдельных стволов, поделенных на три секции по три ствола в каждой, закрепленных на поворотном механизме. Преимущество «Хеллбластера» в том, что он может быстро производить несколько выстрелов, сливающихся в смертоносный залп. Полный залп наносит огромные повреждения. Недостатком «Хеллбластера» являются постоянные осечки и заклинивания, которые приводят к тому, что «Хеллбластер» просто разлетается на мелкие кусочки вместе со всеми своими пушкарями. Так что каждый пушкарь, приставленный к «Хеллбластеру», перед боем возносит горячую молитву тому святому, который на небесах отвечает за надежность пушек на поле боя, ну и Мору, богу мертвых – так, на всякий случай.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
«Хеллбластер»	–	–	–	–	–	7	3	–	–	–
Пушкарь	4	3	3	3	3	3	1	3	1	7
Дальность	Кол-во			Сила			Спас-бросок			
	выстрелов						за доспехи			
24 дюйма	Артиллерийский			5			-3			
	кубик									

«Хеллбластер» – Боевая Машина, в соответствии с основной Книгой Правил Warhammer Fantasy Battles.

Стрельба Залповой пушки

Залповая пушка имеет дальность стрельбы в 24 дюйма. Укажите цель стрельбы и поверните пушку к ней. Произведите выстрел из первого ствола, для чего киньте Артиллерийский кубик. Число, выпавшее на Артиллерийском кубике – это количество выстрелов, которое произведено из этого ствола. Далее точно так же произведите выстрел из второго и из третьего ствола. Сложите выпавшие числа вместе – это общее количество выстрелов, которое произвела пушка за этот залп.

Если при любом из бросков на Артиллерийском кубике выпадает «Осечка», то вы должны кинуть D6 и про-

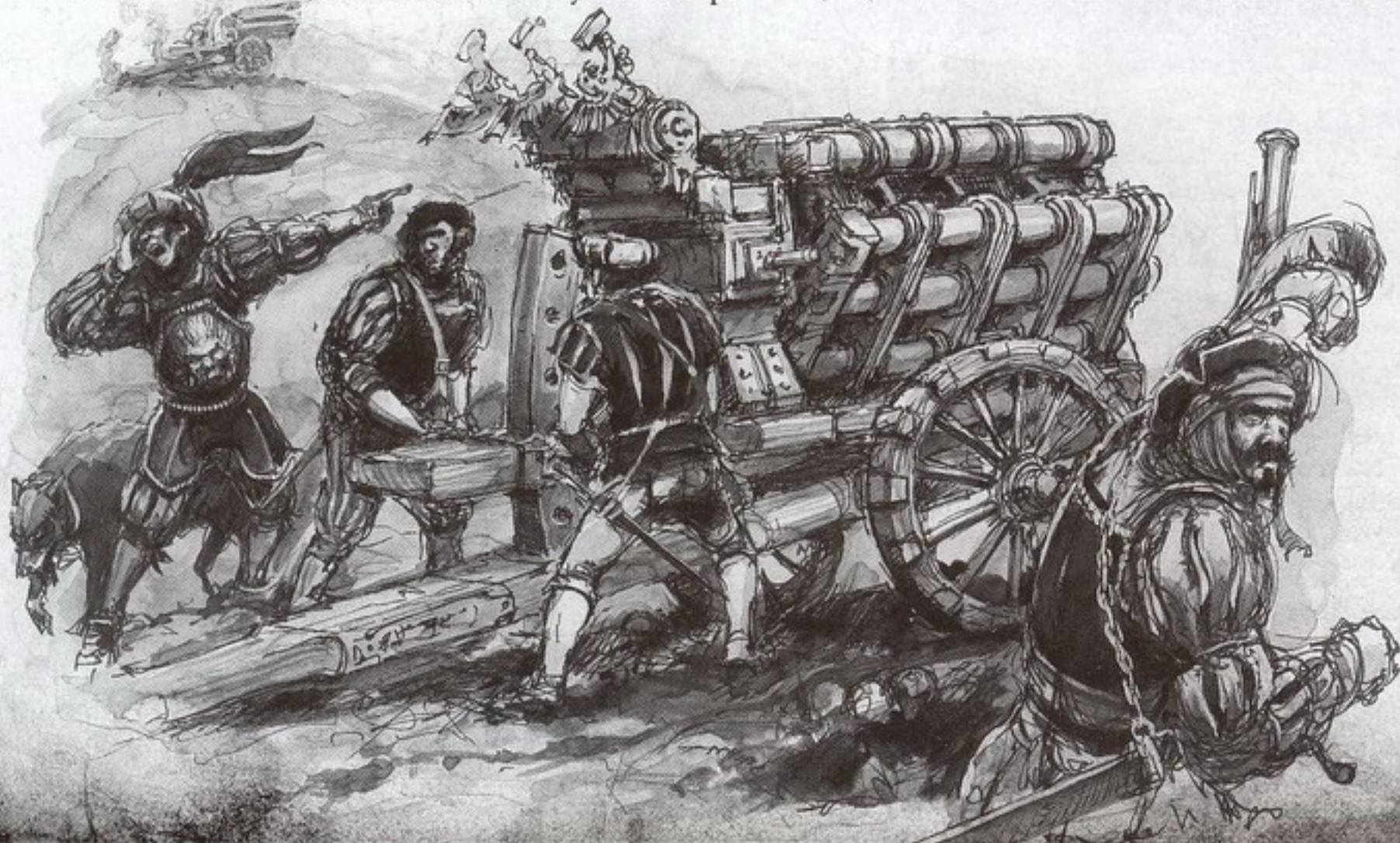
консультироваться с таблицей осечек «Хеллбластера». Результат применяется немедленно. После того как результат осечки был применен, вы ДОЛЖНЫ произвести выстрелы всеми оставшимися стволами (если, конечно, пушка не это еще способна). Вы должны производить выстрелы, даже если указанная вами цель находится за пределами максимальной дальности стрельбы.

После определения количества выстрелов, произведенных пушкой, кидайте на попадание по общим правилам, используя все обычные модификаторы на попадание.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК «ХЕЛЛБЛАСТЕРА»

D6 Результат

- 1 Уничтожен!** «Хеллбластер» с грохотом взрывается. Осколки металла и дерева разлетаются во все стороны, а в земле остается воронка. «Хеллбластер» уничтожен, расчет погиб. Уберите «Хеллбластер» и расчет.
- 2-3 Неисправность.** Спусковой и поворотный механизмы с лязгом замирают. Все оставшиеся выстрелы в этой группе из трех стволов пропадают, а расчет должен потратить весь следующий ход на починку машины. Разверните «Хеллбластер», чтобы показать это.
- 4 Заклинило.** Спусковой механизм ломается, и ствол не стреляет. Кроме того, оставшиеся выстрелы в этой группе из трех стволов пропадают. В следующую Фазу Стрельбы вы можете стрелять, как обычно.
- 5 Порох – дрянь.** Порох не воспламенился и ствол не выстрелил. Однако вы можете продолжить стрельбу остальными стволами этой группы, как обычно.
- 6 КА-БУУМ!** Произошло что-то поистине разрушительное. Ствол, на который вы бросали, и оставшиеся в группе стволы производят по 10 ударов каждый. После чего машина с грохотом взрывается. Удалите машину и ее команду как убитых.



БАТАРЕЯ «АДСКИЙ ШТОРМ»

Увидев впечатляющие фейерверки китайского посла в Альтдорфе, Мастер-Инженер Герман Фаулькштейн был вдохновлен, решив трансформировать эту восточную технологию развлечения в смертоносное оружие. Его ранние разработки взорвали на части целые лаборатории Колледжа Инженеров, пока он пытался раскрыть секреты полета ракеты, но почерневший от гари Инженер никогда не терял веры в то, что его конструкции будут полезны для вооруженных сил.

Ракеты самого Фаулькштейна были ужасно непредсказуемы – безумно зависающие в штопоре ракеты, которые не имели шансов попасть во что-либо, кроме (иногда) земли. Дальнейшие улучшения, такие как оперение и длинные направляющие палки, добавленные к основанию ракеты, а также переносной ствол для задания направления в первые секунды полета, усовершенствовали стабильность и точность оружия, хотя ни первое, ни второе особо не впечатляли. Однако, когда ракетам удавалось приземлиться на цель, результаты были сокрушительными: целые полки врага взрывались на мелкие кусочки под заставляющими содрогаться землю каскадами визжащих ракет, начиненных взрывчатым веществом. После того, как Курфюрст Мидденланда чуть не оказался взорван на части случайным залпом ракет (хотя он не стоял даже близко к тому месту, где была намечена цель), они были прозваны «Адский Шторм» – цитата из изощренной брани, которой Курфюрст покрыв несчастного Инженера.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
«Адский Шторм»	-	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Пушкарь	4	3	3	3	3	3	1	3	1	7

Дальность	Сила	Раны	Спас-бросок за доспехи
12–48 дюймов	5	1	-2

Ракетная батарея является Боевой Машинной в соответствии с общими правилами, описанными в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles.

Стрельба Ракетной батареи

Укажите цель выстрела и поверните к ней Батарейю. Далее укажите дальность, на которую ведется стрельба. Вы должны сделать это без замеров, угадывая дистанцию на глаз. Вы можете называть дальность от 12 до 48 дюймов.

Далее киньте Артиллерийский кубик. Если на кубике выпадает «Осечка», то что-то пошло не так. Киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей. Осечка автоматически отменяется выстрел. Если на кубике выпадает число, то вы должны прибавить это число к заявленной вами дистанции. Положите большой, 5-ти дюймовый шаблон в том месте, где приземляется ракета.

Далее киньте Артиллерийский кубик (снова) и кубик Направлений, перебрасывая выпавшие осечки. Шаблон смещается на дальность в дюймах, выпавшую на Артиллерийском кубике в направлении, указанном кубиком Направлений.

Повреждения

Каждая модель, попавшая под залп, получает попадания с Силой 5 и модификатором к спас-броску за доспехи в -2. Любая модель под центром шаблона автоматически получает попадание, даже если ее подставка не накрыта целиком.

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК РАКЕТНОЙ БАТАРЕИ

D6 Результат

- 1 Уничтожена!** Ракета взрывается до запуска. Батарея уничтожена, расчет погиб. Уберите Батарейю и расчет.
- 2 Упс!** Ракета выходит из-под контроля и падает прямо на имперские войска. Положите шаблон центром на батарею, и киньте снова Артиллерийский кубик и кубик Направлений, чтобы определить, куда приземлится ракета, перебрасывая новые Осечки.
- 3–4 Заклинило.** Порох не загорелся так, как надо, и Батарея не стреляет. В следующую Фазу Стрельбы Батарея также не стреляет.
- 5–6 Короткий запал.** Ракета взрывается в воздухе, не причиняя никому вреда. Выстрел не имеет эффекта.



ПАРОВОЙ ТАНК

Паровой танк – это монстроидальное, изрыгающее дым и пар творение, которое неудержимо едет вперед, обстреливая врага из своих паровых пушек. Атака этой машины ужасна сама по себе, когда стрелы отскакивают от его бронированных боков и воины гибнут десятками под его колесами. Паровые танки приводятся в действие давлением пара в котлах и сложной системой вентилей и клапанов. В свое время их создал легендарный гений механики Леонардо де Милагриано. Изначально было построено 12 таких танков, но до наших дней дожили только восемь. Все они тщательно поддерживаются в рабочем состоянии целым батальоном инженеров Колледжа Инженерии. Во времена войны Колледж может отдать приказ использовать эти устрашающие боевые машины, если угроза достаточно велика.

В битве Инженер-Коммандер танка направляет генерируемый котлом пар туда, где он больше нужен: в двигательную часть или на одну из двух пушек. Умение балансировать между непрерывным требованием большего количества пара и возможностью того, что перегруженный котел просто разорвется – это тонкое искусство, которым владеют очень немногие.

Большая часть сохранившихся до наших дней танков вооружена главной паровой пушкой. Эта пушка имеет

меньший калибр и убийную силу, чем Большие пушки Империи, но маневренность танка компенсирует этот недостаток. Расположенная в турели паро-потокотная пушка позволяет использовать пар для более прямого нанесения вреда противнику.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Паровой танк	сп.	-	-	6	6	10	-	сп.	-
Инженер-Коммандер	-	-	4	-	-	-	-	-	10

Спас-бросок за доспехи: 1+

За приведенными ниже исключениями Паровой танк является Боевой Машиной в соответствии с общими правилами, описанными в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles.

Вооружение

Паровой танк вооружен основной пушкой в корпусе и паровой пушкой в турели. Инженер-Коммандер вооружен многозарядным пистолетом.

Специальные правила

Паровой Танк является Большой целью, вызывает Ужас и Непоколебим. Он имеет Численность 10.



Генерация Паровых очков

В начале своего раунда вы должны решить, сколько Паровых очков (ПО) генерирует котел на танке. Вы можете генерировать любое число ПО от 0 до 5. Положите рядом с танком кубик, указывающий, сколько ПО имеет танк на этот раунд.

Если вы генерируете 1 и более ПО, то вы должны кинуть D6 и прибавить к выпавшему числу количество ПО, которое вы генерируете в этот ход. Если получившаяся сумма меньше или равна текущему количеству ран у Танка, то все нормально. Если сумма превышает текущее количество ран Танка, то котел перегружен, и избыточный пар наносит мехенизму танка большой вред. Танк получает одну рану, и ПО в этот ход не генерируются. Если вы решаете не генерировать ПО в этот ход, то вы не должны бросать кубик: танк работает на холостом ходу. Танк ничего не может делать в этот ход, но его Инженер-Коммандер может стрелять из своего пистолета в соответствии с общими правилами.

Использование Паровых очков

Паровые очки могут быть использованы в Фазу Движения для перемещения танка, в Фазу Стрельбы для стрельбы из пушек и в Фазу Ближнего боя для того, чтобы атаковать модели противника в ближнем бою. Неиспользованные до конца раунда очки пропадают!

Фаза Движения

Танк двигается так же, как и колесница. За каждое потраченное на перемещение ПО танк может проехать 3 дюйма. Танк не удваивает дальность своего перемещения при нападении. Любой трудный ландшафт считается для танка непроходимым, но препятствия не представляют трудностей для танка, и при перемещении он может их игнорировать. Удалите любое препятствие, через которое проехал Паровой танк – в нем проделана такая дыра, что оно больше не препятствие ни для кого.

При нападении вы должны объявить цель нападения и то количество паровых очков, которое танк тратит на достижение цели. Танк должен видеть цель своего нападения в пределах фронтовой арки в 90 градусов, по общим правилам. Цель может объявлять реакции на нападение в соответствии с общими правилами. Если танку не удастся достигнуть цели нападения, то он в любом случае перемещается на полную дальность своего нападения, то есть на 3 дюйма за каждое потраченное на нападение ПО. При успешном нападении танк наносит D3 таранных попадания плюс дополнительные D3 за каждое ПО, которое было потрачено при нападении.

Фаза Магии

Металлическая масса танка настолько велика, что он надежно защищен от изоощренных магических атак. Только те заклинания, которые наносят попадания с известной силой, оказывают воздействие на танк; все остальные заклинания, включая вторичные эффекты боевых заклинаний, против танка бесполезны.

Фаза Стрельбы

Один раз в раунд танк может выстрелить из основной пушки по видимой для него цели. На это надо потратить два ПО. Стрельба из пушки ведется по правилам для пушек из основной Книги Правил Warhammer Fantasy Battles. Если при выстреле выпадет осечка, то выстрел не имеет эффекта, и танк получает D3 ран. Пушка имеет следующие параметры.

Дальность	Сила	Раны	Спас-бросок за доспехи	Прим.
18 дюймов	8	D3	Неприменимы	Пушка

Следует иметь в виду, что пушка танка не может стрелять шрапнелью, но любое подразделение, которое находится в базовом контакте с фронтовой частью танка, когда он стреляет, получает D3 попаданий с Силой 2, которые игнорируют спас-броски за доспехи.

Кроме того, один раз в раунд танк может выстрелить из своей паровой пушки в башне. На это требуется 1 ПО. Положите каплевидный шаблон узким концом к дулу пушки. Модели, полностью накрытые шаблоном, получают попадание автоматически, модели, накрытые шаблоном частично, получают попадание на 4+, в соответствии с параметрами, приведенными ниже.

Дальность	Сила	Спас-бросок за доспехи
Каплевидный шаблон	2	Неприменимы

Оба вида оружия могут использоваться в один раунд, если танк находится в ближнем бою, и даже могут быть использованы против подразделений противника, которые ведут бой против танка, но только до тех пор, пока нет шанса задеть дружественные модели или модели противника, которые находятся в базовом контакте с другими (не с танком) дружественными моделями.

Инженер-Коммандер в нем может вести огонь из своего многозарядного пистолета на все 360 градусов. Он не рискует делать это, если танк находится в ближнем бою. Инженер-Коммандер может использовать свой пистолет для реакции «Стоять и Стрелять», если танк подвергается нападению, но это единственная реакция, кроме «Держать позицию», которую танк вообще может использовать.

Фаза Ближнего боя

Паровой танк, занятый в ближнем бою, может использовать любое число доступных ему ПО для того, чтобы давить противника. За каждое потраченное таким образом ПО танк наносит D3 таранных попаданий по своему противнику. Паровой танк не может преследовать или совершать Прорыв.

Таранные попадания

Модели, которые наносят таранные попадания, наносят их по танку в соответствии с общими правилами, но при этом сами получают D6 попаданий с силой 6.

Тесты на характеристики

Танк автоматически проходит все тесты на характеристики, кроме тестов на Инициативу, которые он автоматически проваливает.

ВОИНЫ-СВЯЩЕННИКИ СИГМАРА

Сигмар – бог воинов, его духовенство – Воины-Священники. Сигмар, священной всезнающей мудростью своею, ведает о том, что сокрытое сверхъестественное зло окружает человечество, посему дарует Он свою священную энергию избранным Им священникам. Солдаты Империи, истово верующие в Него, могут выстоять и отбить почти любую волну атакующих врагов, если слышат Священников, читающих «Бога Сигмара» и воодушевляющих их на подвиг. А если случится Священнику противостоять врагу на духовном или магическом уровне, он сделает это молитвами и заклинаниями, почти равными по мощи заклятиям Колдунов, с силой, идущей от неколебимости его веры.

Воины-Священники Сигмара часто встречаются в армиях Империи. Почти все время они проводят, проповедуя и пророчествуя в рядах обычных солдат. Иногда сам Сигмар выбирает кого-то своим вестником. Он го-

ворит с ним и наделяет его своей духовной силой, могуществом и авторитетом. Это благословение может пасть на любого человека, будь он дворянином или простолюдином. Из таких людей состоит духовенство культа Сигмара, и из скромных священников они постепенно поднимаются в более высокие эшелоны духовенства, иногда занимая властные посты Лекторов или даже самого Великого Теогониста.

В каждом городе, селе или деревне Империи есть церкви Сигмара и священники Его культа. Поэтому Воины-Священники всегда рядом и готовы воодушевить людей, какая бы беда ни пришла. Священника легко узнать по мантии и эмблеме Сигмара, которые он носит, в особенности по эмблеме Святого Молота. Воины-Священники всегда заняты делами в замке или лагере: они благословляют солдат, лечат раненых, вдохновляют нуждающихся словами Сигмара. Сигмар часто говорит



устах своих Священников, подбадривая уставших и поникших солдат, внушая им праведную ярость пылкими проповедями. Среди многих проявлений зла, которое окружает Империю, есть три ереси, которые Священники Сигмара мгновенно открывают и искореняют: злое колдовство, проклятье нежити и мерзкое поклонение Хаосу. Да избавит нас Святой Сигмар от этого зла!

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Арх-Лектор	4	4	3	4	4	3	4	2	9
Воинствующий Священник	4	4	3	4	4	2	4	2	8

Специальные правила

Благословение Сигмара. Воинствующие Священники благословлены Сигмаром и могут просить у бога защиты от колдовских сил врага. Пока Воинствующий Священник находится на поле боя и не отступает, он добавляет один кубик к кубикам Разрушения игрока Империи во время Фазы Магии противника. Арх-Лектор по тем же правилам добавляет два кубика Разрушения в пул армии.

Праведный Гнев. Воинствующие Священники и Арх-Лекторы на поле боя используют пламенные речи и проповеди для того, чтобы сподвигнуть свою паству на великие свершения во имя Сигмара. Священник и любое подразделение, к которому он присоединяется, Ненавидит все модели в армии противника. Это не распространяется на других персонажей, которые могут быть присоединены к тому же подразделению, что и Священник.

Молитвы Сигмара. Воинам-Священникам их священным покровителем дарованы исключительные силы. Хотя и не столь мощные, как заклятья Боевых Магов, эти молитвы остаются очень ценными на поле боя. Один раз в Магическую Фазу Воинствующий Священник может использовать одну из молитв, описанную на этой странице. Арх-Лектор может использовать две разные молитвы в одну Фазу Магии. Молитвы используются как связанные заклинания с Силой 4. Если в описании молитвы не указано обратного, они могут быть наложены либо на самого Священника, либо на любого другого персонажа или командира отряда в пределах 12 дюймов от Священника.

Алтарь Войны Сигмара

Когда война призывает высших иерархов церкви Сигмара покинуть свои обители, часто они едут в бой на могучем и вызывающем трепет Алтаре Войны Сигмара. Созданный во времени Магнуса Благочестивого, Алтарь Войны представляет собой гигантскую колесницу, на которой стоит титаническая статуя золотого грифона. Грифон был символом дома Магнуса, и до сих пор он несет на себе могучее благословение. Это благословение делает грифона источником чистой духовной энергии, которую священник Сигмара может использовать с большим разрушительным эффектом. На большую войну с силами Хаоса, когда опасность коррупции и духовного разложения как никогда велика, Великий Теогонист может послать одного из своих

МОЛИТВЫ СИГМАРА

Молот Сигмара. Модель может перебрасывать проваленные броски на попадание и ранение в ближнем бою. Остается в игре.

Броня Презрения. Модель имеет Магический спас-бросок на 4+. Остается в игре.

Лечащая Рука. Модель немедленно вылечивает все раны, полученные ею в бою до сего момента.

Несгибаемая праведность. Может быть наложено только на самого Священника. Священник и подразделение, к которому он присоединяется, становится Непоколебимым. Если Священник покидает подразделение или погибает, то действие молитвы немедленно заканчивается. Остается в игре.

Пламя Души. Может быть наложено только на самого Священника. Каждое подразделение противника в базовом контакте со Священником получает D6 попаданий с Силой 4, которые игнорируют спас-броски за доспехи. Нежить, Демоны и Лесные Духи получают D6 попаданий с Силой 5, которые игнорируют спас-броски за доспехи.

Арх-Лекторов на Алтаре Войны. Громовым голосом произнося псалмы из «Жития Молотодержца», Арх-Лектор защищает солдат от разлагающего влияния Хаоса и наполняет их души силой и отвагой.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Алтарь Войны	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Боевой конь	8	3	-	3	-	-	3	1	5

Спас-бросок за доспехи: 5+

Алтарь Войны – это колесница, которую везут в бой два боевых коня с бронированием.

Специальные правила

Алтарь Войны – это Большая цель, и он имеет Численность, равную 5.

Мощь Сигмара. Божественная защита делает Алтарь и Арх-Лектора Непоколебимыми. Она также дает Алтарю Соппротивление Магии (2) и Магический спас-бросок на 4+.

Золотой Грифон. Один раз в Магическую Фазу Арх-Лектор может обрушить на врага силу Золотого Грифона. Арх-Лектор может использовать любое заклинание по своему выбору из Школы Света. Оно сотворяется автоматически, как связанное заклинание с Силой 5.

БАНДЫ ФЛАГЕЛЛАНТОВ

Старый Свет – опасное место, где царит жестокость, где войны, чума и капризы природы могут вмиг уничтожить целые города, вынудив жителей стать попрошайками, бродягами или разбойниками. Потому и неудивительно, что многие сходят с ума от ужасных невзгод, выпадающих на их долю. Многие видят в своих бедах знак того, что государства Людей на пороге падения, что они доживают последние дни перед смертью мира.

Эти бедствующие фанатики часто собираются в группы под командованием какого-нибудь разглагольствующего безумца, проповедника апокалиптического рока. Эти группы странствуют по городам Старого Света, распространяя среди людей свои кошмарные видения гибели всего живого. Когда флагелланты слышат весть о том, что скоро будет битва, они собираются вместе в предчувствии последнего апокалиптического конфликта. Когда армии сходятся, флагелланты бросаются в самое пекло в жесте отчаяния и самопожертвования.

Из-за постоянных лишений и мук, многие из которых флагелланты принимают добровольно, они почти не чувствуют боли и не боятся смерти. Они вообще бесстрашны – давно привыкли жить с видениями о конце света, и больше ничто не может повергнуть их в ужас.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Флагеллант	4	2	2	3	3	1	3	1	10
Пророк Конца Света	4	2	2	3	3	1	3	2	10

Специальные правила Непоколебимые

Сумасшедшие. Флагелланты должны подчиняться специальному правилу «Бешенство». Они настолько не в дружбе со своей головой, что никогда не теряют Бешенства, даже если проигрывают раунд ближнего боя.

Конец близок. Для некоторых флагеллантов риск умереть в битве недостаточен. Эти мученики бросаются на клинки врагов, выкрикивая молитвы Сигмара. Их жертва не остается незамеченной и не является пропавшей втуне. В начале каждой Фазы Ближнего боя (своей или вражеской) игрок должен решить, будет ли его подразделение флагеллантов приносить в жертву Мучеников. Если вы решаете принести эту жертву во славу Сигмара, приближая тем самым неминуемый конец света, Армагеддон, конец всего сущего, смерть всех живых существ на планете... ну, вы поняли мою мысль, то киньте D3. Выпавшее число – это число Мучеников, которые принесли себя в жертву. Эти модели удаляются с поля боя как убитые, но их смерть не учитывается при подсчете результата боя и не влияет на число моделей флагеллантов, которое может вести бой в этот раунд (то есть они удаляются не из первого ряда). В зависимости от того, какой результат вам выпал, флагелланты до конца Фазы Ближнего боя могут использовать бонусы, описанные в таблице ниже. Следует иметь в виду, что бонусы складываются, то есть если вам выпало число 2, то вы используете не только второе правило, а первое И второе. А если вам выпало число 3, то у вас вообще все отлично.

Число Мучеников	Эффект
1	Флагелланты Ненавидят всех врагов
2	Флагелланты могут перебрасывать проваленные броски на ранение
3	Флагелланты имеют бонус +1 к своему Результату боя



ИМПЕРАТОР КАРЛ ФРАНЦ

Император Карл Франц считается величайшим из когда-либо живших политиков Старого Света. Он известен как покровитель искусств и науки, как инноватор в военном деле и храбрый генерал. Благодаря постоянно прилагавшим им усилиям, Империя процветает во время его правления как никогда до этого: Училище Имперских Инженеров разрослось, Колледжи Магии процветают, а его армии идут от победы к победе. Император часто лично командует солдатами, сражаясь Гхал Маразом – легендарным молотом, который даровал Сигмару Курган Железнобородый больше двух тысяч лет назад.

За время, прошедшее со времен его избрания, Император сильно расширил огромный список побед и завоеваний. Именно Карл Франц возглавил атаку Рейксгвардии, которая обратила в бегство Бретонских рыцарей в битве при Нордуине. На Поле Крови именно храбрость Императора удержала фронт имперских войск против атаки кровожадной армии Орков. Против орды Хаоса Моргхал-хая Дикого Император повел в атаку своих допсельдольдеров, напав в самое сердце армии мародеров, где он сокрушил череп вражеского предводителя Гхал Маразом.

Император Карл Франц часто отправляется в бой на спине Когтя Смерти – Грифона, которого он вырастил из вылупившегося птенца. Между зверем и хозяином установилась крепкая дружба, закаленная в бесчисленных битвах за долгие годы приключений. Во время битвы за Крепость Крови Коготь Смерти стоял над раненым Императором три часа, убивая любого, кто пытался

ся подойти, пока Рейксгвардия не прорубилась к своему павшему повелителю. Хотя Императору потребовались многие месяцы, чтобы оправиться, лишь благодаря верности Когтя Смерти он смог выжить.

Карл Франц – это один из самых выдающихся полководцев Империи, и если он включен в армию, он должен быть ее генералом, ибо он Император! Он не только использует в бою Гхал Мараз, Молот Сигмара, но и может ехать в бой на самых разных монстроидальных и не очень скакунах из Имперского Зоопарка. Более того, он единственный персонаж в армии Империи, который имеет Лидерство 10, и подразделения армии Империи могут использовать это Лидерство в пределах не 12, а 18 дюймов от Карла Франца!

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Карл Франц	4	6	5	4	4	3	6	4	10
Коготь Смерти	6	6	–	5	5	4	5	4	8
Имперский Дракон	6	6	–	6	6	6	3	5	8
Имперский Пегас	8	3	–	4	4	3	4	2	6
Боевой конь	8	3	–	3	3	1	3	1	5

Вооружение

Император одет в полные доспехи, несет Серебряную Печать и вооружен либо Рунным Клыком Рейкланда (который описан на странице 66), либо Гхал Маразом – могучим молотом Сигмара.

Гхал Мараз. Гхал Мараз значит на гномьем языке Раскалывающий Черепа. Этот молот был создан гномами для самого Сигмара, ему более двух с половиной тысячелетий. Любые попадания, нанесенные этим оружием, автоматически наносят рану, и от них неприменимы спас-броски за доспехи. Кроме того, каждая рана от Гхал Мараса наносит D3 ран.

Серебряная Печать. Воинствующий маг Фредерик вон Тарнус создал эту печать для Императора Магнуса Благочестивого сразу после Великой Войны с Хаосом. Печать отражает практически любые удары и даже разрушает магию врага. Печать дает Магический спас-бросок на 4+ и Соппротивление Магии (3).

Специальные правила

Лидер Людей. Карл Франц является легендарным и харизматичным лидером. Он и подразделение, к которому он присоединяется, может игнорировать правила Психологии. Кроме того, все подразделения в пределах 18 дюймов от него могут использовать его Лидерство для тестов на Лидерство всех видов, как могли бы использовать Лидерство генерала армии.

Коготь Смерти. Коготь Смерти – это верный грифон Карла Франца. Все правила для Имперских Грифонов, кроме профиля, применимы в равной степени и к смертельному Когтю. Если Карл Франц умирает, то грифон автоматически проходит тест на Реакцию монстра. Коготь Смерти Ненавидит модель или подразделение, которое убило Карла Франца.

СТОЛИЦА ИМПЕРАТОРА

Город Альтдорф называется столицей Империи, хотя на самом деле это не так, ибо у королевства Сигмара нет столицы как таковой. Так как Император избирается из курфюрстов, столица находится там, где расположен двор Императора. Таким образом, столица Империи за прошедшие столетия много раз меняла свое местоположение. После избрания Мандреда Крысобоя, последовавшего за войнами против Скейвенов, двор Императоров переселился из Альтдорфа в Мидденхейм. После смерти Мандреда за престол боролись бесчисленные претенденты, так что в смутные Времена Трех Императоров одновременно было несколько «столиц». С восшествием на престол Магнуса Благочестивого – так называемого Императора-Грифона, завершившего раздробленность, двор был перенесен в Нульн. С выбором Принцев Рейкланда, последовавшим за Мариенбургским скандалом, двор Императора вновь переехал в Альтдорф. Многие люди (особенно Принцы Альтдорфа) видят в Альтдорфе первый город Империи вне зависимости от обстоятельств, ибо он находится на месте Рейкдорфа – поселения Унберогенов, где родился Сигмар.



КУРТ ХЕЛЬБОРГ

Курт Хельборг – Великий Маршал Рыцарей Рейксгвардии и один из самых надежных полководцев Карла Франца. Высокий и сильный, он воплощает в себе героического рыцаря, его доспех наполирован до зеркального блеска, его длань сильна, а храбрость безгранична. Капитан Рейксгвардии, Хельборг командует одними из сильнейших военных Орденов Империи. На поле боя он выезжает на крупном сером скакуне, который, как говорят, был рожден в лучших конюшнях Империи.

Хельборг считается лучшим мечником в Старом Свете, хотя за его титул яростно борется Людвиг Шварцхельм. Воины часто соревнуются на поле боя, чтобы наконец дать ответ на вопрос, кто из них самый могучий воин в Империи. Пока что счет почти равен, хотя Курт Хельборг слегка впереди, к вящему огорчению Шварцхельма.

Будучи Рейксмаршалом, Курт Хельборг – главнокомандующий всеми вооруженными силами Империи, подчиняющийся лишь самому Карлу Францу. Таким образом, он провел большую часть своей жизни в бою, и является одним из наиболее опытных генералов в Старом Свете. Курт Хельборг командовал Рейксгвардией и армиями Империи в войнах по всему Старому Свету – от темных лесов Империи и ледяных пустошей Кислева до горячих пустынь Арабии.

Как генерал он воистину безупречен, он ведет в атаку целые армии Рыцарей, которые подобно грому обрушиваются на врагов лавиной, закованной в латы, оцетившись сияющими наконечниками пик. Будучи могучим воином, он сражается там, где битва наиболее жаркая, рубя своим Рунным Клыком без пощады.

Курт Хельборг является одним из самых могучих воинов Империи, и его Умение Драться сравнимо с этим показателем у других Лордов других армий. Он не просто ведет в бой Рыцарские Ордена Империи, он сам принимает деятельное участие в битве – огнем и мечом.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Курт Хельборг	4	7	3	4	4	3	6	4	9
Боевой конь	8	3	–	3	3	1	3	1	5

Вооружение

Курт Хельборг несет рунный Клык Солланда и одет в полный доспех. Он также несет Лавровый Венок Победы (страницы 66 и 69).

Скакун. Курт Хельборг едет в бой на боевой лошади с бронированием.

Специальные правила

Избранный Воин Императора. Рейксгвардия дала торжественную клятву отдать свою жизнь за Императора, и ни один рыцарь не желает войти в историю как клятвоотступник. Любое подразделение Рыцарей Рейксгвардии, к которому присоединяется Курт Хельборг, может игнорировать правила Психологии и является Упорным.

ЛЮДВИГ ШВАРЦХЕЛЬМ

Людвиг Шварцхельм (что означает Черный Шлем) – Чемпион Карла Франца, он несет в бой личный штандарт Императора. Людвиг – человек огромного роста, известный за физическую силу, суровость в общении и смертоносное владение мечом. Говорят, он ни разу не улыбнулся за всю свою жизнь, что только закрепляет за ним репутацию бескомпромиссного, неподкупного воина, которую Людвиг зарабатывал в течение всего времени, на протяжении которого был Чемпионом Императора. Его задача – поддерживать справедливость Императора во время судебных поединков, на что имеют право высшие представители знати, которых обвиняют в непослушании Императору. Искусство владения мечом Людвига столь велико, что многие из обвиненных дворян повинились еще до того, как мечи покинули ножны.

В дополнение к тому, что он прекрасный мечник, Людвиг также постоянно напоминает своим существованием об императорской власти, путешествуя по различным провинциям и проверяя, выполняются ли указания Императора. Меч Справедливости испил кровь многих имперских дворян после неожиданного визита мрачно-лицевого Чемпиона, разоблачившего в них лишь разбойничьих баронов. Прибытие Людвига Шварцхельма к воротам замка курфюрста встречается с трепетом даже среди безраздельно преданных Императору курфюрстов, ибо Шварцхельм печально известен отсутствием гибкости и критическим настроением по отношению к тем, кого он считает морально неустойчивыми и недостаточно искренне верующими. Однажды Людвиг был вынужден бороться за свою жизнь, когда он разоблачил культ Хаоса в сердце семьи фон Раукенов из Остланда, но когда наступило утро, одинокий Чемпион вышел из замка. Его доспехи были изрублены, а меч окровавлен.

Когда Император путешествует по своим землям, не умеющий улыбаться Людвиг Шварцхельм всегда рядом с ним, так что дипломатия и слова Карла Франца подкреплены угрозой меча его Чемпиона. В бою Людвиг выполняет функцию телохранителя, и он не раз спасал жизнь Императора.

Будучи личным знаменосцем Императора, Людвиг Шварцхельм несет не только магическое знамя, которое усиливает мораль всех отрядов вокруг него, он также несет магическое оружие – Меч Справедливости. Кроме него никакие другие знаменосцы армии такого преимущества не имеют.

M WSBS S T W I A Ld

Людвиг Шварцхельм	4	6	5	4	4	2	5	3	8
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Вооружение

Людвиг Шварцхельм несет Меч Правосудия (страница 67) и одет в полные доспехи. Он также несет Императорский Штандарт.

Скакун. Людвиг Шварцхельм едет в бой на боевой лошади с бронированием.

Императорский Штандарт. Людвиг – Знаменосец Армии. Кроме того, в каждом ближнем бою, в котором принимают участия подразделения, имеющие модели в пределах 12 дюймов от Штандарта, сторона Империи получает бонус в +1 к Результату Боя. Этот бонус складывается без ограничений со всеми другими бонусами к результату боя, в частности с бонусом, который дает сам Людвиг Шварцхельм для ближнего боя, где он сам принимает участие.

Специальные правила

Смертельный удар. Шварцхельм отточил искусство владения клинком как никто другой. Он может использовать специальное правило Смертельного Удара.

Телохранитель. Если Людвиг и Император Карл Франц находятся в одном подразделении, и Карл Франц проваливает тест «Берегитесь, Милорд!», попадание вместо Императора получает Шварцхельм.



ВЕЛИКИЙ ТЕОГОНИСТ ВОЛЬКМАР

Волькмар Мрачный, Великий Теогонист Культа Сигмара – один из наиболее могучих людей Империи. До вторжения Навеки Избранного Архаона Волькмар был строжайшим приверженцем учения Сигмара, но зловерные разноски слухов бросали тень сомнения на его верность идеям воина-бога Империи. Иногда он целыми днями запирался в тайных хранилищах запретных книг в поисках оружия против темной угрозы, набравшей силы на дальнем севере.

Убежденный в том, что только он мог бы спасти Империю, пылкий Волькмар отправился на север во главе армии флагеллантов и Талабекландских провинциальных войск, чтобы сразиться против войск Архаона в пустынной тундре Страны Троллей. Хотя Великий Теогонист и

его воины сражались храбро, они не могли победить силы Архаона; сам Волькмар был зарублен демоническим мечом Навеки Избранного. Вместо того, чтобы дать Великому Теогонисту упокоиться с миром, Демон Белакор вернул душу Теогониста обратно в его истерзанное тело и приковал священника к демоническому знамени на вечные муки. Дух Волькмара был выкован из стали, так что он боролся со злом Хаоса всеми фибрами своей души. Во время Осады Мидденхейма Волькмар вырвался из своих адских оков и начал сокрушать демонов зачарованными цепями, которые когда-то его сдерживали. С возвращением Волькмара люди начали активно требовать возвращения ему сана Верховного Теогониста, в то время как сторонники его преемника, Иоганна Эсмера, заклеили его тем, что он «испорчен Хаосом». Опасаясь, что схизма может расколоть культ Сигмара, Арх-Лекторы отправили вооруженных людей «убедить» Эсмера, что для всех будет лучше, если он даст дорогу Волькмару. Боясь за свою жизнь, Эсмер бежал в город Мариенбург, а Волькмар был снова быстро возведен в Великие Теогонисты.

Будучи могучим воином и самым сильным Воинствующим священником Сигмара в Империи, Волькмар является отличным дополнением к армии Империи. Сражаясь с пьедестала на Алтаре Войны Сигмара, он способен единолично сокрушить противника в атаке, а войска вокруг него сражаются гораздо лучше. Более того, его молитвы гораздо сложнее отразить.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Великий Теогонист	4	5	3	4	4	3	4	2	9
Алтарь Войны	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Боевой конь	8	3	-	3	-	-	3	1	5

Вооружение

Волькмар едет в бой на Алтаре Войны Сигмара, несет Нефритового Грифона, Посох Повеления и Горн Сигизмунда.

Нефритовый Грифон. Этот талисман был вырезан из цельного куска нефрита, и на нем лежит благословение самого Магнуса Благочестивого. Он висит на груди Теогониста и светится зеленым светом. Грифон притягивает лечебную магию, используя магические силы самого Алтаря. Волькмар может использовать специальное правило «Регенерация», как описано в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles, за исключением того, что его спас-бросок за регенерацию равен 5+.

Посох повеления. Посох Повеления – это знак статуса Высших Теогонистов. Посох использует магическую силу Алтаря для того, чтобы усиливать удары Волькмара праведной силой. До тех пор, пока Волькмар едет в бой на Алтаре (то есть до тех пор, пока он не уничтожен), посох дает Волькмару бонус в +2 к Силе. Если алтарь уничтожен, то посох во всех отношениях считается ручным оружием.



Горн Сигизмунда. Этот Горн Сигизмунд получил в дар от Гномов после битвы в Гримрильской Долине. После его смерти он длительное время хранился в храме Сигмара. Каждый год в день смерти Сигизмунда в горн трубят три раза. В тот раунд, когда Волькмар и его Алтарь Войны Сигмара совершают нападение (с момента выяснения, что Алтарь успешно совершил нападение, до конца этого раунда), Волькмар и Алтарь вызывают Ужас.

Специальные правила

Великий Теогонист. Все правила для Арх-Лекторов (страница 52) применимы и к Волькмару, за исключением того, что молитвы Волькмара имеют силу 5.

Аура Праведности. До тех пор, пока Алтарь находится на столе, все имперские подразделения в пределах 12 дюймов от него могут использовать специальное правило Воинствующих Священников «Праведный Гнев».

Бешенство. Побывав в плену у Принца Демонов, Волькмар не до конца сохранил свой разум в целости. Волькмар должен подчиняться специальному правилу «Бешенство».

НАСЛЕДНИКИ СИГМАРА

Будучи спасителем и основателем Империи, Сигмар часто считается символом всего государства. Как таковая, церковь Сигмара имеет давно сложившуюся и длящуюся связь с государством и семьей Императора: то, что многие прихожане осуждают как нежелательное перенесение поклонения на правящего Императора. В результате существует множество сект, которые по-своему поклоняются Сигмару – из всех богов Сигмар вызывает наибольшее количество теософских споров и различий в вере и обрядной практике. Вдобавок к основной Святой Церкви Сигмара существует множество отдельных групп и ветвей Сигмаритской теологии. Когда темные времена снова настали для Империи, эти различия в религии породили множество странных верований, порождая культы нищенствующих монахов, бредящих стилитов, отделившихся от мира отшельников, жестоких иконоборцев и бродячих банд апокалиптически настроенных флагеллантов. Каждая из этих групп проповедует извращенную версию видения Сигмара, поклоняясь ему путем умерщвления плоти.



ЛЮТЕР ХУСС

Лютер Хусс – отступивший от церкви Воин-Священник, который путешествует по всей Империи, проповедуя слово Сигмара и неся смерть прислужникам зла. Будучи отправленным в Альтдорф в раннем возрасте, дабы выполнять священную миссию, Лютер был поражен, когда увидел, что многие священники Сигмара были клириками, более заинтересованными политикой, чем священной миссией, возложенной на них Сигмаром: борьбой против Хаоса.

Со всей пылкостью его пылающей веры, Лютер вошел в кафедральный собор Сигмара и осыпал Лекторов совета суровыми упреками. Не стоит говорить о том, что у Лютера потребовали извиниться перед Орденским руководством: Лютеру были даны три дня на молитву и обдумывание значения того, что он сказал. После этого он предстал перед Арх-Лекторами, и должен был извиниться. Но Лютер не раскаялся. Более того, он отказался от своего положения в культе, взял свой молот и ушел из собора под угрозы об отлучении от церкви и о смерти. С того дня Лютер проповедовал против коррупции и поднимал верующих верить в Сигмара без посредничества церковников.

Лютер стал кошмаром каждого коррумпированного священника, бичом неверных и смертью тех, кто являлся с Темными Богами. Шепотом стали передавать слухи о том, что именно он несет ответственность за гибель нескольких священников в Альтдорфе, подозреваемых в присвоении денег из подаваний для церкви. Истории о таких вызывающих методах, воплощаемых его собственными руками в жизнь, склонили Арх-Лекторов снова потребовать отлучения Лютера. Однако Великий Теогонист Волькмар наотрез отказался принять такие

крутые меры, что заставило многих верить в то, что старик знал что-то о главном предназначении Лютера.

Часть предназначения стала ясна после поражения Волькмара армией Архаона в северных пустошах. Посреди отчаяния, охватившего Империю, Лютер путешествовал по всей Империи в поисках предзнаменований возвращения Сигмара. По следам удивительной истории о сыне кузнеца он отправился в путешествие в деревню Лахенбард и нашел молодого Вальтена – мальчика, в котором Лютер увидел силу возродившегося Сигмара. Лютер повел Вальтена в Альтдорф и показал его Императору, объявив, что это – возрожденный Сигмар. Лютер нашел большую поддержку своих заявлений в народе, и не мог быть просто выгнан. Карл Франц даровал Вальтену Гхал Мараз и посвятил его в Чемпионы Сигмара, отправившись рядом с юношей на последнюю битву против Архаона под стенами Мидденхейма.

После таинственного исчезновения Вальтена Лютер Хусс отправился, как ему велел Император, в дикие земли Империи. Он начал проповедовать, что Сигмар вернется снова в самый темный час своего народа. Лютер чаще всего появляется там, где силы Империи сражаются против злых и нечестивых врагов Империи: Зверолюдов, Скейвенов или нежити. Все эти чудовища – святотатство по отношению к Сигмару, и должны быть уничтожены верующими! Лютер сражается с праведным гневом рядом с солдатами Империи, его воинские умения и пылкие речи – вдохновение в борьбе против таких нечестивых врагов.

Лютер Хусс стоит на одну ступеньку выше, чем простые воинствующие священники, и может быть отличным Генералом для армии небольшого размера или держать целый фланг в армии, в которую включен другой перонаж уровня Лорда.

АПОКАЛИПТИЧЕСКОЕ ШЕСТВИЕ

Обезумевшие фанатики ходят по Империи, неся перед собой изображения смерти и проповедуя, что конец мира близок. Достигнув деревни или городка, они призывают к жителям, чтобы продемонстрировать следы жестокого ущемления плоти. Когда скапливается достаточно народу, флагелланты бичуют себя плетью и шипастыми цепями, пока их плоть не будет покрыта кровью, после чего возрадуются и воспоют хвалу Сигмару.

Посреди стенаний и криков пророк рока визжит об ужасных преступлениях человечества и кричит, что только те, кто присоединится к их агонизирующей процессии, могут спасти мир. Таковы сила, чувства и рвение слов пророка, что многие из слушателей бросают свою прошлую жизнь и присоединяются к бандам флагеллантов. И вот уже огромная процессия ходит из города в город, неся свои завязанные в узлы плети, распевая свои монотонные похоронные гимны.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лютер Хусс	4	5	3	4	4	2	4	2	8
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Вооружение

Лютер Хусс несет двуручное оружие – молот, и одет в тяжелые доспехи.

Скакун. Лютер едет в бой на боевом коне с бронированием.

Специальные правила

Воинствующий Священник. Все правила для Воинствующих Священников применимы к Хуссу в полном объеме. Смотрите страницу 52.

Избранный Сигмара. Сила Сигмара защищает Хусса. Он имеет Магический спас-бросок на 4+.

Вызывает Страх. Репутация Хусса гремит далеко и широко. Он вызывает Страх, как это описано в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles.



БАЛЬТАЗАР ГЕЛЬТ

Бальтазар впервые появился в бурлящем работой порту Мариенбурга, сойдя на берег с борта торгового корабля, пришедшего из его родного Черного Залива. Поскольку он заплатил за путешествие золотом, которое преобразовал сам, Бальтазар поспешил покинуть Мариенбург до того, как эффект пропадет. Его целью были Колледжи Магии.

С раннего детства Бальтазара всегда очаровывала алхимия. Его захватила наука о превращении металла, и особенно мистические поиски Философского Камня. Превращать простые металлы в благородное чистое золото — эта идея всегда будоражила ум Бальтазара.

Ведомый этим желанием и поддерживаемый врожденным талантом управлять энергиями Ветров Магии, Бальтазар вскоре поднялся в положении в Золотом Ордене Магии. Он провел много лет в Альтдорфе, изучая и экспериментируя, пытаясь слить воедино науку Алхимии и магию Металлов. Пытливый ум и объективный подход сделали Бальтазара популярным и в Гильдии Алхимиков, и среди Инженеров, которые использовали его исследования для создания новых типов пороха.

Однажды в лаборатории эксперимент пошел не так, как ожидалось, произошла катастрофа, в которой он чуть было не погиб. С того дня он всегда появляется на людях, полностью закутавшись в изысканную мантию, а лицо его закрывает золотая маска. О причинах этого ходят самые разные слухи. Одни говорят, что вся его кожа превратилась в золото, другие уверяют, что он ужасно

искалечен, но никто не знает точно, что именно произошло с ним. Одно несомненно: тот случай не ослабил его желания продолжать разработки и не уменьшил его силы. Наоборот, он поднялся до положения Высшего Патриарха Колледжей Магии, победив Тируса Гормана в ритуальном поединке и выведя на положение господства вместо Светлого Ордена свой любимый Золотой.

С той поры Ветра Магии покровительствуют магии Металлов и новому Высшему Патриарху. На своем Пегасе, окруженный золотым ореолом, он участвовал во многих сражениях в рядах войск Императора.

Проще говоря, Бальтазар Гельт является самым могучим магом Империи и почти всегда доминирует в Магическую Фазу.

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Бальтазар Гельт	4	3	3	3	3	4	3	3	1	8
Имперский Пегас	8	3	-	4	4	3	4	2	6	

Вооружение

Ручное оружие, Аль-Кахест, Посох Воланса, Плащ Расплавленного Металла, Амулет из Морского Золота.

Скакун. Бальтазар едет в бой на Имперском Пегасе.

Аль-Кахест. В Фазу Стрельбы Бальтазар может бросить в своего противника флакон с исключительно ядовитой и едкой субстанцией. Это считается использованием метательного оружия. Аль-Кахест имеет дальность в 6 дюймов, и наносит рану всегда на 4+. От этих попаданий неприменимы спас-броски за доспехи, и они считаются магическими и огненными.

Посох Воланса. Этот посох принадлежит Волансу, первому Патриарху Колледжей Магии, который учился у самого Теклиса. Посох дает бонус в +2 к броскам на Сотворение заклинаний, которые производит Бальтазар. Кроме того, Бальтазар может игнорировать эффект своей первой за игру магической ошибки: заклинание просто не срабатывает, и броска по таблице магических ошибок делать не надо.

Плащ Расплавленного Металла. Этот магический предмет создает нимб магического света вокруг носителя, сбивая с толку и ослепляя стрелков. Бальтазар и его скакун имеют Магический спас-бросок на 3+ от всех дистанционных атак.

Амулет Морского Золота. Этот предмет Бальтазар нашел в руинах древнего эльфийского поместья на берегах Эсталии. Он дает Бальтазару сопротивление магии (1).

Специальные правила

Алхимик Суприма. Бальтазар является магом 4-го уровня и всегда использует Школу Металла, которая описана в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles. Он знает все 6 заклинаний Школы.





МАГИЧЕСКОЕ НАСЛЕДИЕ

В этом разделе даны названия распространенных магических предметов (полное описание ищите на стр. 122 Книги Правил Warhammer). Затем приведено описание магических предметов, разрешенных «только для Империи». Эти предметы могут быть использованы только моделями из этой книги и должны вписываться в ограничения по очкам, установленные в разделе «Список армии». Следует иметь в виду, что все правила для магических предметов, описанные в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles, также действуют и на магические предметы «только для Империи».

Распространенные магические предметы

Меч Точности 15 очков
Оружие, +1 на попадание в ближнем бою.

Меч Битвы 15 очков
Оружие, +1 к Атакам.

Меч Силы 15 очков
Оружие, +1 к Силе.

Жалящий меч 5 очков
Оружие, -1 к спас-броскам за доспехи противника.

Магический щит 15 очков
Доспехи, 5+ спас-бросок за доспехи.

Защитный Талисман 15 очков
Талисман, 6+ магический спас-бросок.

Свиток разрушения заклинаний 25 очков
Магическая Аркана, автоматически разрушает вражеское заклинание, одноразовый

Камень Силы 20 очков
Магическая Аркана, +2 кубика при сотворении заклинания, одноразовый.

Посох Волшебства 35 очков
Магическая Аркана, +1 к разрушению заклинаний

Боевое Знамя 25 очков
Знамя, +1 к Результату Боя.

Магическое Оружие

Рунный Клык 100 очков
Только для Генерала Империи

Рунные Клыки были сделаны на заре времен для двенадцати вождей Сигмара. Это одни из самых почитаемых и древних реликвий Империи, и каждый Клык является символом статуса и власти одного из курфюрстов. Рунный Клык, который некогда принадлежал Курфюрсту Солланда, теперь несет в бой Курт Хельборг. Один из клинков хранится в имперском Арсенале, и время от времени его дают наиболее героическим и славным генералам на самые важные битвы.

Все попадания от Рунного Клыка автоматически наносят рану и игнорируют спас-броски за доспехи.

Булава Хелструма

60 очков

Эта булава была испытана в бою первым Теогонистом, Йоханом Хелструмом. Говорят, она может сокрушить даже стены замка.

Носитель этого оружия может вместо всех своих атак в ближнем бою нанести одну специальную. Эта атака имеет Силу 10 и наносит D6 ран. Бросайте на попадание в соответствии с общими правилами.



Меч Сигизмунда

45 очков

Этот меч, который носил в крестовые походы Гранд Мастер Рыцарей Пантеры, когда-то принадлежал Императору Сигизмунду.

Носитель этого меча имеет бонус +1 к Силе в ближнем бою, и может использовать специальное правило «Всегда бить первым».

Меч Судьбы

40 очков

Клинок этого оружия был выкован и зачарован, чтобы стать погубителем одного-единственного врага.

В начале боя объявите одного вражеского монстра или вражеского персонажа. Меч обычно считается магическим оружием без особых правил, но любая атака, направленная против объявленного врага, наносит рану на 2+ и наносит D3 ранений, и от этих попаданий неприменимы спас-броски за доспехи.

Меч Мощи

40 очков

Несущего этот меч переполняет сверхъестественная сила, и его удары способны пробивать любую броню

Меч дает бонус +2 к Силе ко всем Атакам в рукопашном бою, проводимым несущим его персонажем.

Клинок Праведной Стали

30 очков

Меч, сделанный из чистейшей стали и благословленный священниками Сигмара, заметно усиливает боевые навыки того, кто этот меч использует в бою. Каждый удар наносится точно в уязвимые части тела врага, и его практически невозможно отразить.

Носитель этого меча в ближнем бою всегда попадает на 2+, вне зависимости от взаимных Умений Драться. Никакие дополнительные бонусы неприменимы к этому броску.

Молот Правосудия 25 очков

Удар этого молота сокрушает не только кости, но и злой дух.

Модели, получившие удар от этого молота, должны пройти тест на Стойкость за каждый полученный удар. Если тест провален, то удар автоматически наносит ранение, от которого неприменимы спас-броски за доспехи. Если тест пройден, бросайте на ранение и спас-броски за доспехи в соответствии с общими правилами.

Драконий Лук 25 очков

Этот лук позволяет владельцу победить в стрельбе лучших лучников Империи.

Драконий Лук имеет дальность в 36 дюймов, и его попадания отрабатываются с Силой 6. Попадания из этого лука считаются магическими.

Меч Правосудия 20 очков

Этот клинок гномьей работы покрыт рунами злопыхания и отмщения, и раны от него тяжелы и практически не заживают.

Носитель может перебрасывать проваленные броски на ранение в ближнем бою.

Клинок Драконоборца 15 очков

Этот клинок использовал легендарный северный берсеркер Ульфдра, который сражался бок о бок с Сигмаром в битве на Перевале Черного Огня.

Попадания, нанесенные этим мечом, всегда наносят ранение на 4+ (если Сила владельца не позволяет сделать это число меньше). Спас-броски за доспехи применимы в соответствии с общими правилами, модифицируясь от Силы владельца, но Большие цели, имеющие спас-бросок за доспехи благодаря особой способности «Чешуйчатая Кожа», не могут использовать свой спас-бросок за доспехи от попаданий этого меча.

Магические Доспехи**Позолоченные Доспехи 40 очков**

Эти золотые доспехи были подарены Эльфами Ультуана Магнусу Праведному. Любое оружие, поднятое против владельца, отталкивает невидимая сила.

Считаются тяжелыми доспехами (спас-бросок за доспехи на 5+) и могут сочетаться с другими доспехами по общим правилам. Модели, атакующие владельца в ближнем бою, проходят тест на Силу перед броском на попадание за каждую атаку, направленную против него (т. е. выбросить число, меньшее или равное их Силе, на D6 – «6» проваливает тест). Специальные атаки, например, атаки гиганта, не подпадают под действие этого предмета.

Доспехи рассвета 35 очков

Золотые Колдуны так заколдовали эти доспехи, что любое нанесенное им повреждение исчезает.

Считаются полными доспехами (спас-бросок за доспехи на 4+) и могут сочетаться с другими доспехами по общим правилам. Кроме того, владелец может перебросить любой проваленный спас-бросок за доспехи.

Доспехи Тарнуса 35 очков

Эти доспехи носил воин-колдун Фредерик фон Тарнус. Особые заклинания позволяли ему использовать в них свою магию без ограничений.

Считаются легкими доспехами (спас-бросок за доспехи на 6+) и могут сочетаться с другими доспехами в соответствии с общими правилами. Также дают Магический спас-бросок на 5+. Колдуны могут носить эти доспехи и использовать свою магию без ограничений.

**Доспехи из небесного железа 25 очков**

Эти доспехи, выкованные давным-давно из метеоритного железа Гномами Жуфбара, и по сей день хранятся в Имперском арсенале в Альтдорфе.

Эти доспехи дают владельцу спас-бросок за доспехи на 1+, который ничем не может быть улучшен.

Шлем Убийцы Скейвенов 25 очков

Легендарный шлем Графа Мандреда, Убийцы Скейвенов, наводит страх на крысиное отродье по сию пору.

Этот шлем дает спас-бросок за доспехи на 6+ и может сочетаться с другими доспехами в соответствии с общими правилами (включая обычные доспехи и щит). Кроме того, владелец внушает Страх всем моделям в армии Скейвенов.

Щит Горгона 25 очков

Страшная голова мифического создания, именуемого Горгоной, изображена на этом щите столь подробно, что кажется живой. Даже самые яростные враги стараются избежать ее пристального взгляда, который, по преданию, превращает все живое в камень.

Этот предмет является щитом, дает спас-бросок за доспехи на 6+ и может сочетаться с другими доспехами в соответствии с общими правилами. Кроме того, владелец может заставить одну модель в базовом контакте потерять одну Атаку. В случае, когда у модели есть разные Атаки (например, верховая модель), владелец щита выбирает, какая именно Атака теряется. Это не распространяется на Специальные Атаки (атаки гиганта, удары от столкновения и другие, не включенные в число Атак в характеристиках модели).

Бронзовый щит 20 очков

На бронзовый щит можно наложить мощное защитное заклятье, но лишь на короткое время.

Щит. Носитель этого предмета может игнорировать первое полученное им попадание в битве.

Талисманы

Саван Магнуса

50 очков

Этим саваном было покрыто тело Магнуса Праведного после его смерти. На нем до сих пор остались пятна крови Спасителя Империи.

Этот предмет дает персонажу Магический спас-бросок на 5+ и Сопротивление Магии (2).



Святая Реликвия

45 очков

Самая знаменитая священная реликвия Империи – это икона Сигмара, которую носит Арх-Лектор Нульна. Она дает носителю большую стойкость.

Модель имеет Магический спас-бросок на 4+.

Нефритовый Амулет

40 очков

Великий Теогонист иногда дарует осколок Нефритового Грифона, символа его поста, в награду за особые заслуги.

Модель может игнорировать первую полученную за битву рану.

Белый Плащ

35 очков

Этот плащ был заколдован Аг-Алриком, Высшим Священником Секты Ульрика, бога зимы и войны. Он почти полностью защищает носителя от огня и жары.

Носитель имеет Магический спас-бросок на 5+, который становится равным 2+ против Огненных атак.

Кровавый Амулет

20 очков

По преданию, владелец этого кулона способен проявлять исключительную силу и ловкость.

Этот предмет дает Магический спас-бросок на 6+. Владелец автоматически проходит любые тесты на характеристики, которые должен проходить (кроме тестов на Лидерство).

Символ Сигмара

15 очков

Символ Сигмара может изображаться по-разному: двухвостая комета, молот, корона или грифон. В любом случае этот символ защищает от враждебной магии.

Этот предмет дает персонажу Сопротивление Магии (1).

Магическая Аркана

Печать Разрушения

45 очков

После активизации эта печать способна украсть знания об одном заклятье из разума вражеского Колдуна.

Одноразовый предмет. Печать действует так же, как свиток Рассеивания. Кроме того, бросайте D6. При выбрасывании 4+ заклятье стирается из разума колдовавшего, и он больше не может использовать его. Связанные Заклятья, выпущенные из предметов, выводятся из строя таким образом только при выбрасывании «6».

Серый Посох

40 очков

Архимаг Птолос из Серого Колледжа завоевал этот посох в Битве за Кровавый Оплот.

Маг имеет бонус +1 к своим Броскам на Сотворение Заклинаний.

Жезл Энергии

30 очков

Жезл Энергии поглощает магическую энергию, которую потом может использовать владелец.

В конце каждой Фазы Магии вы можете сохранить до трех кубиков из ваших кубиков Силы или Разрушения, поместив их в Жезл. В начале следующей Фазы Магии (вашей или противника) бросайте кубик. Если результат равен или больше числа сохраненных кубиков, то вы можете использовать сохраненные кубики, если же результат меньше, то они потеряны.

Камень Удачи

25 очков

Наделенные способностью приносить удачу, эти камни очень полезны, когда Колдун старается не затронуть шаткое равновесие Ветров Магии.

Одноразовый предмет. Один раз за битву владелец может перебросить один кубик, использовавшийся для Сотворения или Разрушения заклинания. Это дает возможность отменить Магическую Ошибку или вызвать Непреодолимую Силу.

Кристаллический Шар

15 очков

Ничто не может укрыться от пытливого взора Колдуна, использующего этот могущественный шар.

Противник обязан всегда открывать все «секреты» в подразделениях, которые находятся в пределах 12 дюймов от Мага, в любое время. Сюда относятся, например, какие магические предметы есть в отряде и у кого, наличие скрывающихся Убийц, число Фанатиков и т.п.

Колдовской Посох

10 очков

Многие Колдуны носят посохи, символизирующие их положение, которые к тому же помогают им колдовать.

Колдовской Посох позволяет владельцу использовать при сотворении заклинания на один кубик Силы больше, чем ему обычно разрешено (т.е. маг 1-го уровня сможет использовать до трех кубиков на заклинание).

Заколдованные предметы

Лавры Победы 55 очков

Самых знаменитых героев Империи награждают золотыми лавровыми ветвями, заколдованными Имперскими Колдунами. Завидев воина, несущего этот символ победы, большинство врагов обращается в бегство.

Каждое ранение, нанесенное моделью, несущей Лавры Победы (но не ранение, нанесенные его верховым животным), считается как два при подсчете Результата Боя. Заметьте, что на самом деле вы не наносите врагу эти двойные ранения!

Жезл Власти 50 очков

Когда битва кажется проигранной, владелец может призвать силы Жезла, чтобы заставить бегущих стоять до последнего. В свое время он был подарен Теклисом Магнусу Благочестивому.

Одноразовый предмет. В Фазу Ближнего боя, после подсчета результата, если персонаж и его подразделение проиграло бой, вместо прохождения Теста на Слом персонаж может использовать этот предмет. Если он это делает, то считается, что при Тесте на Слом подразделение выкинуло две «1» (правило Безумной Отваги, смотрите страницу 39 основной Книги Правил Warhammer Fantasy Battles). Персонаж не может использовать этот предмет, если он в этот ход отказался от поединка или находится не в первом ряду.



Шкатулка Альдредра 35 очков

Эта шкатулка способна захватывать и держать в себе энергию магии вечно.

Связанное заклинание: сила варьируется. В конце своей Фазы Движения носитель этого предмета может попытаться захватить у вражеского мага в пределах 12 дюймов от себя одно заклинание по своему выбору. Киньте D6: на 4+ заклинание успешно захвачено, на 1-3 фокус не удался. Если заклинание успешно захвачено, маг противника не может использовать это заклинание до конца игры. В шкатулке может храниться любое количество заклинаний, но за один раз вы можете пытаться захватить только одно заклинание. В Фазу Магии персонаж может выпустить любое количество хранимых в шкатулке заклинаний. Выпущенное заклинание сотворается в соответствии с общими правилами как Связанное Заклинание с Силой, равной сложности захваченного заклинания, по общим правилам. В одну Фазу Магии вы можете выпустить любое количество заклинаний из шкатулки.

Серебряный Горн 35 очков

Этот элегантный рог вместе со звуком выпускает особую магию, которая наполняет сердца друзей отвагой.

Связанное заклинание: Сила 5. Если это заклинание успешно использовано, то все отступающие дружественные подразделения на поле боя немедленно Восстанавливают Порядок, без каких-либо ограничений на этот счет.

Сфера Грома 30 очков

Сфера Грома содержит могучее заклинание, которое скручивает сам воздух в спираль, обрушивая на врага сокрушительные молнии.

Связанное заклинание: Сила 4. Остается в игре. До тех пор, пока это заклинание находится в силе, Летящие существа не могут использовать специальное правило «Полет» и должны перемещаться по земле.

Кольцо Смертного Пламени 30 очков

Кольцо Смертного Пламени, сделанное из железа и рубинов, хранит в себе заклятье, позволяющее владельцу обрушивать огонь на врагов.

Связанное заклинание: Сила 4. Кольцо содержит заклинание «Огненная Голова» из Школы Огня.

Зеркало Ван Хорстмана 30 очков

Это маленькое зеркальце, висящее на шее хозяина, может зеркально менять боевые качества противников.

Когда владелец сражается в поединке, он может «поменяться» базовыми значениями Умения Драться, Силы, Стойкости, Инициативы и Атаки с противником. Он может не использовать зеркальце, но если он использует его, то должен меняться всеми характеристиками на весь поединок. Так, владелец будет сражаться с WS, S, T, I и A противника, а противник – с WS, S, T, I и A владельца.

Икона Магнуса 25 очков

Присутствие этой почитаемой реликвии наполняет солдат верой и усиливает их решимость. Они будут сражаться даже с самым страшным врагом.

Персонаж и его отряд могут игнорировать правило Страха. Все вызывающие Ужас модели для этого подразделения считаются вызывающими Страх.

Кольцо Воланса 20 очков

Воланс был величайшим учеником Теклиса, основателя Колледжей Магии. Его кольцо до сих пор хранит частичку магической мощи, которой обладал его хозяин.

Одноразовый предмет. Выберите одну из Школ Магии из Книги Правил Warhammer Fantasy Battles, и наугад выберите одно заклинание из нее. Это заклинание будет храниться в Кольце Воланса. Это заклинание может быть активировано в Фазу Магии как связанное заклинание с Силой, равной сложности заклинания.

Магические Знамена

Имперское Знамя 100 очков

Флаг с гербом правящего Императора наполняет солдат чувством долга и гордостью.

Все подразделения, хотя бы одна модель которых находится в пределах 12 дюймов от Имперского Знамени, могут перебрасывать проваленные тесты на Страх, Ужас, Панику и Восстановление Порядка, а также тесты на Удержание от Преследования.

Знамя Сигизмунда 60 очков

Император Сигизмунд, герой Осады Альтдорфа, держал это знамя на шпилье своего дворца. Оно пережило осаду, и никогда лапа Орка не касалась его.

Персонаж и подразделение, к которому он присоединяется, становятся Упорными, как это описано в основной Книге Правил Warhammer. Следует иметь в виду, что это РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ на персонажей, которые также присоединились к этому подразделению.

Штандарт Грифона 55 очков

Жители Рейкланда несли этот штандарт во многих битвах. Оно хранится в Великом Соборе Сигмара и выносятся оттуда во время войны. Отряд, над которым развевается Штандарт Грифона, будет отважно удерживать позицию. Немногие противники смогут сломить их, и неважно, сколько из них падет.

Отряд, несущий Штандарт Грифона, удваивает свой обычный бонус за ряды при подсчете результата боя. То есть если подразделение имеет бонус за ряды в +1, то под этим знаменем этот бонус считается как +2. Максимальный бонус, который можно получить таким образом, равен +6. Отряд, несущий Штандарт Грифона, никогда не преследует сломленного противника, даже если иные правила (например, «Ненависть» или «Бешенство») обязывают его это делать.

Знамя Повергателей Демонов

(Только для подразделений Рыцарей) 50 очков

В битве под стенами Мидденхейма это знамя было окроплено кровью великого Принца Демонов.

В тот раунд, когда подразделение совершает нападение (с момента выяснения, что оно успешно совершило нападение, до конца этого раунда), оно вызывает Страх.

Знамя Мужества 30 очков

Доппельзольднеры Солланда держали это знамя высоко поднятым в знаменитой битве с Орками. Позже сам Карл Франц отвоевал его. Это знамя – символ самопожертвования и безграничной преданности долгу.

Подразделение может игнорировать правило Паники.

Знамя Магической Защиты 30 очков

Это знамя поглощает энергию вражеских заклятий.

Подразделение под этим знаменем имеет Соппротивления Магии (2).

Стальной Штандарт 20 очков

(Только для подразделений Рыцарей)

Это знамя действует на тяжелые металлические попоны боевых лошадей Рыцарей, делая их легче.

Подразделение может прибавить D3 дюйма к своей дальности нападения. Если нападение все равно не удастся, то подразделение перемещается без учета этой дополнительной дистанции.

Знамя Долга 10 очков

Это знамя сияет успокоительным светом, проникающим в сердца отчаявшихся воинов, наполняя их неутомимой отвагой и возрождая в них волю сражаться.

Подразделение может перебрасывать свои броски на Восстановление Порядка.



ВОИНСКИЙ ЛИСТ

Воинский лист – это свод правил, который позволит вам превратить вашу коллекцию миниатюр в армию, готовую к игре. Как это описано в основной Книге Правил Warhammer, воинский лист разбит на 4 части: Персонажи (Лорды и Герои), Основные подразделения, Специальные подразделения, и Редкие подразделения.

Выбор вашей армии

Каждая модель имеет стоимость в очках, определяющую эффективность модели на поле боя. Большая стоимость модели указывает на ее преимущество перед более дешевыми моделями. В то время как рядовой алебарщик стоит 5 очков, могучий Гроссмейстер рыцарского ордена стоит 145 очков и даже больше. Стоимость армии есть сумма стоимостей всех моделей в армии.

Перед выбором своей армии игроки соглашаются на определенное количество очков, на которое они будут играть. Точно подогнать армию под договоренную стоимость нельзя, но можно к этому приблизиться. Обычно допускается недобор на несколько очков. По общему соглашению перебор недопустим.

Для того, чтобы преобразовать ваши миниатюры в игровое подразделение, посмотрите описание этих миниатюр соответствующем разделе Воинского Листа. В описании указано, какое минимальное и максимальное количество моделей может или должно быть в вашем подразделении, сколько стоит одна модель, какие дополнения может иметь подразделение (знамя, музыкант, командир) и сколько они стоят. На основе этого описание составьте ваше подразделение и перейдите к следующему. Следует иметь в виду что при составлении армии вы должны руководствоваться определенными правилами, которые описаны далее на этой странице в главах «Выбор подразделений» и «Выбор Персонажей».

Описание подразделений

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также, если необходимо, тех моделей, которые в него входят, например, в подразделении Лесных Всадников в дополнение к самим Всадникам даются профили их Лошадей и их чемпиона.

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

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

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

Специальные правила. Список правил, применимых к этому подразделению. Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описанию моделей в разделе «Силы Империи», либо к основной Книге Правил Warhammer.

Выбор Персонажей

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

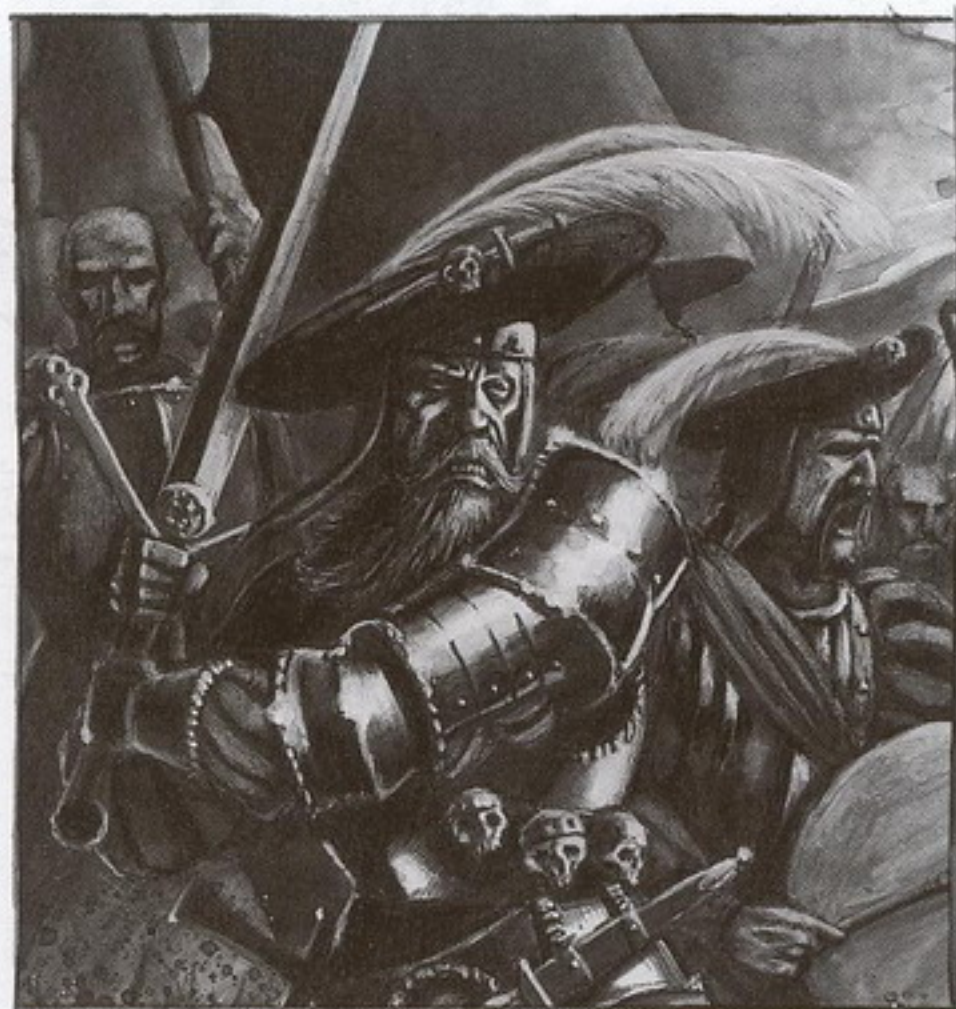
Размер армии в очках	Макс. Персонажей (всего)	Макс. Лордов	Макс. Героев
Менее 2000	3	0	3
2000 и более	4	1	4
3000 и более	6	2	6
4000 и более	8	3	8
За каждые +1000	+2	+1	+2

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

Выбор подразделений

Количество подразделений обязательное или доступное в армии в зависимости от ее стоимости приведено ниже.

Размер армии в очках	Основные Подразделения	Специальные	Редкие
Менее 2000	2+	0-3	0-1
2000 и более	3+	0-4	0-2
3000 и более	4+	0-5	0-3
4000 и более	5+	0-6	0-4
За каждые +1000	+1 минимум	+0-1	+0-1



ЛОРДЫ



ИМПЕРАТОР КАРЛ ФРАНЦ

Очки: 350

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Карл Франц	4	6	5	4	4	3	6	4	10	
Коготь Смерти	6	6	-	5	5	4	5	4	8	
Имперский Дракон	6	6	-	6	6	6	3	5	8	
Имперский Пегас	8	3	-	4	4	3	4	2	6	
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5	

В вашей армии может быть только один Император Карл Франц.

ВООРУЖЕНИЕ: Рунный Клык, Серебряная печать, полные доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Лидер Людей.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Может заменить Рунный Клык на Гхал Мараз за +30 очков.
- Может ехать в бой на Грифоне за +225 очков, на Имперском Драконе за +320 очков, Имперском Пегасе за +50 очков или на боевом коне с бронированием за +21 очко.

ОРГАНИЗАЦИЯ АРМИИ:

Если вашу армию возглавляет Карл Франц, то одно подразделение Штатных Войск может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.



КУРТ ХЕЛЬБОРГ

Очки: 325

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Курт Хельбург	4	7	3	4	4	3	6	4	9	
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5	

В вашей армии может быть только один Курт Хельбург.

СКАКУН: Боевой конь с бронированием.

ВООРУЖЕНИЕ: Рунный Клык, полные доспехи, Лавровый Венок Победы

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Избранный Воин Императора

ОРГАНИЗАЦИЯ АРМИИ:

Ваша армия может включать Курта Хельборга только в том случае, если в ней есть хотя бы одно подразделение Рыцарей.



ВЕЛИКИЙ ТЕОГОНИСТ ВОЛЬКМАР

Очки: 360

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Великий Теогонист	4	5	3	4	4	3	4	2	9	
Алтарь Войны	-	-	-	5	5	5	-	-	-	
Боевой конь	8	3	-	3	-	-	3	1	5	

В вашей армии может быть только один Великий Теогонист Волькмар

ВООРУЖЕНИЕ: Нефритовый Грифон, Посох Повеления и Горн Сигизмунда.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Великий Теогонист, Аура Праведности, Бешенство.



БАЛЬТАЗАР ГЕЛЬТ

Очки: 400

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Бальтазар Гельт	4	3	3	3	4	3	3	1	8	
Имперский Пегас	8	3	-	4	4	3	4	2	6	

В вашей армии может быть только один Бальтазар Гельт.

МАГИЯ: Бальтазар Гельт является магом 4-го уровня и всегда использует Школу Металла. Он знает все 6 заклинаний в Школе.

СКАКУН: Имперский Пегас.

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие, Аль-Кахест, Посох Во-ланса, Плащ расплавленного Металла, Амулет Морского Золота.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Алхимик Суприма

ЛОРДЫ

ГЕНЕРАЛ ИМПЕРИИ

Очки: 80

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Генерал	4	5	5	4	4	3	5	3	9	
Грифон	6	5	-	5	5	4	5	4	7	
Имперский Пегас	8	3	-	4	4	3	4	2	6	
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5	

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие.

ОРГАНИЗАЦИЯ АРМИИ:

Ancestral Heirloom. Если вашу армию возглавляет Генерал Империи, то одно подразделение Штатных Войск может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Может иметь двуручное оружие за +6 очков, парное оружие за +6 очков и/или пистолет за +9 очков.
- Может иметь длинный лук за +10 очков и/или мушкет за +10 очков.
- Может иметь легкие доспехи за +3 очка, тяжелые доспехи за +6 очков или полные доспехи за +12 очков. Может также нести щит за +3 очка.
- Может ехать либо на боевом коне за +15 очков, который может иметь бронирование за +6 очков, либо на Имперском Пегасе за +50 очков, либо на Грифоне за +200 очков. Если едет в бой на скакуне, может иметь рыцарское копьё за +6 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или Имперских на общую сумму до 100 очков.

ГРОССМЕЙСТЕР РЫЦАРСКОГО ОРДЕНА

Очки: 145

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Гроссмейстер	4	6	3	4	4	3	6	4	9	
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5	

СКАКУН: Боевой конь с бронированием.

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие, полные доспехи и либо кавалерийское копьё и щит, либо двуручное оружие.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Полководец.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Может иметь магические предметы из числа распространенных или Имперских на общую сумму до 100 очков.

ОРГАНИЗАЦИЯ АРМИИ:

Вы можете включать в свою армию Гроссмейстера, только если в вашей армии есть хотя бы одно подразделение Рыцарей.

АРХ-ЛЕКТОР СИГМАРА

Очки: 125

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Арх-Лектор	4	4	3	4	4	3	4	2	9	
Алтарь Войны	-	-	-	5	5	5	-	-	-	
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5	

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Благословения Сигмара, Праведный Гнев, Молитвы Сигмара

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Может иметь двуручное оружие за +6 очков или парное оружие за +6 очков (если сражается в пешем порядке).
- Может иметь легкие доспехи за +3 очка или тяжелые доспехи за +6 очков. Может также нести щит за +3 очка.
- Может ехать на Боевом коне за +15 очков, который может иметь бронирование за +6 очков.
- Может ехать в бой на Алтаре Войны Сигмара за +100 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или Имперских на общую сумму до 100 очков.

ЛОРД-МАГ

Очки: 175

	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Лорд-Маг	4	3	3	3	4	3	3	1	8	
Имперский Пегас	8	3	-	4	4	3	4	2	6	
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5	

МАГИЯ. Лорд-Маг является магом 3-го уровня и может использовать все восемь классических Школ Магии, которые описаны в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles.

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Может быть магом 4-го уровня за +35 очков.
- Может ехать либо на Боевом коне за +15 очков, который может иметь бронирование за +6 очков, либо на Имперском Пегасе за +50 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или Имперских на общую сумму до 100 очков.

ГЕРОИ



ЛЮДВИГ ШВАРЦХЕЛЬМ

Очки: 220

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Людвиг Шварцхельм	4	6	5	4	4	2	5	3	8
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Ваша армия может включать только одного Людвига Шварцхельма

СКАКУН: Боевой конь с бронированием.

ВООРУЖЕНИЕ: Меч Правосудия и полные доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Штандарт Императора, Смертельный Удар, Телохранитель

ОРГАНИЗАЦИЯ АРМИИ:

Если в вашу армию включен Людвиг Шварцхельм, то вы не можете включать в нее также и другого Знаменосца Армии.



ЛЮТЕР ХУСС

Очки: 180

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лютер Хусс	4	5	3	4	4	2	4	2	8
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

Ваша армия может включать только одного Лютера Хусса.

СКАКУН: Боевой конь с бронированием.

ВООРУЖЕНИЕ: Двуручное орудие и тяжелые доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Воинствующий Священник, Вызывает Страх, Благословения Сигмара, Праведный Гнев, Молитвы Сигмара



ГЕРОИ

КАПИТАН ИМПЕРИИ

Очки: 50

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Капитан	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Имперский Пегас	8	3	-	4	4	3	4	2	6
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие.**ДОПОЛНЕНИЯ:**

- Может иметь двуручное оружие за +4 очков, парное оружие за +4 очков и/или пистолет за +6 очков.
- Может иметь длинный лук за +10 очков и/или мушкет за +10 очков.
- Может иметь легкие доспехи за +2 очка, тяжелые доспехи за +4 очков или полные доспехи за +8 очков. Может также нести щит за +2 очка.

- Может ехать либо на Боевом коне за +10 очков, который может иметь бронирование за +4 очка, либо на Имперском Пегасе за +50 очков. Если едет в бой на скакуне, может иметь рыцарское копьё за +4 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или Имперских на общую сумму до 50 очков.

Знаменосец армии. Один Капитан Империи в армии может нести знамя армии за +25 очков. Знаменосец Армии не может быть генералом армии, даже если у него наибольшее Лидерство среди персонажей армии. Знаменосец не может иметь дополнительного немагического оружия или щита, но может иметь тяжелые, легкие или полные доспехи и бронирование для своего скакуна. Знаменосец армии может нести магическое знамя (без ограничений по очкам), но если он несет такое знамя, он не может выбирать другие магические предметы.

ВОИНСТВУЮЩИЙ СВЯЩЕННИК

Очки: 90

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воинствующий Священник	4	4	3	4	4	2	4	2	8
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие.**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

Благословения Сигмара, Праведный Гнев, Молитвы Сигмара

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Может иметь двуручное оружие за +6 очков или парное оружие за +4 очков (если сражается в пешем порядке).
- Может иметь легкие доспехи за +2 очка или тяжелые доспехи за +4 очков. Может также нести щит за +2 очка.
- Может ехать на Боевом коне за +10 очков, который может иметь бронирование за +4 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или Имперских на общую сумму до 50 очков.

БОЕВОЙ МАГ

Очки: 65

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевой Маг	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

МАГИЯ: Боевой Маг является магом 1-го уровня и может использовать все восемь классических Школ Магии, которые описаны в основной Книге Правил Warhammer Fantasy Battles.

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие.**ДОПОЛНЕНИЯ:**

- Может быть магом 2-го уровня за +35 очков.
- Может ехать либо на Боевом коне за +10 очков, который может иметь бронирование за +4 очка, либо на Имперском Пегасе за +50 очков.
- Может иметь магические предметы из числа распространенных или Имперских на общую сумму до 50 очков.

МАСТЕР-ИНЖЕНЕР

Очки: 65

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мастер-Инженер	4	3	4	3	3	2	3	1	7
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие.**СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:**

Мастер баллистики, Дополнительный Пушкарь.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Может иметь легкие доспехи за +2 очка.
- Может ехать либо на Боевом коне за +10 очков, который может иметь бронирование за +4 очка, либо на Механическом скакуне за +25 очков.
- Может также иметь либо многозарядный пистолет за +10 очков, либо Хохландскую дальнобойную винтовку за +20 очков, либо дробовик-гранатомет за +10 очков, либо многозарядное ружье за +15 очков. Может также вдобавок иметь голубиные бомбы за +25 очков.

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



АЛЕБАРДЩИКИ

Очков за модель: 5

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

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 10+

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие, алебарда, легкие доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Штатные войска.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Все модели в любом подразделении могут иметь щиты за +1 очко за модель.
- Один алебарщик может быть музыкантом за +4 очка.
- Один алебарщик может быть знаменосцем за +8 очков.
- Один алебарщик может быть Сержантом за +8 очков.



КОПЕЙЩИКИ

Очков за модель: 5

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

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 10+

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие, копье, легкие доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Штатные войска.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Все модели в любом подразделении могут иметь щиты за +1 очко за модель.
- Один копейщик может быть музыкантом за +4 очка.
- Один копейщик может быть знаменосцем за +8 очков.
- Один копейщик может быть Сержантом за +8 очков.



МЕЧНИКИ

Очков за модель: 6

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мечник	4	4	3	3	3	1	4	1	7
Дуэлянт	4	4	3	3	3	1	4	2	7

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 10+

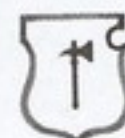
ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие, щит, легкие доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Штатные войска.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один мечник может быть музыкантом за +5 очков.
- Один мечник может быть знаменосцем за +10 очков.
- Один мечник может быть Дуэлянтом за +10 очков.



РЫЦАРСКИЕ ОРДЕНА

Очков за модель: 23

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Настоятель	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 5+

СКАКУН: Боевой конь с бронированием.

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие и полные доспехи. Рыцари также могут иметь либо рыцарское копье и щит, либо двуручное оружие. Следует иметь в виду, что Рыцари Белого Волка могут иметь в подразделении смесь обычных кавалерийских и двуручных молотов. В игровом отношении все их оружие считается двуручным оружием.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один Рыцарь может быть музыкантом за +8 очков.
- Один Рыцарь может быть знаменосцем за +16 очков.
- Один Рыцарь может быть Настоятелем за +16 очков.
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

ОРГАНИЗАЦИЯ АРМИИ:

Рыцари Внутреннего Круга. Любое подразделение рыцарей в армии может быть сделано подразделением Рыцарей Внутреннего Круга за +3 очка за модель. Рыцари Внутреннего Круга (включая настоятеля) имеют Силу 4. Подразделения рыцарей Внутреннего Круга считается Специальным, а не Основным.

ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

МУШКЕТЕРЫ

Очков за модель: 8

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

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 10+

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие, мушкет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Штатные войска.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один мушкетер может быть музыкантом за +5 очков.
- Один мушкетер может быть знаменосцем за +10 очков.
- Один мушкетер может быть Снайпером за +5 очков.
- Вместо мушкета Снайпер может нести один из специальных видов оружия: Хохландскую дальнобойную винтовку за +20 очков, многозарядный мушкет за +15 очков, связку пистолетов без дополнительной стоимости.

АРБАЛЕТЧИКИ

Очков за модель: 8

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

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 10+

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие, арбалет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Штатные войска.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один арбалетчик может быть музыкантом за +5 очков.
- Один арбалетчик может быть знаменосцем за +10 очков.
- Один арбалетчик может быть Снайпером за +5 очков.

ЛУЧНИКИ

Очков за модель: 8

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

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 10-20

ВООРУЖЕНИЕ: Ручное оружие, лук.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ополчение, Легкая пехота.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один лучник может быть Снайпером за +5 очков.

ОРГАНИЗАЦИЯ АРМИИ:

Охотники. Одно подразделение лучников в армии может быть сделано Охотниками за +2 очка за модель. Охотники могут использовать специальное правило «Разведчики».

ВОЛЬНЫЕ РОТЫ

Очков за модель: 5

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боец Вольных рот	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Сержант	4	3	3	3	3	1	3	2	7

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 10+

ВООРУЖЕНИЕ: Бойцы Вольных рот обычно несут в бой самый широкий набор разнообразного вооружения. В игре подразумевается, что все они несут парное оружие.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Ополчение.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один боец может быть музыкантом за +4 очка.
- Один боец может быть знаменосцем за +8 очков.
- Один боец может быть Сержантом за +8 очка.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



ДОППЕЛЬЗОЛЬДНЕРЫ

Очков за модель: 10

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Доппельзольднер	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Первый Воин Курфюрста	4	4	3	3	3	1	3	2	8

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 5+

ВООРУЖЕНИЕ: Двуручное оружие, ручное оружие, полные доспехи

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Упорные, Штатные войска.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один доппельзольднер может быть музыкантом за +6 очков.
- Один доппельзольднер может быть знаменосцем за +12 очков.
- Один доппельзольднер может быть Первым Воином за +12 очков.



ПИСТОЛЬЕРЫ

Очков за модель: 18

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пистольер	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Рейтгар	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 5+

СКАКУН: Боевой конь.

ВООРУЖЕНИЕ: Связка пистолетов, легкие доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Легкая кавалерия.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один пистольер может быть музыкантом за +7 очков.
- Один пистольер может быть Рейтгаром за +7 очков.
- Рейтгар может заменить один из своих пистолетов на многозарядный пистолет за +10 очков.



РЕЙТАРЫ

Очков за модель: 21

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рейтгар	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Командир рейтаров	4	3	5	3	3	1	3	1	7
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 5+

ВООРУЖЕНИЕ: Многозарядное ружье, ручное оружие, легкие доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Легкая Кавалерия.

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один рейтгар может быть музыкантом за +8 очков.
- Один рейтгар может быть Командиром за +16 очков.
- Командир может заменить свое ружье на один из приведенных далее видов оружия: многозарядный пистолет и простой пистолет без дополнительной стоимости, дробовик-гранатомет без дополнительной стоимости, Хохландская дальнобойная винтовка за +5 очков.
- Рейтары могут получить бронирование на своих лошадях за +2 очка за модель, но если они это делают, они более не могут использовать специальное правило «Легкая кавалерия».



БОЛЬШАЯ ПУШКА

Очков за модель: 100

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

КОЛИЧЕСТВО ПУШКАРЕЙ: 3

ВООРУЖЕНИЕ: Пушкари несут ручное оружие.



МОРТИРА

Очков за модель: 75

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

КОЛИЧЕСТВО ПУШКАРЕЙ: 3

ВООРУЖЕНИЕ: Пушкари несут ручное оружие.

РЕДКИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

БАНДА ФЛАГЕЛЛАНТОВ

Очков за модель: 10

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Флагеллант	4	2	2	3	3	1	3	1	10
Пророк Конца Света	4	2	2	3	3	1	3	2	10

РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 5-30

ВООРУЖЕНИЕ: Цеп.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Непоколебимые, Сумасшедшие! Конец близок!

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Один флагеллант может быть Пророком Конца Света за +10 очков.

ОРГАНИЗАЦИЯ АРМИИ:

Если ваша армия включает одного и более Воинствующих Священников любого ранга, то одно (и только одно) подразделение флагеллантов вы можете включить в свою армию как Основное подразделение.

ЗАЛПОВАЯ ПУШКА «ХЕЛЛБЛАСТЕР»

Очков за модель: 110

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
«Хеллбластер»	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Пушкарь	4	3	3	3	3	1	3	1	7

КОЛИЧЕСТВО ПУШКАРЕЙ: 3

ВООРУЖЕНИЕ: Пушкари несут ручное оружие.

РАКЕТНАЯ БАТАРЕЯ «АДСКИЙ ШТОРМ»

Очков за модель: 115

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
«Адский Шторм»	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Пушкарь	4	3	3	3	3	1	3	1	7

КОЛИЧЕСТВО ПУШКАРЕЙ: 3

ВООРУЖЕНИЕ: Пушкари несут ручное оружие.

ПАРОВОЙ ТАНК

Очков за модель: 300

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Паровой танк	сп.	-	-	6	6	10	-	сп.	-
Инженер-Коммандер	-	-	4	-	-	-	-	-	10

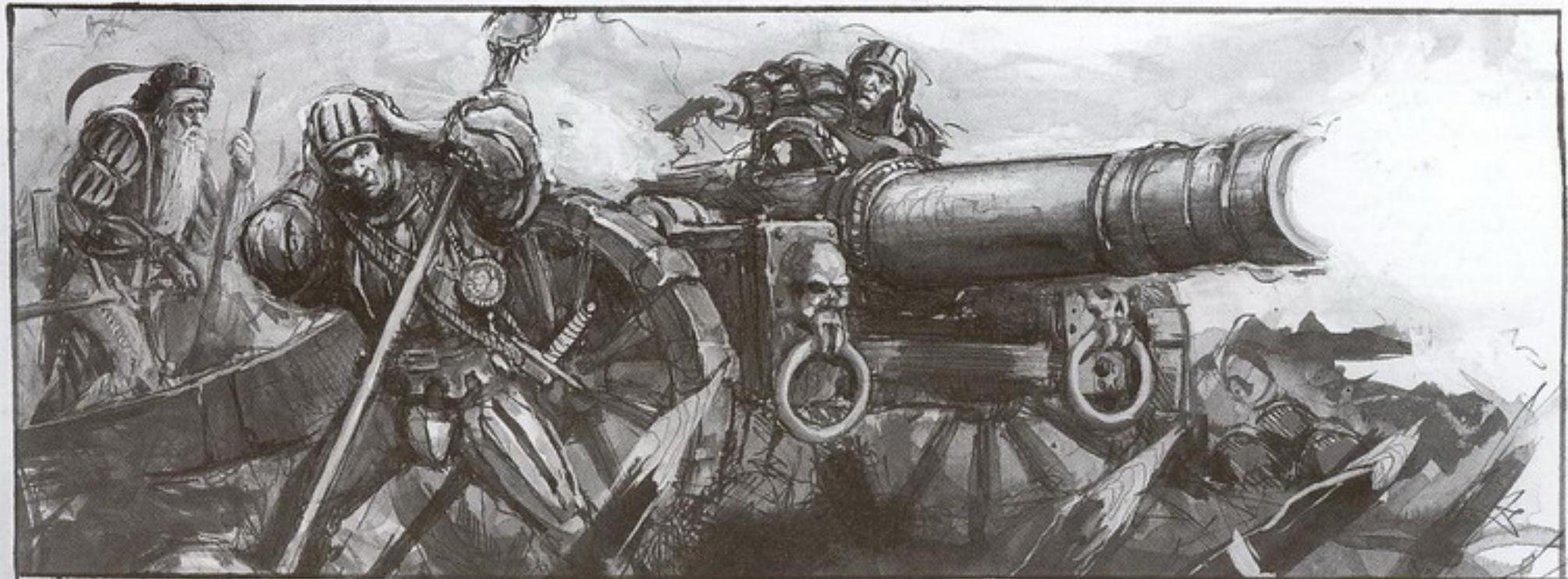
РАЗМЕР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ: 1

СПАС-БРОСОК ЗА ДОСПЕХИ: 1+

ВООРУЖЕНИЕ: Основная пушка и паровая пушка. Инженер-Коммандер несет многоствольный пистолет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Большая цель, Ужас, Непоколебимость, Численность 10.



ПАМЯТКА

ЛОРДЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.
Арх-Лектор	4	4	3	4	4	3	4	2	9	Благословения Сигмара, Праведный Гнев, Молитвы Сигмара	52
Бальтазар Гельт	4	3	3	3	4	3	3	1	8	Алхимик Суприма	64
Карл Франц	4	6	5	4	4	3	6	4	10	Лидер Людей, Коготь Смерти	56
Генерал	4	5	5	4	4	3	5	3	9		34
Великий Теогонист	4	5	3	4	4	3	4	3	9	Великий Теогонист, Аура Праведности, Бешенство	60
Курт Хельборг	4	7	3	4	4	3	6	4	9	Избранный Воин Императора	58
Гроссмейстер	4	6	3	4	4	3	6	4	9	Полководец	40
Лорд-Маг	4	3	3	3	4	3	3	1	8		44

ГЕРОИ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.
Боевой Маг	4	3	3	3	3	2	3	1	7		44
Капитан	4	5	5	4	4	2	5	3	8		34
Людвиг Шварцхельм	4	6	5	4	4	2	5	3	8	Штандарт Императора, Смертельный Удар, Телохранитель	59
Лютер Хусс	4	5	3	4	4	2	4	2	8	Воинствующий Священник, Вызывает Страх, Благословения Сигмара, Праведный Гнев, Молитвы Сигмара	62
Мастер-Инженер	4	3	4	3	3	2	3	1	7	Мастер баллистики, Дополнительный пушкарь	46
Воинствующий Священник	4	4	3	4	4	2	4	2	8	Благословения Сигмара, Праведный Гнев, Молитвы Сигмара	52

ВОЙСКА	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.
Имперский лучник	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Ополчение, Легкая пехота	37
Пушкарь	4	3	3	3	3	1	3	1	7		
Имперский арбалетчик	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Штатные войска	36
Флагеллант	4	2	2	3	3	1	3	1	10	Непоколебимые, Сумасшедшие! Конец близок!	54
Боец Вольных рот	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Ополчение	36
Пушка	-	-	-	-	7	3	-	-	-		45
Дошпельзольднер	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Упорные, Штатные войска	43
Имперский алебардщик	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Штатные войска	36
Имперский мушкетер	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Штатные войска	36
«Хеллблэстер»	-	-	-	-	7	3	-	-	-		48
«Адский Шторм»	-	-	-	-	7	3	-	-	-		49
Рыцарь	4	4	3	3	3	1	3	1	8		40
Рыцарь Внутреннего Круга	4	4	3	4	3	1	3	1	8		40
Имперский копейщик	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Штатные войска	36
Имперский мечник	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Штатные войска	36
Мортира	-	-	-	-	7	3	-	-	-		45
Рейтар	4	3	4	3	3	1	3	1	7	Легкая кавалерия	42
Пистольер	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Легкая кавалерия	42
Паровой танк	сп.	-	-	6	6	10	-	сп.	-	Большая цель, Ужас, Непоколебимость, Численность 10	50

СКАКУНЫ	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Специальные правила	Стр.
Коготь Смерти	6	6	-	5	5	4	5	4	8	Полет, Большая цель, Ужас	56
Грифон	6	5	-	5	5	4	5	4	7	Полет, Большая цель, Ужас	35
Имперский Дракон	6	6	-	6	6	6	3	5	8	Полет, Большая цель, Ужас, Дыхательное оружие С4, Чешуйчатая кожа 3+	35
Имперский Пегас	8	3	-	4	4	3	4	2	6	Полет	35
Алтарь Войны	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Большая цель, Численность 5, Золотой Грифон, Мощь Сигмара	53
Боевой конь	8	3	-	3	3	1	3	1	5		35

Оригинальная книга: Рик Пристан **Иллюстрация на обложке:** Дэвид Галахер **Иллюстрации:** Джон Бланч, Алекс Бойд, Пол Денгтон, Дэвид Галахер, Карл Капникский, Йен Миллер и Адриан Смит. **Графический дизайн:** Пит Борлас и Алан Девис. **Скульпторы миниатюр:** Тим Адкок, Майк Андерсон, Колин Грейсон, Алекс Худстром, Эли Моррисон, Брайан Нельсон, Алан Перри, Майкл Перри, Стив Салех и Дейв Томас. **Команда 'Heavy Metal':** Филл Дуни, Пит Фолли, Нейл Грин, Нейл Лонгдаун, Дарен Латам, Кейт Робертсон, Аниа Веттергрэн, Кирстен Вилиамс. **Хоббийные материалы:** Дейв Эндрюс, Нейл Холдсон, Марк Джонс, Чад Миерзва, Доминик Мюррей и Адриан Вуд. **Производство:** Майкл Барсон, Марк Элиот, Дилан Оуэн, Марк Рейнор, Йан Стрикленд, Шон Тортла, Натан Вингер. **Специальная благодарность:** греческим плейтистерам, Мэту Варду, Грэхему Деви, Джереми Ветоку, Алану Мерриту.

Отпечатано в России

Произведено ООО «Астероид» (Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар д. 4/3, стр. 1, asteroid40k@yandex.ru) по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубининская, д. 45) по лицензии компании «Games Workshop», выданной ООО «Алегрис», 1-я редакция, Москва, 2006 год.
www.games-workshop.com www.warhammer.ru

АРМИЯ ИМПЕРИИ

Есть несколько методов составления армии Империи и ее покраски. Наиболее популярен метод составления армии из одной провинции Империи, когда все подразделения красятся в соответствии с единой цветовой схемой, отражающей геральдические цвета провинции. В этом разделе вы найдете изображения разнообразных подразделений и моделей, которые вы можете использовать в своей армии, а также краткий гид по геральдическим цветам разных провинций.



Штатные войска в этой армии покрашены в красное и белое, цвета Талабхейма.



В эту армию включены воска из разных провинций Империи, а также два отряда рыцарей и банда флагеллантов.

ГЕРОИ ИМПЕРИИ



Карл Франц может идти в бой с Рунным Клыкком.

▲ **Император Карл Франц** едет в бой на верном грифоне, Когте Смерти, одном из многочисленных боевых скакунов, которые находят свое место в Имперском Зоопарке.

▲ **Людвиг Шварцхельм** Первый Воин Императора



▲ **Мидденгеймский капитан** с двуручным оружием



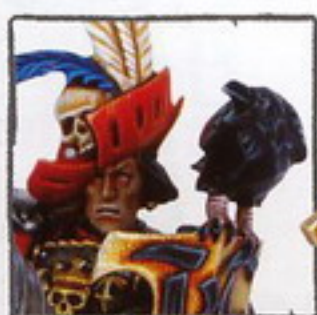
▲ **Генерал Империи** из провинции Виссенланд



▲ **Мариус Лейдорф** безумный Курфюрст Аверланда



▲ **Валмир фон Рауков**
Курфюрст Остланда, защитник
северных рубежей Империи



▲ **Имперский Генерал**
из Талабхейма, города кометы



▲ **Борис Тодбрингер**
Курфюрст Мидденланда,
гроза Леса Драквалд



▲ **Имперский Генерал**
в полных доспехах



▲ **Альдебранд Люденхоф**
Курфюрст Хохланда



▲ **Талабекландский капитан**
с пистолетом



▲ **Знаменосец Армии**
провинции Рейкланд

ШТАТНЫЕ ВОЙСКА



▲ Талабхеймский сержант



▲ Полк алебардщиков, ветеранов боев с пиратами Норски, из провинции Нордланд



▲ Виссенландский копейщик



▲ Мечник из Остланда



▲ Мушкетер из Хохланда



▲ Арбалетчик из консервативной восточной провинции Стирланд



▲ Меченосец Речного патруля Стирланда



▲ Аверландский арбалетчик



▲ Мечник, одетый в цвета Альтдорфа, самого богатого города Империи

▼ Полк мушкетеров из Нульна, города, в котором расположена инженерная школа Империи.



▲ Знаменосец

ОПОЛЧЕНИЕ



▲ Охотник



▲ Вольная рота
из Талабхейма



▲ Боец из
Мидденланда



▲ Боец из
Талабекланда



▲ Сержант
ополчения



▲ Сержант с
боевым молотом



▲ Сержант из
Рейкланда



Полк Талабхеймских алебардчиков с отделениями мечников и мушкетеров.

РЫЦАРСКИЕ ОРДЕНА



➤ **Рыцари Рейксгвардии**
Персональная свита Императора
Карла Франца



Настоятель ведет в бой свой полк



Рыцари Рейксгвардии несут на своих щитах персональную геральдику Императора



▲ **Курт Хельборг**
Гроссмейстер ордена Рейксгвардии



Рунный Клык Солланда был наконец возвращен в Империю, через много лет после того, как его захватил Горбад Железный Коготь в битве за Корону Солланда.

➤ **Рыцарь Сияющего Солнца**
Этот орден отличается блестящими черными с золотом доспехами.



➤ **Гроссмейстер**
Ордена Сияющего Солнца, несущий святыне символы арабской богини Мирмидии.

- **Рыцари Белого Волка**
Эти рыцари несут на плечах шкуры белых волков, возлюбленных богом Ульриком.



- ◀ **Гроссмейстер**
Ордена Белого Волка

- ▼ **Рыцари Пантеры**
Этот рыцарский орден был основан во времена Крестовых Походов в Аравию.



- ▲ **Гроссмейстер**
Ордена Пантеры



Рыцари Пантеры используют изображения этих экзотических тварей как свой символ и одеваются в их шкуры.

Артиллерия



▲ **Мортира**
с командой, одетой в цвета Талабхейма



▲ **Большая пушка**
основа артиллерийской мощи Империи



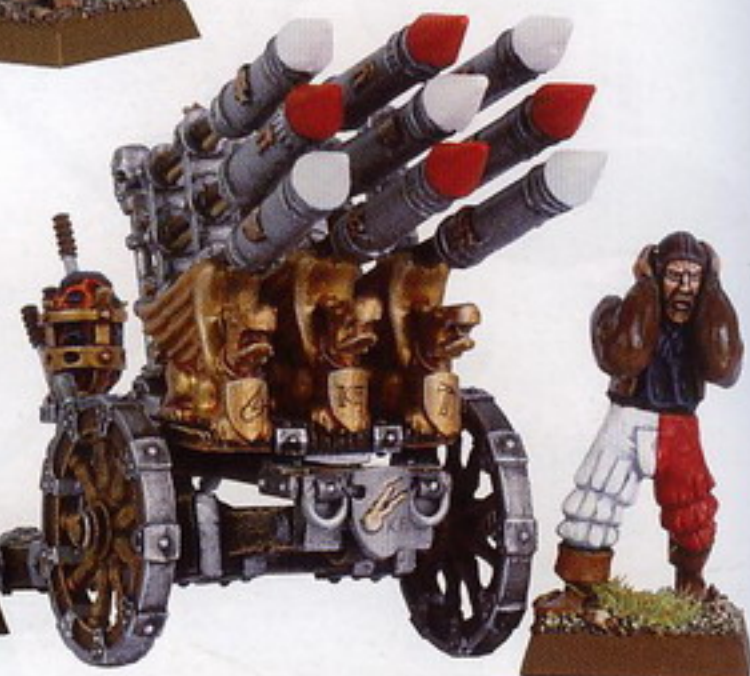
◀ **Залповая пушка
«Хеллбластер»**
самое смертоносное создание
Инженерного Колледжа



▲ **Мастер-Инженер**
с многоствольным мушкетом,
на механическом скакуне



▲ **Мастер-Инженер**
с многоствольным
пистолетом



▲ **Ракетная батарея
«Адский Шторм»**
наследие эксцентричного инженера
Германа Фолкстейна



▲ **Мастер-Инженер**
с многоствольным
мушкетом на плече



▲ **Мастер-Инженер**
с хохландской
дальнобойной винтовкой

ПИСТОЛЬЕРЫ И РЕЙТАРЫ

- **Пистольеры**
Молодые, горячие
дворяне, жаждущие
битвы и славы



▲ **Музыкант
пистольеров**

- **Рейтары**
Опытные ветераны, которые
пережили свои пистольерные
времена и теперь несут в бой
гораздо более смертоносное
оружие



▲ **Командир рейтаров**

ПАРОВОЙ ТАНК



Геральдика
Инженерного
Колледжа, вместе
с годом создания
Парового танка



Устройство
паровой машины

ДОППЕЛЬЗОЛЬДНЕРЫ



▲ **Полк Doppelsöldnerов**
из Талабхайма



▲ **Первый Воин**
Курфюрста

▲ **Аверландский**
допельзольднер



▲ **Мидденхеймский**
допельзольднер

▲ **Карробургский**
допельзольднер

БАНДЫ ФЛАГЕЛЛАНТОВ



▲ **Флагелланты** идут в бой, уверенные в том, что конец мира близок, и им нечего терять



ВОИНЫ-СВЯЩЕННИКИ СИГМАРА



Воинствующий священник с боевым молотом и щитом

▼ **Лютер Хусс**
Пророк Сигмара и праведный защитник веры



▲ Воинствующий священник с парными молотами



Воинствующий священник с двуручным молотом и святой реликвией



▲ Воинствующий священник со знаком Сигмара на щите

БОЕВЫЕ МАГИ

Яд Аль-Кахест обжигает даже плоть демонов



▲ **Бальтазар Гельт**
Высший Патриарх Колледжей Магии и мастер Алхимии



▲ Лорд-Маг Колледжа Света



▲ Маг Огненного Ордена



▲ Маг Серого Колледжа с Посохом Магии



▲ Маг Небесного Ордена

ЦВЕТА ИМПЕРИИ

Штатные войска Империи – это полки дисциплинированных и тренированных солдат, которые посвящают тренировкам каждый день своей службы. Каждая провинция, а также каждый крупный город Империи формирует свои полки штатных войск на деньги Курфюрста или Бургомистра, и каждая такая административная единица Империи одевает солдат в свои цвета.

Но, несмотря на такую попытку стандартизации, полки даже из одной провинции и даже солдаты в одном полку могут сильно различаться по цвету и стилю одежды. На этих страницах вы можете найти традиционные цветовые схемы некоторых провинций и городов Империи.



Остермарк. Практически полностью аграрная провинция Остермарк часто посылает своих солдат на помощь своим северным соседям – кислевитам – в их непрерывных битвах с мародерами с севера.



Талабекланд. Провинция Талабекланд находится в самом сердце Империи, и ее полки часто состоят из небольших отрядов тренированных и элитных солдат.



Альтдорф. Альтдорф – это богатейший город Империи, его солдаты одеваются в униформу самого высокого качества и несут в бой самое лучшее оружие, которое могут обеспечить кузницы лучших мастеровых Империи.



Остланд. Штатные войска Остланда славятся по всей Империи своим упорством и стойкостью. Символ Быка прекрасно отражает характер жителей этой провинции.



Мидденхейм. Солдаты Мидденхейма одеваются в униформу сине-белой расцветки. Как и большинство северян, они широкоплечи и высоки, и поклоняются Ульрику – богу войны, зимы и волков.



Хохланд. Жители Хохланда известны как охотники, промышляющие в густых лесах своей провинции, так что значительную часть армии этой провинции составляют смертоносно меткие мушкетеры.



Виссенланд. Виссенланд пережил за свою историю множество оккупаций разнообразными захватчиками, так что солдаты этой провинции славятся своей независимостью и тренируются с завидным фанатизмом и целеустремленностью.



Нордланд. Нордланд не очень густо заселен, так что штатные войска этой провинции проводят большую часть своей службы, патрулируя просторы своей земли, охраняя речные торговые пути и сражаясь с бандами северян.



Нульн. Нульн известен тем, что в нем расположена знаменитая Артиллерийская Школа Империи, так что солдаты Нульна одеваются в черную униформу, чтобы скрыть многочисленные следы черного пороха от пушек, бок о бок с которыми они чаще всего сражаются.



Аверланд. Одна из богатейших провинций Империи обязана своим богатством лошадям, которых используют по всей Империи. Солдаты Аверланда известны своей богато украшенной униформой.



Мидденланд. Эта пустынная провинция, самой большой достопримечательностью которой является лес Драквалд, известна также своим невыносимым климатом. Жители этой провинции предпочитают Сигмару Ульрика.



Талабхейм. Стены кратера, в котором расположен город Талабхейм, требуют многотысячной армии для защиты. Те солдаты, которые удостоились чести нести службу на стенах, отмечены символом кометы Сигмара.



Рейкланд (включая Карробург). Рейкланд – это большая, густонаселенная и богатая провинция. Традиционным цветом Рейкланда является белый, но некоторые полки обрели за свою долгую историю иные геральдические традиции: например, знаменитые Карробургские дошпельзольднеры (см. страницу 43).



Стирланд. Стирланд имеет репутацию бедного и консервативного захолустья. Солдаты этой провинции одеваются в самую бедную униформу и несут оружие самого низкого качества среди всех штатных полков Империи. Тем не менее Охотники Стирланда известны своей меткостью и доблестью по всей Империи.



АРМИЯ ИМПЕРИИ

Эта армия Империи собрана на 2000 очков (один из наиболее распространенных форматов игр и турниров Warhammer Fantasy Battles) и покрашена в цвета Та-лабхейма. Основу армии составляют штатные войска вместе со своими отделениями, допельзольднеры и флагелланты, а также ударный отряд рыцарей. Из героев, в дополнение к Генералу Империи, в армию включены капитан и воинствующий священник. Пушка и Мортира заставят противника идти на сближение с армией Империи, где их встретит сокрушительный огонь «Хеллбластера».

- 1 Банда флагеллантов** 210 очков
 Подразделение из 20 флагеллантов с цепями и Пророком Конца Света.
- 2 Доппельзольднеры** 230 очков
 Подразделение из 20 допельзольднеров в полных доспехах с двуручным оружием. Подразделение включает полную командную группу.
- 3 Пистольеры** 114 очков
 Подразделение из 5 пистольеров со связками пистолетов. Подразделение включает музыканта и Рейгара с многоствольным пистолетом.
- 4 Бруно Шепке, воинствующий священник Сигмара** 98 очков
 Бруно одет в тяжелые доспехи и несет двуручный молот.



**5 Мастер-Инженер
Отто фон Риттерберг** 100 очков
Отто едет в бой на механическом скакуне и несет ручное оружие и многоствольный пистолет.

6 Арбалетчики 80 очков
Отделение из 10 арбалетчиков, прикомандированных к подразделению мечников.

7 Мечники 145 очков
Подразделение из 20 мечников в легких доспехах, с ручным оружием и щитами. Подразделение включает полную командную группу.

8 Пушка 100 очков

9 Мортира 75 очков

10 Залповая пушка «Хеллбластер» 110 очков

11 Маркус Шиллер, капитан 83 очка
Маркус несет Знамя Армии. Он одет в полные доспехи и несет ручное оружие.

**12 Альбрехт вон Крейгхаус,
Генерал Империи** 184 очка
Едет в бой на лошади с броней. Альбрехт одет в Позолоченные Доспехи и несет Меч Мощи.

13 Рыцари Ордена Рейксгвардии 270 очков
Подразделение включает 10 рыцарей. Рыцари едут в бой на боевых конях с бронированием, одеты в полные доспехи, несут щиты, ручное оружие и рыцарские копыя. Подразделение включает полную командную группу.

14 Алебардчики 120 очков
Подразделение включает 20 алебардчиков в легких доспехах и с алебардами. Подразделение включает полную командную группу.

15 Мушкетеры 80 очков
Отделение включает 10 мушкетеров и прикомандировано к подразделению алебардчиков.





WARHAMMER ИМПЕРИЯ

«Три вещи делают Империю великой как она есть –
Вера, сталь и порох!»

Магнус Благочестивый

Со времени своего основания воином-богом Сигмаром Империя людей пережила многочисленные вторжения, эпидемии и гражданские войны. Две с половиной тысячи лет Империя выживала среди кровопролития, смерти и под волнами черной магии благодаря отваге и дисциплине своих солдат, вере своих священников и искусству своих мастеровых.

«Армии Молота Войны: Империя» – это одна книга из серии ей подобных. В каждой книге вы найдете описание истории и войск одной из армий Старого или Нового Света.

В этой книге вы найдете:

ЗЕМЛЯ СИГМАРА

Описание всех земель и угодий Империи, ее истории со времен ее основания, через огонь и смерть Вампирских Войн и ужасы Великих Войн с Хаосом до нынешней эры просвещения и процветания под рукой императора Карла Франца.

БЕСТИАРИЙ

Полное описание и правила для отважных солдат, на клинках которых стоит наша Империя, включая храбрых солдат Штатных полков, благородных рыцарей разнообразных Орденов, разрушительные боевые машины и фанатичных священников веры Сигмара. Жизнеописания легендарных воинов, таких как Рейхсмаршал Курт Хельборг и Великий Теогонист Волькмар, также включены в этот раздел.

ВОИНСКИЙ ЛИСТ

Полные правила того, как собрать и использовать на поле боя армии Империи.

АРМИЯ ИМПЕРИИ

Цветной гид по всему модельному ряду Империи, цветовые схемы разных провинций и пример собранной армии на 2000 очков.



Ищите книги из серии
«Армии Молота Войны»

- | | |
|----------------|---------------------|
| ☛ Звери Хаоса | ☛ Лизардмены |
| ☛ Бретония | ☛ Королевства Огров |
| ☛ Темные Эльфы | ☛ Орки и Гоблины |
| ☛ Гномы | ☛ Скейвены |
| ☛ Империя | ☛ Цари Гробниц |
| ☛ Высшие Эльфы | ☛ Вампиры |
| ☛ Орды Хаоса | ☛ Лесные Эльфы |

«АРМИИ МОЛОТА ВОЙНЫ» –
ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

WARHAMMER

СТРАТЕГИЧЕСКОЙ
ФЕНТЕЗИЙНОЙ ИГРЕ

Вы должны иметь экземпляр Книги
Правил Warhammer Fantasy Battles для
того, чтобы использовать содержание
этой книги.

ISBN 1-84154-799-9

ОТПЕЧАТАНО В РОССИИ

GAMES
WORKSHOP



РУССКИЙ



CITADEL
MINIATURES

www.games-workshop.com
www.warhammer.ru



4 612687 550219