

WARHAMMER

БИТВА ЗА ПЕРЕВАЛ ЧЕРЕПА



НАЧНИТЕ ИГРУ С ЭТОЙ КНИГИ

Мир Молота Войны

Мир Молота Войны – это мир, охваченный войной, где величайшие генералы возглавляют захватнические кампании, а темные колдуны обрушивают опасные магические энергии, повергая противников в небытие. Небо затмевают тучи стрел, и земля содрогается от сталкивающихся армий.

Захватчики-гоблины

Гоблины – злобные, но поодиночке слабые существа, а потому они подавляют противников большой численностью. Во всех концах мира Молота Войны можно отыскать племена гоблинов, разбросанные от лесных чащ до высочайших горных вершин. Гоблины очень быстро приспосабливаются к месту своего обитания, так что существует великое множество различных видов: от населяющих пещеры ночных гоблинов до едущих на пауках лесных гоблинов. Для вторжения на перевал Черепа объединились многие из этих племен, намереваясь уничтожить гномов и захватить их золото.



Большой босс гоблинов



▲ Коварные наездники на пауках заманивают неосторожных гномов в засаду



Защитники-гномы

Некогда у гномов была империя, простиравшаяся на тысячи миль в горах Края Света. Но затем произошедшее бедствие открыло дорогу атаковавшим ордам гоблинов, троллей и других мерзких существ. Гномы медлительны и малочисленны, но все они – стойкие и отлично снаряженные воины. Это упорные и благородные бойцы, они скорее погибнут, сражаясь, чем оставят шахту (и золото) перевала Черепа.



▲ Мощные боевые машины гномов обстреливают нападающих гоблинов



▲ Гномий герой-убийца драконов дерется с мерзким троллем



Гномий тан



Гном-пушкарь



ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

Начать играть в Warhammer довольно легко. Просто нужно собрать несколько моделей, как объясняется на странице напротив, затем прочитать этот буклет, провести тренировочные этюды – и вы готовы к сражению в настоящей битве.



Обучение игре

Лучший способ научиться играть в Warhammer – это играть в него! В данном буклете игра разделена на несколько легких фрагментов. Так вы по очереди изучите каждую часть правил, собрав одновременно всего лишь несколько моделей. Наконец, собрав все, вы сможете участвовать в своей первой битве Warhammer.

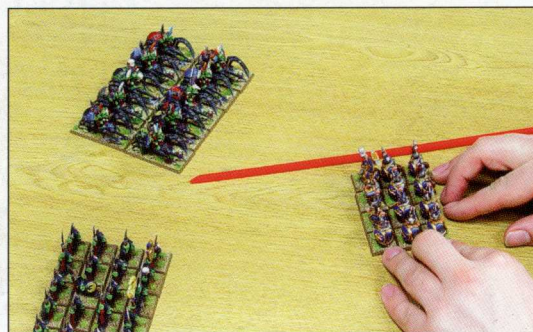
Все, что нужно – это найти подходящее место для игры и противника, которого можно вызвать на бой, все остальное находится в коробке.

Еще больше Warhammer'a

Когда закончите играть по этому буклету, то еще много чего останется. В Книге Правил, включенной в коробку, содержатся полные правила, описывающие все аспекты игры, а на нашем веб-сайте (www.warhammer.ru) вы найдете дополнительные сценарии битв, советы по покраске и много другой информации.

Игровое поле

Для игры подойдет любая ровная поверхность – от кухонного стола до пола в гостиной комнате. Чтобы провести этюд, много места не понадобится, а вот для настоящего сражения потребуется уже немного больше места.



▲ В тренировочных сценариях используются только два или три подразделения моделей.

Сборка моделей

Какие модели потребуются, будет указано в каждом тренировочном этюде этого буклета.

Не нужно собирать все модели, прежде чем будете готовы начать играть!

Для первого тренировочного сценария потребуется 12 гномов-воинов и 20 гоблинов-копейщиков. Эти модели представлены ниже на этой же странице.

Сначала нужно снять модели с пластмассовой рамки (также называемой литником). Для этого хорошо использовать кусачки, поскольку, просто откручивая компоненты, можно их повредить.

Модели собираются без клея, так что вы сразу же можете приступить к игре. Позже вы сможете склеить их любым подходящим клеем, вроде клея для пластмассы фирмы «Citadel».



▲ 1. Срежьте модели с рамки (попытайтесь не отрезать планку, которая вставляется в прорезь подставки).



▲ 2. Некоторые модели состоят из нескольких частей, которые нужно осторожно соединить.



◀ 3. У всех моделей в подставке есть прорезь. Троль и наездники на пауках устанавливаются на больших подставках.



▲ 12 гномов-воинов, собранных и готовых к первому этюду.



Построение подразделений

В игре Warhammer модели, составляющие армию, объединяются в формирования, которые называются подразделениями. Подразделение может состоять из одного могучего персонажа или монстра, но обычно несколько отрядов собираются вместе.

Все модели в подразделении располагаются вплотную друг к другу и остаются вместе до тех пор, пока «живы». Подразделение, подобное этому, состоит из нескольких рядов, которые называются шеренгами. Во всех шеренгах должно быть столько же моделей, сколько и в переднем ряду, за исключением последнего ряда, в котором, если это необходимо, моделей может быть меньше.

В большинстве подразделений есть также три специальных модели: командир, знаменосец и музыкант. Эти модели всегда располагаются в переднем ряду.

◀ 20 копейщиков ночных гоблинов, готовых драться с гномами в первом этюде.

ПАРАМЕТРЫ ВОИНОВ

В Warhammer'e подразделения отличаются способностями и умениями. Некоторые – знатоки ближнего боя, в то время как другие полагаются на дальнобойное оружие. В этом разделе рассматривается, как эти особенности представлены в игре.

Профили характеристик

Пусть числа, приведенные на этих страницах, не пугают вас – чтобы играть, запоминать их не нужно! Изучая правила, вы узнаете, что они означают и как их использовать. У всех моделей в игре есть различные сильные и слабые стороны, что отражается профилем. Профиль содержит девять разных характеристик, численные значения которых показывают, насколько индивидуум быстр, силен или стоек.

Характеристики измеряются в интервале от 1 до 10, 10 является наилучшим значением. В профили будут также включаться примечания относительно всех доспехов и особенного оружия. Предполагается, что у всех моделей изначально есть личное оружие, вроде топора или меча.

M Движение
WS .. Умение Драться
BS . Умение Стрелять
S Сила
T Стойкость
W Ранения
I Инициатива
A ... Количество атак
Ld Лидерство

Воинство гномов

12 гномов-воинов

Отряды гномьих воинов клана шествуют на войну, намереваясь защитить перевал Черепа.

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

Спас-бросок за доспехи: 4, 5 или 6



Командир
воинов



Подразделение гномов-громобоев

10 гномов-громобоев

Громобои вооружены мушкетами, которые могут пробивать даже самые прочные доспехи.

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

Спас-бросок за доспехи: 6

Мушкеты: сила 4



Командир
громобоев



Подразделение гномов-громобоев

8 гномов-рудокопов

Эти гномы трудятся на золотых рудниках, а в бою они вооружены тяжелыми двуручными кирками.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гном	3	4	3	5	4	1	2	1	9
Командир	3	4	3	5	4	1	2	2	9

Спас-бросок за доспехи: 5 или 6

Вооружение: двуручное оружие



Командир
рудокопов

Подразделение
гномов-рудокопов

Войско гоблинов

20 копейщиков ночных гоблинов

Ночные гоблины приспособились жить под землей; чтобы защититься от солнечного света, они одеваются в черные одежды.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ночной гоблин	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Командир	4	2	3	3	3	1	3	2	5

Спас-бросок за доспехи: 6

Вооружение: копья

20 лучников ночных гоблинов

Некоторые ночные гоблины используют короткие луки, что позволяет им обстреливать врага на расстоянии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ночной гоблин	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Командир	4	2	3	3	3	1	3	2	5

Спас-бросок за доспехи: нет

Короткие луки: сила 3

10 наездников на пауках лесных гоблинов

Те гоблины, что достаточно смелы, чтобы отправиться в бой на гигантских пауках, составляют быструю и смертельно опасную кавалерию.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Паучий наездник	7	2	3	3	3	1	3	2	6
Командир	7	2	3	3	3	1	3	3	6

Спас-бросок за доспехи: 5 или 6



Командир
копейщиков



Подразделение ночных
гоблинов-копейщиков



Командир
лучников



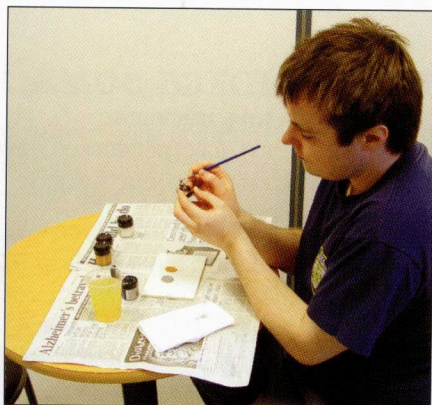
Подразделение лучников –
ночных гоблинов



Командир паучьих
наездников



Подразделение паучьих
наездников – лесных гоблинов



▲ Окрашенные модели сделают
армию реалистичнее.

Покраска моделей

Вы увидите, что миниатюры фирмы «Citadel», представленные и в буклете, и в Книге Правил, и на самой коробке, окрашены. Конечно же, для того чтобы играть, не обязательно красить свои миниатюры, но ничто другое не придаст такой жизненности играм, как окрашенные модели. Покраска доставляет большое удовольствие, и она сама по себе может стать прекрасным хобби. Далее в этом буклете вы узнаете, как покрасить своих первых миниатюрных воинов.

► Окрашенный
гном-воин.



КАК ИГРАТЬ

Как только найдено подходящее место для игры и собрано несколько моделей – вы готовы изучить основы игры. На последующих страницах вас обучат, как организовать жестокое сражение между армиями гномов и гоблинов.

Последовательность ходов

Игра Warhammer состоит из ряда последовательных ходов и длится до тех пор, пока один игрок не одержит победу и не будет объявлен победитель. Оба игрока поочередно делают ход: сначала один игрок перемещает армию, стреляет и проводит ближний бой. После того, как он закончит, другой игрок делает то же самое со своей армией.

► В Warhammer игроки по очереди перемещают армии и сражаются.



Последовательность хода игры

Ход гоблинов:

1 Фаза Движения

Гоблины передвигаются.

2 Фаза Стрельбы

Гоблины стреляют.

3 Фаза Ближнего боя

Обе стороны сражаются.

Ход гномов:

1 Фаза Движения

Гномы передвигаются.

2 Фаза Стрельбы

Гномы стреляют.

3 Фаза Ближнего боя

Обе стороны сражаются.

Фазы

Ход каждого игрока разделен на несколько фаз, которые он последовательно совершает. После того, как он закончит, его противник проводит те же самые фазы со своей армией. Когда оба игрока сделали такой ход – они закончили полный ход игры, и начинается новый ход.

Фаза Движения

На этом этапе игры вы перемещаете модели по полю боя или даже вступаете в бой с противником. Пособие по фазе Движения представлено на странице 8.

Фаза Стрельбы

В эту фазу все подразделения, имеющие возможность, могут стрелять из стрелкового оружия, такого как луки или мушкеты. Пособие по фазе Стрельбы начинается на странице 11.

Фаза Ближнего боя

В эту фазу подразделения сталкиваются, рубя и кромсая друг друга в ближнем бою. Посмотрите на страницах 14 и 19, как проводятся бои.

Использование пособий

На последующих страницах представлены пособия, которые обучат фазам игры, а затем дадут возможность проделать это самим. Прочитав правила во всех пособиях, проведите тренировочные сценарии, чтобы проверить, что вы понимаете их.

► *Первый тренировочный сценарий обучит фазе Движения.*



Ведение боя

Усвоив фазы Движения, Стрельбы и Ближнего боя, вы подготовитесь к тому, чтобы соединить их в своем первом сражении. Для этого потребуется больше места, поскольку будет задействовано больше миниатюр из коробки. Теперь вы готовы выставить злобных гоблинов против отважных гномов перевала Черепа!

◄ *Изучив тренировочные сценарии, можно сразиться и в настоящей битве.*

Самое важное правило

Помните – вы сражаетесь с друзьями, и важнее хорошо провести время, чем победить любой ценой. Когда в сражении вы столкнетесь с ситуацией, которая не описывается полной Книгой Правил, будьте готовы интерпретировать правило или сами придумайте подходящее решение.

Если вы не можете прийти к согласию, то бросьте кубик. При выпадении 1–3 спор может решить игрок А, если выпало 4–6, то спор решает игрок Б.



▲ *Если вы не можете выработать какое-то отдельное правило, то согласитесь с разумным решением противника.*

1 ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Перемещение подразделений по полю боя является очень важной составляющей игры Warhammer, и в этом пособии показано, как это делается.

Как уже ранее было сказано, ход состоит из нескольких фаз. В этом пособии рассматривается только фаза Движения. Вначале будет показано, как перемещать подразделения по полю боя, а затем – как ввести их в бой.

В заключение вы с противником сможете отработать эти правила в небольшом тренировочном этюде.

Последовательность хода игры

1 Фаза Движения

А. Обычное перемещение

В. Атака

2 Фаза Стрельбы

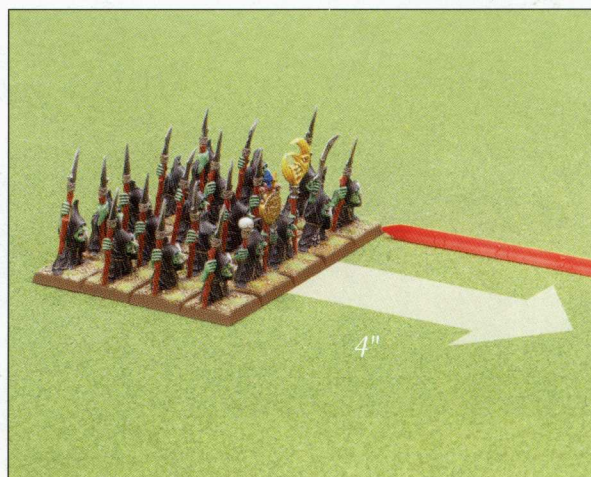
3 Фаза Ближнего боя

Правила движения

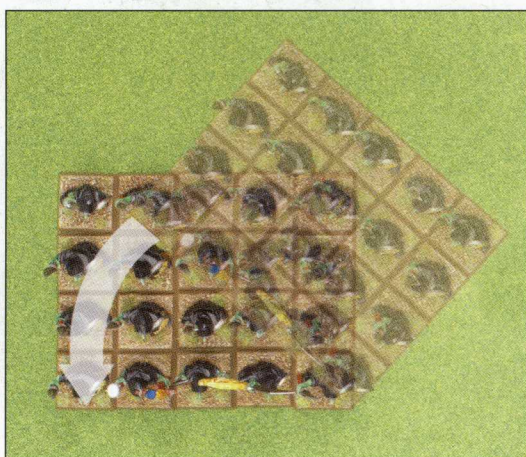
А. Обычное перемещение

В Warhammer'e подразделение может переместиться по полю боя на расстояние в дюймах, равное характеристике «Движение» (М), указанной в его профиле характеристик. Так, например, воин ночных гоблинов имеет в своем профиле «М 4»: таким образом, подразделение гоблинов может переместиться на четыре дюйма (4"). Расстояние, на которое подразделение может переместиться, измеряется линейкой или рулеткой. Измерения производятся от края подставки модели.

➤ Это подразделение ночных гоблинов может переместиться максимально на 4" в свою фазу Движения.

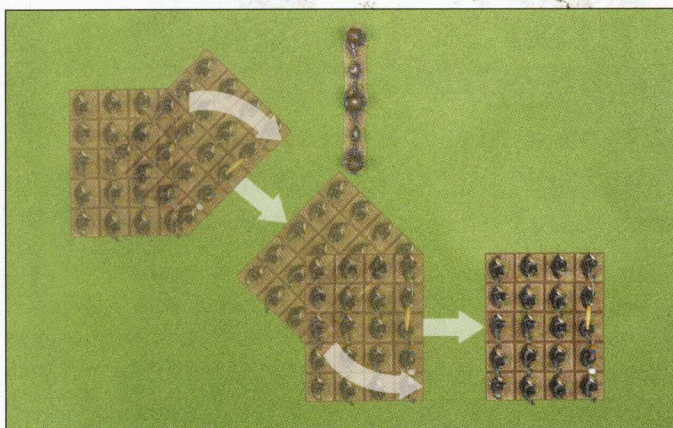


➤ Чтобы изменить направление, подразделение ночных гоблинов должно выполнить маневр «поворот».



Поворот

Подразделение, желающее изменить направление во время движения, должно выполнить маневр, называемый поворотом. Во время поворота один из передних углов подразделения остается на месте, в то время как остальная часть подразделения поворачивается вокруг этой точки, изменяя направление, в котором смотрит передний ряд. Однако расстояние, на которое был сделан поворот, считается частью движения подразделения.



Поворот при обходе ландшафта

В течение хода подразделение может совершить несколько поворотов, чтобы обойти другие подразделения или элементы ландшафта.

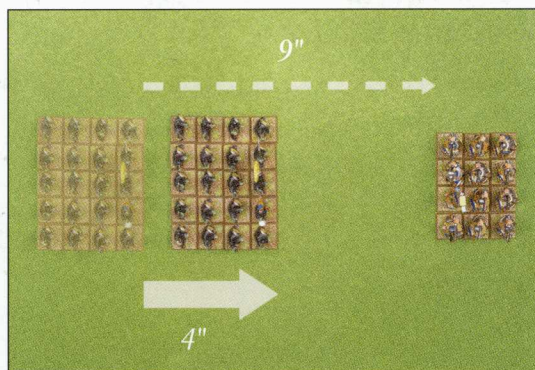
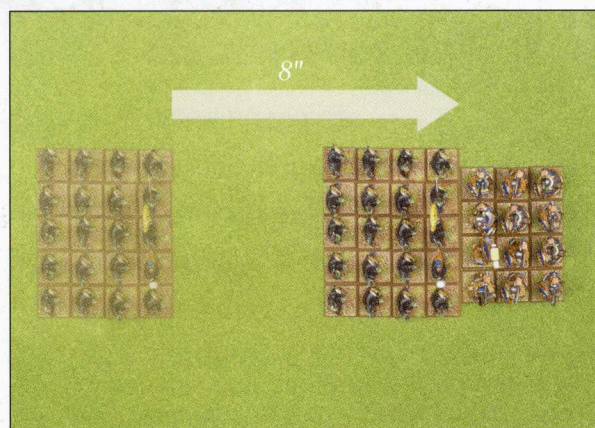
◀ Чтобы обойти Королевскую стену, ночным гоблинам нужно выполнить несколько поворотов.

В. Нападение

Прежде чем подразделение сможет вступить в ближний бой, оно сперва должно выполнить маневр «нападение» в фазу Движения. Нападение позволяет подразделению удвоить значение своего «Движения» настолько, что становится возможным войти в соприкосновение с противником. Если подразделение не может достигнуть вражеского подразделения в результате маневра нападения, то оно может переместиться только на расстояние, равное его обычному значению «Движения».

Например, у подразделения ночных гоблинов значение «Движения» 4, так что обычно оно может перемещаться на четыре дюйма (4"). Однако во время атаки оно может удвоить это значение до восьми дюймов (8"), что позволит войти в соприкосновение с неприятелем.

Это подразделение гномов находится слишком далеко от гоблинов, чтобы напасть, так что они могут переместиться только на 4"

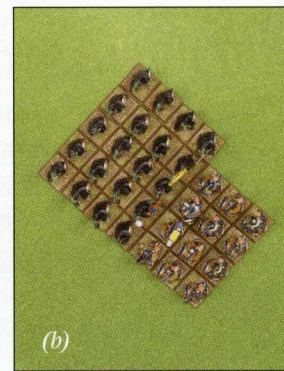
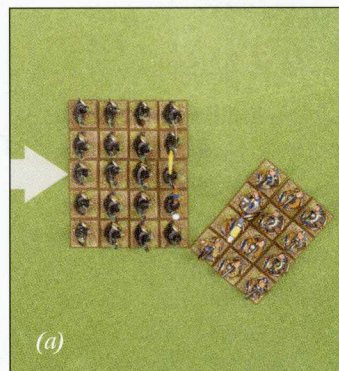


▲ Ночные гоблины атакуют гномов по прямой.

Выравнивание

Совершив нападение, вы можете обнаружить, что подразделения не выровнены. В таком случае ваше подразделение может произвести свободный маневр, который называется «выравнивание». Ваше подразделение поворачивается вокруг точки контакта до тех пор, пока полностью не войдет в соприкосновение с врагом. Вы получаете возможность выполнить маневр «выравнивание» сразу же после нападения – это перемещение бесплатное и не сказывается на «Движении» подразделения!

Как только подразделение успешно совершило нападение, оно может сражаться, как это описано на странице 14.



▲ Достигнув противника, подразделение поворачивается таким образом, чтобы оказаться выровненным.

Тренировочный сценарий: Движение!

Чтобы понять, как двигаются подразделения, разместите на столе несколько отрядов и перемещайте их. Цель этого этюда для обоих подразделений – обойти препятствия и атаковать врага. Гоблины начинают ход, затем двигаются гномы. Посмотрите профили на страницах 4–5, делайте ходы поочередно, пока одно подразделение не атакует другое.

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ

Игровое поле
Королевская стена
Упрямый пони
20 копеечников ночных гоблинов
12 воинов-гномов
2 линейки

Последовательность хода игры

Ход гоблинов:

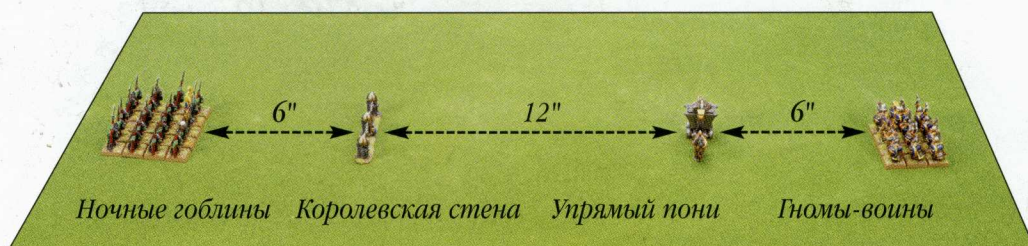
- 1 Фаза Движения
 - A. Обычное перемещение
 - B. Атака
- 2 Фаза Стрельбы
- 3 Фаза Ближнего боя

Ход гномов:

- 1 Фаза Движения
 - A. Обычное перемещение
 - B. Атака
- 2 Фаза Стрельбы
- 3 Фаза Ближнего боя

Размещение моделей

Разместите модели, как показано на фотографии ниже.



Проведение битвы

Начиная с гоблинов, по очереди проведите фазу Движения. В данный момент вас не должны беспокоить фазы Стрельбы и Ближнего боя – сконцентрируйтесь только на движении.

- Королевская стена и упрямый пони с тележкой – неподвижные препятствия между ночными гоблинами и гномами. Модели не могут перемещаться через эти препятствия или перепрыгнуть через них.

Условия победы

Выигрывает тот, кто успешно атакует противника!

2 ФАЗА СРЕЛЬБЫ

Такое оружие, как луки и мушкеты, позволяет воинам атаковать на некотором расстоянии. В данном пособии показывается, как проводятся эти дистанционные атаки.

В этом пособии будет рассмотрена фаза Стрельбы, в которую появляется возможность обстрелять подразделения противника с некоторого расстояния. Фаза Стрельбы состоит из четырех стадий:

а) выбор цели; б) бросок на попадание; с) бросок на ранение и д) проведение спас-бросков за доспехи. Для того, чтобы отработать фазу Стрельбы, нужно последовательно провести эти стадии. В данный момент не беспокойтесь о других фазах игры.

После обсуждения правил стрельбы вы с другом сможете сами отработать их в тренировочном этюде.

Последовательность хода игры

1 Фаза Движения

2 Фаза Стрельбы

А. Выбор цели

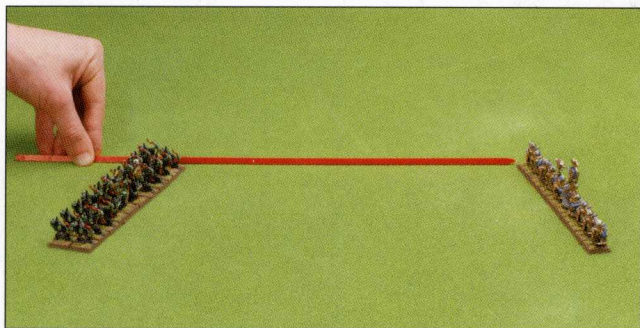
В. Бросок на попадание

С. Бросок на ранение

Д. Проведение спас-бросков за доспехи

3 Фаза Ближнего боя

Правила стрельбы



▲ Прежде чем вы сможете стрелять, нужно удостовериться, что цель находится в пределах дальности стрельбы.



▲ Ночные гоблины бросают на попадание 10 кубиков. Семь выстрелов попали в цель.

А. Выбор цели

Подразделения, вооруженные стрелковым оружием, могут стрелять в подразделения противника, находящиеся на некотором удалении. Однако такое оружие имеет свою максимальную дальность стрельбы, и цель, находящаяся за пределами дальности стрельбы, не может быть поражена. Дальность стрельбы мушкета 24", а короткого лука – 16". Выберите в качестве цели подразделение противника и измерьте расстояние между ним и стреляющим отрядом. Если выбранное подразделение находится слишком далеко, то все выстрелы автоматически не попали.

В. Бросок на попадание

Если подразделение, выбранное в качестве цели, находится в пределах дальности стрелкового оружия, то бросьте по одному кубику за каждую модель в переднем ряду стреляющего подразделения.

Найдите параметр «Меткость» вашего подразделения в приведенной ниже таблице, чтобы узнать, какое значение на кубике нужно выкинуть для попадания. Например, меткость (BS) ночных гоблинов равна 3, так что для попадания нужно выкинуть 4 или более.

BS	1	2	3	4	5
Значение на кубике	6+	5+	4+	3+	2+

С. Бросок на ранение

Соберите те кубики, которые «попали» в цель и бросьте их снова, чтобы увидеть, сколько выстрелов ранило свою цель. Для этого нужно знать, какое численное значение требуется для ранения.

При броске на ранение учитываются две характеристики: «Сила» (S) стрелявшего оружия и «Стойкость» (T) модели, в которую стреляли. Используйте для этого «Таблицу ранений»: на пересечении Силы атаки со Стойкостью цели найдите значение кубика, необходимое для нанесения ранения.

TO WOUND CHART

		Стойкость цели		
		2	3	4
Сила атакующего	2	4	5	6
	3	3	4	5
	4	2	3	4
	5	2	2	3



Например, «Сила» луков – 3, а «Стойкость» гномов – 4, поэтому, чтобы нанести ранение, нужно выбросить 5 или более.

◀ Из семи попаданий три нанесли ранения гномам-громобоям.

Д. Спас-броски за доспехи

У некоторых моделей есть доспехи, и теперь они получают возможность избежать ранения. Спас-бросок за доспехи модели дается в ее профиле характеристик и показывает значение, которое нужно выбросить для этой модели, чтобы избежать ранения.

Например, гномы одеты в кольчужные доспехи, так что игрок гномов может спасти свои модели, если выбросит 6. В случае удачи они избегают ранения и выживают!

► Одну модель доспехи спасли. Две другие – не столь удачливы.



Удаление потерь

Теперь все модели, провалившие спас-броски за доспехи, удаляются как потери и не принимают дальнейшего участия в игре.

Удаляя потери из подразделения, возьмите модели из последнего ряда или с концов шеренг, чтобы не нарушать строй подразделения. Модели в подразделениях автоматически сохраняют построение, смыкаясь и занимая места убитых воинов.

◀ Два убитых гнома удалены с конца шеренги.



Тренировочный сценарий: Стрельба

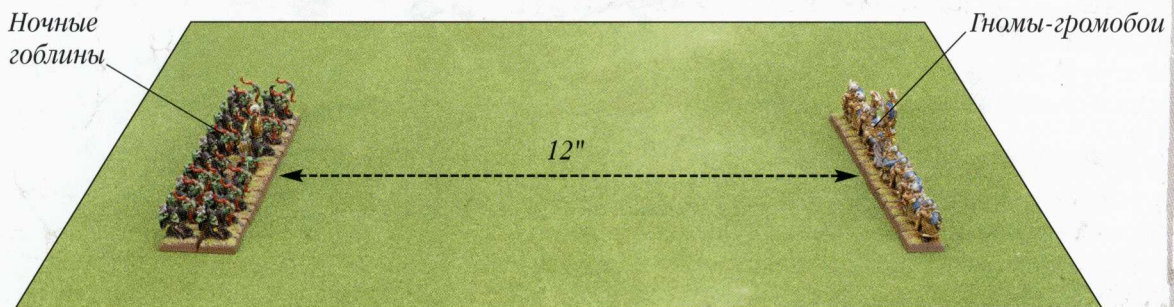
Этот этюд разработан, чтобы вы могли поупражняться в броске на попадание, броске на ранение и проведении спас-бросков за доспехи. Цель – убить все модели в подразделении противника. Гоблины начинают; посмотрите профили на страницах 4–5 и по очереди стреляйте по противнику. В этом этюде не учитывайте фазу Движения каждого хода.

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ

Игровое поле
20 лучников ночных гоблинов
10 гномов-громобоев
Кубики
2 линейки

Размещение моделей

Разместите модели, как показано на фотографии.



Проведение битвы

Оба игрока по очереди проводят фазу Стрельбы. В данный момент вас не должны беспокоить фазы Движения и Ближнего боя – сконцентрируйтесь только на стрельбе.

Последовательность хода игры

Ход гоблинов:

- 1 Фаза Движения
- 2 Фаза Стрельбы
 - A. Выбор цели
 - B. Бросок на попадание
 - C. Бросок на ранение
 - D. Спас-броски за доспехи
- 3 Фаза Ближнего боя

Ход гномов:

- 1 Фаза Движения
- 2 Фаза Стрельбы
 - A. Выбор цели
 - B. Бросок на попадание
 - C. Бросок на ранение
 - D. Спас-броски за доспехи
- 3 Фаза Ближнего боя

Условия победы

Выигрывает тот, кто первым уничтожит противника!

3 ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Данное пособие показывает, как наносить удары в рукопашном бою и как определить, обратила ли одна сторона другую в бегство.

В этом пособии рассматривается фаза Ближнего боя; будет показано, как действуют все ее компоненты. В других фазах участвуют только подразделения того игрока, чей идет ход. Однако в фазу Ближнего боя сражаются все подразделения, которые соприкасаются с противником, независимо от того, чей идет ход.

После этого пособия следует короткий тренировочный этюд, который даст возможность поупражняться в том, что узнали.

Правила ближнего боя

А. Бросок на попадание

У моделей есть характеристика «Количество атак» (А), которая показывает, сколько ударов они могут нанести в ближнем бою. Модель может атаковать, если ее подставка соприкасается с подставкой противника, даже если они соприкасаются только углами.

Кто бьет первым

В отличие от фаз Стрельбы и Движения, в ближнем бою сражаются обе стороны, независимо от того, чей это ход или ход противника. Как мы увидим, модели, выбывшие из строя в этом раунде, не могут нанести ответный удар в ближнем бою, так что важно знать, в каком порядке модели наносят удары. В первой фазе ближнего боя атакующее подразделение получает возможность нанести удары первым.



Последовательность хода игры

1 Фаза Движения

2 Фаза Стрельбы

3 Фаза Ближнего боя

А. 1-й противник делает бросок на попадание

В. 1-й противник делает бросок на ранение

С. 2-й противник проводит спас-броски за доспехи

Перед тем, как перейти к стадии D, 2-й противник выполняет стадии А и В, затем 1-й противник проводит стадию С.

D. Результаты боя



▲ Подразделение ночных гоблинов атакует, так что оно получает право нанести удары первым.

Количество атак

Как только определите, какая сторона будет бить первой, необходимо установить количество атак, которые она сможет провести. Для этого складывают общее количество индивидуальных «Атак» тех моделей, что соприкасаются с противником.

◀ У командира 2 Атаки, у других же гоблинов, соприкасающихся с противником, по 1 Атаке у каждого, так что общее количество кубиков равно шести.

Попадание по противнику

За каждую атаку, которую может провести подразделение, нужно бросить кубик на попадание. Значение, необходимое для того, чтобы удар попал в противника, определяется сравнением Умения Драться (WS) вашего подразделения с WS атакуемого подразделения при помощи «Таблицы попаданий». Например, гномы опытнее ночных гоблинов. Это означает, что ночные гоблины попадут в гномов при выпадении значения 4 или больше, в то время как гномы нанесут ответный удар при выпадении 3 или больше.

➤ Ночные гоблины наносят три удара.



ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ

Умение Драться защищающегося

		2	3	4
Умение Драться атакующего	2	4	4	4
	3	3	4	4
	4	3	3	4

▲ Сравните Умения Драться по этой таблице, чтобы найти результат, который требуется для попадания.

ТАБЛИЦА РАНЕНИЙ

		Стойкость цели		
		2	3	4
Сила атакующего	2	4	5	6
	3	3	4	5
	4	2	3	4
	5	2	2	3

▲ Это та же самая таблица, что использовалась при стрелковой атаке, однако теперь вместо «Силы оружия» используется «Сила атакующей модели».

В. Бросок на ранение

Соберите попавшие в цель кубики и бросьте их снова, чтобы узнать, нанесли ли удары ранения. В «Таблице ранений» найдите Силу (S) атакующих воинов и Стойкость (T) их противников. На их пересечении вы увидите численное значение кубика, необходимое для того, чтобы нанести ранение. Например, если



ночной гоблин (S3) попал в гнома (T4), то ему, для того чтобы нанести ранение, нужно выбросить 5 или более.

◀ Два попадания наносят ранения.

Копья ночных гоблинов

Ночные гоблины вооружены длинными копьями, что позволяет им атаковать из второго ряда подразделения точно так же, как если бы они соприкасались с моделями противника. Однако если они атаковали в этот ход, то так биться они не могут.

Примечание. Если у вас не хватает кубиков, то можно перебрасывать уже использовавшиеся кубики.

➤ Копья ночных гоблинов дают возможность бить первым двум рядам.



С. Спас-броски за доспехи

Даже получив ранение, модель, тем не менее, имеет шанс на то, что доспехи могли сохранить ей жизнь. За каждое нанесенное подразделению ранение игрок-хозяин может провести спас-бросок за доспехи. Если этот спас-бросок удачен, то рана игнорируется. Например, спас-бросок за доспехи гнома-воина – 4, 5 или 6, так что он игнорирует любую рану, если при броске кубика выпадет 4 или больше.

► Гномы удачно проводят один спас-бросок за доспехи, но проваливают другой.



Удаление потерь

Любая модель, провалившая спас-бросок за доспехи, будет убита. Удалите эти модели из последнего ряда подразделения. Так как в каждом раунде ближнего боя сражаются обе стороны, то важно помнить, сколько моделей выбыло из строя, поскольку это сократит число ответных атак подразделения.



◀ Убитые удаляются из последнего ряда подразделения точно так же, как это делалось в фазу Стрельбы.



▲ Теперь гномы получают возможность нанести ответный удар по ночным гоблинам. Однако они бросают только четыре кубика вместо пяти.

Ответная атака защищающихся

Как только первая сторона провела все атаки и потери были удалены, вторая сторона получает возможность нанести ответный удар. Данная фаза отличается от других фаз, поскольку в фазу Ближнего боя оба игрока имеют возможность атаковать своими моделями!

При определении количества атак защищающейся стороны уменьшите их на число моделей, которые были удалены в качестве потерь. Например, обычно гномы могут совершить пять атак (2 за командира плюс 3 за других гномов). Однако в предыдущем раунде от атак ночных гоблинов они потеряли одного бойца, так что должны уменьшить количество атак на одну, что дает гномам в общей сложности только четыре атаки.

D. Результаты боя

После того как обе стороны атаковали, настало время определить, какая сторона выиграла бой. Оба игрока подсчитывают результат боя, и та сторона, чей счет выше, выигрывает бой. Подсчитайте ваши очки следующим образом:

Счет гномов	Счет гоблинов
	
Вражеские потери: 3	Вражеские потери: 1 Больше моделей: 1

- Вы получаете 1 очко за каждую убитую в этот ход модель противника. Модели, удаленные в предыдущие ходы, не учитываются.
- Вы получаете 1 дополнительное очко, если на конец боя у вас осталось больше сражающихся моделей.

Если счет равный, то результат боя – ничья, и подразделения продолжают сражаться в следующий ход. Если у одной стороны счет выше, то она выиграла бой в этот ход. Проигравший должен пройти «Тест на Слом».

◀ Предположим, бой продолжается, и три гоблина убиты: счет ночных гоблинов 2 очка, а гномов – 3.

Тест на Слом

Теперь проигравшая сторона должна пройти тест на «Лидерство» (Ld), чтобы узнать, побежит ли она из боя. Более вероятно, что побежит подразделение, которое было полностью разбито, чем то, которое проиграло с небольшой разницей.

Бросьте два кубика и сложите их значения. К получившейся сумме прибавьте по 1 за каждое очко разницы между результатом боя проигравших и победителей.

Если общая сумма ниже или равна «Лидерству» проигравшего подразделения, то оно прошло «Тест на Слом» и продолжает бой. В следующем ходе подразделения снова будут атаковать друг друга.

Если полученная сумма больше «Лидерства» подразделения, то оно провалило «Тест на Слом» и бежит. Бегущие подразделения удаляются со стола, как если бы они были уничтожены. Их противники выиграли бой!



▲ Игрок ночных гоблинов выбросил 3 и добавляет 1 за разницу между результатами боя, что в общей сумме дает 4. Полученное значение меньше, чем «Лидерство» гоблинов (Ld) 5: это означает, что они прошли «Тест на Слом».

Последующие раунды боя

Если проигравший проходит «Тест на Слом», то бой будет продолжен в следующую фазу Ближнего боя. Поскольку в этот раз никто не атаковал, то какое подразделение бьет первым, решается сравнением значений их «Инициативы» (I). Модели с более высокой «Инициативой» бьют первыми.

► У ночных гоблинов более высокая Инициатива, так что они бьют первыми. В этот раз – полностью воспользовавшись преимуществом своих копий.



Тренировочный сценарий: Ближний бой

Ближний бой – одна из самых важных и сложных частей Warhammer'a, так что стоит сыграть этот сценарий несколько раз, пока вы не освоитесь с правилами. Цель – уничтожить противника. Делайте ходы поочередно; посмотрите профили на страницах 4–5, предположив, что подразделение гоблинов атаковало. Помните, что в каждую фазу атакует только одно подразделение, вторая сторона получает возможность нанести ответный удар.

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ

Игровое поле
20 копейщиков ночных гоблинов
12 гномов-воинов
Кубики

Размещение моделей

Разместите модели, как показано на фотографии.



Ночные гоблины-копейщики

Гномы-воины

Условия победы

Выигрывает тот, кто первым уничтожит противника – или убив всех вражеских бойцов, или заставив их провалить «Тест на Слом»!

Последовательность хода игры

Ход гоблинов:

1 Фаза Движения

2 Фаза Стрельбы

3 Фаза Ближнего боя

A. 1-й противник делает бросок на попадание

B. 1-й противник делает бросок на ранение

C. 2-й противник проводит спас-броски за доспехи

Перед тем, как перейти к стадии D, 2-й противник выполняет стадии A и B, затем 1-й противник проводит стадию C.

D. Результаты боя

Ход гномов:

1 Фаза Движения

2 Фаза Стрельбы

3 Фаза Ближнего боя

A. 1-й противник делает бросок на попадание

B. 1-й противник делает бросок на ранение

C. 2-й противник проводит спас-броски за доспехи

Перед тем, как перейти к стадии D, 2-й противник выполняет стадии A и B, затем 1-й противник проводит стадию C.

D. Результаты боя

Проведение битвы

Оба игрока по очереди проводят фазу Ближнего боя. В данный момент вас не должны беспокоить фазы Движения и Стрельбы – сконцентрируйтесь только на ближнем бое.

- В первом ходе первыми бьют гоблины, поскольку они атаковали (но не могут использовать копья).
- Помните, что в каждой фазе Ближнего боя сражаются оба игрока.

МНОГОСТОРОННИЕ БЛИЖНИЕ БОИ

Часто подразделение одновременно бьется более чем с одним вражеским отрядом. В этом пособии показывается, как проводить ближний бой, в который вовлечено более чем два подразделения.

В этом пособии будут рассмотрены дополнительные правила, вступающие в силу в фазу Ближнего боя в том случае, когда проводится многосторонний бой. Многосторонним боем является такой бой, в котором одно подразделение столкнулось с двумя или более подразделениями противника. Такое условие влияет как на направление ударов подразделения, так и на исход боя, как это показано ниже.

После обсуждения этих дополнительных правил вы сможете сами проверить их в тренировочном этюде.

Последовательность хода игры

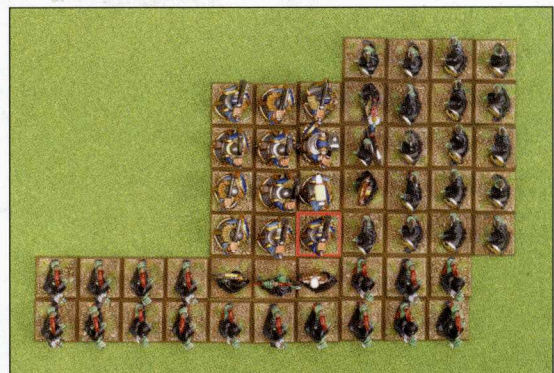
- ① Фаза Движения
- ② Фаза Стрельбы
- ③ Фаза Ближнего боя

Правила многосторонних боев

Направление ударов

Модели могут направлять удары только на подразделения, с которыми они соприкасаются подставками. Если модель соприкасается с двумя подразделениями, то перед броском на попадание она должна выбрать, на какое подразделение направит удар. Помните, что потери могут уменьшить общее количество ответных атак, которые могут быть сделаны против обоих подразделений.

► Гном, находящийся в угловом положении, должен выбрать, кого атаковать: или копейщиков ночных гоблинов, или лучников. Он не может атаковать обоих.



Результаты боя

Как и прежде, каждый игрок подсчитывает результат боя, и та сторона, чей счет выше – выиграла этот раунд боя. Счет подсчитывается для сражающейся стороны, а не подразделения, так что если два подразделения гоблинов дерутся с гномами, то высчитывается их общий результат боя. Это означает, что или оба подразделения гоблинов победят, или оба проиграют.

Вычислите ваш счет таким же образом:

- Вы получаете 1 очко за каждую убитую модель противника.
- Вы получаете 1 очко, если у вас осталось больше сражающихся моделей.

▲ В этом примере сторона гномов выиграла бой с разницей 1.

Тест на Слом

Каждое из подразделений проигравшей стороны проходит отдельный «Тест на Слом». Например, если гномы выигрывают, то и копейщики ночных гоблинов проходят тест, и лучники проходят отдельный тест.

► В этом случае гоблины проиграли, так что оба подразделения проходят «Тест на Слом».



▲ Лучники бегут и уничтожены, в то время как копейщики остаются в бою - схватка продолжится в ход второго игрока.

Последующие раунды боя

Если данный раунд боя окончился вничью или одна из сторон прошла «Тест на Слом», то бой будет продолжен в фазу Ближнего боя другого игрока. Затем в следующем раунде боя сражение продолжится, как прежде.

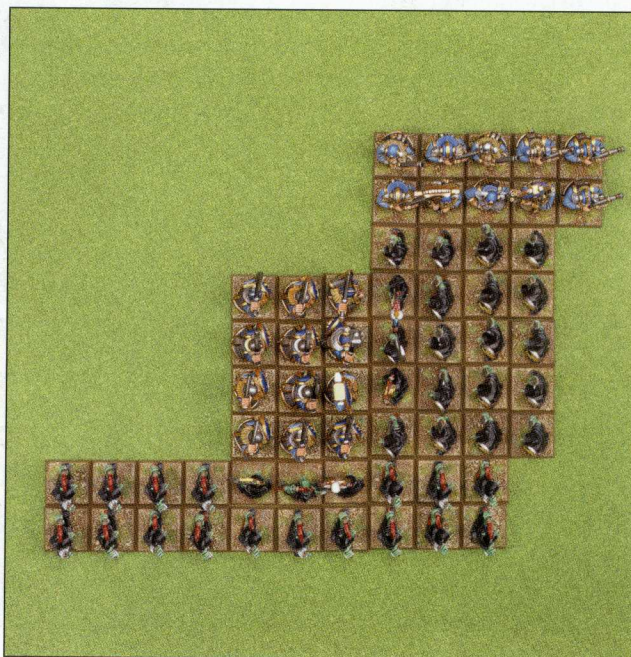
Если бой продолжается до тех пор, пока у одной из сторон вообще не останется моделей, то исход ясен – поражение!

Многосторонние бои

В больших играх можно столкнуться с ситуацией, когда несколько подразделений обеих сторон втянуто в один и тот же бой. Такая ситуация отыгрывается так же, как и другие многосторонние бои.

Только помните, что все атакующие подразделения бьют первыми, остальные – в порядке «Инициативы». Атаки каждого подразделения проводятся отдельно, но результат боя определяется в целом для сражающейся стороны.

► Все подразделения, показанные на этом рисунке, втянуты в один и тот же многосторонний бой.



Тренировочный сценарий: многосторонний бой

Присутствие в бою более чем двух подразделений – довольно запутанная ситуация, так что проведите этот этюд, чтобы убедиться, что вы знаете, что нужно делать. Делайте ходы поочередно; посмотрите профили на страницах 4–5, предположив, что атаковали два подразделения гоблинов. Кроме того, не забудьте, что в ход каждого игрока сражаются все подразделения. Ознакомившись с правилами движения, стрельбы и боя, вы готовы сразиться в «Битве за перевал Череп».

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ

Игровое поле
20 копейщиков ночных гоблинов
20 лучников ночных гоблинов
12 гномов-воинов
Кубики

Размещение моделей

Разместите модели, как показано на фотографии.



Ночные гоблины-лучники

Условия победы

Выигрывает тот, кто первым уничтожит противника – или убив всех вражеских бойцов, или заставив их провалить «Тест на Слом»!

Последовательность хода игры

Ход гоблинов:

- 1 Фаза Движения
- 2 Фаза Стрельбы
- 3 Фаза Ближнего боя
 - A. 1-й противник делает бросок на попадание
 - B. 1-й противник делает бросок на ранение
 - C. 2-й противник проводит спас-броски за доспехи
 Перед тем, как перейти к стадии D, 2-й противник выполняет стадии A и B, затем 1-й противник проводит стадию C.
- D. Результаты боя

Ход гномов:

- 1 Фаза Движения
- 2 Фаза Стрельбы
- 3 Фаза Ближнего боя
 - A. 1-й противник делает бросок на попадание
 - B. 1-й противник делает бросок на ранение
 - C. 2-й противник проводит спас-броски за доспехи
 Перед тем, как перейти к стадии D, 2-й противник выполняет стадии A и B, затем 1-й противник проводит стадию C.
- D. Результаты боя

Проведение битвы

По очереди проведите фазу Ближнего боя. В данный момент вас не должны беспокоить фазы Движения и Стрельбы – сконцентрируйтесь только на ближнем бое.

- В первом ходе первыми бьют гоблины, поскольку они атаковали (но не могут использовать копьё).
- Помните, что в каждой фазе ближнего боя сражаются оба игрока.

БИТВА ЗА ПЕРЕВАЛ ЧЕРЕПА

Эта игра – битва между гномами перевала Черепа и вторгающимися ордами гоблинов – включает все, что вы узнали к этому моменту.

Время пришло! Орда гоблинов вторглась на перевал Черепа, и гномы собрались защитить свое золото. Теперь вы готовы к первому сражению! Каждый игрок по очереди проведет эти три фазы: Движения, Стрельбы и Ближнего боя, используя всех своих воинов. Вы также узнаете дополнительные правила, которые необходимы, чтобы проводить такие большие игры как «Битва за перевал Черепа». Они включают такие правила, как: зона видимости, движение и стрельба, а также стрельба и ближний бой.

Игровое поле

Игры Warhammer проводятся на поле, которое называется полем боя. Любая довольно большая, ровная поверхность, вроде кухонного стола или пола, может использоваться в качестве поля боя для «Битвы за перевал Черепа». Отлично подойдет поле размером три на четыре фута.

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ

Игровое поле

20 копеечников ночных гоблинов

20 копеечников ночных гоблинов

20 лучников ночных гоблинов

10 наездников на пауках

12 гномов-воинов

10 гномов-громобоев

8 гномов-рудокопов

Королевская стена

Упрямый пони

Идол Морка

Линейки

Кубики



Последовательность хода игры

Ход гоблинов:

1 Фаза Движения

- A. Обычное перемещение
- B. Атака

2 Фаза Стрельбы

- A. Выбор цели
- B. Бросок на попадание
- C. Бросок на ранение
- D. Спас-броски за доспехи

3 Close Combat Phase

- A. 1-й противник делает бросок на попадание
- B. 1-й противник делает бросок на ранение
- C. 2-й противник проводит спас-броски за доспехи

Перед тем, как перейти к стадии D, 2-й противник выполняет стадии A и B, затем 1-й противник проводит стадию C.

D. Результаты боя

Ход гномов:

1 Фаза Движения

- A. Обычное перемещение
- B. Атака

2 Фаза Стрельбы

- A. Выбор цели
- B. Бросок на попадание
- C. Бросок на ранение
- D. Спас-броски за доспехи

3 Close Combat Phase

- A. 1-й противник делает бросок на попадание
- B. 1-й противник делает бросок на ранение
- C. 2-й противник проводит спас-броски за доспехи

Перед тем, как перейти к стадии D, 2-й противник выполняет стадии A и B, затем 1-й противник проводит стадию C.

D. Результаты боя

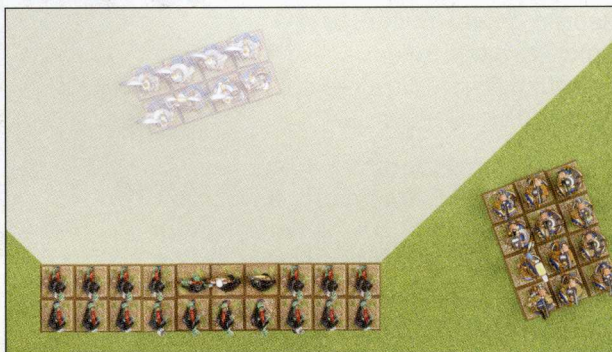
Дополнительные правила

Так как теперь вы участвуете в полноценном сражении в мире Молота Войны, то вступают в действие несколько дополнительных правил. Они подробно описаны далее.

Зона видимости

Для того, чтобы воин смог выстрелить в модель противника, он должен ее «видеть». Модели, как это показано на рисунке, могут видеть только то, что в секторе 90° перед ними – это называется «зоной видимости» модели. В тех врагов, что находятся вне этой зоны, стрелять нельзя.

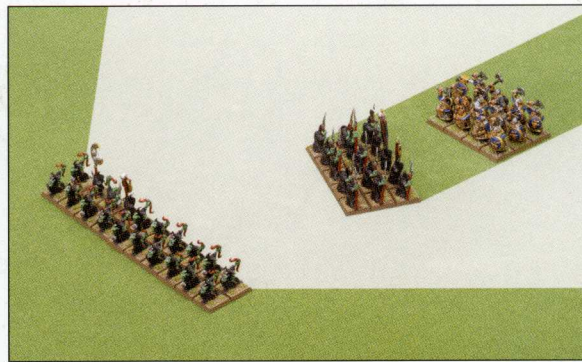
Зону видимости может закрыть ландшафт: так, например, если подразделение находится за Королевской стеной, то его нельзя увидеть. Также и другие модели закрывают зону видимости – вне зависимости от того, дружеские или вражеские это модели.



▲ Модели могут обстреливать только то, что находится в секторе 90° перед ними.



▲ Гномы находятся за стеной, так что их нельзя выбрать в качестве цели.



▲ Из-за передвижения копейщиков гоблины-лучники не могут обстреливать гномов-воинов.

Движение и стрельба

Для перезарядки гномьих мушкетов требуется много времени, так что громобои не могут стрелять в тот же ход, в который двигались. С другой стороны, короткие луки ночных гоблинов перезаряжаются очень быстро, так что из них можно стрелять во время движения. Ночные гоблины могут переместиться на 4" и стрелять; но если они атакуют, то стрелять в этот ход не могут.

➤ Ночные гоблины могут переместиться на 4" и стрелять из луков.

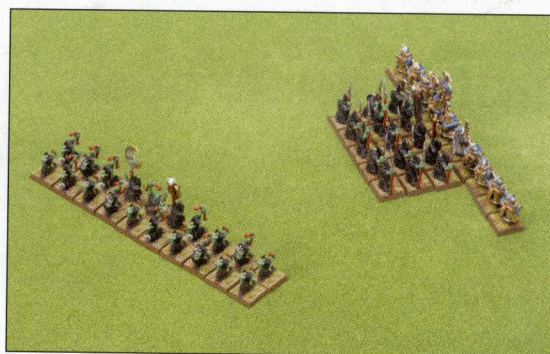


▲ Гномы-громобои, если они хотят стрелять, не должны двигаться.

Стрельба и ближний бой

Это первое сражение, включающее и стрельбу, и ближний бой, так что есть несколько дополнительных правил, описывающих их взаимодействие. Во-первых, важно отметить, что нельзя стрелять в противника, находящегося в ближнем бою – очень велик риск убить дружественные модели.

Также подразделение не может стрелять, если само дерется в ближнем бою – воины слишком заняты, нанося удары противнику и защищаясь, чтобы стрелять из лука или мушкета. Если противник полностью уничтожен или провалил «Тест на Слом» и бежал, то в последующие ходы подразделение снова сможет стрелять, как обычно.



◀ Пока громобои дерутся в ближнем бою, они не могут стрелять.

➤ Ночные гоблины не могут стрелять в гномов, поскольку могут попасть в копейщиков.



Ввязавшиеся в бой

Подразделения не могут добровольно выйти из боя. Если одна из сторон не была уничтожена в первом раунде боя, то подразделения не выходят из боя и продолжают сражаться в последующие ходы. Обе стороны, как и раньше, будут драться в каждой фазе Ближнего боя.

◀ До тех пор, пока та или другая сторона не провалит «Тест на Слом» или не будет уничтожена, ни одно из подразделений не может двигаться.

Кавалерия

В «Битве за перевал Черепа» используются наездники на пауках, которые являются особым видом войск, называемым «кавалерией». Действуют кавалерийские модели точно так же, как и модели пехоты, за исключением больших подставок. Каждый наездник на пауках считается одной моделью, а не двумя, так что никогда нельзя отделять паука от его хозяина-гоблина. На практике это означает, что когда наездник на пауке получает ранение, то из строя выбывает вся модель. Поскольку пауки также могут сражаться, то у каждой такой модели в ближнем бою есть дополнительная «Атака», как указано в ее профиле.



▲ Если наездник на пауке убит, удалите всю модель.

Большое или двуручное оружие

В это сражение вводятся гномы-рудокопы, вооруженные большущими двуручными кирками, которые известны как «большое оружие». Двуручным является любое большое оружие: от огромных топоров до здоровенных дубин. Если подразделение вооружено двуручным оружием, то это будет указано в его профиле. Благодаря размерам и весу такого оружия модель, вооруженная двуручным оружием, добавляет 2 к «Силе» (включено в профили рудокопов). Однако, если она не атаковала, модель с двуручным оружием в ближнем бою всегда бьет последней.



▲ Своим тяжелым двуручным оружием рудокопы очень легко могут наносить ранения гоблинам.

Размещение моделей

Разместите модели и элементы ландшафта, как показано на фотографии. На начало игры между двумя сторонами должно быть не менее 18".

Идол Морка и захваченный убийца
Ночные гоблины-копейщики
Королевская стена



Проведение битвы

1. Ночные гоблины делают ход.
2. Гномы делают ход.
3. Если ни гномы, ни ночные гоблины не победили, повторите шаги 1 и 2!

Условия победы

Каждый игрок по очереди делает ход, как это описано в последовательности хода игры. Та сторона, которой удалось уничтожить все противоборствующее войско, выигрывает сражение и завладевает перевалом Черепа!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДРУГИХ МОДЕЛЕЙ

После того, как вы проведете свое первое сражение, вам захочется использовать и другие имеющиеся миниатюры. На нашем вебсайте представлено множество сценариев сражений, позволяющих включить эти модели в ваши игры, или же можно изучить Книгу Правил Молота Войны, вложенную в коробку, и использовать приведенную в ней информацию.

Тан Годри Громовый

Тан Годри – вождь гномов перевала Череп. Он – генерал армии и грозный воитель.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Годри	3	6	4	4	5	2	3	3	9

Посмотрите следующие страницы в Книге Правил:

Персонажи – стр. 72–79

Ручное оружие и щит – стр. 54–57

Генерал армии – стр. 82–83

Предварительное сражение:

Ознакомительный сценарий:

skullpass.games-workshop.com/b1

Убийца драконов Борри

Гранитокожий

Как всякий убийца драконов, Борри поклялся, ища в бою достойной смерти, выслеживать и сражаться с самыми могучими чудовищами, которых сможет найти.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Борри	3	6	3	4	5	2	4	3	10

Посмотрите следующие страницы в Книге Правил:

Два личных оружия – стр. 54–57

Персонажи – стр. 72–79

Непоколебимый – стр. 53

Ознакомительный сценарий:

skullpass.games-workshop.com/b1

Большой босс Дагскар Рваное Ухо

Дагскар Рваное Ухо, используя злобу и хитрость, пробился на самый верх племени Кривой Луны. Теперь, вторгнувшись на перевал Череп, он надеется увеличить свою власть.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дагскар	4	5	3	4	5	2	3	3	8

Посмотрите следующие страницы в Книге Правил:

Персонажи – стр. 72–79

Двуручное оружие – стр. 54–57

Генерал армии – стр. 82–83

Ознакомительный сценарий:

skullpass.games-workshop.com/b1

Назбад Бородавчатый

Назбад, один из шаманов Кривой Луны, выступает в качестве советника Дагскара, и, чтобы помочь ночным гоблинам на поле боя, насыляет разрушительные заклинания.



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

Посмотрите следующие страницы в Книге Правил:

Персонажи – стр. 72–79

Магия, волшебник 1-го уровня – стр. 104–110

Школа Огня – стр. 111–112

Ознакомительный сценарий:

skullpass.games-workshop.com/b2

Троль Слагдрул

Дагскар держит Слагдрула в качестве большого, хотя и довольно тупого домашнего животного. В бою величина и сила Слагдрула восполняют нехватку его умственных способностей.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Слагдрул	6	3	1	5	4	3	2	3	4

Посмотрите следующие страницы в Книге Правил:

Тупость – стр. 52

Регенерация – стр. 96

Ознакомительный сценарий:

skullpass.games-workshop.com/b3

Гномья пушка

Гномы делают много мощных боевых машин, и эта пушка охраняла шахты перевала Черепанья многие сотни лет. Ее разрушительные выстрелы могут свалить даже огромного противника.



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

Посмотрите следующие страницы в Книге Правил:

Боевые машины – стр. 84–86

Пушка – стр. 87–89

Ознакомительный сценарий

skullpass.games-workshop.com/b3

Другие правила

Вы не только можете ввести другие модели в игру – есть и еще кое-какие детали, не рассмотренные в этом буклете: например, дополнительные маневры, которые могут выполнять подразделения, и специальные правила, отражающие их храбрость (или отсутствие оной).

Маневры – стр. 12–13

Паника – стр. 48–49

Бегство и преследование – стр. 40–45

Если все же Книга Правил вас немного пугает, вы легко сможете изучить эти дополнительные правила, проведя битвы по сценариям, приведенным на нашем вебсайте:

skullpass.games-workshop.com



ПОКРАСКА МОДЕЛЕЙ

Можно отлично играть в Warhammer с моделями прямо из коробки. Однако битвы смотрят намного лучше, когда армии покрашены. В этом разделе будут показаны основные приемы покраски моделей.

Подготовка

Покраска моделей – полезный и приятный способ сделать более интересными игры Warhammer. В этом разделе в двух простых поэтапных описаниях показано, как покрасить ночного гоблина и гнома-воина. В стартовом наборе красок Warhammer можно найти все, что потребуется для покраски ночных гоблинов. Добавив несколько дополнительных красок, вы сможете покрасить также и гномов.

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ

- ◆ Краски
- ◆ Кисти
- ◆ Вода
- ◆ Источник света
- ◆ Тряпка – чтобы вытереть лишнюю краску с кисти
- ◆ Газета – для предупреждения пролития воды



Поэтапная покраска ночного гоблина



1) Покройте всю модель цветом *Chaos Black*. Он послужит и грунтовкой, и цветом одежды гоблина.



2) Покрасьте кожу ночного гоблина цветом *Goblin Green*. Если собираетесь нанести любой узор на одежду, то рисуйте по *Chaos Black*.



3) Покрасьте древко копья цветом *Scab Red*. Если захотите, то можете также покрасить и глаза гоблина, поставив маленькие точки того же цвета.



4) Веревочную обвязку на копье, пояс и зубы – все окрасьте цветом *Vibronic Brown*.



5) Символ луны на щите окрасьте цветом *Sunburst Yellow*.



6) Покрасьте окантовку щита и наконечник копья цветом *Chainmail*.



▲ Ваш ночной гоблин-копейщик покрашен и готов к бою.

Поэтапная покраска гнома



1) Покрасьте всю модель черным цветом. Примечание: использование аэрозольной грунтовки намного ускорит эту стадию!



2) Рукава рубашки и щит окрасьте цветом Regal Blue.



3) Доспехи, лезвие топора и шлем окрасьте цветом Chainmail.



4) Окантовку доспехов, рога шлема и символ на щите окрасьте цветом Shining Gold.



5) Лицо и кисти рук окрасьте цветом Dwarf Flesh.



6) На бороду нанесите слой цвета Graveyard Earth.



▲ Ваш гном-воин закончен и готов биться с гоблинами.

Покраска подставок

Можно оставить подставки моделей черными. В качестве альтернативы можно покрасить их цветом Goblin Green, чтобы они походили на траву, или цветом Graveyard Earth, чтобы выглядели как чистая земля.



Оставшиеся модели

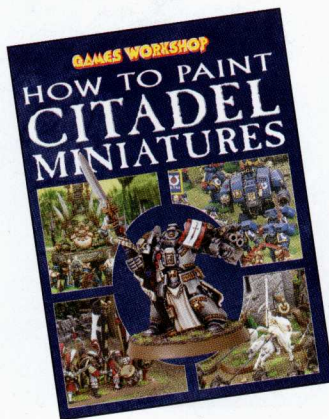
Покрасив несколько первых моделей, как показано здесь, вы легко сможете перейти к другим моделям в коробке. Добавьте еще несколько красок и немножко воображения – и вскоре у вас будет превосходная коллекция моделей.

► Этот ночной гоблин-лучник был покрашен так же, как копейщик.



Дальнейшая покраска

Приведенные здесь простые методы – это все, что потребуется для подготовки моделей к битве. Однако если вы любите красить и хотите узнать побольше, то советы по покраске всех моделей из набора коробки «Битва за перевал Черепа» можно найти на нашем вебсайте: skullpass.games-workshop.com. Если же вы хотите отточить свои умения и узнать новые техники покраски, то книга «Как красить миниатюры Citadel» – отличная возможность познакомиться с ними.



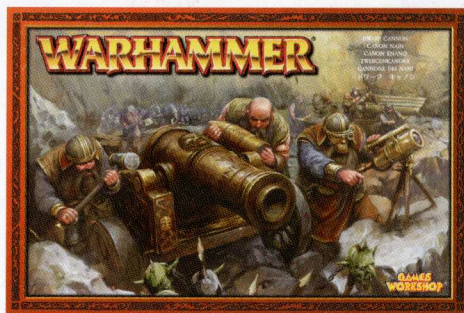
▲ Миниатюра, покрашенная специалистом с использованием продвинутых техник.

РАСШИРЕНИЕ ВАШЕГО ВОЙСКА

Входящие в коробку войска предоставляют превосходные первоначальные армии гномов и гоблинов. Проводя больше игр, вы сможете добавить больше моделей к своей коллекции и увеличить количество типов подразделений в армии.



▲ Обычно в комплекты отрядов входит несколько вариантов оружия, которые часто используются, чтобы представить разные типы подразделений. Для сборки этого элитного отряда Длиннобородых, вооруженных двуручным оружием, был использован комплект «Гномы-воины».



▲ Гномам доступны все типы боевых машин, а также пушки. Из некоторых комплектов боевых машин можно собрать один из двух механизмов, вроде показанной здесь гномей пушки-органа.



◀ В комплекты батальонов входит несколько подразделений, а часто включаются персонажи или мощная боевая машина. Покупка подразделений в батальоне выходит гораздо дешевле, чем покупка их по отдельности, и при этом ряды армии быстро увеличиваются.





▲ Коробки с целыми полками содержат полное войсковое подразделение, которое можно добавить в армию. Гоблины фактически являются частью армии орков и гоблинов, так что подразделение орков вводит в вашу орду больших зеленокожих.



▲ Особо крепкие орки безудержно мчатся в бой на дребезжащих колесницах, которые тянут злобные боевые вепри.



▲ Добавив несколько дополнительных подразделений, вы быстро соберете мощную армию.

Металлические модели

Многие модели, которые вы захотите добавить в войско, изготовлены из пластика. Однако определенные чудовища, элитные отряды и персонажи делаются из металла. Эти модели даже более детализированы, чем пластиковые отряды, и составят великолепную центральную часть вашей коллекции. Вы можете увидеть все миниатюры фирмы «Citadel» на нашем вебсайте.



Гномий тан



Военачальник гоблинов



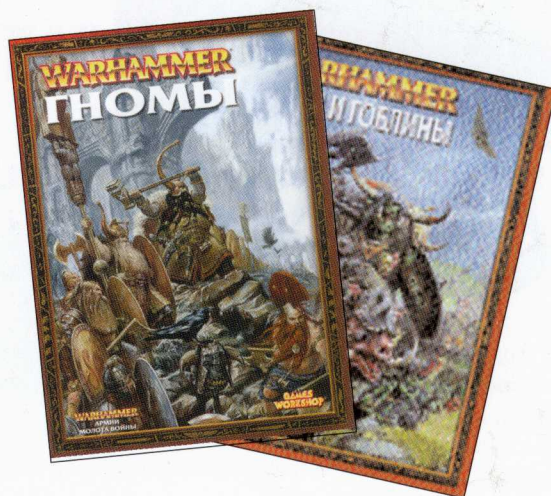
Гримгор Железношкурый

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Книги Армий

Как только ваша коллекция миниатюр начнет расти, вам, вероятно, захочется приобрести соответствующую «Книгу Армий Молота Войны». В каждой из них содержатся подробные сведения из истории данной армии, а также расширенные правила для нее, и воинский лист, показывающий, как собрать войско.

Также в каждой книге есть цветные страницы, на которых представлены все имеющиеся миниатюры, цвета униформы, рисунки знамен и другая информация, которую можно использовать при покраске армии. Справочник по всем «Книгам Армий» и другим расам можно найти на нашем веб-сайте.



Другие армии

Орки и гоблины и гномы – это только два войска из множества других армий Молота Войны, которые вы можете собрать и возглавить.

Во вступительном разделе Книги Правил, вложенной в эту коробку, есть краткий обзор других рас мира Молота Войны, которые вы могли бы собирать.



Копейщик
Высших Эльфов



Воин Хаоса



Имперский солдат



Скелет-воин

Где играть

Вы можете играть не только дома с друзьями, но также можете проводить игры в магазинах фирмы «Games Workshop» и в игровых клубах. Клубы и магазины – отличные места, чтобы встретиться с другими людьми, которые являются частью того, что известно как игровое сообщество, или просто Хобби. Так что вы можете встретить единомышленников, увлеченных своим хобби, узнать о покраске моделей и создании ландшафта, а так же о проведении сражений. Это прекрасный способ завести новых друзей во время проведения игр Warhammer.

Игровое сообщество также проводит много общественных мероприятий и встреч, вроде Дней Игры и турниров. Эти мероприятия позволяют увлеченным своим хобби



людям собраться, встретиться с новичками и приобщить их к своему увлечению Warhammer'ом.

Каждый год фирма «Games Workshop» и компания «Алегрис» готовят и спонсируют множество мероприятий, самыми значительными из которых являются Дни Игры. Эти крупные встречи проводятся по всему миру и привлекают тысячи людей. Здесь представляются все стороны хобби, а также Дни Игры выступают в качестве хозяев «Золотого Демона» – конкурса по покраске, самого престижного мероприятия такого рода в мире.

В Москве День Игры проводится в последнее воскресенье июня. На Московском Дне Игры также проводится конкурс покраски, ландшафт и фанатских художественных работ – «Хрустальный Молот».



«Белый гном» («White Dwarf»)

«Белый гном» – ежемесячный журнал фирмы «Games Workshop»; в нем можно больше узнать о хобби Warhammer. В «Белом гноме» печатаются статьи о покраске миниатюр, изготовлении ландшафта и проведении игр, а также подробно рассказывается обо всех самых последних моделях и новых игровых товарах; он так же служит обширным справочником, помогающим найти ближайший магазин фирмы «Games Workshop» или фирму, торгующую моделями Warhammer.



Вопросы и контакты

Компания «Алегрис» вот уже более 10 лет является эксклюзивным представителем компании Games Workshop в России и успешно продает в своих магазинах и магазинах своих дилеров всю линейку миниатюр и книг Warhammer. На этой странице вы можете найти адреса наших магазинов в различных городах России.

Интернет

Все, что описано в этом буклете, от правил до покраски и коллекционирования, более подробно освещено на нашем вебсайте: skullpass.games-workshop.com. Также вы найдете форумы, более тысячи статей и наш онлайн магазин по адресу: www.games-workshop.com.

Большое количество информации по Warhammer'у и форум, на котором вы можете задать свои вопросы, вы найдете по адресу www.warhammer.ru

ООО «Алегрис» – центральный офис

г. Москва, Дубнинская улица, дом 27, корпус 2

Тел/факс: (495) 707-66-64. Alegris@mtmc.ru, www.warhammer.ru

Магазины ООО «Алегрис» в Москве:

М. «Лубянка», улица Мясницкая, дом 20. Тел. (495) 928-33-37

М. «Академическая», улица Дмитрия Ульянова, дом 4, корпус 1
Тел. (495) 137-07-31

г. Тамбов, улица Интернациональная, дом 456,
отдел «Хобби и Игрушки». Тел. 0752 728811

г. Новосибирск, ООО «АйсХаммер». erik@online.nsk.ru

г. Тула, Советская улица, дом 4, Универмаг «Большой», 3-й этаж, магазин «Викинг». Тел. 7 903 6973996

г. Краснодар, Красная улица, дом 43,
«Краснодарский Дом Книги». Тел. 861 273-03-31

г. Санкт-Петербург, улица Седова, дом 11а. Тел. 812 332-18-28

г. Санкт-Петербург, Невский проспект, дом 94

г. Екатеринбург, метро «Площадь 1905», улица Попова, дом 16,
Тел. 343 217-65-29. www.warhammer.ur.ru

г. Пермь, Комсомольский проспект, дом 34, магазин «Орион»
Тел. 3422 61-51-47

г. Ростов-на-Дону, улица Серафимовича, дом 53. Тел. 863 240-95-04

г. Ростов-на-Дону, пр. Ворошиловский, дом 56/159

г. Тверь, улица Горького, дом 124, магазин «Армада». Тел. 8 910 5317659

г. Минск, улица Могилевская, дом 2, корпус 1

ВЦ «Мост», стэнд 34. Тел. 8 029 5039074

г. Красноярск, улица Телевизорная, дом 1, стр. 4

«Изумрудный Город», магазин «Дайсвилль». Тел. 3912 21-26-01

WARHAMMER

БИТВА ЗА ПЕРЕВАЛ ЧЕРЕПА

Орда злобных гоблинов нападает на каменоломню гномов на перевале Черепа. Гномы сплотились вокруг своего Тана для того, чтобы отразить нападение и покарать мерзких тварей.

Эта книга расскажет вам все, что необходимо знать для того, чтобы начать играть в Warhammer Fantasy Battles – фэнтезийную стратегическую игру с миниатюрами, и позволит вам разыграть конфликт между гоблинами и гномами на вашем игровом столе.



CITADEL®
MINIATURES

**GAMES
WORKSHOP®**

ОТПЕЧАТАНО В РОССИИ



Авторские права © Games Workshop Limited 2006. Games Workshop, логотип Games Workshop, Warhammer, Молот Войны, логотип Warhammer, Games Day, День Игры, Golden Demon, Золотой Демон, Хрустальный Молот, GW, Slayer Sword, 'Easy Metal', White Dwarf, Белый Гном, Citadel, логотип Citadel, Chaos, Хаос, Nurgle, Hyrrin, Tzeentch, Tainted, Slaanesh, Слаанеш, Khorne, Кхорн, Beasts of Chaos, Зверии Хаоса, Champions of Chaos, Герои Хаоса, Hordes of Chaos, Орды Хаоса, the Chaos faction logos, логотипы фракция Хаоса, Chaos Dwarfs, Гномы Хаоса, Bretonnia, Бретония, Kislev, Кислев, Dogs of War, Псы Войны, the logos of the Realms of Men, логотипы королевств Людей, Wood Elf logos, логотипы и символы Лесных Эльфов, High Elf logos, логотипы и символы Высших Эльфов, Dark Elf logos, логотипы и символы Темных Эльфов, Ogre Kingdoms, Королевство Оргов, Gnoblar, Гномблары, Ogre Kingdoms faction logos, логотипы и символы Королевства Оргов, the Tomb Kings of Khemri, Цари Гробниц Хемри, Tomb Kings logos, логотипы и символы Царей Гробниц, Vampire Counts, Вампиры, Dwarf logos, логотипы и символы Гномов, Orc & Goblin devices, логотипы и символы Королевства Орков и Гоблинов, Night Goblins, Ночные Гоблины, Skaven, Скейвены, the Skaven symbol devices, логотипы и символы Скейвенов, и все связанные с этим эскизы, имена, персонажи и изображения из вселенных Warhammer, и Warhammer 40,000 являются либо ©, ТМ или/или © Games Workshop Ltd 2000-2003, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

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