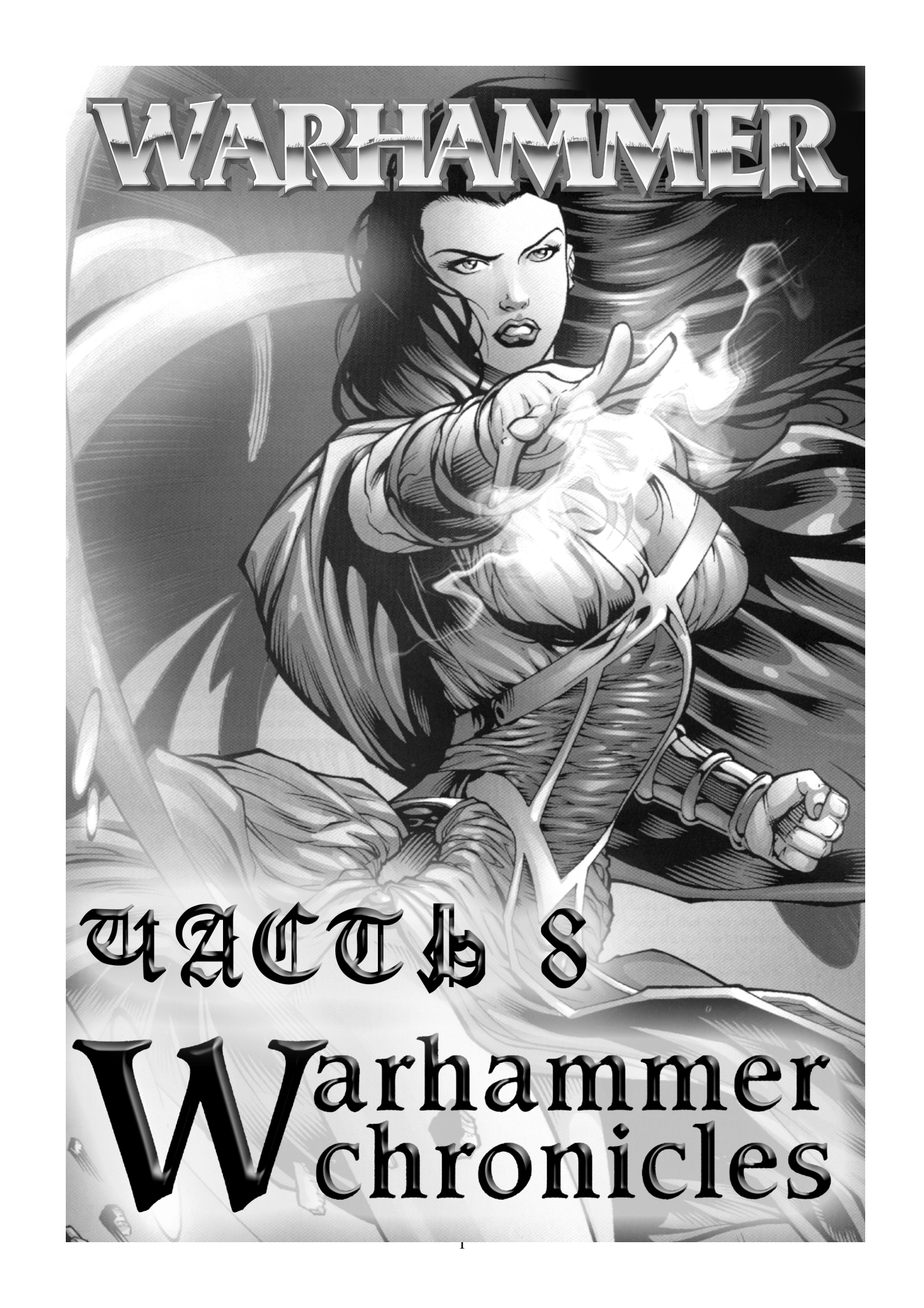




WARHAMMER

Volume 8

Warhammer chronicles

Warhammer chronicles

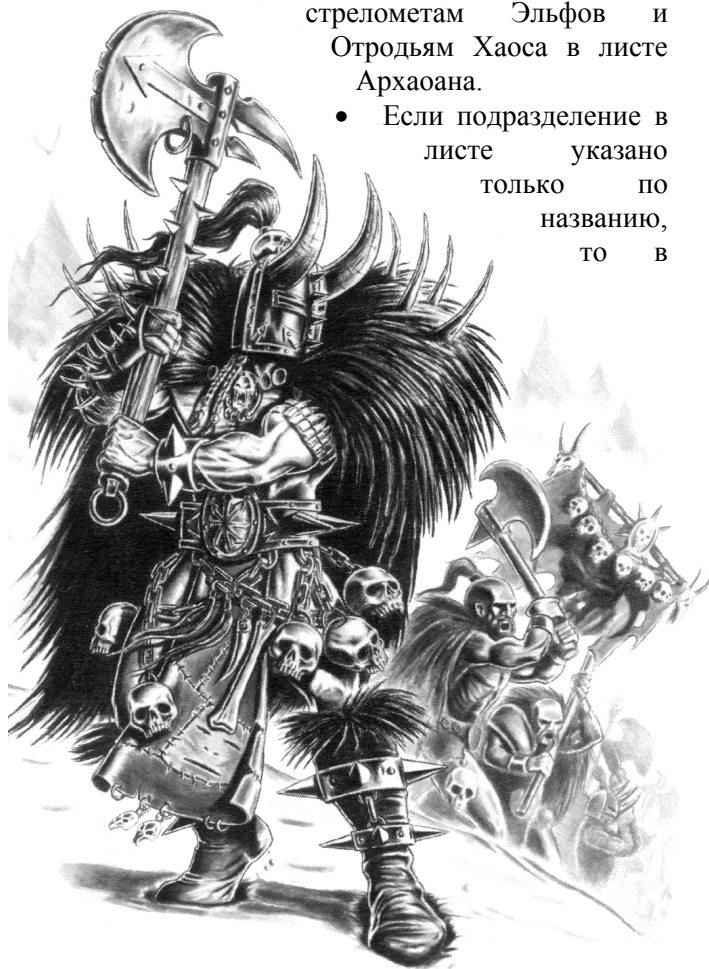
- Шторм Хаоса : Вопросы и ответы
- Потрошители Менгила Изувера
- Пограничный Патруль
- Воины Гиганты Кхемри
- Специальные персонажи : Сниктч
- Шторм Хаоса : Специальные персонажи
- Шторм Хаоса : Сценарии
- General's Compendium:
 - Многосторонние игры и союзники (глава 5)
 - Дополнительные Правила на осаду (глава 9)
 - Налеты (глава 9)
 - Бои в Городе (глава 9)
 - Живые корабли

Вопросы и ответы к книге Шторм Хаоса

Общие вопросы

- Все воинские листы в книге Шторм Хаоса остаются в силе как официальные до тех пор пока они не будут отменены, или по крайней мере до тех пор пока не будет переиздана родительская книга армий. То есть Воинский Лист Сильвании, скорее всего, будет отменен, как только будет переиздана Книга Армий Вампиров.
- Помните о том, что в вариантных листа Шторма Хаоса есть свои собственные ограничения на численность, которые не обязательно совпадают с ограничениями в основной книге армий. В частности в армии Мидденхейма Рыцари Белого Волка не 0-1, и в армии Сильвании Лорды Вампиры тоже не 0-1. Просто внимательно читайте листы.
- Подразделения, которые позволяют включать две модели как один выбор (например Многозарядные стрелометы Высших Эльфов) позволяют делать то же самое и в вариантных листах, если не указано обратного. Это относится к Копьеметалкам в листе орков, стрелометам Эльфов и Отродьям Хаоса в листе Архаона.

- Если подразделение в листе указано только по названию, то в



вариантном листе оно используется со всеми специальными правилами, которые описаны для этого подразделения в основной Книге Армий, даже если они более подробно не описаны в вариантном листе.

- Новые подразделения, магические предметы и другие дополнения и навыки могут быть использованы в основных армиях только в том случае, если это специально написано. То есть магические предметы в армии Культа Слаанеша могут быть использованы в основной армии темных Эльфов, а навыки Убийц Гномов не могут.

Орда Архаона

- Избранные также получают бесплатные командные группы, как и простые воины Хаоса.
- В обычной Смертной Армии хаоса Адская Пушка является 0-1 и занимает два слота редких подразделений. В армии Орды Архаона она не является 0-1, но все равно занимает два слота Редких подразделений.
- Как и все остальные боевые машины, Адская пушка не может в один ход двигаться и стрелять, если не указано обратного в ее специальных правилах.
- Если Адская Пушка нападает на дружественное подразделение, то это подразделение не обязано проходить тест на Ужас.
- Шестой результат Осечки для Адской Пушки действует только на те модели, в описании которых написано, что они маги. На такие модели как Воины Священники или Цари Гробниц этот результат не действует.
- Если у Адской Пушки к концу игры убили всю ее команду, то противник получает половину победных очков за нее. Если гибнет сама пушка, то противник получает полное количество победных очков, даже если команда останется жива.

Демонические легионы

- Гончие Плоти (flesh hounds) считаются в армии Демонических Легионов как обычные основные подразделения, они просто не считаются как истинные Основные подразделения.
- Бе`Лакор имеет 5 из шести заклинаний Темного Посланника.

- Крикуны, которые тащат колесницы Тзинтча, не могут делать свою атаку на пролете (slashing attack).
- Заклинание Школы Тзинтча Желтый Огонь действует на подразделения в армии демонических легионов так же, как и демонический дар Дьявольский Блеск, то есть дают подразделению магический спас бросок на 4+, вместо 5+. То же самое относится и к Проклятому Знамени (Blasted Standard).
- Демоническая кавалерия в армии демонических легионов подчиняется всем правилам для кавалерии. То есть на нее действуют те заклинания, которые действуют на кавалерию и против них МОЖНО использовать специальное правило Смертельный Удар. Следует иметь в виду что они ПОЛУЧАЮТ бонус в +1 к своему спас броску за то что они кавалерия. Этот спас бросок уже включен в 5+ спас бросок Кровавых Сокрушителей Кхорна.
- Если при использовании Специального правила «Смотри Снорри, Тролли» подразделение Убийц вступает в базовый контакт с подразделением противника, то это считается как обычное нападение за исключением того, что единственная доступная реакция на него это Держать Позицию.
- Модели в Братстве Гримнира являются Убийцами, и все правила для убийц применимы к ним в полном объеме.
- Атаки Пиратов Длинного Дронга не могут комбинироваться со специальными правилами для Убийц относительно того, что Убийцы всегда наносят раны на 4+.
- Талисманы Гримнира (Wards of Grimnir) могут быть использованы против заклинания, которые направлены на точку на столе или подразделение, которое находится в 6 дюймах от носителя талисманов, как это описано в правилах на них.

Армия Мидденхейма

- Вы должны специально указывать, что вы используете Осколок Сколла.
- Минотавры Боятся (как это описано в основной книге правила Warhammer) носителя плаща Анрехейра несмотря на то, что по идее они должны быть иммунными к страху.
- Арбалетчики и Мушкетеры не могут быть взяты как detachments, только как Родительские отряды.

Т'ердолобые парни Гримгора

- В вашей армии Т'ердолбых Парней Гримгора отменено ограничение о том, что на каждое подразделение Здоровяков (Big Uns) должно приходиться одно подразделение обычных орков. При желании вся ваша армия может состоять из Здоровяков.
- Любое подразделение Черных Орков и Здоровяков может нести магическое знамя, как описано в книге армии Орков и Гоблинов.
- Телохранители Гримгора могут иметь двуручное оружие без дополнительной стоимости и в обычной армии Орков и Гоблинов.
- Персонаж Черных Орков занимает два слота героев, если он едет в бой на колеснице.
- Идол Горка должен иметь базу размеров 100 на 75 мм.

Армия Гномьих Убийц Карак Кадрина

- Вы можете включать 0-1 Гоблинорезку в армию Псов Войны. Она занимает один слот Редких подразделений и один слот Героев.

Культ Слаанеша

- Дар Помазанника «Аватар Слаанеша» не позволяет Демонеттам перебрасывать тесты на Нестабильность.
- Помазанник может использовать магию, если одет в Доспех хаоса, магический доспех или если несет магический щит. В обычных доспехах или с обычным щитом он использовать магию не может.
- В армии Культа Слаанеша конных Демонетт следует использовать так, как они описаны в книге Warhammer Chronicles часть 4, а не так как они описаны в воинском листе Демонических Легионов.
- Подразделение Хладнокровных рыцарей МОЖЕТ использовать специальное правило знамени Тени Души (Soul Shadow) в тот раунд, когда оно провалило тест на Тупость.
- Подразделение, которое должно подчиняться правилу Бешенства не может использовать эффект Знамени Тени Души.

Армия Сильвани

- Если ваш Могильный Маркер сдвигается в зону расположения противника, то он там и остается.
- При использовании могильного маркера вы должны расположить первую модель в подразделении в 6 дюймах от маркера и не ближе чем в 1 дюйме от моделей противника. Если это невозможно, то подразделение не может быть поднято с этого маркера. Если вы используете маркер для пополнения уже существующего подразделения, то это подразделение должно располагаться не далее чем в 6 дюймах от маркера.

- Если вы используете Призывание Нехека для того чтобы поднять подразделение Волков, то вы все равно должны поднять 5 и более моделей волков. Если это не удастся, то считается, что заклинание не сработало.
- Вампиры в армии Сильвании, которые используют заклинания Призывание Нехека, вместо Зомби поднимают Сильванскую Милицию и вместо Скелетов призывают Сильванские вспомогательный войска. Новые подразделения могут иметь любое оружие из числа доступных для этих типов войск.
- Модели Сильванской Милиции вооружены щитом и могут нести либо копье, либо алебарду.

Бретонская Война Юного Рыцарства

- Боевые Пилигримы в армию Войны Юного Рыцарства включаются так же (с тем же составом и теми же опциями) как и в основную армию Бретонии.
- Армия Войны Юного Рыцарства должны обязательно иметь Знаменосца Армии и в нее можно включать дополнительного героя, как и в стандартную армию Бретонии.
- В Армии Юного Рыцарства Рыцари на Пегасах 0-1, если Генерал армии сам не едет в бой на Королевском Пегасе. В этом случае ограничение на 0-1 снимается.

Армия Клана Эшин

- Для заклинаний и других действий, которые не требуют линии видимости, ограничения правила «Под Покровом Ночи» не применимы. То есть вы можете использовать заклинания, не требующие линии видимости, против подразделений, которые вы не видите из-за правила «Под Покровом Ночи».

Морской Патруль Высших Эльфов

- Бретонская Армия получает свое Благословения Леди до того как будет отыгран дополнительный раунд стрельбы Морским патрулем.
- Если Морской Змей получает рану от атаки, которая не допускает бросок на регенерацию (например от огненной атаки) то он должен проходить тест на Лидерство так, как будто он провалил свой бросок на регенерацию.
- Корабельные Команды с копьями сражаются в три ряда, также как и копейщики Высших Эльфов.
- Подразделения не должны проходить тесты на панику от потерь, которые причинены во время дополнительного раунда стрельбы.

- Если два Морских патруля сражаются друг с другом, то перед началом дополнительных раундов стрельбы оба игрока должны кинуть кубик. Игрок, кинувший наибольший результат выбирает дно свое подразделение, и оно производит своей раунд стрельбы. Далее его противник выбирает одно свое подразделение, и оно тоже производит свой раунд стрельбы. И так далее по очереди игроки проводят свои дополнительные раунды стрельбы
- Герой Высших Эльфов в армии Морского патруля, который благодаря магическому предмету стал магом, не может использоваться для включения в армию Морского Змея. Для этого моту быть использованы только маги.
- Персонажи, которые выставляются на поле вместе с подразделениями, которые могут вести огонь в дополнительный раунд стрельбы, тоже могут стрелять вместе со своим подразделением, если им есть из чего.
- Во время дополнительного раунда стрельбы вы не можете вести огонь во фланг подразделений.
- **Исправление 1.** Армия Морского патруля Высших Эльфов может включать Гигантских Орлов (как они описаны в Книге Армий Высших Эльфов) как Специальное подразделение.
- **Исправление 1.** Во время дополнительного раунда стрельбы Морского Патруля Высших Эльфов ни одно подразделение противника не может быть обстреляно дважды, если все подразделения противника не обстреляны как минимум по одному разу. Ни одно подразделение противника не может быть обстреляно трижды, если все подразделения противника не обстреляны как минимум по два раза, и так далее.



ПОТРОШИТЕЛИ МЕНГИЛ ИЗУВЕРА

Потрошители Менгила Изувера это группа наемников Темных Эльфов, которые довольно широко известны в Старом Свете. На самом деле они несут несколько иное название, слово темных Эльфов, которым они себя называют при дословном переводе означает «Заживо Сдирающие Кожу с Человека». Они путешествуют по городам и весям Старого Света, скрываясь ото всех, и продавая свои способности к убийству тому, кто больше всего заплатит. В бою они одевают на себя свежие кожи тех несчастных, которых они убили.

Даже среди Дручии, расы, которая известна своей жестокостью и кровожадностью, кровавую и темную славу снискал Менгил из Клар Каронда. Он настолько умен и хитер, и настолько кровожаден, что многие темные эльфы считают его идеальным убийцей, примером на который должны равняться все темные эльфы с малых ногтей. В то время как каждый темный эльф готов перерезать горло любому кто встанет на его пути, желая обрести большую силу и власть, при условии, что это сойдет ему с рук, Менгил убивает ради самой радости убийства, и не задумывается о последствиях. Много раз он убивал доверенных союзников просто потому, что ему так захотелось, и многие думают, что он балансирует на самой грани безумия. Его считают опасно непредсказуемым и большая часть темных эльфов ни за что не пойдет с ним в битву бок о бок.

Отец Менгила, Краал Пожиратель Сердец, был одним из самых могущественных и жестоких дворян Клар Каронда. Его репутация безжалостного убийцы гарантировала ему высокое положение и всеобщее уважение в городе. Он часто придумывал для своих отпрысков тесты и проверки, что отсеять тех, кто был слишком слаб, для того чтобы продолжить славные традиции рода. Также он часто проверял верность своих детей самому себе, и убивал тех, кого подозревал в предательстве. Те, кто не выдерживал тестов и проверок, чаще всего погибали и их сердца приносились на алтарь Кхаине. Менгил был самым младшим сыном Краала и его старшие братья часто били его по приказу отца. Во время одного из тестов Краал выпустил в Черный Лес одного из своих пленников, могучего мародера с Севера, и дав ему меч и щит, приказал Менгилу догнать беглеца и убить его. В ледяном лесу юный Темный Эльф преследовал свою добычу, не будучи даже уверенным в том, что он охотник, а не жертва, и в конце концов настиг его. Несмотря на то, что Северянин был сильнее и выносливей, Менгил

был быстрее и искуснее. Убив мародера, Менгил напился его крови и вкусил его плоти. Потом он снял с человека его кожу, и вернулся в город, завернувшись в нее как в плащ. Эти подвигом он заслужил уважение отца и титул Свежеватель Людей.

То покровительство, которое Краал стал оказывать своему самому кровожадному и смертоносному сыну, вызывало зависть у его братьев. Не раз и не два Менгилу приходилось сражаться не на жизнь, а на смерть со своими братьями. В этих битвах он убил двоих своих братьев из трех. Он содрал кожу с тел своих противников и приказал доставить окровавленные тела своему третьему брату, как предупреждение.

Достигнув нужного возраста, Менгил вступил в ряды Корсаров, и его блестящая карьера на этом поприще омрачалась только его растущей психопатичностью и непредсказуемостью. В то время как большая часть капитанов наносила быстрые удары по выбранным целям, убивая защитников, захватывая пленников, и отступая, прежде чем противник сможет нанести ответный удар, Менгил напала в лоб, отказываясь отступать перед лицом превосходящих сил врага, и часто для атаки выбрал самую сильную армию врага. Несмотря на то, что в большинстве случаев одерживал победу, ибо он отличался яростью в бою, знанием тактики и большой силой личности, он привозил обратно весьма малое количество рабов, в основном потому что убивал большую часть тех, кого можно было бы захватить. Он сохранил свою привычку сдирать кожу с врагов, убитых им и замок его отца в Клар Каронде был украшен многочисленными трофеями, привезенными Менгилом со всех концов света. Тут следует отметить что такое его поведение было скорее мелким пятнышком на его огромной репутации в среде Дручии, и его привычка нападать на союзников также часто, как и на врагов, рассматривалась в благородных домах Наггарота скорее как забавная эксцентричность, а не проблема.

Более полувека Менгил лично возглавлял рейды группы Дручии, которая базировалась на Черном Замке Цитадель Злобы. Этот массивный замок некогда охранял юго-западную оконечность ныне затопленного Наггарита, до того как темная магия не позволила ему плавать по морю как кораблю. Сам Темный Лорд Клар Каронда поставил Менгила во главе войск Замка, сделав его тем самым одним из самых молодых Капитанов Работоторговцев среди Темных Эльфов. В течении последующих двадцати лет Цитадель Злобы заслужила черную ненависть Высших Эльфов, совершив несколько налетов на побережье Ультуана, а также Бретонии, Эсталии, Арабии и Норсии. Несмотря на то, что Менгил не привозил много рабов, его рейды вызывали такой ужас среди обитателей берегов, что его повелители оставались довольны результатом.

Некоторое время Цитадель Злобы контролировала вход в Тилеанское Море, охотясь на пиратов, контрабандистов и торговцев, не разбирая кто есть кто, и уничтожая крестьян на побережье Ремана и около пиратского острова Сартоса. Однажды, когда Менгил находился на берегу, Замок подвергся атаке быстроходных кораблей из Лотерна, и был вынужден уйти глубже в море, оставив Менгила и его банду на берегу. Капитан Замка, который знал что три его предшественника пали от руки Менгила, решил не подбирать непредсказуемого воина, и заявил всем, что он мертв. Менгил и его банда остались в Тилее. Поняв, что Замок за ними не вернется, банда Менгила двинулась в глубь страны, через леса и

Апуцинские Горы. Более года они охотились на крестьян и на торговцев, убивая всех подряд, пока в контакт с Менгилом не вступил один из наемников из Вареззо. После недолгих переговоров они заключили сделку. Так началась карьера Менгила как наемника, вернее как наемного убийцы. Его часто используют для того, чтобы сделать из его жертвы пример другим, ибо Менгил имеет привычку сдирать кожу со своих жертв и оставлять окровавленные тела весящими на деревьях или надетых на колья, воткнутые в землю. Во многих городах в весях Старого Света имя Менгила Изувера вызывает панический ужас. Их часто нанимают для убийств конкурентов или врагов. Такая жизнь пришлась Менгилу по душе, и он всего лишь несколько раз показывался в Наггароте, и то по делу, когда на работу его нанимали его собственные сородичи. В одно из таких посещений Менгил подработал на стороне, оплатив капитану Цитадели Злобы за то, что он его составил в Тилее. Не то что бы Менгилу не понравилась его новая жизнь, но все-таки порядок должен быть. Истории об участии этого несчастного темного эльфа до сих пор рассказывают в темных углах по всему Наггароту.

Иногда Менгил и его Потрошители выходят на поле боя, используя свои навыки скрытности и убийства во благо самых жестоких и беспощадных генералом Старого Света.



Потрошители Менгила Изувера

Для найма. Любая армия Warhammer, кроме Бретонии, Темных Эльфов, Высших Эльфов и Гномов может нанять Потрошителей как Редкое подразделение. Армии Темных Эльфов (включая вариативные, например Культ Слаанеша) и Армии Псов Войны могут нанять их как Специальное подразделение.

Стоимость. Менгил и пять Потрошителей, включая Знаменосца и Музыканта стоят 287 очков. Вы можете добавить в подразделение до 9 дополнительных Потрошителей за +19 очков за модель.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Менгил	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Потрошитель	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Вооружение. Ручное оружие, многозарядный арбалет Дручии и двуручное оружие. Менгил вооружен вместо арбалета многозарядным арбалетным пистолетом. Все оружие Потрошителей, включая стрелы арбалетов и пистолета, покрыты ядом, то есть все их атаки считаются ядовитыми.

Доспехи. Тяжелый доспех

Специальные правила

Ненавидят Высших Эльфов, Скиммишеры, Потрошители, Многозарядные Арбалеты, Знамя Калада.

Потрошители. Потрошители Менгила на зря получили свое имя. Они часто срезают кожи с павших врагов и носят их как плащу, подражая своему повелителю.

Потрошители никогда не преследуют убегающего противника, который был сломлен или в ближнем бою. За каждое подразделение, которое они сломали в ближнем бою или полностью уничтожили, они получают дополнительные 100 победных очков.

Многозарядный арбалетный пистолет. Пистолет Менгила является уменьшенной версией стандартного арбалета Дручии. Он имеет дальность 8 дюймов, силу 3 и имеет Многочисленные Выстрелы X 3. При стрельбе из этого пистолета игнорируются штрафы на попадание за движение и за дальнюю дистанцию.

Знамя Калада. Калад был одним из братьев Менгила. Он с детства демонстрировал натуральный талант в манипулировании силами Магии. Такие способности у мальчиков были запрещены эдиктом Короля Чародея, так что Менгил с удовольствием спустил шкуру со своего родного брата. Он использовал кожу брата как свое личное знамя. Столь силен был талант Калада, что его душа не покинула тело, и осталась жить в коже, прикрепленной к знамени. Магия знамени покрывает все вокруг во тьму, что дает Менгилу и его воинам прокрадываться под самым носом врага.

Знамя дает возможность выставляться отряду Менгила с использованием специального правила Разведчики. В дополнение подразделение, которое стреляет по отряду Менгила, получает дополнительный штраф в -1 на попадание. Это штраф возрастает до -2 на дальности более 12 дюймов.



Пограничный Патруль

Пограничный патруль это модификация правил Warhammer Fantasy Battles для небольших игр. Основной идеей этого модуля является быстрая игра, которую можно сыграть за пару часов. Также важно то что, что любой человек может собрать армию на 500 очков, потратив на это примерно 100 долларов, и покрасить ее за пару недель сидения вечерами. Игры по системе Пограничного патруля являются прекрасной отправной точкой для любого начинающего игрока.

Основные Правила

Все правила 6-ой редакции Warhammer Fantasy Battles применимы в полном объеме. Ограничения налагаются на организацию армии.

- Каждый игрок набирает армию на 500 очков
- Ваша армия должны включать ОДНОГО героя, который и будет вашим генералом. Этот герой не может быть знаменосцем армии, то есть в вашей армии вообще не может быть знаменосца армии.
- Армия должна включать не менее двух и не более четырех подразделений.
- Ваша армия должна включать минимум ОДНО подразделение из раздела Основных.
- Ваша армия может включать либо одно Специальное подразделение, либо одно Редкое подразделение.
- В вашей армии должно быть как минимум одно пехотное подразделение размером в 10+ моделей.
- Ни одно подразделение не может включать более 25 моделей.
- Ни одно подразделение не может нести магического знамени.
- Ни одна модель в армии не может стоять более 125 очков.
- Ваша армия может включать либо одну боевую машину, либо одну колесницу. Это подразумевается

одну модель, а не одно подразделение (например вы не можете взять два Эльфийских Стреломета, несмотря на то что их можно брать 2 в одном Редком подразделении).

Правила специфические для армий

- Армия Бретонии не обязана и не может брать Знаменосца Армии.
- Цари Гробниц должны брать Жреца Лича в качестве своего обязательного героя. Он же является генералом армии. Личь не может стоять более 165 очков.
- Армия Царей Гробниц не может иметь более одной колесницы.
- Младший Вампир может быть генералом армии Вампиров.

Игровые правила

- Игра ведется на столе размером 90 на 120 см (3 на 4 фута). На практике это половина обычного в наших клубах игрового стола.
- На столе следует разместить от 2 до 3 элементов ландшафта.



Сценарий 1 : Захват

Этот сценарий конвертирован из сценария из основной книги правил Warhammer, и прекрасно подходит для игр Пограничного патруля. Два экспедиционных отряда сошлись в стычке за важный объект, желая захватить его для себя и дать захватить его противнику. В играх вы можете использовать в качестве объектов домики, церквушки или просто одиноко стоящее дерево (под которым зарыт клад). Единственное что надо сделать перед боем, это четко определить границы объекта и те точки, от которых будет измеряться близость до него.

Поле боя

Стол имеет размер 90 на 120 см. Армии располагаются вдоль узких краев стола.

Цель боя располагается точно в центре стола.

Расположение

- Оба игрока кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат выбирает, на какой стороне стола он будет располагаться.
- Оба игрока кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат выбирает будет ли он ставить свои подразделения первым или вторым.
- Начиная с первого игрока игроки по очереди выставляют по одному своему подразделению, на ближе чем в 18 дюймах от зоны расположения противника.
- Персонаж выставляется на поле боя после всех остальных подразделений. Он может быть расположен отдельно, либо присоединенным к другому подразделению.
- Подразделения, которые могут использовать специальное правило Разведчиков, могут не выставляться вместе со всеми подразделениями. Вместо этого они выставляются на поле боя после того как оба игрока расставят свои подразделения, с использованием специального правила Разведчиков.

Кто ходит первым

Оба игрока кидают кубик, кинувший наибольший результат выбирает, будет ли он ходить первым или вторым. Игрок первым закончивший расстановку получает бонус в +1 к этому броску.

Длительность игры

Игра длится случайное количество раундов. В конце четвертого раунда киньте кубик, игра заканчивается на 1. Если игра не закончилась таким образом, то в конце пятого раунда снова киньте кубик, игра заканчивается на 1-2. И так далее до тех пор, пока игра не закончится.

Специальные правила

Нет

Условия победы

Победителем считается тот игрок, подразделение которого будет находится ближе всего к цели в конце игры. Бегущие подразделения, персонажи и монстры не считаются в этом отношении. Если оба игрока имеют подразделения на равном расстоянии от цели, то побеждает тот игрок, подразделение которого стоит в два раза больше чем соответствующее подразделение (имеются в виду подразделения рядом с целью) противника. В любом другом случае засчитывается ничья.

Сценария 2 : Фланговая атака

В этом сценарии силы обоих игроков разбиты на две части, одна из которых пытается совершить фланговый обход врага. Генерал должен правильно скоординировать действия обеих частей своей армии для того, чтобы добиться победы.

Поле боя

Поле боя имеет размер 120 на 90 см, то есть 48 на 36 дюймов. Войска располагаются вдоль длинных краев стола. Зоны расположения игроков имеют ширину в 9 дюймов и отстоят от коротких краев стола на 12 дюймов с обеих сторон.

Расположение

- Перед боем каждый игрок должен отделить не более трети своей армии (в очках) как фланговый отряд. Фланговый отряд должен стоять не менее 50 очков. Вы не можете разделять отряды между контингентами. Также каждый игрок должен записать в тайне от противника, с какого фланга выходит его фланговый контингент, с правого или с левого.
- Оба игрока кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат выбирает, на какой стороне стола он будет располагаться.
- Оба игрока кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат выбирает будет ли он ставить свои подразделения первым или вторым.
- Начиная с первого игрока игроки по очереди выставляют по одному своему подразделению, в своих зонах расположения.
- Персонаж выставляется на поле боя после всех остальных подразделений. Он может быть расположен отдельно, либо присоединенным к другому подразделению.
- Подразделения, которые могут использовать специальное правило Разведчиков, могут не выставляться вместе со

всеми подразделениями. Вместо этого они выставляются на поле боя после того, как оба игрока расставят свои подразделения, с использованием специального правила Разведчиков.

Кто ходит первым

Оба игрока кидают кубик, кинувший наибольший результат выбирает, будет ли он ходить первым или вторым. Игрок первым закончивший расстановку получает бонус в +1 к этому броску.

Длительность игры

Игра длится 6 раундов.

Специальные правила

Начиная с начала своего третьего раунда игроки начинают кидать кубики на прибытие своего флангового контингента. Фланговый контингент прибывает в третий раунд на 4+, в четвертый на 3+ и так далее. Подразделения флангового контингента прибывают из-за выбранного края стола так, как будто они преследовали противника за край стола. При этом они считаются начавшими свое движения более чем в 8 дюймах от противника, то есть могут маршировать без ограничений. Следует иметь в виду, что вы не обязаны выводить фланговый контингент, как только он стал доступен, вы можете вывести его на поле боя в следующие раунды.

Условия победы

Победитель определяется по победным очкам, как это описано в основной книге правила Warhammer.

Воины Гиганты Кхемри

Легенды Нехекхары рассказывают о древних временах, когда боги ступали по земле наравне со смертными, и им служила раса гигантов. По приказу могучего Сеттры, Личи начали искать пути снова призвать к жизни этих могучих существ, чтобы они служили новым повелителям мира.

Жрецы Личи отправились в далекие странствия в поисках знаний. Некоторые из них приходили в подгорные залы гномов, чтобы познать тайны из рунной магии. Некоторые искали встречи с теми немногими эльфами, которые еще жили по эту сторону океана. Со временем они вернулись и начали свои магические изыскания. Они познали тайны ветров магии и научились оживлять конструкции из кости, дерева и металла. Через свитки, которые они крепили к их костям, и иероглифы, которые они вырисовывали на их телах, они придавали этим существам видимость жизни. Эти создания ходили по земле и имели некоторое подобие грубого интеллекта, но они не имели собственной воли и были полностью покорны своим создателям. Ушабти встали на стражу храмов и гробниц и под песком до сих пор скрывается ужас Гробничных Скорпионов, которые оживлялись силой умершего Лича.

Величайшими такими созданиями стали костяные гиганты. Эти величественные воины-великаны ступали по полям сражений, вызывая в рядах врага ужас. Немногие могли противостоять этим монстрам, ибо они не знали усталости и боли. Они могли поглощать жизненную энергию тех, кого они убивали на поле боя, и могли прорезать огромную кровавую просеку в войске любого врага.

Вы можете включать этого модифицированного Костяного Гиганта в свою армию Царей Гробниц Кхемри как Редкое подразделение. Следует иметь в виду что эти правила вы можете использовать только с согласия вашего потивника или с разрешения организаторов турнира.

Костяной Гигант

210 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Костяной Гигант	6	3	2	6	5	6	1	4	8

Вооружение и доспехи. Ручное оружие и тяжелый доспех (общий спас бросок 3+)

Дополнения.

- Гигант может иметь одно оружие из следующего списка: дополнительное ручное оружие за +10 очко, гигантский лук за +30 очков, двуручное оружие за +15 очков, или же щит за +30 очков.

Специальные правила.

- Магическая Конструкция.** Гигант не является нежитью в полном смысле этого слова. Он представляет собой магического голема, который создан магией из костей гигантов, драконов и морских чудовищ. Они подчиняются всем правилам для Нежитей, за исключением того, что он распадается на 1 пункт меньше от результата боя. Например, если Гигант проиграл бой на 3, то из-за своего специального правила он получают только 2 раны. Если же он находится в 12 дюймах от Знаменосца Армии, то он получают 1 рану.
- Ужас.** Гигант излучает ужас, как описано в основной книге правил Warhammer.
- Большая Цель.** Гигант является Большой Целью, как описано в основной книге правил Warhammer.
- Неудержимая атака.** Гигант в атаке представляет собой жуткое зрелище, уничтожая все на своем пути. За каждое попадание в ближнем бою, которое успешно нанесло ранение, но до спас бросков за доспехи, гигант получает одну дополнительную атаку. Это применимо только в тот раунд когда Гигант нападет. То есть если гигант из 4 своих атак попал два раза, и оба раза успешно пробил, он получает две дополнительные атаки, даже если оба его ранения были отбиты доспехами противника.
- Гигантский лук.** Костяные гиганты носят луки, которые выпускают стрелы, длинной с человека. Гигантский имеет силу 5, дальность 48 дюймов, и наносит D3 раны при попадании. Он прошивает ряды так же, как стреломет. Следует иметь в виду, что гигантский лук НЕ игнорирует спас броски за доспехи как стреломет. Гигант может двигаться и стрелять из своего лука в один ход. К нему так же применимо правило «Стрелы змеи» как к любой другой модели в армии Царей Гробниц.
- Стрелы Змеи.** Ряды войск Царей Гробниц двигаются вперед неумолимо и без нарушения порядка, и их стрелы сыплются с небес как смертоносный дождь. Модели нежитей в армии Царей Гробниц не учитывают ни отрицательные, ни положительные бонусы на попадание при стрельбе.



Сехенесмет, Визирь Куатара

Прежде чем проклятие Нагаша накрыло земли Нехекхары, Куатар был городом, известным как центр поклонения богам Кхемри. Куатар так же носил титул Белого Города, и располагался в устье широкого прохода в горах, который был известен как Долина царей. Здесь великие статуи богов стояли на страже Долины, и любой путник, который желала преодолеть ее, должен был зайти в город и отдать должное многочисленным храмам города. Куатар был единственным городом, в котором не было Царя, и им правил жрецество. Глава жрецов города и фактический его правитель, носил титул Визиря.

Ныне Куатар лежит в руинах, разрушенный предательством Нагаша. Этот некогда прекрасный город, теперь пустыня и по его улицам ходят только не нашедшие покоя призраки. Когда ветер принес проклятие Нагаша, все жители города заразились страшной болезнью. Она высушила их кожу, заставила раздуться их тела, и все они захлебнулись собственной кровью. Улицы заполнились телами погибших, и в конце концов в пределах города не осталось ничего живого. Теперь Куатар известен как Город Трупов, и только одно существо живет в его пределах.

Это Сехенесмет, последний визирь Куатара, великий маг и артифицер. Он единственный кто пережил чумы Нагаша и провел многие столетия, восстанавливая свой прекрасный город. Так как Личи не хоронили вместе с собой полки солдат, так что в распоряжении Сехенесмета было мало солдат. Вместо этого он создал огромный легион Ушабти, Костяных Гигантов и Скорпионов, которые служат ему. Вместе со своей магической армией он продолжает хранить вход в Долину Царей.

Теперь Сехенесмет достиг вершины своей силы, и сумел вплавить свое тело в корпус костяного гиганта. Он шагает по миру на ногах, подобных колоннам, и по его телу течет невероятная сила. Соединяя в себя магию и физическую силу, Сехенесмет неудержимый противник на поле боя.

Вы можете включать в свою армию Царей Гробниц Высшего Жреца Куатара Сехенесмета, как специального персонажа. Он занимает слот Лордов и Редких подразделений в вашей армии. Он должен использовать только так, как описано ниже и не может получать дополнительного оснащения и вооружения. Он может использоваться только по взаимному согласию обоих игроков.

Сахенесмет

595 очков

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Сахенесмет	6	4	2	6	5	6	2	4	9

Вооружение. Сахенесмет несет Священный Посох Шепеша.

Доспехи. Сахенесмет одет в тяжелый доспех, что дает ему 3+ спас бросок.

Специальные правила.

Личь. Сехенесмет соединяет в себя силу Костяного Гиганта и мудрость Высшего Лича Жреца. Все правила для Костных Гигантов И Жрецов Личей применимы к нему.

Магическое сопротивление. Сехенесмет и все подразделения Царей Гробниц в 12 дюймах от него имеют Магическое Сопротивление (2).

Армия Куатара. Если вы включаете в вашу армию Сехенесмета, то следующие правила применимы к вашей армии.

- Сахенесмет является Генералом и Иерофантом в вашей армии. Вы не можете включать других персонажей.
- Основные подразделения: Гробничные Скорпионы, Ушабти, 0-2 Гробничные Стаи, 0-2 Воины Скелеты.
- Специальные подразделения: Костяной Гигант, Легкая Кавалерия, Тяжелая Кавалерия.
- Редкие подразделения: Катапульта Воющих Черепов, Каррионы, Колесницы.

Магические предметы.

Священный Посох Шепеша.

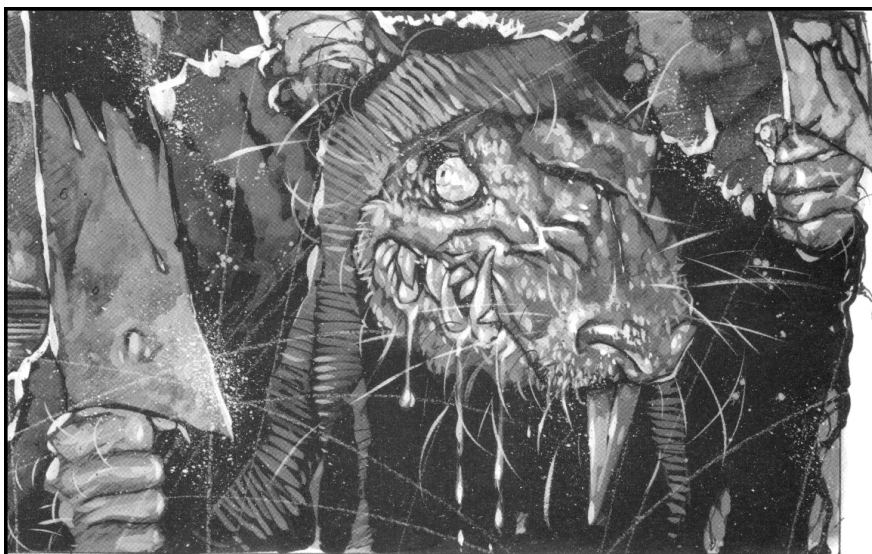
Сахенесмет собрал все ритуальные предметы из храма Шереша, бога подземного мира, и переплавил их, для того чтобы сделать себе этот посох. Этот посох сделан в форме крюка, как посох которым Шепеш собирает души для своего мира, и в посохе заключена сила жизни и смерти.

Священный Посох Шепеша может быть использован в ближнем бою как двуручное оружие. Записывайте количество ран, которое нанесено Посохом, считается что они сохранены в посохе. В магическую фазу Царей Гробниц посох может быть использован для того, чтоб сотворить связанное заклинание, которое нельзя разрушить. Заклинание использует до всех Ритуалов Сахенесмета. Это заклинание является магической стрелой с дальностью 24 дюйма, которая наносит количество попаданий с силой 4, равное количеству нанесенных посохом ран. Посох может быть использован только раз в фазу, и как только он используется, количество ран в посохе обнуляется. Посох может быть использован снова, как только им будут нанесены новые раны.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОВЕЛИТЕЛЯ СМЕРТИ

Мастер Смерти Сниктч, Старший Ассассин Клана Эшин



На фоне смерти и разрушения, которые несут с собой орды Архаона, проявила себя и более тайная, но от того не менее смертельная опасность. Все большее число имперских офицеров становятся жертвами невидимого убийцы. Часто они погибают буквально под носом у своих собственных телохранителей. Для невидимого клинка убийцы нет никаких преград – капитан-маршал Рыцарей Вечного Света был найден в своей спальне с перерезанным горлом несмотря на то, что его покои располагались на вершине самой высокой башни укрепленного замка Ордена. Двери и окна в его комнате были плотно закрыты изнутри, и единственный путь, которым можно было бы попасть в его комнату, располагался на вершине 500-метровой отвесной стены башни. Часто вместе с важными персонами находят мертвыми и их телохранителей, многие из которых часто даже не успевают извлечь свое оружие. Среди высшего эшелона Империи стремительно распространилась эпидемия паранойи, ибо многие верят в то, что ассассин может наносить свои смертельные удары где пожелает. Эти смерти сильно беспокоят Императора Карла-Франца, так как в его столице множество важных и необходимых ему послов из Бретонии, от высших Эльфов и от Гномов. Смерть любого из послов может сильно пошатнуть альянс Сил Света.

Адепты скейвенского Клана Эшин ответственны за смерть многих сотен генералов, принцев и дворян по всему Старому и Новому свету. Их следы практически невозможно обнаружить, и они совершают свои убийства в самых трудных и невероятных условиях. Ассассином, который вызывает наибольший страх среди всех, даже среди самих скейвенов, является Мастер Ассассин Клана Эшин: Повелитель Смерти Сниктч.

За последние годы многие таинственные и поражающие воображение убийства были приписаны его имени. Рассказывают, что он обитал в подземных чертогах Караз-а-Карака в течение полной зимы, охотясь за обитателями этой гномьей твердыни. Сколько гномы не обшаривали переходы этой самой древней и хорошо защищенной крепости, они не могли загнать ассассина в угол. Многие благородные гномы постриглись в члены

культа Убийц от позора, ибо никто не мог поймать юркую крысу, и даже самые бдительные охранники оказывались обманутыми и убитыми. Высший Король Торгрим потерял двух своих сыновей и любимую дочь под клинками Сниктча, и несмотря на это гномы даже ни разу не видели его по настоящему. Никто не был разозлен смертями своих детей больше чем сам Высший Король, и его гнев был еще более невыносим, из-за того что он не знал, чье имя ему заносить в Книгу Злопамяти. Сниктч был занесен в нее под именем Гарктхаг-Трок, что в переводе с гномьего значит «демон-убийца предвечной тьмы». Король приказал запечатать ворота города, чтобы не выпустить убийцу, ибо верил

в то, что никто не может скрываться вечно. Но и это не помогло. Однажды гномы обнаружили, что один из тайных входов в город был открыт изнутри, и все его стражи погибли. Каждый из них получил всего лишь одну метательную звездочку в горло.

Другие легенды гласят, что Сниктч убил известного и возлюбленного по всей Бретонии Рыцаря Грааля Борагильда Л'Ангвиля, победителя многих битв. Против всех кодексов рыцарства его позвоночник был перебит одним ударом в спину, когда он преклонял колени для молитвы в одной из часовен своего замка. Его смерть горько оплакивалась по всей стране.

Повелитель Смерти стал тем, кто воплотил в жизнь возвышения клана Мурс и ослабление клана Скрире. Слухи, которые циркулируют по Скейвенблайту, гласят, что высокомерие и жажда власти Повелителя Распада Морскитара, владыки Клана Скрире, вызвало неудовольствие другого Лорда Распада и Ночного Лорда Клана Эшин, Сника. Это привело к тому, что Сниктч, по приказу своего Ночного Лорда, убил несколько важных крыс Клана Скрире, что сильно его ослабило.

Многие верят в то, что последние годы Сниктч провел в далеком Катае, где он впервые обучился своему смертоносному искусству. Здесь он оттачивал свои способности, добиваясь совершенства. Говорят что достигнув высот своего мастерства, он убил своего древнего учителя, что является обычной практикой в среде Клана Эшин.

И теперь, когда орды Архаона рвутся на юг, Сниктч вернулся в Старый Мир. Но он вернулся не один. На далеком востоке он воссоздал древнюю школу Тριάд, где лично воспитывал команды связанных между собой ассассинов, по три крысы в каждой.

Чего точно желает добиться Сниктч и его Триады в этой войне пока не понятно. Известно что Сниктч лично встречался с Тротом Нечистым и купил у клана Творцов их самое последнее творение, огромных крыс кротов, которые способны прокапывать широкие туннели в земле за очень короткое время. Для чего клану Эшин понадобились эти твари, остается загадкой. Некоторые

считают, что клан Эшин заключил союз с силами Хаоса и готовится сражаться с Империей изнутри. Некоторые уже высказывают предположения, что Сниктч планирует появиться в самый разгар одной из решающих битв и обратить ее к победе одной из сторон. Многие фанатики, из тех, кто считаются Вальтена воплощенным Сигмаром, пророчествуют, что Сниктч ищет смерти юного аватара. На самом деле попытки убить Вальтена уже были, но все они провалились благодаря верности и самоотверженности тех, кто окружал юношу. Многие так же верят в то, что целью Сниктча является Карл Франц. Как бы то не было, вне всякого сомнения то, что тот, на кого открыл охоту сам Повелитель Смерти Сниктч, может смело готовить себе могилу, ибо от его клинков спасения нет.

Ваша армия Скейвенов может включать Сниктча как специального персонажа. Он может быть использован только так, как описано ниже и не может получать дополнительного оснащения и магических предметов. Он не может быть генералом обычной армии Скейвенов, но обязан быть генералом в армии Клана Эшин. Полное описание Армии Клана Эшин смотрите в книге Warhammer Chronicles часть 7.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A
Сниктч	7	9	6	4	4	3	10	4

Очки. 515 очков

Вооружение. Плачущие Клинки, дымовые бомбы.

Доспех. Нет

Специальные правила.

Ассассин Суприме. Сниктч является Старшим Ассассином Клана Эшин, и все его способности Ассассина развиты в большей степени, чем у любого другого. Никто не может чувствовать себя в безопасности, если Сниктч ищет его смерти. Сниктч может использовать следующие специальные правила: Разведчик, Скрытая расстановка (как это описано в правилах на Скейвенских

Ассассинов в книге армий Скейвенов) и Смертельный Удар.

Сенсей. Сниктч командует армией клана Эшин в Старом Свете и часто лично ведет ее в бой. Сниктч всегда является Генералом армии, если он используется в армии Клана Эшин и все правила на Сенсея применимы к нему в полном объеме. Следует иметь в виду, что он может давать свое

лидерство только в том случае, если он не Скрыт.

Уклонение. Повелитель Смерти обладает невероятной подвижностью и ловкостью. Он может уклоняться от пуля и брать стрелы из воздуха так, как будто они висят в нем. Сниктч имеет 4+ магический спас бросок.

Магические предметы

Плачущие клинки. Такие клинки покрыты особым кислотным ядом, который прожигает кожу и проедает доспехи. Сам металл клинков пропитан ядом, и он сочиться из него. Клинки дают бонус в +1 к силе носителя, и за каждое успешное ранение жертва получает D3 ран, вместо одной. Сниктч несет целых три клинка, два в лапах и один в хвосте, что дает ему бонус в +2 к атакам (итого всего 6 атак).

Шурикены из варпкамня. Эти шурикены сделаны из металла, с добавлением пыли варп камней. Любая царапина такими шурикенами смертельна. Сниктч может метать до 4 таких шурикенов в раунд. Шурикены считаются метательным оружием с дальностью 10 дюймов, силой 5 и за каждую рану они наносят D3 раны.

Плащ теней. Этот плащ соткан темными эльфийками из волос врагов, убитых лично Сниктчем. Что было отдано за такое магическое сокровище, остается тайной. Для того, чтобы подразделение могло стрелять по Сниктчу или использовать против него магию, вы должны кинуть D6, на 5+ вы можете делать то, что задумали. На 1-4 подразделение не смогло увидеть Сниктча и может выбрать другую цель. Плащ не имеет эффекта, если его носитель находится в подразделении.

Наручи силы. Связанное заклинание, сила 4. Если ударить этими наручами друг о друга, то они наполняют носителя невероятной силой. Если связанное заклинания успешно прошло, то сила Сниктча удваивается (и становится равной 9, +1 за плачущие клинки) до начала следующей магической фазы игрока Сниктча.



Вальтен, Первоизбранный Сигмара

Ваша армия Империи может включать Вальтена как Лорда. Он занимает два слота Лордов.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вальтен	4	7	5	4	4	3	5	4	9
Алтандин	9	4	0	4	3	3	5	2	7

Очки. 560 очков (510 за Вальтена и 50 за Алтандина)

Вооружение. Вальтен несет в бой Гхал Мораз – Молот Сигмара, и одет в Доспех Молотодержца.

Скакун. Вальтен едет в бой на эльфийском скакуне, Алтандине.

Специальные правила.

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

Воодушевляющее присутствие. Вальтен не является командиром и лидером, но само его присутствие на поле боя поднимает дух сражающихся. Видя, как он крушит одного врага за другим, солдаты империи наполняются храбростью и отвагой. Раны, нанесенные Вальтеном, считаются к результату боя не только в том бою, в котором принимает участие Вальтен, но и во всех ближних боях в 12 дюймах от Вальтена.

Следует иметь в виду, в 12 дюймах от Вальтена считаются раны до их умножения за Гхал Мораз. То есть, если Вальтен нанес три успешных ранящих попадания, то все дружественные подразделения в 12 дюймах от него получают бонус в три раны, даже если этими тремя попаданиями Вальтен на самом деле нанес 9 ран (по D3 за каждое ранящее попадание). Но помните, что в том бою, в котором Вальтен принимает непосредственное участие, учитывается полное количество нанесенных им ран, после умножения, в соответствии с общими правилами.

Также Вальтен может быть генералом армии только если он имеет наибольшее лидерство среди персонажей армии. Если



есть персонажи, у которых лидерство равно лидерству Вальтена, то один из этих персонажей должен быть генералом. Даже если Вальтен является генералом армии, подразделения в 12 дюймах от него не могут использовать его лидерство для своих тестов.

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

Доспех Молотодержца. Этот доспех был создан гномами более двух с половиной тысяч лет назад для Воина-Короля Сигмара, но Молотодержец никогда не предъявлял прав на него. На доспех нанесено множество рун, которые защищают носителя.

Доспех Молотодержца дает спас бросок за доспех н 2+ и Магическое Сопротивление (2). Никакие модели в базовом контакте с носителем Доспеха не могут использовать магию или предметы со связанными заклинаниями.

Алтандин. Алтандин это эльфийский скакун, которого подарили эльфы воплощению Сигмара. В бою он считается как Монстр, и его профиль приведен выше. Благодаря Итилмаровому Бардингу он имеет 5+ спас бросок за доспехи без штрафа к движению.

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

Носитель молота получает +2 к атакам, все его атаки наносят раны автоматически и от них не применимы спас броски за доспехи. Каждое ранение от Гхал Мораза наносит D3 ран.

Примечание. Во время событий, известных в истории как Шторм Хаоса, Гхал Мораз всегда нес в бой Вальтен. Если в одной армии присутствуют Карл Франц и Вальтен, то Карл Франц должен быть вооружен Рунным Клыком.



Ар-Ульрик Эмил Вангейр, Высший Жрец Ульрика.

Любая армия Империи или Культа Ульрика может включать Ар-Ульрика Вангейра как Специального Персонажа. Он занимает слот Лордов и должен использоваться так, как описано ниже, и не может получать дополнительного оснащения и вооружения.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ар-Ульрик	4	5	3	4	4	3	5	4	9

Очки. 325 очков

Вооружение. Волчий Доспех, Молот Сколла, Ледяной Кинжал, Клык Зимнего Волка.

Волчий Доспех. Волчий Доспех дает 4+ спас бросок за доспехи, 5+ магический спас бросок и Магическое Сопротивление (1).

В дополнение подразделение, к которому присоединяется Вангейр免疫 к огненным атакам.

Молот Сколла. Это оружие также известное как Молот-топор Сколла. Молот Сколла всегда считается магическим оружием. Перед каждой битвой киньте D6 для того, чтобы определить, какую силу дал Ульрик носителю топора на эту битву. На 1-3 молот дает носителю бонус в +2 к силе. На 4-5 носитель может использовать специальное правило Смертельного Удара. На 6 Молот дает носителю бонус в +2 к силе и бонус в D3 атак в тот раунд, когда носитель совершает нападение.

Ледяной Кинжал. Ледяной Кинжал это не оружие, а талисман Ульрика, который отображает смертельную силу зимы. Жрец может прибавить к силе своей молитвы Бонус за ряды подразделения, к которому он присоединился. Только один кинжал может быть использован таким образом.

Клык Ледяного Волка. Одноразовый предмет. Клык Ледяного Волка это зубы самых больших волков

Драквалда, которые благословлены самим Ар-Ульриком. Говорят что такие талисманы обладают большой силой и усиливают молитвы Жрецов. Жрец может использовать Клык при объявлении использования Молитвы. Молитва считается сотворенной с непреодолимой Силой, так же, как заклинание.

Специальные правила.

Вангейр является верным последователем Ульрика и подчиняется специальному правилу Сокрушения Слабых, как и все жрецы Ульрика. Это правило описано в описано армии Культа Ульрика в книге Warhammer Chronicles 5. Также Вангейр может использовать Молитвы Ульрика.

Благорасположения Волчьего Бога. Ар-Ульрик это самый верный и самый могучий слуга Ульрика в реальном мире. Бог Зимы и Волков смотрит на него с доверием и гордостью. Ар-Ульрик может использовать две молитвы в раунд (правда при этом он не может успешно использовать в один раунд две одинаковые молитвы) и дает два кубика разрушения заклинания в пул армии. Его молитвы, которые Остаются в Игре не рассеиваются, если он пытается использовать другую молитву. Это означает, что Ар-Ульрик может иметь в игре несколько молитв.



Боргут Мордобой

Нечасто Гримгор оказывается впечатленным доблестью и силой другого орка. И еще реже можно встретить случаи, когда Гримгор просто не убивает такого индивида, просто так, для порядка. Боргут Мордобой и стал одним (и единственным пока) таким исключением. Он впервые попался на глаза Гримгору тогда, когда орочий воевода вел в Карак Унголе непрекращающуюся войну против Скейвенов клана Творцов. Гримгор уже пресытился убийством крыс и теперь окидывал мир кровожадным взглядом, выискивая для себя более интересный и захватывающий спорт. Именно в этот момент до него и дошли слухи о другом орочем воеводе, который смог повторить его подвиги в Адской Яме. Одержимый любопытством, Гримгор отправился посмотреть на этого орка. Он встретил Боргута в тот

момент, когда тот врезался в строй самых больших Ратогров, которых Гримгор когда-либо видел, одновременно убивая десятки крыс ударами своей чопы. Боевая доблесть Боргута впечатлила Гримгора, и ему понравилось то, как Боргут наслаждается самой схваткой. Можно сказать, что он почувствовал в нем родственную душу. Когда Гримгор покинул Карак Унгол для своего похода по другую сторону Гор Края Мира, Боргут был с ним рядом. Сам по себе Боргут это простое существо, грубое и прямое – короче наиболее типичный орк из всех. Он сам вырос в орде Гримгора, и зеленый убийца для него живое воплощение Горка, пример для подражания. Его верность Гримгору абсолютна, ибо как можно предать бога.

Ваша орочья армия может включать Боргута как Специального персонажа. Он занимает два слота Героев. В армии Твердолобых Ребят Гримгора он занимает один слот Героев. Он должен использоваться так, как описано ниже и не может получать дополнительного оружия или магических предметов. Если в армии нет Гримгора Железнодорожного, то Боргут автоматически становится Генералом армии.

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

Очки. 175 очков

Вооружение. Чопа, Тердолобый топор Рока, Хороший доспех Мертвого Дрога.

Чопа. Обычно персонажи не могут использовать обычное оружие вместе с магическим, но этот персонаж является исключением. Чопа дает Боргуту дополнительную атаку за дополнительное ручное оружие, но не дает никаких других бонусов.

Тердолобый топор Рока. Этот топор Боргут взял с тела одного из своих подручных, после того как тот пытался скинуть его с места Босса. Сам топор просто искриться орочьей магией. Он дает бонус в +1 к Силе Боргута и в дополнение сам Боргут (и только он) считается находящимся под действием заклинания Gork'll Fix It.

Хороший доспех Мертвого Дрога.

Доспех дает 1+ спас бросок за доспехи, который не может быть улучшен.

Специальные правила.

Боргут Игнорирует Панику от Зеленокожих и Подавляет Враждебность, как это описано в Книге Армий Орков и Гоблинов на странице 6.

Мордобой. В поединке любимым ударом Боргута является удар головой, который он может нанести не только своему противнику, но даже дракону, на котором его противник едет. В Поединке Боргут может сделать одну

дополнительную атаку головой, которая отыгрывается до всех остальных атак в эту фазу ближнего боя. Эта атака имеет силу 7, и если Боргут успешно наносит рану этой атакой, то его противник до конца этой фазы ближнего боя имеет WS1 и всегда бьет последним, вне зависимости от порядка нападения, инициативы и магических предметов. Если его специальная атака убивает противника, то Боргут все равно может нанести свои остальные атаки, для того чтобы получить большой Оверкилл.

Держи своих друзей рядом с собой. Боргут это самый доверенный лейтенант Гримгора, если это слово вообще применимо к двум Черным Оркам. В начале битвы Боргут должен быть выставлен не далее, чем в 12 дюймах от Гримгора.

Делайте, как я сказал и как я делаю. Боргут прошел с Гримгором все его многочисленные битвы и сражения, и он был одним из выживших в титанической битве с Кромом Завоевателем. Его опыт очень велик, и многие орки учатся у него искусству боя на свой орочий лад. Если Боргут в начале битвы выставляется в отряде простых орков, то этот отряд считается отрядом Здоровяков. Следует иметь в виду, что это не стоит никаких очков, но Боргут должен оставаться с этим подразделением на всю игру.



Унгрим Железный Кулак, Король Убийца Карак Кадрина

Унгрим Железный Кулак может быть включен в вашу Гномью армию либо в армию Гномьих Убийц как специальный персонаж. Он занимает один слот Лордов и один слот Героев. Он может быть использован только так, как описано ниже и не может получать дополнительного оснащения и магических предметов. Он должен быть генералом армии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Унгрим	3	7	4	4	5	3(4)	5	4	10

Очки. 465 очков

Вооружение. Унгрим вооружен Топором Драго, одет в Драконий Плащ поверх громрилового доспеха и несет Корону Убийц.

Драконий Плащ. На шкуру дракона нанесены Мастер Руна Злобы (+4 магический спас бросок), руна Горнила (иммунность к огненным атакам) и Руна Удачи (один перерос D6 кубика за битву).

Топор Драго. На топор нанесена Мастер Руна Убийства и Руна Парирования. Любая рана, нанесенная топором, наносит D6 ран вместо одной и один противник в базовом контакте с носителем топора (по выбору игрока гномов) теряет одну из своих атак. Это не оказывает влияния на специальные атаки типа атак Фанатиков Гоблинов или Спец атака Тримена.

Корона Убийц.

Корона несет Руну Стойкости (+1 рана в профиле) и руну Камня (которая увеличивает спас бросок до 3+).

Специальные правила

Король Убийц. Унгрим является убийцей и подчиняется некоторым правилам для убийц, которые описаны в Книге Армий Гномов. Он Непоколбим и Ненавидит Зеленокожих. Остальные правила к нему не применимы.



Гарагрим Железный Кулак искупитель грехов предков

Гарагрим Железный Кулак может быть включен в вашу армию Гномьих Убийц как специальный персонаж. Он занимает один слот Лордов. Он может быть использован только так, как описано ниже, и не может получать дополнительного оснащения и магических предметов. Он должен быть генералом армии, если в армии не присутствует еще и Унгрим. Он может быть включен и в обычную гномью армию, но при этом не может быть генералом армии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гарагрим	3	6	3	4	5	3	3	4(5)	10

Очки. 305 очков.

Вооружение. Топоры Кадрина

Навыки Убийц. Гарагрим имеет следующие навыки из числа доступных убийцам: Убийца Зверей, Даже смерть не в силах, и Убийца Вампиров. Описание этих навыков вы можете найти в книге Warhammer Chronicle 7.

Специальные правила

Убийца. Гарагрим является убийцей и должен подчиняться всем правилам для убийц, которые описаны в книге армий Гномов.

Топоры Кадрина. Эти топоры Гарагрим получил из рук своего отца в день своего совершеннолетия. Они прикованы цепями к его рукам что бы он не потерял их в пылу боя. На топорах нанесена Руна Злобы (grudge rune) и Мастер Руна Скальфа Черного Молота (master rune of Skalf Blackhammer).

В дополнение, в тот раунд, когда Гарагрим совершает нападение, он может атаковать как Искатель Славной Смерти. При этом к его атакам применимы эффекты рун

и его Навыков Убийцы. В

последующие арунды он должен атаковать как обычно, но получает +1 атаку за то, что несет два топора. В отношении навыка «И даже смерть не в силах» он наносит свои атаки как обычно.

Искупитель древних грехов. По традиции Гарагрим является хранителем храма Гримнира и в час войны может открыть арсеналы храма, где хранятся рунные топоры, оставленные Убийцами в качестве подношения за века. В армии, генералом которой является Гарагрим, Убийцы Гигантов могут иметь рунное оружие стоимостью не более 25 очков. Правило Гордости применимо к этому оружию, как и к любому другому. Помните, что носитель рунного оружия теряет все бонусы за двуручное оружие и за два ручных оружия.



ИЗ САМОГО СЕРДЦА ПУСТОШЕЙ

Орды Архаона идут маршем на юг: отряды злобных Воинов Хаоса, жестоких Мародеров и стаи самых разнообразных монстров и тварей. Они обрушиваются на Кислев и Империю как снежная лавина. Все, что могут сделать защитники самых дальних пределов человеческой цивилизации, это удерживать орды Хаоса так долго, как они могут, давая время другим подготовиться к защите.

Неудержимая атака

Обзор. В этом сценарии защищающийся должен сдерживать нескончаемый поток войск атакующего.

Армии. Армии набираются в соответствии с книгами армий на равную сумму очков. Игроки должны решить, кто будет атакующим, а это защищающимся.

Поле боя. Ландшафт расставляется по взаимному согласию сторон.

Размещение.

1. Оба игрока кидают кубик, и игрок, кинувший наибольший результат выбирает, на какой стороне стола он будет ставиться.
2. Оба игрока кидают кубик, и игрок, кинувший наибольший результат решает, будет ли он расставлять свои войска первым или вторым.
3. По очереди игроки выставляют на поле боя свои подразделения в своих зонах размещения, как это показано на рисунке.
4. Все боевые машины в армии игрока выставляются как единое подразделение, одновременно, хотя они могут быть выставлены в разных частях поля боя.
5. Чемпионы размещаются со своими подразделениями, остальные персонажи выставляются на поле боя после того, как все подразделения будут расставлены.

6. Подразделения, которые могут использовать правила Разведчиков, вытравляются на поле боя после того, как все остальные подразделения будут выставлены, в соответствии со своими правилами.

Кто ходит первым. Атакующий ходит первым.

Длительность игры. Игра продолжается до тех пор, пока на поле боя не останется ни одной модели защищающегося.

Специальные правила. Любое подразделение атакующего (включая персонажей и монстров, но не включая специальных персонажей), которое погибает или убегает с поля боя за край стола, может быть снова введено в бой. Такие подразделения входят на стол в следующую фазу движения атакующего игрока с края стола атакующего так, как будто они преследовали противника за край стола. Бегущие подразделения атакующего, в которых случилось менее 25% начальной численности, могут быть удалены с поля боя, по желанию Атакующего, и введены в игру снова, как описано выше.

Условия победы. Победа определяется по тому, сколько раундов сможет продержаться защищающийся. Смотрите таблицу ниже.

Количество раундов

Результат

3 и менее

Резня в пользу атакующего

4

Твердая победа атакующего

5

Минорная победа атакующего

6

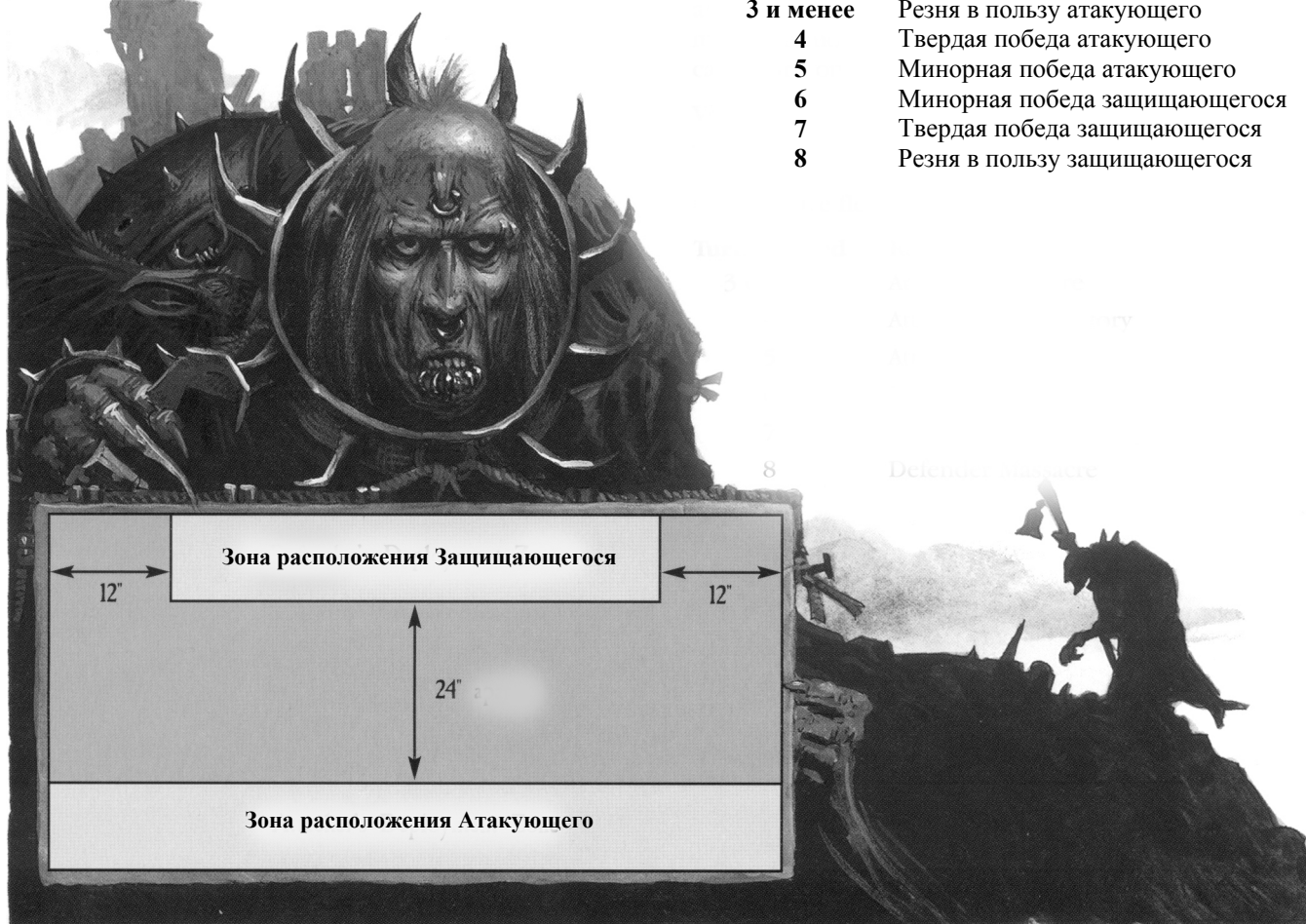
Минорная победа защищающегося

7

Твердая победа защищающегося

8

Резня в пользу защищающегося



ДЕРЖАТЬ ЛИНИЮ!

Время - это главное, чего не хватает защитникам Мидденхейма, которые готовятся отразить атаку Архаона. Чем дольше смогут армии Империи сдерживать орды Лорда Конца Времен, тем более подготовленная и мощная оборона встретит его у ворот Города Белого Волка. Каждый день задержки приближает тот момент, когда войска Императора Карла Франца придут к Мидденхейму и снимут осаду.

Оборона

Обзор. В этом сценарии защищающийся должен помешать атакующему прорваться через свои порядки.

Армии. Армии набираются в соответствии с книгами армий на равную сумму очков. Игроки должны решить, кто будет атакующим, а кто защищающимся.

Поле боя. Ландшафт расставляется по взаимному соглашению сторон.

Расстановка

1. Защищающийся располагает в Победной Зоне (смотрите рисунок) один маркер Победы за каждую 1000 очков размера армии. То есть, при игре на 3000, защищающийся располагает 3 маркера победы. Маркеры должны быть расположены в 3 дюймах от края стола и в 6 дюймах друг от друга. Маркеры отображают обозы или стратегически важные здания, так что каждый маркер имеет радиус 3 дюйма.

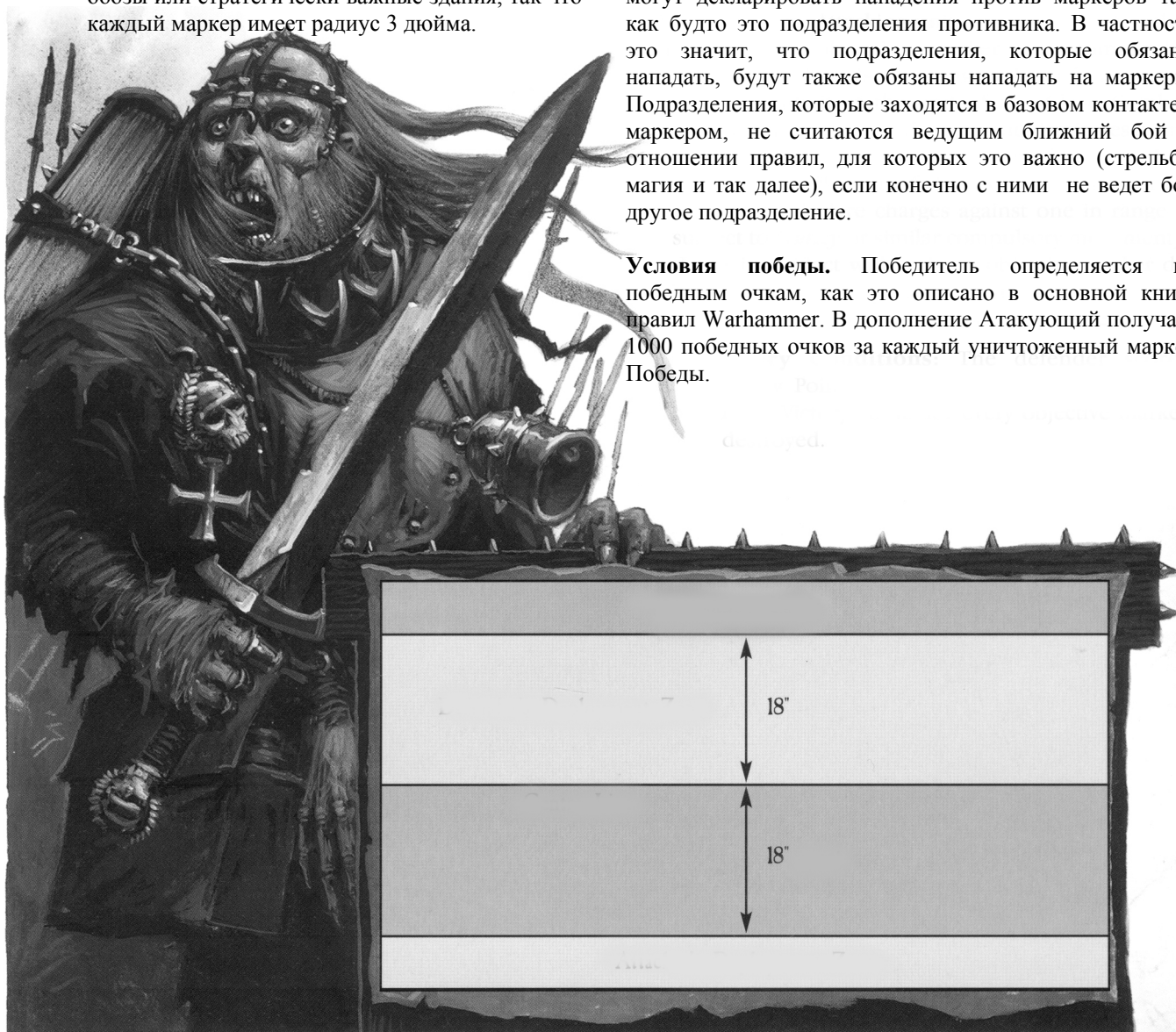
2. Атакующий первым располагает свои войска в своей зоне расположения, как показано на рисунке.
3. Защищающийся вторым располагает свою армию в своей зоне расположения и может располагать подразделения в Победной Зоне.

Кто ходит первым. Защищающийся ходит первым.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов.

Специальные правила. Подразделения атакующего могут уничтожать Победные маркеры. Маркер считается уничтоженным, если в конце фазы ближнего боя (после всех тестов на Слом и панику) в базовом контакте с ним находится не связанное ближним боем подразделение противника. Подразделения противника могут декларировать нападения против маркеров так, как будто это подразделения противника. В частности это значит, что подразделения, которые обязаны нападать, будут также обязаны нападать на маркеры. Подразделения, которые заходятся в базовом контакте с маркером, не считаются ведущим ближний бой в отношении правил, для которых это важно (стрельба, магия и так далее), если конечно с ними не ведет бой другое подразделение.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как это описано в основной книге правил Warhammer. В дополнение Атакующий получает 1000 победных очков за каждый уничтоженный маркер Победы.



Альянсы и многосторонние игры

В этой главе описаны правила на союзы, в двухсторонних играх, а также правила и сценарии на многосторонние игры, в которых принимают участие более двух игроков. Здесь вы найдете правила на Альянсы, включая таблицу союзников, правила на Командную структуру и Недоверие.

Ниже приведена так называемая таблица Альянсов. Из нее вы можете узнать, какие армии могут заключать между собой союзы, а какие нет. Эта таблица иллюстрирует правило Альянсы, которое регулирует, какие армии могут вступать в союзы друг с другом. Эта таблица составлена на основе бекграунда мира, и в принципе вы можете отступать от нее по взаимному согласию.

Таблица союзников

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

Легенда

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

N – Нет, армии не могут быть союзниками.

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

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

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



КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

Это правило описывает, как два генерала разных армий командуют подразделениями под своей рукой, а так же их взаимоотношения с другими подразделениями в армии. Два генерала командуют подразделениями своих армий также, как и в любой другой игре. Следует иметь в виду, что в обычном случае генералы не могут давать свое лидерство подразделениям из другой, союзной армии, если только генерал не является также Маршалом, что описано ниже.

Маршалом называют главнокомандующего союзными армиями. Он сохраняет свои свойства как генерал, но кроме этого имеет определенное влияние и на союзные подразделения. Перед игрой игроки союзных армии кидают один D6 по таблице Маршалов, чтобы определить каким образом будет выдвинут Маршал всей армии. Следует иметь в виду, что все армии должны выбрать своего генерала перед броском.

D6

Таблица Маршалов

- 1-2 **Дуэль.** Генералы решают провести не смертельную дуэль, для того чтобы определить, кто из них будет маршалом. Расположите генералов в 15 дюймах друг от друга. Персонаж с наибольшей инициативой имеет право первого хода, если инициатива равна, то киньте кубик, кто ходит первым. Проведите бой между генералами, до тех пор, пока один из них не падет. Персонажи не должны проходить тесты на Панику и Страх, а также Брейк тесты, ведь бой не смертельный. Генералы могут использовать весь арсенал своего оружия, включая магию, за исключением предметов, которые являются Одноразовыми (их берегут для главного боя). Результаты боя или смерти генералов во время дуэли не оказывают влияния на основную битву, это всего лишь учения. То есть если во время боя генерал получает, допустим, штраф к своему параметру, то оно не действует в основной битве.
- 3 **Лидерство.** Маршалом становится генерал с наибольшим лидерством. Если претендующие генералы имеют одинаковое лидерство, то следует провести Дуэль.
- 4 **Очки.** Маршалом становится самый дорогой генерал. При этом считается все, включая скакунов и магические предметы.
- 5 **Политика.** Маршал назначается более высокими инстанциями по политическим мотивам. Определите кто из генералов будет маршалом случайным образом.
- 6 **Размер.** В играх, где объединяются армии разного размера, в частности в компаниях, Маршалом становится генерал большей армии. В играх, где объединяются армии одного размера, перебросьте этот результат

МАРШАЛЫ

Маршалы могут использовать следующие преимущества.

- Все дружественные подразделения в 18 дюймах от Маршала могут использовать его лидерство для прохождения тестов на Лидерство. Если подразделение находится в 12 дюймах от своего генерала и в 18 дюймах от Маршала, то оно может использовать наибольшее лидерство.
- Маршал может присоединяться к любому дружественному подразделению, к которому вообще могут присоединяться персонажи.
- Маршал дает бонус в +1 к результату боя для всех дружественных подразделений в 18 дюймах от себя.
- Все дружественные подразделения в 18 дюймах от Маршала могут перебрасывать проваленные тесты на Восстановление порядка.
- За убийство Маршал даются дополнительные 100 победных очков, в дополнение к его стоимости и 100 победным очкам за то что он генерал.
- Маршал все еще остается генералом своей армии, и все правила для этого применимы к нему в полном объеме, за исключением тех случаев когда маршальский статус дает ему более широкие возможности. Например, он дает лидерство своим подразделениям в 18 дюймах от себя, а не в 12 как обычно.

НЕДОВЕРИЕ

Те армии, которые в таблице союзников помечены как «возможно» могущие объединяться в Альянсы, испытывают друг к другу Недоверие.

Подразделение или персонаж, которые находятся в 6 дюймах от персонажа или подразделения, к которому они испытывают Недоверие, имеют штраф в -1 к своему лидерству.

Подразделения, которые испытывают Недоверие к Маршалу, не могут использовать никакие из перечисленных выше его специальных способностей по отношению к себе. То есть он не может присоединяться к таким подразделениям, не может давать им свое лидерство ну и так далее.

Подразделения, которые подпадают под правило Бешенства или Иммуны к Психологии не подвержены правилу Недоверия.

Пример. Альянс из Империи, Гномов и Высших Эльфов ведет в бой Маршал Гном. Империя и Гномы могут заключать союзы без ограничений, так что все Имперские подразделения могут использовать преимущество гномьего Маршала. Но Высшие Эльфы и Гномы «возможно» могут иметь Альянс, так что подразделения высших Эльфов не могут использовать преимущества Маршала и вызывают Недоверие у гномьих подразделений. Недоверию не подвержены только Убийцы гномов, так как они Иммуны к Психологии, но они могут вызывать Недоверие у подразделений Высших Эльфов.

Лучше Маршалом стал бы Имперец, тогда все было бы нормально.

СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫЙ

Генеральное сражение

(два и более игроков, три и более армий)

Обзор. Два Альянса сходятся на поле боя для того, чтобы уничтожить своих врагов и помочь своим союзникам в битве.

Армии. Три и более армий разбиты на два Альянса. Суммарные размеры армий в каждом Альянсе должны быть равными. Армии в Альянсах могут отличаться по размеру, но каждая армия должна набираться в соответствии со своими правилами и иметь структуру в зависимости от своего размера.

Поле боя. Ландшафт располагается по взаимному согласию игроков.

Размещение.

1. Киньте кубик за каждый Альянс. Игроки Альянса, которые кинули наибольший результат могут выбрать свою зону размещения, как показано на рисунке. Разделите зону размещения каждого Альянса на равные сектора, по одному на каждую армию в Альянсе. На рисунке приведено деление в игре когда один Альянс состоит из двух армий, а второй – из трех. Каждая армия располагается в своем секторе зоны размещения.
2. Все ИГРОКИ кидают кубики. Игрок с наибольшим результатом располагается в своем секторе зоны размещения свое первое подразделение. Далее игроки располагают в своих секторах по одному подразделению в порядке убывания результатов по кругу, до тех пор пока все подразделения не будут

выставлены на поле боя.

3. Все боевые машины считаются единым подразделением в отношении расстановки.
4. Все персонажи располагаются на поле боя после того, как все подразделения будут выставлены. Маршал может располагаться где угодно в зоне размещения своего Альянса, все остальные персонажи должны располагаться в своих секторах.
5. Разведчики располагаются на поле боя в соответствии со своими правилами, после того как будут выставлены все остальные подразделения и персонажи.

Кто ходит первым. Оба Альянса кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат решает, ходит ли он первым или вторым. Альянс, который закончил свою расстановку первым (не считая разведчиков) получает бонус в +1 к этому броску.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока один Альянс не будет полностью уничтожен.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Альянсы, Командная Структура и Недоверие.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. Помните о том, что смерть Маршала приносит дополнительные 100 победных очков.



Сценарий второй

Командная неразбериха

(четыре игрока, четыре армии)

Обзор. Два Альянса, по две армии в каждом, сходятся на одном поле боя. Из-за плохой связи они прибывают со всех четырех сторон света, как показано на рисунке, и теперь у них мало времени на то, чтобы скоординировать свои действия. Тот генерал, кто сможет использовать самую эффективную систему связи с союзником сможет одержать победу в этой битве.

Армии. Четыре армии разбиты на два Альянса. Суммарные размеры армий в каждом Альянсе должны быть равными. Армии в Альянсах могут отличаться по размеру, но каждая армия должна набираться в соответствии со своими правилами и иметь структуру в зависимости от своего размера.

Поле боя. Ландшафт располагается по взаимному согласию игроков.

Размещение.

1. Киньте кубик за каждый Альянс. Игроки Альянса, которые кинули наибольший результат могут выбрать обе свои зоны размещения, как показано на рисунке.
2. Киньте кубик за каждый Альянс. Игроки Альянса с наибольшим результатом могут решить, начинают ли они ставится первыми или вторыми. Далее Альянсы располагают в своих секторах по одному подразделению по очереди, до тех пор пока все подразделения не будут выставлены на поле боя.
3. Все боевые машины в армиях обоих игроков Альянса считаются единым подразделением в отношении расстановки. Они должны быть выставлены в одно время, но боевые машины каждой армии должны располагаться в своей зоне размещения.
4. Все персонажи располагаются на поле боя после того, как все подразделения будут выставлены. Маршал может располагаться где угодно в зоне размещения своего Альянса, все остальные персонажи должны располагаться в своих секторах.
5. Разведчики располагаются на поле боя в соответствии со своими правилами, после того как будут выставлены все остальные подразделения и персонажи.

Кто ходит первым. Оба Альянса кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат решает, ходит ли он первым или вторым. Альянс, который закончил свою расстановку первым (не считая разведчиков) получает бонус в +1 к этому броску.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока один Альянс не будет полностью уничтожен.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные

правила Альянсы, Командная Структура, Недоверие, Ограниченная связь, Шпионы и Смешанные Сигналы.

Ограниченная связь. Перед боем командиры не имели возможности переговорить между собой, и выработать совместный план действий. Это значит что во время игры игроки одного Альянса не имеют права передавать друг другу никакой информации о совместном плане действий, давать друг другу советы, и вообще говорить об игре. После того как обе армии расставятся игроки каждого Альянса имеют возможность три раза взять так называемый командный тайм аут. Такой тайм аут длится 2 минуты и только во время него игроки могут обсудить план действий. Обсуждения ведется в закрытую, то есть в тайне от игроков другого Альянса.

Шпионы. Один раз за игру в любой момент командного тайм аута противника игроки противоположенного Альянса могут заявить «ШПИОНЫ». Если такое заявление сделано, то обсуждающие игроки должны либо закончить обсуждение в открытую, либо немедленно прекратить обсуждение, теряя один свой командный тайм аут.

Смешанные сигналы. Если одна группа игроков уличается другой в нелегальной передаче тактической информации, то пострадавшая сторона может использовать правило Смешанных Сигналов. Это правило может быть использовано сразу, после того как противники были пойманы на нарушении правила Ограниченная Связь. Противники могут реформировать D3 подразделений другого Альянса, так как они пожелают.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. Помните о том что Маршал приносит дополнительные 100 победных очков.



Сценарий третий

Авангард

(Два и более игроков, четыре и более армий)

Обзор. Часть армии из состава Альянса была послана вперед, для того чтобы захватить важный объект, плацдарм либо остановить и захватить важного человека. Авангард должен доставить сообщение Маршалу, который в данный момент находится во главе Основной армии Альянса.

Армии.

Защитник. Армия защищающегося Альянса разделена на Авангард и основные силы. В авангард входит одна армия Альянса, остальные армии Альянса входят в основные силы. Если в Альянс входят армии разного размера, то Авангардом становится наименьшая по очкам армия. Маршал находится в Основных Силах.

Атакующий. Атакующий Альянс включает несколько армий, в задачу которых входит остановить Авангард и не дать ему присоединиться к основным силам. Суммарная стоимость армий атакующего Альянса на 25% больше чем суммарная стоимость армий Защищающегося Альянса. То есть если Защищающийся имеет армии на 4000 очков, то атакующий может иметь армию на 5000 очков.

Поле боя. Ландшафт располагается по взаимному согласию игроков.

Размещение.

1. Авангард выставляется первым в Зоне Расположения А. Если Маршалом армии является Генерал Авангарда, то он не располагается вместе с Авангардом, а присоединяется к основным силам. Перед расстановкой игрок Авангарда должен указать одно свое подразделение, которое и будет нести послание.
2. Одна из армий Атакующего Альянса, выбранная случайным образом, располагается в Зоне Расположения В. Другие армии не выставляются в начале игры.
3. Разведчики располагаются в зоне расположения своих армий и не могут использовать свои специальные правила.

Кто ходит первым. Авангард Защищающейся армии имеет право первого хода. После старта игры оба Альянса действуют как отдельные армии со своей Командной Структурой.

Длительность игры. Игра продолжается либо 7 раундов, либо

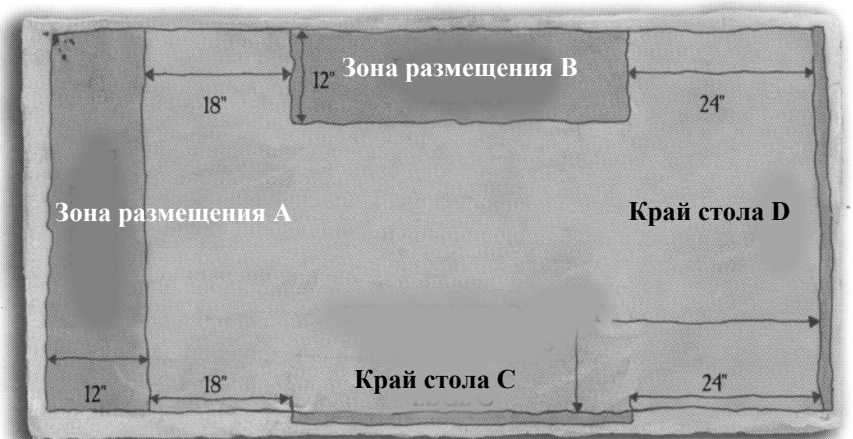
до тех пор, пока одна армия не достигнет своих победных целей, либо до того как одна из армий не признает свое полное поражение.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Альянсы, Командная Структура, Недоверие и Отложенное Расположение.

Отложенное расположение. Армии обоих Альянсов стремятся достигнуть поля боя, чтобы принять участие в битве. Кидайте кубик за каждый Альянс в начале каждого раунда, начиная со второго. Во второй раунд армии появляются на столе на 3+, на третий – на 2+, и на четвертый – автоматически. Армии защищающегося Альянса входят на поле боя через край стола D, а армии атакующего Альянса входят на поле боя через край стола C.

Подразделения выдвигаются на поле боя так же как подразделения, преследовавшие противника за край стола. Они не могут совершать нападения в этот раунд, но могут двигаться так, как будто они начали свое движение за пределами 8 дюймов от противника. Игроки могут не выводить все подразделения своей армии в первый же доступный ход. Вы можете задерживать их в резерве на свое усмотрение и вводить в игру в последующие раунды. Если Маршалом является Генерал армии Авангарда, то он в любом случае выходит на поле боя с первой же армией. В любом другом случае он выходит на поле вместе со своей армией.

Условия победы. Защищающийся Альянс побеждает если подразделение, несущее сообщение вступает в базовый контакт с Маршалом, либо подразделением, к которому они присоединился до конца седьмого раунда. Атакующий Альянс выигрывает, если погибает Маршал Защищающихся, если полностью уничтожается подразделение, несущее сообщение, либо если оно не передает сообщения до конца седьмого раунда.



Сценарий четвертый

Изгиб командной цепи

(четыре игрока, четыре армии)

Обзор. После эпической битвы вчера часть подразделений оказались оторванными от своей обычной цепочки командования и на утро следующего дня оказались под командой незнакомых офицеров из других армий Альянса.

Армии. Четыре армии разбиты на два Альянса. Суммарные размеры армий в каждом Альянсе должны быть равными. Армии в Альянсах могут отличаться по размеру, но каждая армия должна набираться в соответствии со своими правилами и иметь структуру в зависимости от своего размера.

Поле боя. Ландшафт располагается по взаимному согласию игроков.

Размещение.

1. Перед расстановкой каждый игрок выбирает из своей армии D3+1 подразделений, которые оказались оторванными от своей основной армии по итогам вчерашнего вторжения. Это могут быть Основные, Специальные или Редкие подразделения, но не персонажи. Эти подразделения переходят под команду союзного игрока.
2. Киньте кубик за каждый Альянс. Альянс, кинувший наибольший результат, считается Атакующим и выбирает свой край стола. Смотрите схему.
3. Все ИГРОКИ кидают кубики. Игрок с наибольшим результатом располагается в своем секторе зоны размещения свое первое подразделение. Далее игроки располагают в своих секторах по одному подразделению в порядке убывания результатов по кругу, до тех пор пока все подразделения не будут выставлены на поле боя. Помните о том, что D3+1 подразделений в каждой армии переведены под контроль союзного игрока.
4. Все боевые машины в армиях обоих игроков Альянса считаются единым подразделением в отношении расстановки. Они должны быть

выставлены в одно время, но боевые машины каждой армии должны располагаться в своей зоне размещения.

5. Все персонажи располагаются на поле боя после того, как все подразделения будут выставлены. Маршал располагается в зоне расположения своей армии.
6. Разведчики располагаются на поле боя в соответствии со своими правилами, после того как будут выставлены все остальные подразделения и персонажи.

Кто ходит первым. Оба Альянса кидают кубик, игрок кинувший наибольший результат решает, ходит ли он первым или вторым. Альянс, который закончил свою расстановку первым (не считая разведчиков) получает бонус в +1 к этому броску.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока один Альянс не будет полностью уничтожен.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Альянсы, Командная Структура и Недоверие.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. Помните о том что Маршал приносит дополнительные 100 победных очков.



Сценарий пятый

Обхват

(Два и более игроков, четыре и более армий)

Обзор. В этом сценарии две группы армий атакуют единую массу армий второго Альянса. Если атакующие смогут правильно рассчитать свои атаки, то защищающийся окажется вынужден вести бой на два фронта одновременно. Но если это им не удастся, то защищающийся уничтожит армии атакующего по одной.

Армии. Четыре или более армий разбиты на два Альянса. Суммарные размеры армий в каждом Альянсе должны быть равными. Армии в Альянсах могут отличаться по размеру, но каждая армия должна набираться в соответствии со своими правилами и иметь структуру в зависимости от своего размера.

Поле боя. Ландшафт располагается по взаимному согласию игроков.

Размещение.

1. Атакующий игрок в первую очередь должен решить, какие армии в каких зонах расположения будут выставляться. Альянс не может разделять армии между зонами, каждая армия должна располагаться в одной зоне. Маршал может располагаться в любой зоне, вне зависимости от того, где расположена его армия. На этом этапе атакующий должен записать какие армии в каких зонах располагаются, в тайне от защищающегося.
2. Разделите зону расположения защищающегося на равные части, как показано на рисунке. Все части зоны расположения должны быть равными, вне зависимости от стоимостей армий в Альянсе защищающегося.

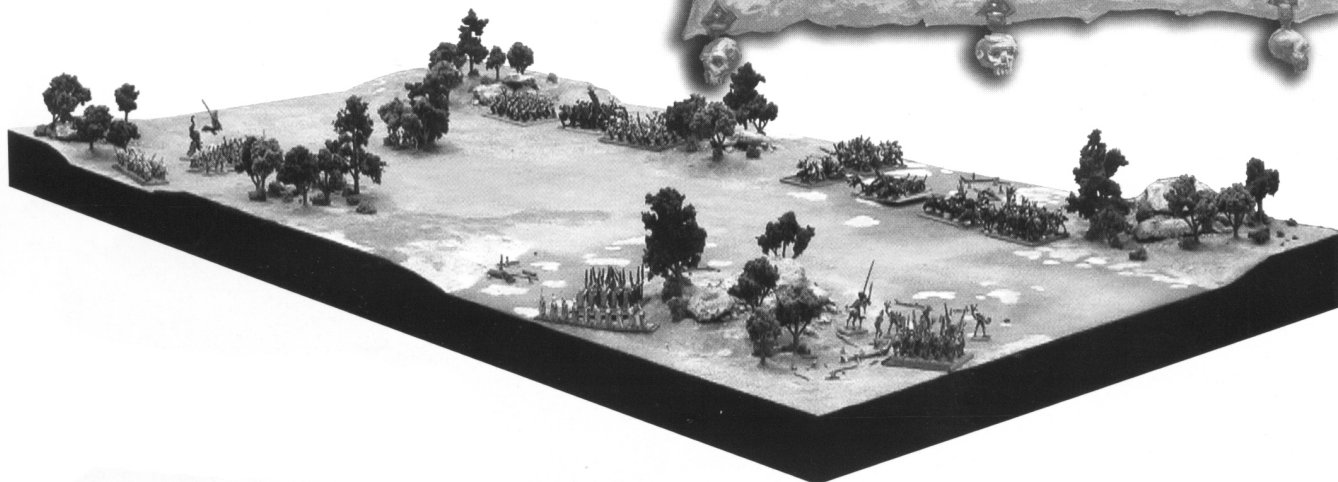
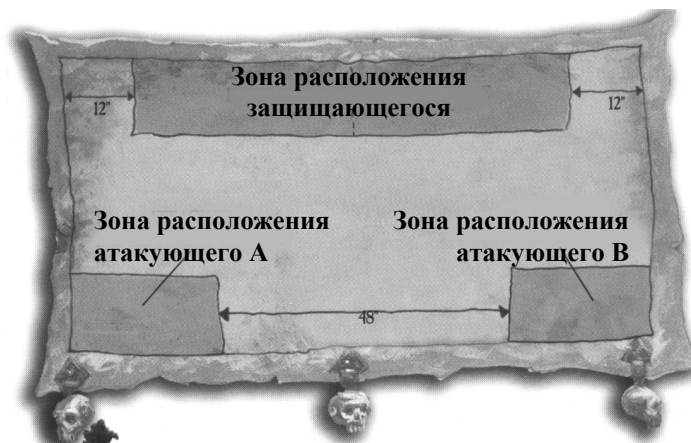
3. Защищающийся Альянс на этом этапе выставляет все свои армии. Маршал может располагаться где угодно в зоне расположения защищающегося, не обязательно со своей армией.
4. Далее атакующий открывает свои записи и выставляет все свои армии в соответствующих зонах расположения.

Кто ходит первым. Атакующий имеет право первого хода. После старта игры оба Альянса действуют как отдельные армии со своей Командной Структурой.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов, либо до тех пор, пока один Альянс не будет полностью уничтожен.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Альянсы, Командная Структура и Недоверие.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. Помните о том что Маршал приносит дополнительные 100 победных очков.



Сценарий шестой

ДВА ПОЛЯ БОЯ

(четыре игрока, четыре и более армий)

Обзор. Оба Альянса разделены на две части, Основные силы и фланговые силы. Каждая часть должны включать как минимум одну армию. Фланговые сил защищающегося должны остановить прорыв фланговых сил атакующего и не допустить их появления на поле боя, на котором выясняют свои отношения Основные Силы обоих Альянсов.

Сценарий играется на двух разных столах, при этом Фланговые силы Альянсов вполне могут позднее присоединятся к бою на том столе, на котором ведут сражение Основные силы.

Армии. Суммарная стоимость армий атакующего Альянса на 25% больше чем армия Защищающегося Альянса. То есть если Защищающийся имеет армии на 4000 очков, то атакующий может иметь армии на 5000 очков. Альянсы должны включать армии, которые отличаются друг от друга по размеру. То есть если вы играете на 6000, то вы должны иметь армии на 1000, на 2000 и на 3000, а не три армии на 2000 каждая.

Поле боя. Игра ведется на двух игровых столах, большом и малом. На большом столе свои отношения выясняют Основные силы, а на малом – Фланговые.

Размещение.

1. Перед битвой игроки должны выделить часть своих Альянсов во Фланговые силы. Защищающийся должен выделить от 30 до 50 процентов стоимости своей армии, атакующий должен выделить минимум 50% своей армии во фланговые силы. Остальные Армии входят в основные силы. Имейте в виду, что вы МОЖЕТЕ разделять армии между силами, но НЕ МОЖЕТЕ разделять между силами подразделения. Один игрок Альянса командует основными силами, второй игрок Альянса командует фланговыми силами.
2. Игроки на Основном и Фланговом столах кидают по D6. На каждом столе игрок с наибольшим результатом выбирает свою зону расположения.
3. Игроки на Основном и Фланговом столах кидают по D6. На каждом столе игрок с наибольшим результатом может решить, будет ли он начинать расстановки первым, или это будет делать его противник.
4. На каждом столе игроки по очереди выставляют на поле боя свои подразделения.
5. Все боевые машины в армиях обоих игроков Альянса считаются единым подразделением в отношении расстановки. Они должны быть выставлены в одно время, но боевые машины каждой армии должны располагаться в своей зоне размещения.
6. Все персонажи располагаются на поле боя после того, как все подразделения будут выставлены. Маршал защищающегося Альянса располагается на основном столе. Маршал атакующего может располагаться на любом столе.
7. Разведчики выставляются в зоне расположения своих армий и не могут использовать свои специальные правила.

Кто ходит первым. Атакующий Альянс имеет право первого хода на обоих столах

Длительность игры. Игра продолжается 8 раундов либо до тех пор, пока один Альянс не признает свое полное поражение.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Альянсы, Командная Структура, Недоверие и Два Поля Боя.

Два поля боя. На Фланговом столе силы атакующего должны прорваться через силы защищающегося и выйти за пределы поля боя с края стола защищающегося. Силы защищающегося игрока должны этому помешать. После того как подразделения атакующего покидают Фланговое поле боя, они могут войти на Основной стол на следующий ход либо через края стола А, либо через край стола В, по выбору контролирующего игрока, так как будто они преследовали противника за край стола. В частности это значит, что игроки на столах должны синхронизировать свои ходы.

Если все Фланговые Силы Атакующего полностью уничтожены, то на следующий после этого события ход Фланговые силы защищающегося могут войти на Основной стол так же, как это описано выше. Подразделения, которые просто бегут с Флангового поля боя, считаются потерянными, в соответствии с общими правилами.

Помните о том, что оба стола должны играть свои раунды одновременно, ведь исход одного раунда на Фланговом Столе может сказаться на событиях на Основном столе в последующие раунды.

Условия победы. Атакующий игрок получает победные очки, равные стоимости его подразделений, которые по концу битвы находятся в зоне расположения защищающегося. При этом не считаются персонажи, колесницы и монстры. Атакующий считается победителем, если таким образом он получит сумму победных очков, равную трети его армии. То есть при игре на 6000 очков, атакующий считается победителем если наберет 2000 и более победных очков за свои подразделения в зоне расположения защищающегося.



Сценарий седьмой

Строительство

(два и более игроков, три и более армий)

Обзор. В этом сценарии солдаты одной армии ведут строительство объекта большой тактической или религиозной ценности. Это может быть наблюдательная башня, мост, крепость, стена, пирамида для любимого командира либо храм Лизардменов. Союзная армия помогает защищать строительство, в то время как атакующий Альянс стремиться уничтожить защитников и не дать строительству завершиться.

Армии. Альянс Защитников должен состоять из двух и более армий, одна из которых является строительной армией. Альянс Атакующих может состоять из любого количества армий. Армии в Альянсах могут отличаться по размеру, но каждая армия должна набираться в соответствии со своими правилами и иметь структуру в зависимости от своего размера.

Поле боя. Защищающийся должен разместить в своей зоне размещения большой строительный объект, размером не менее 8 на 8 дюймов. Остальная часть поля боя представляет собой относительно равномерный ландшафт (пара лесов, пара холмов и все такое) но ни один элемент ландшафта не должен располагаться ближе чем в 18 дюймах от объекта строительства.

Размещение.

1. Все ИГРОКИ кидают кубики. Игрок с наибольшим результатом располагает в своей зоне размещения свое первое подразделение. Далее игроки располагают в своих секторах по одному подразделению в порядке убывания результатов, по кругу, до тех пор пока все подразделения не будут выставлены на поле боя.
2. Все боевые машины в армиях обоих игроков Альянса считаются единым подразделением в отношении расстановки. Они должны быть выставлены в одно время, но боевые машины каждой армии должны располагаться в своей зоне размещения.
3. Все персонажи располагаются на поле боя после того, как все подразделения будут выставлены.
4. Разведчики располагаются на поле боя в соответствии со своими правилами, после того как будут выставлены все остальные подразделения и персонажи.

Кто ходит первым. Атакующий Альянс имеет право первого хода.

Длительность игры. Игра продолжается 6 раундов.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Альянсы, Командная Структура, Недоверие и Строительство.

Строительство. Одна армия в Альянсе Защитников должна быть Строительной Армией. Основные пехотные подразделения в ней должны в начале игры быть размещены как Скирмишеры. До тех пор, пока эти подразделения сохраняют скирмишное построение, не ведут ближнего боя, не стреляют и не используют магию, а также до тех пор пока они остаются в 12 дюймах от Строительства, они могут вести работы. Только упомянутые выше подразделения являются обученными для строительства, и только они могут его

вести и закончить. Строительная армия может также включать другие типы подразделений, но только основные пехотные подразделения могут вести строительство. В свою фазу движения строительные подразделения могут произвести реформирование, и принять нормальное плотное построение (если они конечно вообще не являются скирмишерами), но в плотном построении они не могут вести строительство.

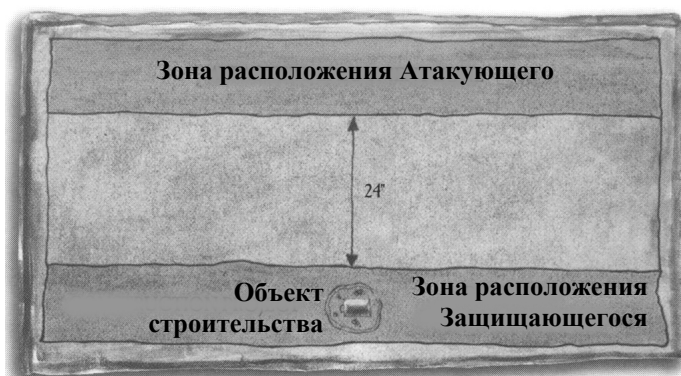
В конце каждого раунда Защитников подсчитайте суммарную силу подразделений, которые вели строительство в этот раунд. За каждые полные 10 пунктов силы подразделений создается 1/3 Пункта Повреждений объекта строительства. Объект строительства имеет исходную стойкость 10 и в начале игры имеет 8 Пунктов Повреждений. Строительство считается законченным, когда количество его пунктов Повреждений достигает 14. Оно не может иметь более 14 пунктов.

Правила на здания и их повреждения описаны в основной книге правил Warhammer. В отношении стрельбы здание считается Большой Целью.

Условия победы. Защищающийся считается победителем, если к концу 6 раунда игры его здание имеет полные 14 Пунктов Повреждений. Если к концу 6 раунда здание имеет меньше Пунктов Повреждений или если здание в какой то момент игры имело 0 Пунктов повреждения (то есть было полностью уничтожено), то победителем считается Атакующий.

Пример строительства.

Империя атакует строительство наблюдательной башни орков. Игрок орков направил на строительство три подразделения гоблинов по 22 гоблина в каждом. Все вместе гоблины имеют силу подразделения в 66 и таким образом за один ход создают 2 Пункта Повреждений у башни (66 разделить на 10, с округлением вниз, и умножить на 3). К концу первого раунда башня орков имеет 12 Пунктов Повреждений. В свой ход Империя попала по башне из пушки, нанеся ей 4 пункта повреждений. Также от стрельбы погибли 8 гоблинов, и их стало 58. Во второй раунд гоблины продолжают работать но теперь они создают всего лишь 1 и 2/3 пунктов повреждений. Таким образом, к концу второго раунда башня имеет 9 целых и две трети пунктов повреждений.



Сценарий восьмой

Предатель среди нас

(восемь и более игроков, восемь и более армий, 20000+ очков с обеих сторон)

Обзор. Это большая и длительная игра, в которой шесть и более армий ведут жестокий бой на большом поле битвы. Армии обоих Альянсов должны приложить все усилия для того, чтобы сокрушить врага, но ходят слухи о том, что один из генералов готов перейти на сторону врага.

Это большая и длительная игра, так что вам потребуется много места и много времени.

Армии. В каждом Альянсе должно быть четыре или более армий. Размер армий должен быть не менее чем на 10000 очков на Альянс. Суммарные размеры армий в каждом Альянсе должны быть равными. Армии в Альянсах могут отличаться по размеру, но каждая армия должна набираться в соответствии со своими правилами и иметь структуру в зависимости от своего размера. Кроме того армии должны быть размером как минимум на 2000 очков.

Поле боя. Игровой стол должен иметь ширину минимум в 120 см. Длину стола следует принимать как 90 см на каждую армию.

Размещение.

1. Киньте кубик за каждый Альянс. Игроки Альянса, которые кинули наибольший результат могут выбрать свои зоны размещения, как показано на рисунке.
2. Каждый игрок кидает 2D6. Игрок с наименьшим результатом выставляет всю свою армию в своем секторе своей зоны размещения.
3. Каждый игрок кидает 2D6. Игрок с наименьшим результатом выставляет все свои подразделения Разведчиков на поле боя в соответствии со своими правилами

Кто ходит первым. Киньте D6 за каждый Альянс, Альянс кинувший наибольший результат, решает, ходит ли он первым или вторым.

Длительность игры. Игра продолжается как минимум либо 7 раундов, либо до тех пор, пока один Альянс не

признает свое поражение.

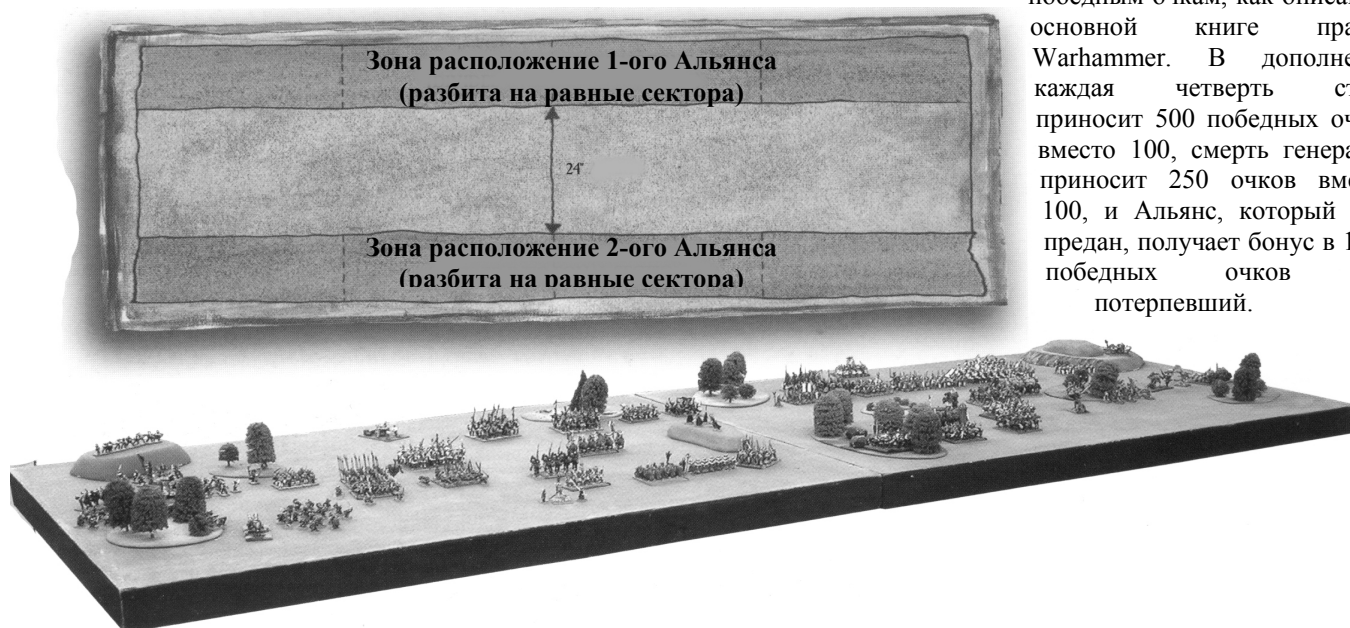
Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Альянсы, Командная Структура, Недоверие и Оборотень в Погонах.

Оборотень в погонах. Перед игрой вы должны подготовить Чашу Предательства. Туда следует положить по два маркера Лоялистов на каждого игрока и один маркер Предателя (скажу более, мерзкого и гадкого Предателя). То есть, если в вашей игре принимает участие 8 игроков, то в вашей Чаше должно быть 16 маркеров Лоялистов и один маркер Предателя. Например вы можете взять 16 черных шариков одного размера и один красный Естественно игроки не должны видеть какой шарик они тянут. В начале третьего раунда каждый игрок (в случайном порядке, киньте кубик) тянет по одному маркеру. Он не должен видеть, какой маркер он тянет. Игрок может посмотреть свой маркер, но он НЕ ДОЛЖЕН показывать его другим игрокам.

Если среди игроков есть предатель, то он должен объявить об этом в конце третьего, четвертого или пятого раунда.

Начиная с конца своего раунда предатель теперь играет на другой стороне. Из-за того что предатель объявляет о своей измене в конце своего раунда, он эффективно ходит два раза: за свой прежний Альянс и за свой новый Альянс. Таков эффект неожиданности. Предатель теперь часть нового Альянса и все правила применимы к нему в полном объеме, включая правило Недоверие, если в его новый Альянс входит армия, с которой он не может состоять в Альянсе или «возможно может». Предатель может использовать преимущества своего нового Маршала, если, конечно, Недоверие не запрещает ему это. Если подразделения предателя были в ближнем бою с подразделениями его новых союзников, то они должны немедленно прекратить бой и могут реформироваться.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. В дополнение каждая четверть стола приносит 500 победных очков вместо 100, смерть генералов приносит 250 очков вместо 100, и Альянс, который был предан, получает бонус в 1000 победных очков как потерпевший.



Конвертирование стандартных сценариев для использования в многосторонних играх.

Большая часть обычных сценариев может быть слегка переработана для того, чтобы их можно было бы без помех использовать для многосторонних игр. Просто используйте в сценариях Специальные правила Командная Структура и Недоверие, и все будет в порядке.

Прорыв

Играйте этот сценарий как обычный, для двух игроков, но при этом разделите зоны расположения атакующего и защищающегося как описано в Многостороннем Генеральном Сражении (первый сценарий).

НАРАСТАЮЩЕЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Этот сценарий играется также как и при обычной игре, на двух человек. Но вы должны иметь в виду, что из-за специальных правил расположения вам потребуется большой стол, и вы должны тщательно продумать ваш порядок, иначе вся армия может просто не войти в зону расположения. Для такой игры мы рекомендуем стол не менее чем 120 на 300 см.

Также помните что каждая армия в Альянсе должна идти в своей колонне. То есть вы должны определить не только порядок подразделений в колонне каждой отдельной армии, но и тот порядок армий, в котором они пойдут в бой. Ниже приведен пример порядка расположения Альянса из трех армий.

1. Имперские подразделения в порядке построения
2. Имперские персонажи
3. Имперские разведчики
4. Подразделения Лесных Эльфов в

порядке построения

5. Персонажи Лесных Эльфов
6. Разведчики Лесных Эльфов
7. Подразделения Высших Эльфов в порядке построения
8. Персонажи Высших Эльфов
9. Разведчики Высших Эльфов

В этом сценарии первые выходящие на поле боя подразделения должны быть расположены так, чтобы не мешать располагаться остальным подразделениям. Если все такие все подразделения не поместятся в зоне расположения перед боем, то те подразделения, которые остались за пределами стола могут войти на него во второй или последующие ходы, так как будто они преследовали противника за край стола.

ФЛАНГОВАЯ АТАКА

Атакующая армия должна состоять из минимум двух армий, и самая маленькая по размеру должны быть Фланговым Отрядом, который и будет совершать обход. Если армии имеют одинаковый размер, то атакующий игрок может решить, какая армия будет его Основными Силами, а какая будет совершать фланговый обход. Маршал может присоединяться к любой армии, вне зависимости от своей принадлежности. Разделите зону расположения атакующего и защищающегося как описано в Многостороннем Генеральном Сражении.

ЗАХВАТ

Есть два метода, которые вы можете использовать для конверсии сценария Захват под многосторонние игры. Первое - вы можете разделить зоны расположения атакующего и защищающегося как описано в Многостороннем Генеральном Сражении. Второе, если у вас четыре армии в двух Альянсах, вы можете использовать расположения из Второго Сценария, то есть по всем четырем сторонам стола.

ЗАСАДА

Альянс атакующего должен включать минимум две армии, но можно больше. Альянс защищающегося может включать две и более армии.

Вы должны разделить армии на две максимально равные части. То есть если у вас в Альянсе пять армий, то они должны быть разделены на группы по две и по три армии, а не на одну и четыре. Каждая группа целиком располагается в своей зоне расположения. Вы не можете разделять армии между разными группами. Маршал может выставляться вместе с любой группой, вне зависимости от своей принадлежности.

Последний бой

Без изменений.

Арьергардный бой

Играйте этот сценарий как обычный, для двух игроков, но при этом разделите зоны расположения атакующего и защищающегося как описано в Многостороннем Генеральном Сражении (первый сценарий).

Истинный Героизм

Играйте этот сценарий как обычный, для двух игроков, но при этом разделите зону расположения атакующего как описано в Многостороннем Генеральном Сражении (первый сценарий). Защищающийся может располагаться в своей зоне размещения как пожелает.



Дополнительные правила на осаду, рейды и бои в городе

(General's Compendium, глава 9)

В этой секции приведены дополнительные сценарии, возможности и разнообразные дополнения к правилам на Осаду, которые приведены в основной книге правила Warhammer и в книге Warhammer Chronicles часть третья.

Сценарий : Штурм наблюдательной башни

На отшибе поставлена одинокая наблюдательная башня, в которой небольшой гарнизон воинов ведет постоянное наблюдение за перемещениями потенциального врага. В обязанности гарнизона башни также входит преследовать бандитов, отлавливать диких монстров от населенных районов, и предупреждать главную крепость о приближении войск захватчиков, которые гарнизон не способен отбить своими силами. От проходящих мимо сил вторжения отделилась небольшая армия, в задачу которых входит уничтожить наблюдательную башню, чтобы не оставлять в тылу наступления сил врага.

Этот сценарий представляет собой пример того, как правила на Осаду можно использовать в небольшом сценарии. Этот сценарий играется с использованием правила на Стычки (Skirmish Game), которые описаны в основной книге правил Warhammer.

Цели сторон

Атакующий игрок должен разрушить башню и убить весь ее гарнизон.

Защищающийся игрок должен сдерживать натиск врага и уничтожить атакующую армию.

Поле боя

Поле боя должно иметь размер 30 на 30 дюймов, то есть примерно метр на метр. В центре северной половины стола следует разместить холм, а на холме построить Наблюдательную Башню. По всему столу следует разбросать разные небольшие элементы ландшафта, но никакого ландшафта не должно быть в 12 дюймах от Наблюдательной Башни.

Армии

Войска Атакующего разбиты на две отдельные армии. Первая армия может включать только основные подразделения и одного персонажа Геройского уровня, общей стоимостью до 100 очков. Эта армия может иметь вооружение и оснащение из списка Осадного оснащения, которое описано в правилах на Осаду. Помните, что Осадные башни, лестницы и веревки с крючьями могут быть использованы только против стен, башни слишком высоки для этого.

Вторая армия атакующего представляет собой одинокую боевую машину, стоимостью до 100 очков. Если в воинском листе нет боевых машин, или по желанию самого игрока, то вторая армия может включать один камнемет.

Армия Защищающегося также разбита на два дивизиона. Следует иметь в виду, что если вы не потратите отведенные на один дивизион очки, то вы не можете переносить их на другой, они считаются потерянными. В первый дивизион, то есть в гарнизон башни, защищающийся может взять войска из основных подразделений и одного персонажа Геройского уровня.

Второй дивизион армии Защищающегося это подкрепления, присланные из основной крепости. В нее входят модели из Основных, Специальных или Редких подразделений на сумму до 100 очков. Во второй дивизион нельзя включать персонажей, за исключением чемпионов.

Размещение

1. Защищающийся первым располагает свой гарнизон в башне. Весь гарнизон должен разместиться либо в самой башне, либо в 3 дюймах от ее стен.
2. Далее Атакующий размещает свои войска не далее чем в 3 дюймах от южного края стола (смотрите рисунок).

3. Подкрепление (то есть второй дивизион Защищающегося) в начале игры на столе не располагается.

Кто ходит первым

Атакующий ходит первым.

Специальные правила

В этом сценарии используют правила на Осаду, как они описаны в книге правил Warhammer, за приведенными ниже исключениями и дополнениями.

Башня. Наблюдательная башня представляет собой башню, аналогичную башням замка. Башня имеет ворота, практически аналогичные замковым. Используйте параметры башни замка для отображения Наблюдательной башни. Ворота башни имеют те же параметры, что и ворота замка, но все атаки по ним проходят с бонусом +2, что отображает их менее прочную конструкцию.

Никаких разведчиков. Подразделения и модели, которые могут использовать специальные правила размещения на столе, не могут использовать их в этом сценарии.

Подкрепления. Начиная со второго хода Защищающегося, в начале его фазы движения, кидайте D6. Подкрепления пребывают на +4 во второй раунд, на 3+ в третий раунд и на 2+ в четвертый и последующие раунды. Подкрепления могут входить на стол через любой край стола кроме южного, но не могут совершать нападений в первый раунд.

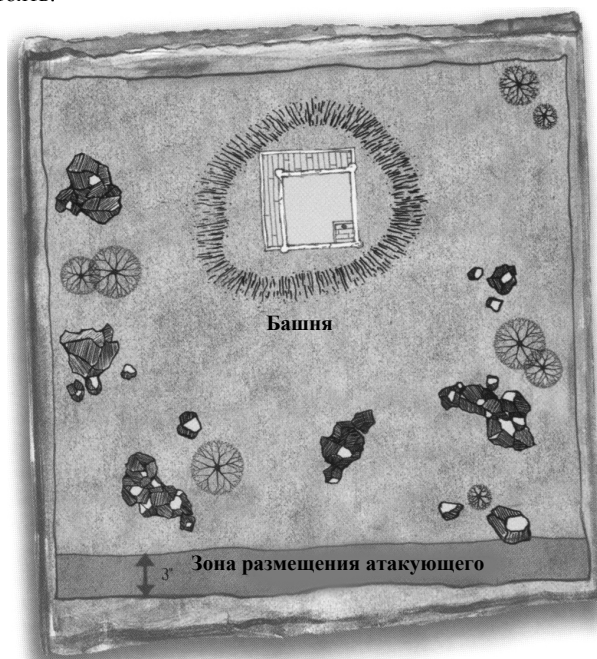
Длительность игры

Игра продолжается либо 10 раундов, либо до тех пор пока башня не падет, либо до полного уничтожения моделей одной из сторон.

Условия победы

Атакующий считается победителем, если к концу игры либо башня разрушена, либо все модели Защищающегося бегут, убежали либо мертвы.

Защищающийся считается победителем, если к концу игры на поле есть его живые и не бегущие модели и башня продолжает стоять.



Сценарий : На северном фронте без перемен

Если между государствами нет естественных барьеров, то их место занимают искусственные укрепления. На границе враждебных королевств всегда идет необъявленная война между сторонами. Примером тому может быть граница Кислева и Пустошей Хаоса, или линия наблюдательных башен на севере Наггарота.

Цели сторон

Оба игрока имеют одинаковые цели – вытеснить врага со своей территории, и по ходу дела, прихватить кусок его земли.

Поле боя

Для этого сценария требуется большой стол. Минимальным подходящим столом будет стол размером 8 на 6 футов. Лучше иметь гораздо больший стол, примерно 12 на 5 футов.

На столе не должно быть больших элементов ландшафта, только небольшие отдельные деревья или камни.

Зоны расстановки игроков располагаются полосами шириной в 12 дюймах вдоль длинных краев стола.

Армии

Обе стороны набирают армии на 2500 очков со следующими дополнениями к листам.

- 0-2 наблюдательные башни по 250 очков каждая.
- Осадное оснащение из правил на Осаду.
- Осадное оснащение, описанное в этой книге.

Размещение

1. Оба игрока кидают кубик. Игрок, кинувший наибольший результат, выбирает сторону стола, на которой он будет располагать свои войска. Игрок, проигравший первый бросок, может решить, будет ли он первым или вторым располагать свои Наблюдательные Башни. Игроки выставляют свои наблюдательные башни. Башни располагаются в зоне размещения игроков и не ближе, чем в 24 дюймах от уже стоящих наблюдательных башен.
2. Игрок, который имеет меньше башен чем противник, первым начинает выставлять свои войска на поле боя. Если игроки имеют равное количество башен, то следует кинуть D6. Игрок, кинувший наибольший результат выбирает, ставит ли он свои войска первым или вторым.
3. Далее при расстановке применимы те же правила, что и при сценарии Генеральное сражение. Учтите только специальное правило «расположение в Башнях», которое дано далее. Разведчики могут использовать свои специальные правила для размещения.

Кто ходит первым

Как в Генеральном Сражении.

Специальные правила

В этом сценарии применимы специальные правила из правил на Осаду. Также применимы следующие специальные правила:

Башни. Наблюдательные башни представляет собой башню аналогичную башням замка. В башнях имеются ворота, практически аналогичные замковым. Используйте параметры башни замка для отображения Наблюдательной башни. Ворота башни имеют те же параметры что и ворота замка, но все атаки по ним проходят с бонусом +2, что отображает их менее прочную конструкцию.

Расположения в башнях. Одно подразделение пехоты с Силой Подразделения 25 и менее может быть расположено на нижнем уровне дружественной башни.

Подразделению требуется половина его движения для того, чтобы выйти из башни и построиться в боевой порядок. Подразделение может совершать нападение в тот же раунд, когда вышло из башни, но только на половину дистанции нападения.

Длительность игры

Игра длится 8 раундов.

Условия победы

Если по концу игры один из игроков не признал свое полное поражение, то победителя следует определять по формуле, приведенной ниже.

Победитель определяется по победным очкам, как это описано в основной книге правила Warhammer, со следующими изменениями и дополнениями.

- Очки за контроль четвертей начисляются как обычно, но не разрушенная наблюдательная башня хотя бы с одной моделью внутри считается как подразделение с силой 5. Так что башни могут контролировать четверти и мешать контролю со стороны противника.
 - Разрушенные башни врага приносят победные очки, равные их стоимости (250 очков плюс улучшения).
 - Башни врага, которые были захвачены силами игроков, приносят победные очки, равные их стоимости (250 очков плюс улучшения).
 - Дружественные башни, которые не получили во время бои никаких повреждений (по башне или по воротам), приносят контролирующему игроку 750 очков.
 - Дружественные башни, которые получили хоть какое-то повреждение во время боя (по башне или по воротам), но не имеют моделей врага внутри себя, приносят контролирующему игроку 500 очков.
- Башни, в которых есть и войска противника и дружественные войска, приносят игроку, которому эти башни принадлежали в начале игры, 250 очков.



Боевые Машины и улучшения для башен и крепостей

Каждая раса, населяющая мир Warhammer-a, имеет свои собственные традиции ведения войны и излюбленные способы убийства своих врагов. Ниже приведены дополнительные улучшения и модификации, которые вы можете использовать при создании вашего замка.

Использование этих правил

Ниже приведены базовые, то есть общие для всех, улучшения и модификации для замков и крепостей. Далее, в следующем пункте, приведены модификации, уникальные для отдельных рас мира Warhammer. Эти модификации могут быть

применены как на замках и крепостях, так и на наблюдательных башнях. Следует иметь в виду, что эти правила могут быть использованы только по взаимному согласию игроков.

Некоторые приведенные ниже модификации навеяны историческими исследованиями замков и крепостей. Некоторые были придуманы нами с чистого листа, а некоторые перекочевали на эти страницы из более ранних редакций и из других игр.

Если вы используете эти правила, то мы рекомендуем вам использовать на приведенное ниже оснащение не более 10% ваших очков.

Дополнительные боевые машины

Армии Защищающегося и Атакующего могут покупать в свою армию Стрелометы и Камнеметы, даже если их нет в основном листе армии. Это отображает то, что если армия идет на осаду (или строит крепость) то она будет использовать боевые машины, даже если в обычных армиях этих боевых машин и нет.

Камнемет – 110 очков

Стреломет – 75 очков

Правила на стрелометы и камнеметы вы можете найти в основной книге правил Warhammer. Каждую машину обслуживают три модели, из числа основных пеших подразделений. То есть в армии Скейвенов боевые машины будет обслуживать три Кланрата, в армии Лизардменов – три скинка и так далее.

Модификации для укреплений

Полностью деревянный замок – +15% к стоимости армии

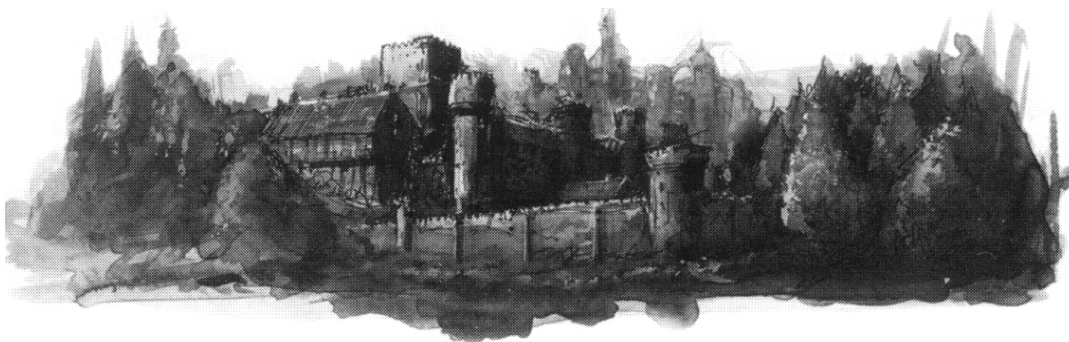
Ваша крепость целиком сделана из дерева. Это обеспечивает меньшую прочность самого замка, но то, что вы потратили меньше ресурсов на его возведении, позволит вам собрать большую по размерам армию. Все броски на повреждение против деревянного замка имеют бонус в +1. Если атака является Огненной, то она получает бонус в +3 на повреждение. Если ваш замок имеет эту модификацию, то вы можете увеличить размер своей армии на 15%.

Расширенная башня – +50 очков за башню.

На башне построена более широкая и просторная платформа, которая позволяет разместить на ней больше моделей. На этой башне вы можете разместить больше лучников либо две боевые машины (обычная башня может вместить только одну боевую машину).

Скрытые ворота – 25 очков за каждый выход

В стенах замка и в некоторых башнях прорезаны скрытые выходы, которые позволяют защищающимся неожиданно



атаковать атакующих. Перед битвой защищающийся игрок должен нарисовать план крепости и указать на нем расположение скрытых выходов. Войска, выходящие из крепости через такие выходы, могут маршировать и совершать нападения в тот же раунд, когда они выходят из ворот.

Впечатляющая геральдика – 50 очков

Импозантный флаг, икона или тотем установлены в замке. Вы должны установить этот знак на какой либо секции крепости (стена, башне или воротах). Все модели на этой секции крепости получают бонус к лидерству в +1, и могут перебросить один проваленный брейк тест в игру.

Укрепленные внутренние двери – 10 очков за каждую дверь

Чаще всего двери внутри самой крепости, в частности те, которые ведут со стен на землю или в башни, не представляют препятствий для атакующих. Но если дверь укреплена, то с ней гораздо больше возни. Такую дверь следует уничтожить, то есть снести, перед тем как через нее можно будет нормально пройти. Противник, который ворвался в чужую крепость, должен уничтожить укрепленные двери, для того чтобы через них пройти. Двери имеют Стойкость 5, одну рану и атаки по ним в ближнем бою попадают автоматически. Две модели могут одновременно бить одну дверь. Любая дверь, которая ведет со стены в башню или во внутренний двор может быть укреплена таким образом.

Крытые галерей стены – 35 очков за каждую 6-ти дюймовую секцию стены.

Крытая секция стены дает дополнительное укрытие для солдат на стене. При стрельбе по моделям, которые находятся на крытом участке стены, стрелки получают дополнительное пенальти в –1 на попадание. При попадании по укрытию из боевой машины, оно может быть уничтожено. Укрытие имеет стойкость 7 и 5 ран. Его можно выбирать как отдельную цель для стрельбы.

Усиленные стальные двери – 30 очков за дверь

Только для замков

Дверь усилена стальными полосами. Все броски по таблице повреждения за эти ворота имеют пенальти в –1.

Колья и клинки – 30 очков

Только для стен

Стена утыкана острыми кольями и клинками, которые могут проткнуть неосторожного атакующего. Киньте D6 за каждую модель, которая карабкается на такую стену, используя веревки с крючьями. Если бросок больше, чем инициатива модели, то модель поучает автоматическое попадание с силой 3.

Природные укрепления

Несмотря на то, что защищающийся часто хочет иметь большие и прочные стены или замок, это ему не всегда удается. Но умный генерал может использовать для защиты все, что он имеет в своем распоряжении, так что даже отвесный склон может стать неприступной стеной, если его защищают отважные солдаты.

Ниже приведены правила на естественные элементы ландшафта, которые при правильном использовании становятся подобием крепостных укреплений.

Природные стены

Хорошим примером природной стены является обрыв или склон, а также небольшая гряда камней, которые дают защитникам возможность скрываться от огня противника и самим вести огонь с более высокой позиции. В обычных играх вы можете использовать эти правила от преодоления неприступных сторон высоких холмов.

Природные стены могут преодолеваться с использованием лестниц или веревок с крюками. Природные стены не дают укрытия, как обычные. Один элемент натуральной стены может быть длинной не более 8 дюймов и высотой не более 4. При попытке разрушить натуральную стену используйте обычную таблицу для стен, но если натуральная стена состоит из дерева, то все броски по таблице получают бонус в +1 (+3 если атака огненная).

Природные башни.

К природным башням можно отнести высокие скалы. Природные башни подчиняются тем же правилам, что и башни обычные. Их нельзя атаковать, используя лестницы или веревки с крюками. Во всем остальном природные башни следуют правилам на натуральные стены, в частности и правила на повреждения. Башня должна быть высотой от 6 до 10 дюймов и шириной не более 4 дюймов.

Баррикады

Баррикады это навалы разного мусора, которые защищающиеся используют для укрытия. Баррикады являются защищаемым препятствием, как описано в основной книге правил Warhammer. Один отрезок Баррикад может быть блинной до 6 дюймов.

Частокол

В отчаянной обстановке защищающиеся могут быстро возвести частокол, заостря колья и втыкая их навстречу противнику. В отношении защиты частокол работает

также, как и баррикада, то есть является защищаемым препятствием, но помимо этого частокол может еще и нанести раны тем, кто пытается через него нападать. Любое подразделение, которое совершает нападение через частокол, получает D6 попаданий с силой 4. Нанесенные таким образом раны считаются к результату боя в первый раунд. Также любая кавалерия, которая пытается совершить нападение через частокол, должна пройти тест на Страх, так как скакуны не всегда адекватно воспринимают стену из заостренных кольев, на которую их направляют всадники. Если тест провален, то подразделение не может двигаться в этот раунд. Одна секция частокола должна иметь длину не более 6 дюймов.

Использование в игре природных укреплений.

Ниже приведены правила, которые позволяют вам располагать на столе природные укрепления, не нарушая при этом естественного баланса игры.

В обычной осаде атакующий имеет в два раза больше войск, чем защищающийся. При использовании природных укреплений атакующий имеет 100% войск, в то время как защищающийся имеет 75% войск.

Защищающийся может иметь от 1 до 4 больших элементов природных укреплений (отрезок природной стены или башня) и от 1 до 3 малых элементов природных укреплений (отрезок баррикады или отрезок частокола). Все малые элементы могут быть заменены на один дополнительный большой элемент.

Расположение. Главная проблема природных укреплений в том, что они никогда не располагаются так, как хотелось бы. Защищающийся игрок располагает природные укрепления на столе так, как он пожелает, но не более двух элементов природных укреплений могут быть расположены в базовом контакте друг с другом. То есть вы не можете расположить 4 природные стены в один ряд. Только две пары по две. Между остальными элементами природных укреплений должен быть промежуток не менее чем 6 дюймов.



Сценарий : Защитить перевал

Окруженные превосходящими силами противника, защищающиеся силы нашли подходящую местность для того, чтобы отбить нападение врага. Смогут ли они это сделать, или природные укрепления не помогут им?

армию на 1500 очков.

Размещение. Защищающийся располагает все свои силы первым в обоих своих зонах расположения. Минимум три подразделения должно быть расположено в зоне расположения В. Далее атакующий располагает все свои силы в своей зоне расположения.

Кто ходит первым. Оба игрока кидают кубик. Защищающийся имеет бонус в +2 на этот бросок. Игрок, который кинет наибольший результат, решает, ходит ли он первым или вторым.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Осады (которые описаны в книге Warhammer Chronicles часть 3 или в основной книге правил Warhammer) и Природные укрепления, описанные ранее. Обе стороны могут покупать осадное оснащение, как описанное тут, так и в правилах на Осаду.

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

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. В дополнение, Защищающийся получает 200 очков за контроль четвертей, а не 100.

Задачи. Атакующий игрок должен уничтожить армию защищающегося и потерять при этом как можно меньше солдат. Защищающийся в свою очередь должен уничтожить армию атакующего и сохранить контроль над природными укреплениями.

Поле боя. Поле боя является относительно ровным, кроме небольшого числа скалистых склонов и россыпей камней. Смотрите рисунок.

Защищающийся игрок располагает в своих зонах расположения три каменные насыпи (баррикады). Как минимум одна насыпь должна быть расположена в каждой из зон расположения защищающегося. Далее защищающийся игрок располагает в своих зонах расположения три скалистых склона (природные стены) и одну высокую скалу (природная башня). Как минимум по одному элементу должно быть в каждой из зон расположения.

Армии. Обе армии набираются в соответствии со своим воинским листами. Защищающийся игрок имеет 75% армии атакующего. То есть, если атакующий имеет армию на 2000 очков, то защищающийся должен иметь



Замки мира Молота Войны

Ниже приведены правила для замковых модификаций, характерных для разных рас мира Warhammer. Эти правила могут быть использованы только по взаимному согласию игроков.

Пересечение магических линий – 50 очков

Замок построен на источнике магической силы, либо на пересечении больших течений ветров магии. Это позволяет обитателям замка более легко использовать магию и собирать больше энергии для своих заклинаний, либо для отражения магии врага. В магическую фазу игрок может добавить один кубик Силы в свой пул (для армий Тзинтча и Темных Эльфов) либо один кубик разрушения заклинаний (для армий Высших Эльфов и Лизардменов).

Эта модификация доступна только для Армий Тзинтча, Темных Эльфов, Высших Эльфов и Лизардменов.

Броненосец – 100 очков за каждую секцию стен

Некоторые расы используют металл для укрепления своих стен. Некоторые, например Гномы, используют металлические листы для укрепления поврежденных участков стены. Все броски на повреждения по укрепленным железом секциям стен имеют штраф в – 1.

Только для армий Гномов, Гномов Хаоса, и Армий Хаоса посвященных Кхорну.

Устрашающий внешний вид – 60 очков

Многие расы мира Warhammer украшают свои замки для того чтобы внушить страх и ужас своим врагам. Темные Эльфы, например, вывешивают на стенах кожи замученных ими пленников или трупы на виселицах, свисающих со стен. Графы Вампиры Сильвании традиционно украшают свои замки каменными гаргульями, а про замки армий Хаоса и говорить не стоит, это настоящий сборник ужасов. Замок излучает Страх как описано в основной книге правил Warhammer. То есть любое подразделение, которое желает атаковать ворота замка, использовать против замка таран, лестницы или веревки с крюками, должны пройти тест на Страх. Если тест провален, то подразделение остается на месте в этот раунд. Все правила для тестов на Страх применимы в полном объеме.

Для Армий Хаоса, Вампиров, Темных Эльфов и Зверей Хаоса.

Камуфляж – 150 очков

Вражеские подразделения в 20 дюймах и далее от замка не могут его видеть, стрелять по нему и не могут выбирать цели для стрельбы на замковых стенах и башнях. То может быть достигнуто либо могучими заклинаниями либо умелым использованием окружающей местности. Замки, которые не видны в лесу, до тех пор пока вы на них не наткнетесь обычно строят Лесных Эльфы леса Лорен, а могучими заклинаниями обычно пользуются Цари Гробниц.

Только для армий Лесных Эльфов и Царей Гробниц.

Ямы со сквигами – 18 очков за сквига, 0-2 сквигов на каждую секцию стены.

Земля перед крепостью усеяна замаскированными ямами с кольями и голодными сдвигами. Когда подразделение противника приближается к яме со сквигом, он выпрыгивает и нападет на врагов. Перед игрой нарисуйте

карту крепости, на которой следует расположить ямы со сквигами. Когда подразделение противника приближается на 6 дюймов к яме, из нее выпрыгивает сквиг и атакует подразделение. Как только подразделение противника приближается на 6 дюймов к яме со сквигами, защищающийся игрок останавливает ход противника, и в базовом контакте с подразделением ставится один сквиг. Сквиг считается совершившим нападение. Если сквиг проигрывает раунд боя и проваливает тест на Слом, то он считается уничтоженным. Если подразделение бежит от сквига, то сквиг возвращается в свою яму. В яме сквиг неуязвим для стрел.

Только для армий Орков и Гоблинов

Ловушки – 25 очков за ловушку, 0-2 на каждую секцию стены

Ловушки могут иметь разную форму и вид, от простых ям с кольями, до сложных дверей ловушке и небольших бомб, заложенных под стену. Перед игрой нарисуйте карту крепости, на которой следует расположить ловушки. Как только подразделение противника приближается на 4 дюйма и менее к ловушке, она срабатывает. Киньте D6, если результат на кубике больше инициативы моделей подразделения, то подразделение получает D6 попаданий с силой 3. Скейвены и Лизардмены могут за +20 очков сделать ловушки ядовитыми (сила 4). Ловушка срабатывает только один раз.

Для армий Скейвенов, Лизардменов и Зверей Хаоса.

Ловушка с газом – 75 очков

Эта ловушка выпускает облако газа, способного отравить любого. Перед игрой нарисуйте карту крепости, на которой следует расположить ловушку с газом. Ловушка может располагаться только в стене, в башне или за дверью, так что на карте следует указать место на внешнем периметре крепости, где будет располагаться ловушка. Когда ловушка срабатывает (а это может произойти в любой момент по желанию защищающегося игрока), положите большой шаблон в контакте с ловушкой. Все модели под шаблоном получают одно попадание с силой 3, которое игнорирует спас броски за доспехи.

Для армий Скейвенов и Хаосовских армий Нургла.

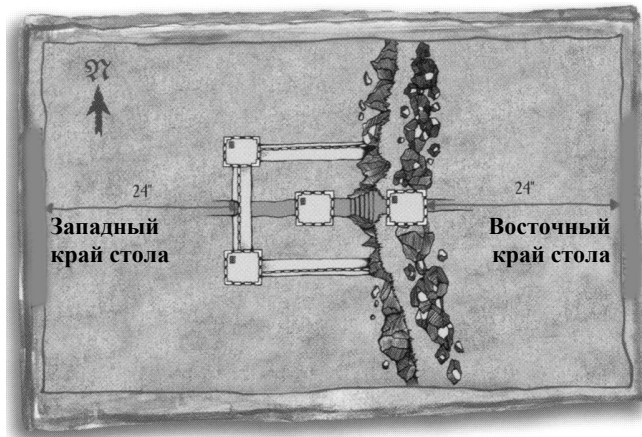
Осадный дробовик – 10 очков за штуку

Осадный дробовик это большой бландербасс, который заряжается разнообразным стальным мусором, и используется против врага. Из дробовика можно стрелять либо в свою фазу стрельбы либо как часть реакции Стоять и Стрелять. Осадный дробовик не может двигаться и может стрелять один раз в игру. Стрелять из пушки может любая, не занятая в ближнем бою модель. Положите огнеметный шаблон в базовом контакте с раструбом пушки. Любая модель, которая целиком накрыта шаблоном, получает попадание автоматически, частично накрытые модели получают попадание на 4+. Попадания отыгрываются с силой 3 и штраф в –2 на спас бросок за доспехи.

Для армий Империи и Гномов.

Сценарий : Стоять стеной!

Иногда умные и дальновидные строители не просто строят замок, они возводят его в местах, самой природой предназначенных для обороны. В данном случае инженеры возвели замок на скалистом склоне, блокировав единственный доступный путь через непроходимый обрыв.



Цели. Атакующий должен захватить замок, а защищающийся соответственно, отбить все его попытки.

Поле боя. Поле боя включает замок, который показан на рисунке. Замок перекрывает единственный путь через глубокую пропасть. Пропасть нельзя перейти иначе, как через лестницу, на которой и расположен замок. Вторая башня должна быть либо разрушена либо ее ворота должны быть вынесены для того, чтобы можно было бы пересечь пропасть.

Армии. Игроки набирают армии в соответствии со своим Воинскими Листами. Атакующий имеет войск в два раза больше, чем защищающийся. Улучшения и модификации для крепостей (как из этой книги, так и основной книги правил Warhammer) могут быть использованы обоими игроками.

Размещение. Атакующий первый располагает свои войска, подчиняясь следующим правилам.

- Атакующий должен разделить свои войска на четыре части: западный, восточный, северный и южный контингент. В западный контингент должны входить минимум половина подразделений атакующего. Во всем остальном подразделения могут быть распределены между контингентами как пожелает атакующий игрок. Любой из контингентов, кроме западного, может быть пустым. Вся ваша

армия может быть отнесена к западному контингенту.

- Западный контингент входит на стол в первый ход атакующего игрока через западный край стола, так как будто подразделения преследовали противника за край стола.
- Восточный контингент входит на стол в первый ход атакующего игрока через восточный край стола, так как будто подразделения преследовали противника за край стола.
- Подразделения южного и северного контингента пытаются войти не стол, начиная со второго хода. За каждое подразделение киньте D6, на 4+ подразделение может в начале второго хода выйти на стол, так как будто подразделение преследовало противника за край стола. Если подразделение не вышло на стол на второй ход, то в третий ход оно может выйти на стол на 3+, в четвертый и последующие ходы на 2+.
- Подразделения атакующего не могут входить на стол в том месте, где пропасть упирается в края стола.
- Защищающийся располагает свои войска после того, как атакующий игрок распределит свои подразделения по контингентам.

Кто ходит первым. Атакующий игрок ходит первым.

Специальные правила. В этом сценарии применимы специальные правила Осады (которые описаны в книге Warhammer Chronicles часть 3 или в основной книге правил Warhammer).

В этом сценарии нельзя использовать специальные правила размещения, такие как Разведчики.

Длительность игры. Игра длится 8 раундов.

Условия победы. Атакующий должен захватить замок и все подразделения защищающегося должны быть либо уничтожены, либо бежать на момент конца игры. Если подразделение защищающегося выживает и не бежит по концу игры, то защищающийся победил.



Правила на грабеж и поджоги

Ниже приведены правила на так называемый грабеж. В книге Warhammer Chronicles 6 вы уже видели сценарий, в котором победитель определяется по количеству награбленного. Здесь приведены правила для того, как это следует делать. В принципе, не так уж важно, что конкретно будет брать из лагеря врага атакующие. Например, если гоблины будут грабить деревню бретонцев, то они в первую очередь будут искать что бы им съесть. В обратной ситуации бретонцы могут совершать налет на лагерь гоблинов для того чтобы освободить пленников, или отбить важные магические предметы. И уж они точно не будут, есть то, что найдут в лагере гоблинов.

Правила на грабеж.

«Всем оставаться на своих местах, это изнасилование. Доставайте все свои ценные вещи и бросайте ко мне в мешок». Робкий женский голос «Может, это ограбление?». «Да, а я что сказал?»

Грабеж (и все прочее) отображается на столе тем, что грабящее подразделение проводит полный раунд в базовом контакте с зданием или повозкой обоза. Следует иметь в виду, что Стаи, монстры, кавалерия и не человекообразные подразделения (типа волков или гончих хаоса) не могут грабить. Грабящее подразделение не может в тот же раунд стрелять, использовать магию, восстанавливать порядок или вести ближний бой. То есть ограбление занимает полный раунд, от начала до конца. Как только подразделение успешно завершило обирание предмета грабежа (здания или повозки) к подразделению добавляется маркер награбленного. Для того, чтобы успешно провести грабеж, а затем так же успешно унести награбленное, подразделение должно иметь Силу подразделения не менее 5. Маркер награбленного может быть отбит обратно противником если подразделение противника погонит грабившее подразделение в ближнем бою. Тут правила примерно такие же как и при захвате знамени. Маркер награбленного бросается подразделением, которое бежит (по любым причинам) или если сила подразделения падает ниже 5. Этот маркер остается лежать на столе, и его может подобрать любое подразделение, дружественное или вражеское, которое

приведет модель в базовый контакт с маркером. Помните о том, что подразделения защищающегося не могут грабить свои собственные здание и повозки (даже для того чтобы не дать ограбить их противнику) и могут получать маркеры награбленного только отняв их у врага.

Сжигание и уничтожение. В принципе здание можно уничтожить и в ближнем бою (как описано в основной книге правил Warhammer), но большая часть подразделений на поле боя не имеет для этого достаточно силы или времени. Поджечь же здание может даже снотлинг, так что поджог это самый распространенный метод уничтожения зданий.

Порядок поджога и горения здания таков:

- Любая огненная атака, которая успешно нанесла повреждение по зданию, поджигает здание на 4+.
- Атака от боевой машины, которая успешно нанесла повреждение по зданию, но не наносит огненных атак, поджигает здание на 5+.
- Огненная стрела, которая попала по зданию, поджигает здание на 6.
- Любая модель в горящем здании получает одно автоматическое попадание с силой 4, которое игнорирует спас броски за доспехи, в фазу стрельбы каждого игрока.
- В отношении специальных правил, для которых это важно, здание либо горит, либо нет. Можете не вести счет повреждения зданий от раунда к раунду.

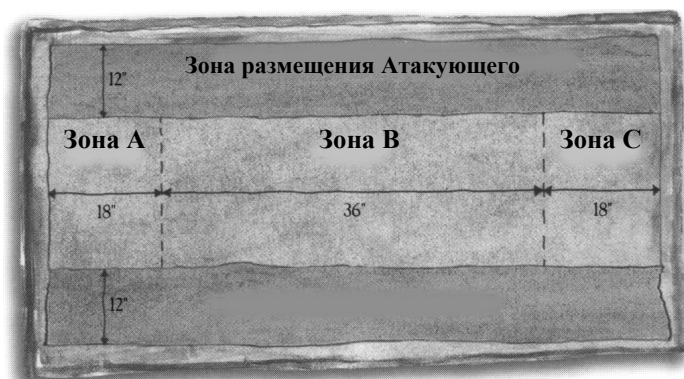
Тушение огня

Защищающийся может попытаться потушить огонь, но это сложнее, чем поджечь здание. Подразделение, которое тушит огонь, не может делать ничего другого в этот раунд.

Разделите Силу Подразделения на 5 и округлите вниз. Киньте количество кубиков, равное полученному числу. Если хотя бы на одном кубике выпадет 6, то огонь потушен. То есть подразделение в 22 модели кидает 4 кубика.

Сценарий : Гоп Стоп

Это простой и прямолинейный сценарий ограбления и сожжения всего к чертовой матери. Войска атакующего должны совершить налет, схватить все, что плохо лежит, и сжечь все что лежит хорошо. Защищающийся должен им в этом помешать.



Цели. Атакующий должен награть как можно больше, сжечь как можно больше зданий и убить как можно больше солдат защищающегося.

Защищающийся должен защитить свои здания, свое добро и покарать гадких уроков и гопников.

Поле боя. Главными предметами ландшафта являются пять зданий. Защищающийся располагает их в пределах зон А, В и С. В каждой из зон должно располагаться минимум одно здание. Здание должно располагаться не ближе чем в 12 дюймах друг от друга. Каждое здание содержит один пункт нагренного.

Армии. Обе армии набираются в соответствии со своим воинским листами. Защищающийся игрок имеет 75% армии атакующего. То есть если атакующий имеет армию на 2000 очков, то защищающийся должен иметь армию на 1500 очков.

Размещение. Защищающийся располагает свои войска первым в своей зоне размещения. Далее в своей зоне размещения свою армию располагает атакующий.

Кто ходит первым. Атакующий ходит первым.

Специальные правила. Каждое здание имеет Стойкость 7 и пять ран. Правила на здания описаны в основной книге правил Warhammer. Также в этом сценарии используются правила Грабежи и Поджоги, которые описаны ранее. Все подразделения Атакующего, которые могут грабить, имеют факелы. Все боевые машины и стрелковые подразделения имеют огненные стрелы. Специальные правила размещения могут быть использованы только Атакующим.

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

Условия победы. Атакующий получает одно победное очко за каждый имеющийся у него пункт (то есть маркер) нагренного и за каждое уничтоженное либо горящее к концу игры здание. Защищающийся получает одно победное очко за каждый маркер нагренного, который не находится во владении подразделений Атакующего и за каждое уцелевшее и не горящее в конце игры здание. Тот, кто наберет больше всего очков, считается победителем.



Битва в Городе

В этом разделе книги приведены некоторые дополнительные правила и сценарии, которые помогут вам отобразить бои в городе, то есть уже после того, как стены крепостей были разрушены. Вы можете инкорпорировать эти правила в свои компании, или просто использовать их для более интересных и нетривиальных одиночных игр.

Сценарий : Битва на Улицах

Этот сценарий показывает большую битву в городе, на самих его улицах. Атакующий должен разбить врага и поджечь город, а защищающийся должен выбить атакующих с улиц, прежде чем весь город сгорит к свивговой матери.



Цели. Атакующий должен уничтожить как можно больше врагов и как можно большую часть вражеского города. Защищающийся должен помешать этому и выбить атакующих с улиц обратно за стены.

Поле боя. Поле боя представляет собой район густой застройки, прорезанный улицами. Смотрите рисунок, для того чтобы получить представление о том, как это все должно выглядеть. Все здания являются одинаковыми (они имеют Стойкость 7 и 5 ран) и вам потребуется не менее 15 домов. Но не увлекайтесь застройкой, между домами должны быть улицы, достаточно широки для того, чтобы по ним могли пройти как минимум 4 конные модели в ряд.

Армии. Обе армии набираются в соответствии со своим воинским листами на равное количество очков. Мы рекомендуем размер в 2000, хотя вы можете использовать и большие армии.

Размещение. Правила размещения отражают случайный и запутанный характер боев в городе.

1. Атакующий первым размещает до 4 своих подразделений в своей зоне размещения. Он не может выставлять таким образом боевые машины.
2. Далее защищающийся выставляет до 4 своих подразделений где угодно на столе, за пределами зоны размещения атакующего, не ближе, чем в 8 дюймах от стоящих подразделений атакующего и за пределами линии видимости всех подразделений Атакующего.
3. Далее начинается игра. В начале каждого своего раунда каждый игрок может вывести на поле боя одно подразделение из своей армии. Подразделения атакующего должны входить на поле боя через край

стола, прилегающий к его зоне размещения, а подразделения защищающегося должны входить на поле боя через три оставшихся края стола. Подразделения выходят на стол так, как будто они преследовали врага за край стола.

4. Подразделения могут входить в здания, для этого они могут принимать скирмшерное построение. Подразделения могут атаковать занятые врагом здания и могут совершать нападение на здания в тот ход, когда они вышли на поле боя. Следует иметь в виду, что это единственный случай, когда подразделения могут совершать нападения в тот же раунд, когда они вышли на край стола.

Кто ходит первым. Атакующий ходит первым.

Специальные правила. В этом сценарии используют правила на Здания (как это описано в основной книге правила Warhammer) и правила на Поджоги (которые описаны в этой книге). Здания, которые полностью разрушены, считаются элементами трудного ландшафта, за исключением того, что подразделения могут двигаться по ним маршем, если это позволяет остальными правилами касательно марша. Все боевые машины и стрелковые подразделения имеют огненные стрелы. Специальные правила размещения не могут быть использованы в этом сценарии.

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

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer, со следующими изменениями и дополнениями.

- Каждая контролируемая четверть приносит 200 победных очков, а не 100.
- Атакующий получает 200 победных очков за каждое уничтоженное или горящее по концу игры здание.
- Защищающийся получает за каждое уничтоженное подразделение противника 150% его стоимости в победных очках. Это применимо только к полностью уничтоженным подразделениям или к подразделениям, которые сбежали с поля боя.

Сценарий : Прорыв через ворота

В этом сценарии описывается тот момент осады, когда защитная стена уже рухнула, но атакующие еще не наводнили город. Так что атакующий должен прорваться в город и уничтожить в нем как можно больше стратегически важных зданий и построек, а Защищающийся должен этому воспрепятствовать.

Цели. Атакующий должен уничтожить как можно больше зданий в городе, включая важные со стратегической точки зрения здания, которые защищающийся использует в качестве пунктов сбора своих сил. Защищающийся должен остановить прорыв в город и уничтожить прорвавшиеся силы врага.

Поле боя. Поле боя представляет собой район густой застройки, прорезанный улицами. На западном краю поля упирается в стены города. В стенах должно быть как минимум два пролома, каждый шириной не менее 4 дюймов. Смотрите рисунок, для того чтобы получить представление о том, как это все должно выглядеть. Все здания являются

одинаковыми (они имеют Стойкость 7 и 5 ран) и вам потребует не менее 15 домов. Защищающийся должен указать, какие здания являются Ключевыми, как это описано в секции специальных правил далее.

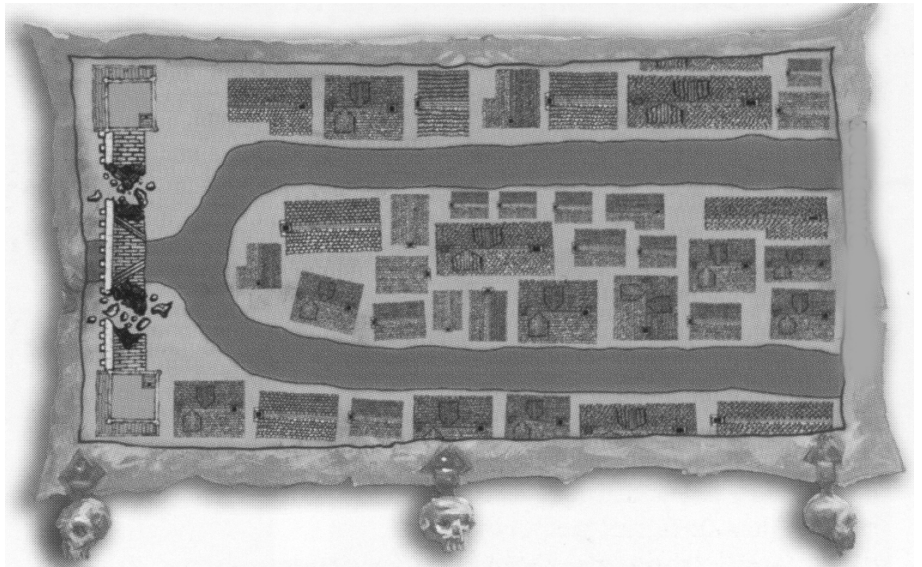
Армии. Обе армии набираются в соответствии со своим воинским листами на равное количество очков. Атакующий может набрать войск на 2500 очков, а защищающийся на 2000, но защищающийся непрерывно получает свежие подкрепления, благодаря Ключевым Зданиям, правила на которые описаны далее.

Размещение. Правила размещения отражают случайный и запутанный характер боев в городе.

1. Атакующий первым размещает до 3 своих подразделений либо на стенах, либо в проломах в стенах. Он не может выставлять таким образом боевые машины.
2. Далее защищающийся выставляет до 5 своих подразделений где угодно на столе, но не ближе чем в 18 дюймах от стоящих подразделений атакующего. Подразделения защищающегося не могут использовать специальные правила размещения, типа Разведчиков.
3. До одного подразделения разведчиков врага может теперь разместиться на поле боя, используя свои специальные правила размещения.
4. Далее начинается игра. В начале каждого своего раунда каждый игрок может вывести на поле боя подразделения из своей армии. Атакующий может вывести в поле до двух подразделений в раунд, Защищающийся до одного. Подразделения атакующего прибывают через край стола, прилегающий к стенам, а подразделения защищающегося прибывают на столе через противоположенный край стола.
5. Подразделения выходят на стол так, как будто они преследовали врага за край стола.

Кто ходит первым. Атакующий ходит первым.

Специальные правила. В этом сценарии используют правила на Здания (как это описано в основной книге



правила Warhammer) и правила на Поджоги (которые описаны в этой книге). Здания, которые полностью разрушены, считаются элементами трудного ландшафта, за исключением того, что подразделения могут двигаться по ним маршем, если это позволяет остальными правилами касательно марша.

Подразделения обеих сторон (кроме одного подразделения разведчиков Атакующего) не могут в этом сценарии использовать свои специальные правила размещения, типа разведчиков.

Все боевые машины и стрелковые подразделения имеют огненные стрелы.

Защищающегося может выбрать на этот сценарий до двух Городских Ключевых Военных Здания и до двух Точек Сбора, правила на которых описаны далее. Эти здания указываются Защищающимся после того, как будет расставлен ландшафт. Ключевые здания не могут располагаться ближе 12 дюймов друг от друга.

Длительность игры. Игра длится либо 10 раундов, либо до тех пор, пока одна сторона не будет полностью уничтожена.

Условия победы. Победитель определяется по победным очкам, как описано в основной книге правил Warhammer со следующими изменениями и дополнениями.

- Каждая контролируемая четверть приносит 200 победных очков, а не 100.
- Атакующий получает 200 победных очков за каждое уничтоженное или горящее по концу игры здание. Ключевые здания, уничтоженные или горящие по концу битвы, приносят 300 победных очков.
- Защищающийся получает за каждое уничтоженное подразделение противника 150% его стоимости в победных очках. Это применимо только к полностью уничтоженным подразделениям, или к подразделениям, которые сбежали с поля боя. Также защищающийся получает 100 победных очков за каждое Ключевое здание, которые не разрешено и не горит по концу игры.

Ключевые здания

Ключевые военные здания

Все подразделения, которые создаются с использованием этих зданий, являются новыми, то есть они не должны быть в вашей армии.

Конюшни

Это место где живут скакуны разных рас. Это может быть не просто конюшня, а место сбора кавалеристов, которые приходят сюда в поисках новых скакунов, взамен убитых, либо спешат из самого города, по приказу комендатуры.

Каждые три свои раунда Защищающийся может создать на конюшне одно кавалерийское подразделение стоимостью до 200 очков.

Участок городской стражи

Это бараки местных копов, которых также призывают в армию для защиты города. Жуткая мысль, не правда ли ☹.

Каждые три свои раунда Защищающийся может создать здесь одно пехотное Основное подразделение стоимостью до 200 очков.

Форт

Этот форт является Военным Комиссариатом города, думая объяснять, что это такое никому не надо. Каждые три свои раунда Защищающийся может создать здесь одно Специальное подразделение стоимостью до 200 очков.

Склад

Этот склад содержит разнообразные товары, которые защищающийся игрок может использовать для привлечения наемников в свою армию. Каждые три свои раунда Защищающийся может создать здесь одно подразделения Псов Войны стоимостью до 200 очков. Если ваша армия не может использовать Псов Войны, или вы не хотите включать их в вашу армию, то вместо этого вы можете набрать одно любое подразделение стоимостью до 100 очков.



Ключевые точки сбора

Таверна или паб

Любое проходящее мимо подразделение не применит поднять свой боевой дух спиртным, которое храниться в этом здании. Любое подразделение защищающегося, которое находится в 6 дюймах от таверны,免疫 к действию Страха, Ужаса и Паники.

Арсенал

Как следует из названия это городской арсенал, в котором храниться большое количество оружия для местного ополчения и стражи. Любое подразделение, которое проведет полный раунд в 3 дюймах от Арсенала, не делая ничего другого, может выбрать либо один предмет оружия, либо один предмет доспехов, из списка ниже.

Оружие: дополнительное ручное оружие, копье, алебарда, двуручное оружие.

Доспехи: щит, легкий доспех. Одно подразделение за игру может взять тяжелый доспех.

Вы можете вооружать свои подразделения новыми типами оружия, даже если по своему листу эти подразделения и не могут их использовать.

Храм

Любая раса мира Молота Войны имеет, какую либо религию. Так что практически каждый город Warhammer-a имеет за своими стенами храм (или капище, это уж как получится).

Любое подразделение, которое находится в 6 дюймах от храма и должно пройти тест на Восстановление порядка, проходит его автоматически. Все правила для Восстановления порядка применимы в полном объеме. В дополнение, любое герой или существо, которое проводит ничего не делая полный раунд в 6 дюймах от храма, восстанавливает одну рану из числа потерянных им в этом бою на 4+.

Монумент

Монумент это памятник герою прошлых битв. Монумент работает, так же как и Знамя Армии.

Гостиница или бордель

Любое подразделение, которое проводит, ничего не делая, полный раунд в 6 дюймах от этого здания, может либо восстановить порядок и полностью восстановить все свои потери либо получить бонус в +1 на попадание до тех пор, пока подразделение находится в 6 дюймах от этого здания. Вы должны объявить, какую опцию вы выбираете по концу проведенного рядом со зданием раунда.

Ратуша

Это может быть самое главное здание вашего города (Кремль или Белый Дом) или какой либо исторический памятник, известный не только всем горожанам, но и многим другим людям далеко за пределами ваших стен (клуб Неспособный Покемон).

Любое подразделение, которое проводит, ничего не делая, полный раунд в 6 дюймах от этого здания, может ОДИН РАЗ ЗА ИГРУ увеличить свою численность выше изначальной. Киньте D6. На 1 вы не смогли ничего сделать, на 2-3 численность увеличена на 1 модель, на 4-5 - на D6 моделей, и на 6 - на 25% текущей численности.



Живые Корабли

Корабли, сделанные из дерева и металла, являются не единственными плавательными средствами, которые бороздят просторы океана. Некоторые расы используют в качестве кораблей разнообразных монстров, достаточно больших для того, чтобы нести на своих спинах войска и боевые машины. Био маги скейвенского клана Творцов заявляли, что они вывели специальный вид водоплавающей крысы, которая не только могла плавать по морю, но и могла перевозить на спине кланратов и других монстров, в те места, куда не достигали туннели Подземной Империи. Есть легенды о том, что некогда Орки плавали по морям на спинах гигантских Морских Сквигов. Так же в хрониках Кхемри есть записи о том что один из Царей Гробниц командовал флотом гигантских костяных крокодилов. Каждый такой костяной крокодил мог перевозить на спине несколько сотен воинов-скелетов и сам собирался личами их костей миллиона речных крокодилов из реки Стикс.



Живой Корабль это новый тип корабля, который во многих отношениях считается как нормальный корабль. Правила на корабли описаны в книге Warhammer Chronicles часть 6.

Живой Корабль во всех отношениях (повреждения, сценарии, вместимость, движение и размеры) считается как Весельный корабль, за описанными ниже исключениями.

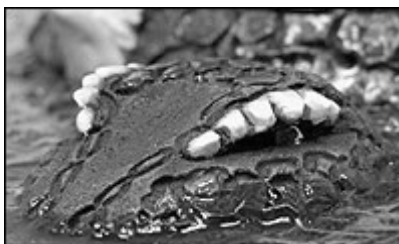
- Всякий раз, когда Живой Корабль должен произвести поворот, он должен пройти тест на Лидерство. Так как в большинстве случаев живые корабли это морские монстры, то они все имеют свой собственный параметр Лидерства. Для прохождения этого тест корабль может использовать либо своей родное лидерство, либо наибольшее лидерство модели, находящейся на борту, по желанию игрока. Если тест провален, то корабль продолжает двигаться вперед с прежней скоростью. Если продолжение движения вперед приводит к тому, что корабль должен во что-то врезаться (в

другой корабль или в остров) то корабль останавливается перед препятствием.

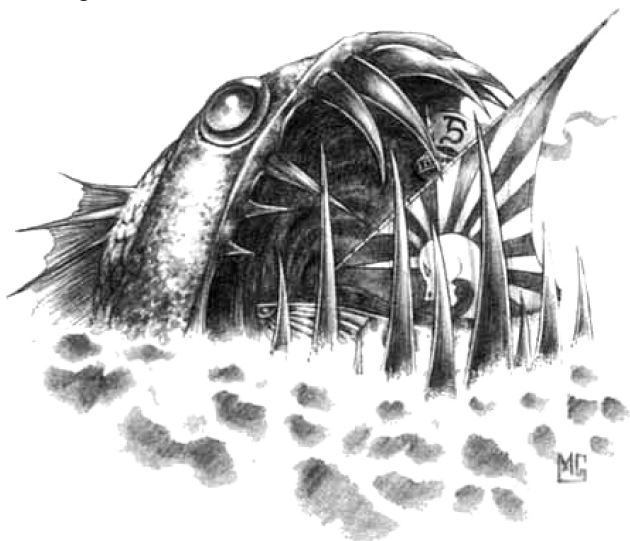
- Если на живом корабле команды меньше чем половина необходимой, то следует каждый раунд делать бросок по Таблице Реакции Монстра, на странице 106 в основной книге правила Warhammer и следовать выпавшему результату.
- Из за специфики Живого Корабля, он может нести на борту только 3/4 доступной команды для корабля его размера. Это относится как к минимуму, так и к максимуму. То есть для обслуживания корабля минимальное требуется 3/4 того числа моряков, которое требуется для обслуживания весельного корабля того же размера.

В бою Живой Корабль также имеет ряд своих собственных специальных правил.

- На Живой Корабль НЕЛЬЗЯ ставить боевые машины.
- Любой живой корабль, который соответствующим образом смоделирован, и имеет рога, клыки и большие когти считается имеющим таран.



- Огненные атаки не имеют никакого дополнительного эффекта против живых кораблей, которые они могли бы иметь против простых кораблей.



половину изначального количества ран, киньте D6 и проконсультируйтесь с таблицей ниже.

- 1 Бежать! Корабль на максимальной скорости убегает к ближайшему краю стола и сбегает со стола. Если корабль делает это из ближнего боя, все модель в базовом контакте с ним могут нанести ему одно автоматическое попадание. Весь груз корабля и его пассажиры считаются потерянными.
- 2-5 Яростная решимость. Корабль продолжает сражаться как обычно.
- 6 Ярость! До начала следующего раунда контролирующего корабль игрока, корабль подчиняется правилу Бешенства. При этом он остается Иммунным к психологии.

- В отношении заклинаний Живой Корабль считается нормальной моделью, так что некоторые заклинания могут оказывать на него действие как на модель.
- Живой Корабль вызывает Ужас и Иммунирует к Психологии. Одним из достоинств живого Корабля является то, что он может сражаться ясам по себе.
- В бою Живой Корабль может нанести 5 атак с силой 6. Вне зависимости от взаимных WS корабля и его цели, корабль всегда попадает на 4+. Если корабль в этот раунд приставал к берегу, на него садилась команда или сходила с него, если он таранил вражеский корабль или выпускал шлюпки, он может нанести только одну атаку.
- Если Живой Корабль получает слишком большие ранения, его труднее контролировать, и он может даже впасть в ярость. В начале каждого раунда, когда Живой Корабль имеет менее чем

Повреждения и специальные цели на Живом Корабле

При стрельбе по живому кораблю противник может вести огонь по Телу корабля (как корпус), команде и специальным целям. На Живом Корабле есть следующие специальные цели: Хвост / плавники / лапы (как киль на парусном корабле) и Голова / глаза (как мачты на парусном корабле). Если Голова теряет свою последнюю рану, корабль больше не может двигаться в течении игры и начинает Дрейфовать.

Комментарий к основным правилам на Корабли в мире Молота Войны: Любое существо, которое имеет свойство Земноводные (Aquatic - например скинки) двигаются по морю также, как и по суше и никогда не тонут.

