



Living Rulebook v2

Введение

Добро пожаловать в Мордхейм, Город Проклятых!

Мордхейм - это игра, события которой разворачиваются в короткий, но интенсивный период, когда в городе кипели сотни ожесточённых схваток между множеством отрядов.

Эта книга содержит всю информацию, которая вам будет необходима, чтобы играть в Мордхейм, также как и общие сведения, советы по отрядам, прохождению компаний, сбору и покраске вашего собственного отряда и т.п.

Настольная битва

В Мордхейме, противоборствующие силы - отряды (warbands) - представлены моделями, собранными и раскрашенными вами, каждая из которых обозначает одного воина.

Ваш стол становится частью Города Проклятых, сценой, где среди разрушенных зданий, переулков и временных мостиков разворачиваются жестокие сражения.

Цель игры - победить вашего противника, что требует умения и удачи. Вскоре вы научитесь эффективно вооружать и снаряжать ваш отряд, а также использовать руины и другие детали ландшафта для достижения преимущества.

Возможно, вы захотите усовершенствовать ваш отряд, по мере того, как вы вместе с ним будете набираться опыта. Это довольно просто: существует много моделей, доступных для включения в отряд, и новые миниатюры будут появляться постоянно. Используя их, вы сможете расширять ваш отряд, вооружать бойцов различным оружием и доспехами, и брать на службу наемников.

Формирование отряда

Вполне возможно, что сначала вы захотите сыграть в единичные игры (подробнее смотри раздел «Отряды»), а не кампанию из множества связанных сражений. Это позволит вам изучить правила, а также поможет решить, какого типа отряд более всего подходит к вашему стилю игры.

Если вы играете кампанию, это дает вам шанс расширять и усовершенствовать ваш отряд после каждой игры. Побеждая в сражениях, ваш отряд зарабатывает деньги и находит части вирдстоуна, добывает магические артефакты, а также имеет возможность набирать наемников.

В кампании, после каждого сражения ваши воины набирают мастерство и опыт. Зелёные новички быстро вырастают в сформировавшихся бойцов, а Герои изучают новые навыки, которые делают их ещё более смертоносными в битве.

Каждый отряд имеет свои собственные цели и причины для сражения в Мордхейме, будь то жажда наживы или борьба за политическое влияние. В бесчисленных битвах и уличных свалках вы можете попробовать осуществить свои амбиции и выйти из города победителем!

Новые игроки

Если вы новичок в играх Games Workshop, можете быть уверены: найти других игроков обычно не проблема - вы удивитесь, как их много!

Неподалёку от вас может находиться магазин Games Workshop, где можно купить модели, краски и аксессуары. Обычно это не просто магазины, а также хобби-центры, где персонал с радостью поможет вам изучить правила, покажет приёмы покраски, посоветует, как развить ваш отряд.

Игроки в Warhammer

Если вы уже играете в Warhammer, основные правила Мордхейма будут вам знакомы. Тем не менее, не забывайте, что Warhammer ориентируется на сражения между большими армиями, в то время как Мордхейм отражает персональные действия всего лишь пары дюжин воинов.

В результате, некоторые из правил, разработанные для массовых битв в Warhammer'e, не подходят для Мордхейма - например, такие, как тесты на разгром боевого построения (break tests) и бонусы за количество шеренг (rank bonuses). С другой стороны, появились новые правила для раненых бойцов, лазания, парирования ударов и других аспектов битв между отдельными воинами.

Что вам необходимо

Кроме этой книги, для игры в Мордхейм понадобится следующее.

Модели Citadel

Вам необходимо достаточное количество миниатюр предполагаемой расы/типа, чтобы обозначать воинов в вашем отряде. Хорошая идея - вначале расписать отряд на бумаге, а потом покупать необходимые фигурки. Почти все возможные виды оружия и снаряжения можно добавить на модельки с мордхеймовского литника, который вкладывается во все коробки с отрядами.

Как вы увидите в главе «Отряды», каждая группа сражается в своём стиле: некоторые - отличные лучники, в то время как другие лучше сражаются врукопашную. Выбирая, каким отрядом вы хотите руководить, вы можете руководствоваться наиболее предпочтительным для вас стилем игры, либо прочитать художественные описания отрядов и выбрать тот, который больше всего поразил ваше воображение. Хороший способ выбора - просто взять тот отряд, фигурки которого вам больше всего понравились.

Игровое поле

Вам понадобится площадка, где вы будете разыгрывать свои битвы. Подойдёт любая устойчивая, ровная поверхность, например стол или часть пола - большинство кухонных столов также подходят. Неплохо использовать старую скатерть или покрывало для защиты стола от царапин. Некоторые игроки делают специальные игровые доски из фанеры или других похожих материалов (разделенные на две или более частей для удобства хранения), которые можно использовать, положив на стол для увеличения игрового пространства. Независимо от того, что вы используете, вы найдёте поверхность размером примерно 4'x4' (1,2м x 1,2м) вполне достаточной для большинства сражений.

Местность (terrain)

Жестокие бои Мордхейма происходят на запутанных улицах, в разрушенных зданиях и заброшенных проулках. В продаже имеются картонные и пластиковые декорации производства Games Workshop, но многие игроки делают их сами. Как правило, хорошо оформленный стол делает игру гораздо более интересной и захватывающей.

Много идей и полезных советов можно почерпнуть из книги Games Workshop «How to make Wargames Terrain» (как изготовить местность для военных игр), а также из других книг и журналов Games Workshop.

Маркеры (counters)

Маркеры (монетки или другие небольшие предметы) могут помочь вам следить за ситуацией на столе. Вы всегда можете записывать, кто спрятан, кто несет сокровища и т.д., однако маркеры избавят вас от этого и ускорят игру.

Кубики

При игре используются стандартные 6-гранные кубики (сокращенно D6). Иногда вам надо будет модифицировать результаты бросков. Это отмечено как D6 плюс или минус число, например D6+1 или D6-2. Бросьте кубик и прибавьте или отнимите указанное число, чтобы получить окончательный результат. Вам может понадобиться бросить несколько кубиков за один раз. Например, 2D6 означает бросок двух кубиков и сложение результатов. Вы также можете столкнуться с термином D3. Поскольку кубика с тремя сторонами не существует, используйте следующий способ для определения результатов между 1 и 3. Бросьте D6 и разделите результат, округляя вверх: 1 или 2 равно 1, 3 или 4 равно 2, 5 или 6 – 3. Если вам дана возможность перебросить кубик и вы сделали это, вы *обязаны* принять второй результат, даже если он хуже первого.

Рулетка

Для измерения расстояний вам понадобится рулетка, размеченная в дюймах, либо пара пластиковых линеек.

Другое снаряжение

Вам также потребуются карандаш и бумага для записи снаряжения ваших воинов и других деталей. Вы можете использовать для этого игровые листы, бланки которых помещены в конце книги. Мы советуем вам сделать их копии, а не использовать оригиналы.

Характеристики

В Мордхейме воины имеют различные способности, в частности, лучше проявляют себя в одних областях - рукопашной, стрельбе, лазанье - чем в других. Эти особенности в каждом воине представлены в форме *характеристик (characteristics)* и *навыков (skills)*. О навыках пока не беспокойтесь – они придут позже с практикой и боевым опытом. Сейчас нам необходимо рассмотреть характеристики воинов.

Каждая модель определяется следующим набором характеристик: *Скорость, Боевое Умение, Стрелковое Умение, Сила, Выносливость, Раны, Инициатива, Атаки и Лидерство*. Каждой характеристике обычно дается значение от 1 до 10. Чем выше значение у вашей модели по любому показателю, тем лучше - например, модель с Силой 6 сильнее, чем модель обладающая Силой 2.

Скорость (Movement, M): Значение Скорости модели показывает, на какое расстояние модель может пройти за время хода при нормальных условиях. Например, типичный человек ходит со скоростью 4"/ход, в то время как ловкий быстроногий скавен ходит на 5".

Боевое Умение (Weapon Skill, WS): Боевое Умение является мерой возможностей в ближнем бою (т.е. определяет, насколько хорош воин в рукопашной схватке). Например, смертоносные мечники или безумные берсеркеры будут иметь высокий показатель по сравнению с церковным служкой. Чем выше WS, тем более вероятно, что ваш воин попадет по врагу.

Стрелковое Умение (Ballistic Skill, BS): Показывает, насколько хорошо стреляет ваш воин. Когда вы стреляете из лука или пистолета, шанс попасть в цель зависит от Стрелкового Умения вашей модели. Нормальный человек имеет BS 3, хотя опытные стрелки могут иметь BS 4, 5 или даже выше.

Сила (Strength, S): Сила показывает, насколько силен ваш воин. Особенно это важно в рукопашной, так как чем вы сильнее, тем мощнее будут ваши удары. Сила 3 – средний показатель.

Выносливость (Toughness, T): Является мерой того, насколько легко боец может выдержать удар оружием или кулаком. Чем вы более выносливы, тем труднее вас ранить или убить. Средняя Выносливость – 3, хотя закаленные ветераны могут иметь Выносливость 4.

Раны (Wounds, W): Количество Ран воинов показывает, сколько раз модель может быть ранена перед тем, как она потеряет сознание, умрет или станет недееспособной. Большинство имеет только 1 Рану, однако ветераны или крупные существа вроде огров могут иметь и больше.

Инициатива (Initiative, I): Значение Инициативы показывает, насколько быстр и ловок ваш воин. Она определяет порядок атак в ближнем бою и особенно важна, когда модель лазает и прыгает в руинах Мордхейма.

Атаки (Attacks, A): Количество Атак показывает, сколько ударов модель может нанести в рукопашной. Большинство воинов имеет 1 Атаку, но сильные бойцы могут иметь и больше. Чем больше Атак вы имеете, тем больше у вас шансов изувечить врага до неузнаваемости!

Лидерство (Leadership, Ld): Лидерство представляет собой уровень мужества, самоконтроля и обаяния. Чем выше Лидерство модели, тем больше у неё шансов устоять в сражении, в то время как другие бегут или попадают в плен. Например, трусливые скавены могут иметь Лидерство 5, в то время как Лидерство холодного, выдержанного эльфа может достигать 8 и более.

Нулевые характеристики

Некоторые существа в Мордхейме могут иметь значение «0» для определенных характеристик, которое означает, что они лишены каких-либо способностей в данной области. Чаще всего это относится к существам, которые не могут использовать стрелковое оружие (BS равен 0), хотя может точно так же распространяться и на другие характеристики.

Если модель имеет WS 0, она не может защитить себя в рукопашном бою, и любой удар автоматически считается как попадание.

Профили характеристик

Значения характеристик модели записывается в форме таблицы, называемой «*профиль характеристик (characteristics profile)*», или просто «*профиль*».

Воин	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
------	---	----	----	---	---	---	---	---	----

Дитер Стал	4	3	3	3	3	1	3	1	7
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Это пример типичной характеристики для воина-человека.

Когда вы проведёте несколько сражений с другими игроками, ваши воины начнут совершенствоваться, и их характеристики будут увеличиваться. Всё это записывается в игровых листах, данных в конце книги. Более подробно это будет описано позже. Сейчас достаточно знать, для чего нужна каждая характеристика и как варьируются её значения.

Тест на характеристику

Часто в игре будет необходимо проверять, как показала себя модель в соответствии с какой-то конкретной характеристикой. Для этого модели необходимо бросить D6 и получить результат меньше или равный значению тестируемой характеристики. Заметьте, что если выпала 6, вы автоматически не проходите тест, независимо от значения характеристики.

Например: Дитер Стал прыгает вниз со стены 3" высотой и должен пройти тест на Инициативу. В его профиле записана Инициатива 3, следовательно, для прохождения теста ему необходимо выкинуть 1, 2 или 3 на D6. Если выпадет 4, 5 или 6, он не пройдет тест и упадет, испытывая очень болезненные последствия.

Тесты на Лидерство

Тесты на характеристику Лидерство выполняются немного по-другому. В случае теста на Лидерство, вы должны бросить два кубика и сложить выпавшие

результаты. Если сумма меньше или равна
Лидерству модели, тест пройден.

Например: Лидерство Дитера - 7, следовательно,
чтобы пройти тест на Лидерство, он должен
выбросить 7 или меньше на 2D6.

Ход

В Мордхейме вы управляете своим отрядом, а ваш противник управляет своим.

Начальная расстановка отрядов и декораций на столе должна соответствовать сценарию, по которому вы играете. Пока не беспокойтесь об этом, более подробно это описано в разделе «Сценарии».

В процессе игры, одна сторона делает ход, затем вторая, затем опять первая и т.д., подобно шахматам. Во время вашего хода вы можете передвигать все ваши модели, стрелять любыми воинами, способными это делать, биться в рукопашной. Как только вы закончили свой ход, очередь переходит к вашему противнику, и теперь он ходит, стреляет и дерется.

Фазы

Для того, чтобы определить, кто, когда и что делает, каждый ход разбит на четыре фазы. Это называется *Последовательностью хода*.

Последовательность хода

1. Восстановление (recovery)

Во время фазы восстановления вы можете попытаться образумить воинов, потерявших контроль над собой, и восстановить *сбитые с ног* или *оглушенные* модели.

2. Передвижение (movement)

Во время фазы передвижения вы можете передвигать ваши фигурки, согласно правилам, приведенным в разделе «Передвижение».

3. Стрельба (shooting)

Во время фазы стрельбы вы можете стрелять из любого подходящего оружия, как описано в правилах по стрельбе.

4. Рукопашный бой (hand-to-hand combat)

Во время фазы рукопашного боя все модели, находящиеся в состоянии ближнего боя, могут сражаться. Заметьте, что в рукопашной принимают участие обе стороны, независимо от того, чей сейчас ход.

Фаза восстановления

Во время фазы восстановления вы можете попытаться образумить любые ваши модели, которые потеряли контроль над собой (см. правила для восстановительной фазы). Чтобы произвести тест на вразумление, бросьте 2D6. Если результат меньше или равен Лидерству модели, то она образумилась и перестает убегать; разверните её лицом в любом направлении, которое вам удобно. Модель не может передвигаться или стрелять в этот ход, однако может произносить заклинания, если способна на это. Если тест провален, модель продолжает убегать по направлению к ближайшему краю стола.

Заметьте, что модель не может образумиться, если ближайшая к ней модель принадлежит врагу (*убегающие, оглушенные, сбитые с ног* и

прячущиеся модели в этом случае не принимаются во внимание).

Во время восстановительной фазы воины вашего отряда, которые были *оглушены*, переходят в состояние *сбиты с ног*, а те, что были *сбиты с ног*, могут встать (смотри раздел «Повреждения»).

Передвижение

Во время фазы передвижения модели передвигаются по следующим правилам:

1. В атаку!

Если вы хотите, чтобы модель из вашего отряда атаковала вражескую модель и начала с ней рукопашную схватку, вы должны сделать это в начале фазы передвижения, перед тем, как начнёте двигать остальные ваши модели.

Когда вы атакуете модель, объявите это вашему противнику и укажите, какая модель атакована.

2. Вынужденные передвижения

Иногда модель обязана передвигаться в определенном направлении, и это называется *вынужденное передвижение*. Например, боец, который потерял самоконтроль, должен убежать от своих врагов и прятаться.

Произведите все вынужденные передвижения до окончания любых оставшихся передвижений.

3. Оставшиеся передвижения

Когда вы передвинули атакующих и произвели вынужденные передвижения, вы можете двигать остальных ваших воинов так, как считаете нужным.

Движение

Во время своей фазы передвижения модели могут передвигаться в любом направлении на количество дюймов, равное их Скорости. Они могут двигаться (а также бежать и атаковать) вверх и вниз по лестницам и ступеням, и через невысокие препятствия, такие как бочки, коробки и т.п.

В нормальных обстоятельствах моделям не обязательно передвигаться на максимально допустимую дистанцию, или вообще двигаться, если вы этого не хотите. Все исключения изложены ниже, и относятся исключительно к атаке или вынужденным передвижениям.

Бег

Дистанция, равная Скорости модели, отражает способность воина двигаться в достаточно быстром темпе, оставляющем, однако, возможность прицельно и выстрелить, а также оценить в общих чертах окружающую обстановку. Вы можете заставить модель передвигаться намного быстрее – она может бежать со всех ног! Бегущий воин передвигается с удвоенной Скоростью (например, на 8" вместо 4"). Заметьте, что бег – не то же самое, что атака, так как не позволяет вступить в рукопашный бой с противником.

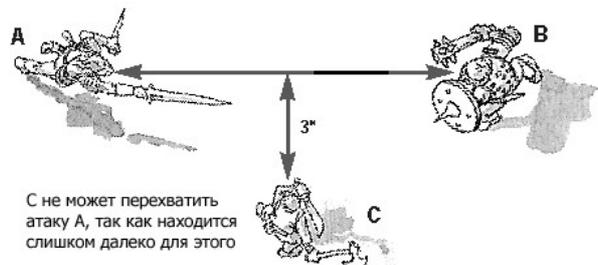
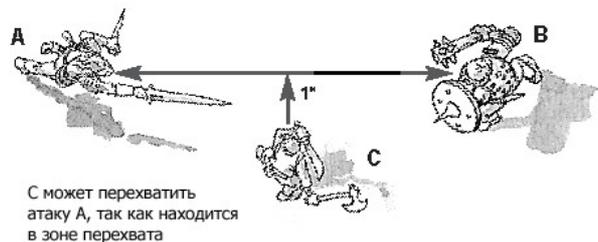
Модель может бежать, только если на расстоянии 8" от стартовой позиции нет вражеской модели (*убегающие, оглушенные, сбитые с ног и прячущиеся* модели не считаются). Проверьте это расстояние после объявления всех атак. Если на расстоянии 8" от стартовой позиции находится враг, модель готовится к бою, а значит не может бежать. Бегущая модель может приблизиться к противнику на расстояние меньше, чем 8", во время бега.

Бегущая модель теряет свой шанс выстрелить во время этого хода. Она концентрируется на беге и не готова сражаться, убрав оружие за пояс или на плечо. Вы должны объявить, что модель бежит, чтобы оба игрока знали, что она не может стрелять в этот ход. Бегущая модель может произносить заклинания как обычно.

В атаку!

Если вы хотите вызвать противника на ближний бой, вы должны сделать специальное передвижение, называемое *атакой (charge)*. Не измеряя расстояние, объявите, что ваша модель атакует, и укажите, какая вражеская модель будет атакована. Вы можете атаковать любую модель противника, если к ней можно провести не прерываемую препятствиями линию от атакующей модели. Если ваш воин хочет атаковать противника в пределах 4", которого он не может видеть (например, за углом), и противник не объявлен *прячущимся*, воин должен пройти тест на Инициативу. Если тест провален, модель не может атаковать в этот ход, но может ходить на нормальное расстояние, стрелять и произносить заклинания.

Атака, подобно бегу, производится с удвоенной Скоростью, но идёт всегда по кратчайшему пути и оканчивается, когда модели входят в контакт подставка-к-подставке (*base-to-base contact*). Как только их подставки соприкоснулись, они вступают в рукопашный бой. Модели считаются в бою и в том случае, если они разделены невысокой стеной или другим препятствием и по этой причине не могут непосредственно соприкоснуться подставками.



Если незанятая (т.е. не находящаяся в рукопашном бою) вражеская модель находится в 2" от траектории атаки, она по желанию может перехватить атакующего. Каждого атакующего может перехватывать только одна вражеская модель. Если перехватывающий воин в обычной ситуации должен проходить тест на страх, чтобы напасть на атакующего, он должен пройти его, чтобы произвести перехват. Провал теста означает, что он не двинулся с места. Если перехватывающий воин вызывает страх, передвиньте модели в контакт подставками и киньте тест на страх для атакующего (если он должен пройти его), как если бы это он бы атакован. Вне зависимости от результатов теста, атакующим в следующем раунде считается изначальный атакующий, а не перехвативший его воин.

Иногда атакующий воин может не добежать до врага, из-за того, что вы ошиблись в определении расстояния. Если это произошло, передвиньте вашу модель на расстояние шага (равное его Скорости) по направлению к противнику. Такая ситуация называется *проваленной атакой (failed charge)*. Модель не может стрелять в это ход, но может читать заклинания как обычно.

Модель не может вступить в рукопашную другим путем, кроме как атакой. Любое передвижение, которое приводит к рукопашной – атака по определению. В произошедшей после этого рукопашной передвинувшаяся модель будет считаться атаковавшей.

Атака на нескольких противников одновременно

Если вы можете во время атаки передвинуть вашего воина так, что он будет касаться подставкой более чем одного противника, он может атаковать одновременно всех, кого касается. Это может быть нецелесообразно, ведь ему теперь предстоит биться с несколькими противниками сразу!

Прятанье

Правило прятанья отображает ситуацию, когда воин хочет укрыться таким способом, какой невозможно отобразить с помощью неподвижной фигурки в драматической позе. Спрятанный воин сидит по возможности тихо, осторожно выглядывая из-за прикрытия.

Модель может быть спрятана, если ее передвижение заканчивается за невысокой стеной, колонной или в аналогичном положении, где можно разумно укрыться. Игрок должен объявить, что воин прячется, и положить маркер «Спрятан» рядом с моделью, чтобы она считалась *спрятанной (hidden)*.

Модель, которая бежит, отступает, *оглушена* или атакует, не может прятаться в этот ход. Её скорость пружины не даёт времени найти укрытие.

Модель может оставаться спрятанной несколько ходов, столько, сколько она остается за стеной или чем-то подобным. Она даже может двигаться, если во время движения не выходит из-за укрытия. Если противник передвинулся так, что он может видеть прячущегося воина, модель более не считается спрятанной и маркер убирается. Пока модель спрятана, она не может быть увидена, обстреляна или атакована.

Пока модель спрятана, она не может стрелять или читать заклинания, не выдав своей позиции. Если спрятанная модель стреляет или передвигается так,

что ее можно увидеть, она более не считается спрятанной и может быть целью для стрельбы как обычно.

Модель не может быть спрятана, если она слишком близка к противнику – она будет увидена или услышана, независимо от того, как хорошо она прячется. Вражеские воины всегда будут видеть, слышать или иным образом определять скрытых противников в пределах расстояния, равного их Инициативе в дюймах. Таким образом, если Инициатива воина 3, он автоматически определяет всех спрятанных воинов в радиусе 3".

Местность

Разрушенный город Морджейм – темное и опасное место, где разваленные башни и взорванные дома формируют запутанные лабиринты из улиц и аллей.

Открытая местность (open ground)

Поверхность стола, полы домов, мостики, лестницы и веревки считаются открытой местностью и не влияют на передвижение, даже если модель атакует. Она также может проходить сквозь двери и люки, не замедляя ход.

Сложная местность (difficult ground)

Сложная местность включает в себя крутые или ненадежные откосы, кусты и наклонные крыши домов. Модели передвигаются по такой местности на половинной скорости.

Очень сложная местность (very difficult ground)

Это по-настоящему опасная местность, типа узких лазеек среди груд мусора. Модели могут двигаться в четверть хода, так что если Скорость воина 4", он может передвигаться только на 1".

Стены и барьеры

Стены, ограды и другие невысокие препятствия формируют барьеры, которые вы можете как обойти, так и перепрыгнуть. Модель может перепрыгивать барьер, если он не выше 1". Это никак не сказывается на её передвижении.

Лазание

Зачастую в разрушенных домах Морджейма нет лестниц, так что ваши воинам придется карабкаться, чтобы достичь верхних этажей здания.

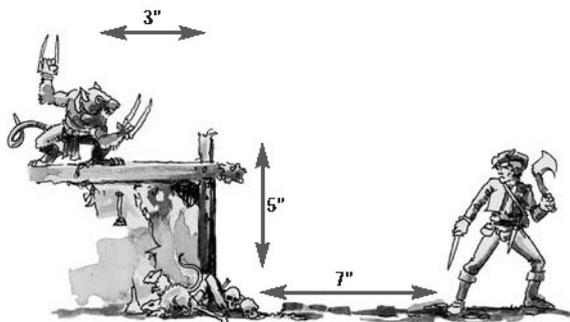
Любая модель (за исключением животных!) может лазить вверх или вниз по заборам, стенам и т.п. Модель должна касаться того, по чему собирается лезть, в начале фазы передвижения. Она может лезть на расстояние, равное её Скорости, за одну фазу передвижения (но не может бежать во время лазания). Оставшееся передвижение может быть использовано обычным образом. Если высота больше, чем Скорость, модель не может одолеть её.

Чтобы начать лазание, модель должна пройти тест на Инициативу. Если тест провален, модель не может двигаться в этот ход. Если тест не пройден при спуске вниз, воин падает с того места, где начинал движение (смотри раздел «Падение»).

Прыжок вниз

Ваш воин может прыгать с возвышений (высотой не более 6"), таких как мостики и балконы, в любой момент во время своей фазы передвижения. Пройдите тест на Инициативу за каждые полные 2",

которые он пролетит. Если он провалит любой из тестов, модель падает с того места, откуда прыгала, получает повреждения (см. «Падение») и не может больше двигаться. Если тест пройден, модель может продолжать свое движение как обычно (расстояние, покрытое во время прыжка вниз, **не отнимается** от дистанции передвижения модели).



Скавен бежит (атакует) с крыши здания, прыгая вниз в процессе движения. Он пробегает 3" до края, затем прыгает вниз и должен проверить, насколько удачно было его приземление. Поскольку он прыгает на 5", ему придётся сделать два теста на Инициативу, чтобы избежать D3 попаданий с Силой 5. Если один из тестов провален, его передвижение закончится у подножия стены (если он не окажется вне игры). Если всё прошло удачно, он может продолжить атаку и пробежать оставшиеся 7".

Атака в прыжке

Вы можете атаковать любого врага, который находится под балконом, выступом и т.п., на котором находится ваша модель. Если модель противника находится в радиусе 2" от места, где приземлился ваш воин, он может осуществить на неё *атаку в прыжке (diving charge)*. Киньте тест на Инициативу за каждые полные 2" высоты, с которой прыгает модель, до максимума в 6", как во время обычного прыжка. Если хотя бы один тест провален, ваша модель падает и получает повреждения, не может двигаться и атаковать противника в этот ход. Если тест пройден успешно, модель зарабатывает +1 к Силе и +1 к броску на попадание, но только на первую фазу рукопашного боя.

Прыжки через провалы

Модели могут прыгать через провалы (максимум до 3") и улицы (например, с одной крыши на другую). Вычитите расстояние, на которое прыгает ваша модель, из пройденной дистанции, но помните, что вы не можете мерить расстояние перед прыжком. Если ваша модель не имеет достаточного запаса передвижения, чтобы допрыгнуть до дальнего края, она автоматически падает. Если ваша модель способна покрыть нужное расстояние, она должна пройти тест на Инициативу, либо упасть. Модель может прыгнуть через яму и выстрелить после этого, если она не бежит. Также она может совершать прыжок как часть атаки или бега.

Сбитые с ног и оглушенные воины.

Если воин *сбит с ног* или *оглушен* (подробнее смотри раздел «Стрельба») на расстоянии 1" от края крыши или здания, существует вероятность, что он соскользнёт и упадет вниз. Киньте тест на Инициативу. Если тест не пройден, модель падает с края на землю и получает повреждения, как описано ниже.

Падение

Упавшая модель получает D3 ударов с Силой, равной высоте в дюймах, с которой она упала (например, если модель упала с 4", она получила D3 ударов с Силой 4). Защита доспехами не действует. Падение не вызывает критических ударов (см. раздел Рукопашного боя для правил критического удара). Упавшая модель не может больше двигаться или прятаться в этот ход, даже если не получила повреждений.

Стрельба

Воины, которые сражаются в руинах Мордхейма, обычно вооружены до зубов! Бойцы могут нести сразу по несколько видов вооружения, таких как мечи, ножи, луки, и даже огнестрельное оружие.

Во время вашей фазы Стрельбы каждый из ваших воинов может выстрелить один раз, используя любое свое оружие. Это означает, что он может выстрелить из лука, арбалета или, например, бросить метательный нож.

Разбирайтесь с моделями по очереди. Выберете фигуру, которая собирается стрелять, укажите цель, определите, достиг ли выстрел цели, и если да, то определите причиненные раны и повреждения. Затем переходите к следующему стрелку. Модели могут стрелять в любой последовательности. Но вы должны запоминать или записывать, какая модель уже стреляла.

Кто может стрелять

Каждая модель может стрелять один раз в фазу Стрельбы, если она может видеть цель и имеет при себе подходящее оружие. Она не может стрелять в следующих обстоятельствах: если занята в ближнем бою, бежит или неудачно атаковала в фазе передвижения, пришла в себя после потери контроля над собой, или является *сбитой с ног* или *оглушенной*.

Чтобы стрелять в цель, модель должна ее видеть, и единственный способ проверить это – нагнуться к модели и осмотреть поле боя от её глаз. Модель может видеть все вокруг себя (т.е. на 360°) и свободно поворачиваться в любом направлении перед стрельбой. Заметьте, что поворот вокруг оси не считается за движение.

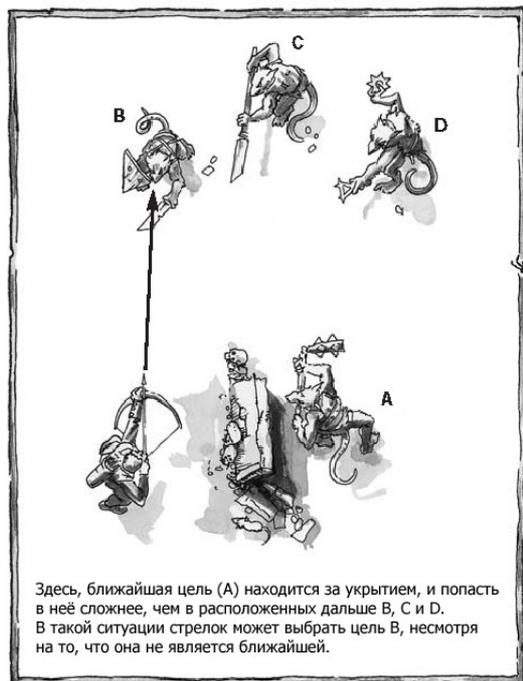
Ближайшая цель

Вы должны стрелять в ближайшего врага, так как он представляет непосредственную угрозу и таким образом наиболее очевидную цель. Тем не менее, вы можете стрелять в более отдалённую цель, если в нее проще попасть или если ближайшая цель *оглушена* или *сбита с ног*. Например, в ближайшую цель трудно попасть, так как она находится за прикрытием, в то время как более удаленная цель находится на открытом пространстве и таким образом представляет собой более лёгкую мишень.

Если в поле зрения находится Большая Цель, стрелок всегда имеет право стрелять в неё, будь она за укрытием или нет, и даже если она не является ближайшей целью.

Вы можете стрелять в модели, которые *удирают*, *сбиты с ног* или *оглушены*, хотя вы можете и игнорировать их, так как они не представляют непосредственной угрозы. Лучше выстрелить в ближайшую стоящую вражескую модель.

Заметьте, что вы не можете стрелять в модели, которые заняты в рукопашной битве, так как риск подстрелить вашего товарища достаточно велик.



Укрытие (cover)

Многие стены, разрушенные дома и прочие развалины в Мордхейме предлагают прекрасные укрытия. Если любая часть цели скрыта за преградой или за другой моделью, стреляющая модель получает штраф.

В некоторых случаях цель совершенно очевидно находится на виду и открыта полностью; в других – судить сложнее, так как на линии выстрела находятся здания и другие преграды. Если стрелок может видеть только часть тела цели, значит цель находится под прикрытием и стреляющий получает штраф –1 к его броску на попадание.

Если воин не попал в цель, причём на попадание выпало 1, и выстрел получал штраф –1 за укрытие, заряд попадает в укрытие вместо цели. Обычно это не играет роли, но если цель скрывается за спиной другого воина, или же укрытием послужил бочонок с порохом, это правило может стать очень важным!

Стрельба с возвышения

Модель, расположенная на возвышении (т.е. на любой позиции выше 2" от поверхности стола, например на втором этаже здания), может свободно выбирать цель из видимых в данный момент. Исключение из этого правила – враги, которые находятся в том же здании и в поле зрения стрелка. В этом случае, он должен стрелять в них, так как они представляют более непосредственную угрозу.



Модификаторы попадания

В цель, находящуюся на открытом пространстве, попасть проще, чем в цель за укрытием. Также, тем проще попасть в цель, чем она ближе.

Эти ситуации представлены следующими модификаторами:

Модификаторы попадания

- 1 Укрытие Если любая часть модели скрыта деталью ландшафта или другой моделью, она считается находящейся за укрытием
- 1 Длинная дистанция Если цель находится на расстоянии более, чем половина максимальной дальности вашего оружия
- 1 Движение и стрельба Если ваша модель передвигалась в этот ход (за исключением поворота на месте или вставания на ноги)
- +1 Большая цель Целевая модель имеет специальное правило «Большая цель» (например Огр), или же её основная часть (туловище) превышает 2" в высоту или ширину (например, это здание).

Бросок на пробивание (to wound)

Если вы попали в цель, нужно определить, было ли нанесено ранение. Возможно, выстрел не нанёс повреждений, так как попал в часть снаряжения цели, прошёл вскользь, лишь оцарапав кожу, либо же причинил настолько малый ущерб, что смелый (или глупый) воин его даже не заметил. Если вы не прошли бросок на пробивание, цель считается невредимой.

Чтобы определить, «пробил» ли выстрел цель, нужно сравнить Силу оружия с Выносливостью цели. Вы найдете полное описание различного вооружения с его Силой и специальными правилами в разделе «Оружие и Доспехи».

Дальность поражения (range)

После того, как вы решили стрелять и выбрали цель, вы должны измерить расстояние до неё, чтобы убедиться, что оно не превышает дальности поражения оружия. Каждый тип стрелкового оружия имеет максимальную дальность, как описано в разделе «Оружие и Доспехи».

Убедившись, что ваша цель в зоне дальности, ваш воин может произвести выстрел. Если цель за пределами дальности, он автоматически промахивается.

Бросок на попадание (to hit)

Чтобы определить, достиг ли выстрел цели, бросьте D6. Нужное значение зависит от того, насколько хорошо стреляет ваш воин (что отображается Стрелковым Умением). Таблица ниже показывает необходимый минимальный результат на D6, при котором выстрел считается попавшим в цель.

BS стрелка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Нужный результат	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Таблица пробивания

		Выносливость цели									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Сила оружия	1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Таблица сверху показывает минимальный результат D6, необходимый, чтобы попадание считалось ранением. Заметьте, что прочерк (-) означает, что нет никаких шансов ранить цель.

Критические удары (critical hits)

Если вы выбросили 6 во время броска на пробивание, вы нанесли критический удар (это относится только к стрельбе и рукопашной). Бросьте D6 и определите эффект удара по приведённой ниже таблице. Вы также должны будете кидать на защиту доспехами и на повреждение, как и при обычном ударе.

Однако, если атакующему нужно выкинуть не менее 6-и, чтобы пробить цель, он не может нанести критический удар. Его противник просто слишком крепок сбит, чтобы такой слабак смог серьёзно ранить его!

Каждый воин может нанести только один критический удар в каждую фазу боя (см. раздел «Ближний бой»), так что если он делает несколько атак, только первая из выброшенных шестёрок считается критическим ударом.

Таблица критических ударов

- 1-2 Удар в жизненно важный орган.** Ранение удваивается до 2-х ранений. Бросьте на защиту доспехами перед удваиванием ранения.
- 3-4 Удар в незащищённое место.** Ранение удваивается до 2-х. Атака игнорирует защиту доспехами.
- 5-6 Мастерский удар.** Ранение удваивается до 2-х. Атака игнорирует защиту доспехами. Вы получаете +2 к любому броску на Повреждение.

Если в результате критического удара модель получила более одной раны и при обычном использовании оружие атакующего наносит несколько ран, используется та рана, которая вызывает наибольшие повреждения.

Защита доспехами (armour save)

Стальные кирасы, кольчуги, кожаные туники, щиты... все это и многое другое легко доступно в кузнях деревень, окружающих Мордхейм. Если вы готовы заплатить цену, так как броня стоит очень недёшево.

Если воин носит доспехи и по нему был успешно нанесён удар, бросьте D6. Если результат достаточно высок, удар отскакивает от доспехов, не причиняя никаких повреждений. Необходимое значение на кубике варьируется в зависимости от типа доспехов.

Приведённая ниже таблица представляет наиболее распространённые типы доспехов и результат D6, необходимый для защиты от удара. Заметьте, что наличие щита увеличивает защиту на +1. Например, воин в легких доспехах со щитом защитится, если выбросит 5 или 6. А воин, который имеет только щит, без доспехов, защитится при результате 6.

Доспехи	Необходимый минимальный результат D6
Легкий доспех	6
Тяжелый доспех	5
Громриловый доспех	4
Щит	+1 к защите броней

Модификаторы защиты доспехами

Некоторое оружие пробивает доспехи лучше, чем другое. Выстрел из короткого лука может быть отражен легко, в то время как выстрел из арбалета пробивает доспехи намного эффективней.

Чем выше Сила оружия, тем проще оно пробивает доспехи. Приведённая таблица показывает, насколько уменьшается защита доспехами в зависимости от Силы оружия.

Сила оружия	Модификатор защиты
1-3	Нет
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Некоторое оружие может пробивать доспехи лучше, чем это можно предположить исходя из его Силы (например, эльфийские луки). Это раскрывается в описании каждого конкретного оружия (см. раздел «Оружие и Доспехи»).

Пример: Дитер носит тяжелые доспехи и щит. Его защита доспехами 4+. В него попали из арбалета (Сила 4) и, следовательно, он защитится при броске D6 5+ (т.к. 4+-1=5+).

Повреждения (injuries)

Характеристика «Раны» большинства воинов равна 1, однако некоторые могут иметь значение 2 или больше. Если воин имеет более одной Раны, отнимайте 1 от значения его характеристики каждый раз, когда он получает ранение. Делайте пометки в игровом листе. Пока у модели остаётся хотя бы одна Рана, она может продолжать битву.

Когда количество Ран бойца упало до 0, бросьте кубик, чтобы определить нанесённые ему повреждения. Игрок, нанёсший ранение, бросает D6 для ранения, которое уменьшило Раны модели до 0 и для каждого ранения, нанесённого после этого. Если модель получила несколько ранений за один ход, бросьте кубик для каждого и используйте высший результат.

1-2 Сбит с ног (knocked down)

Сила удара повергает воина на землю. Положите модель лицом вверх, чтобы показать, что она *сбита с ног*.

3-4 Оглушён (stunned)

Воин падает на землю и валяется там раненый и едва в сознании. Положите модель лицом вниз, чтобы показать, что она *оглушена*.

5-6 Вне игры (out of action)

Воин получил серьёзное ранение и падает на землю без сознания. Он не может дальше участвовать в игре и немедленно убирается с поля битвы.

Сбит с ног

Сбитый с ног боец падает либо пропустив неожиданный удар, либо поскользнувшись, либо просто бросается на землю, чтобы избежать серьезных повреждений. Положите модель лицом вверх, чтобы показать, что она *сбита с ног*. Сбитая модель может отползти на 2" во время фазы передвижения, но не может участвовать в рукопашной, стрелять или читать заклинания. Если ее подставка касалась подставки врага, сбитая модель может отползти на 2" лишь в том случае, если противник занят в рукопашной с другой моделью, в противном случае она должна оставаться на месте. Во время боя она не может нанести ответный удар, и у врага есть хороший шанс *вывести из игры* эту модель (смотри раздел *Сбитые с ног* воины в правилах для Ближнего боя).

Сбитый с ног воин может подняться в начале следующего хода. В этот ход он может двигаться только на половину своего хода, стрелять и читать заклинания, но не может атаковать или бежать. Если он задействован в ближнем бою, он не может убежать и автоматически бьет последним, вне зависимости от оружия или Инициативы. После этого хода, боец передвигается и бьет как обычно, даже если у него осталось 0 Ран. Если модель получает в дальнейшем ранения, кубики еще раз бросаются на повреждения, точно так же, как если бы модель теряла последнюю Рану.

Оглушён

Когда воин *оглушен*, он или сильно ранен или временно в нокауте. Положите модель лицом вниз, чтобы показать, что она *оглушена*. *Оглушенный* боец не может делать вообще ничего. Игрок может перевернуть модель лицом вверх в следующую фазу восстановления, и воин после этого считается *сбитым с ног*.

Вне игры

Модель, которая *вне игры*, убирается со стола. Пока невозможно сказать, мертв воин или жив, но на этом этапе игры это не имеет значения. После битвы вы сможете протестировать, остался ли он жив, и насколько серьезные повреждения получил в результате ранений.

Ближний бой

Кто может драться

Модели, чьи подставки касаются, вовлечены в рукопашную битву. Это может произойти только в результате атаки воина на противника, так как иначе моделям не позволено входить в контакт.

Рукопашные схватки отыгрываются во время фазы рукопашного боя. Несмотря на то, чей сейчас ход, наносить удары будут все модели, занятые в рукопашном бою. Воин может биться с противниками, которые находятся сбоку, сзади или спереди от него. Фактически он постоянно двигается, уклоняется и наносит удары в своём стремлении предать противника смерти.

Модели, дерущиеся в рукопашную, **не стреляют** во время фазы стрельбы. Они слишком заняты борьбой за свою жизнь. Выстрелы в упор, которые можно сделать из пистолетов, рассматриваются как атака оружием ближнего боя (см. раздел «Оружие и Доспехи»).

Кто бьет первым

В стандартной ситуации модели наносят удары в порядке убывания Инициативы. Если их Инициатива одинакова, бросьте кубик, чтобы определить, кто бьет первым. Если модель встала на ноги во время фазы Восстановления этого хода, она атакует последней, несмотря ни на что.

Иногда модель по какой-либо причине может получить право бить первой (strike first). Самый распространённый вариант – эта модель только что атаковала, но это право также можно получить при использовании некоторого снаряжения, навыков и заклинаний. Если только одна модель «бьёт первой», то она делает это, и затем остальные бойцы дерутся по Инициативе, как описано выше.

Если несколько моделей имеют право бить первыми, то они определяют последовательность ударов между собой в порядке Инициативы, как описано выше. Когда все они осуществили свои атаки, оставшиеся бойцы продолжают бой в порядке Инициативы.

Какие модели сражаются

Модель может драться, если ее подставка касается подставки вражеской модели. Даже если модель атакована сбоку или сзади, она всё равно может сражаться.

Если воин касается более чем одного врага, он может выбирать, кого атаковать. Если он имеет более чем 1 Атаку, он может распределять их по своему усмотрению. Распределение должно быть объявлено перед броском на попадание.

Попадания во врагов

Чтобы определить, есть ли попадания, бросьте D6 для каждой дерущейся модели. Если модель имеет более одной Атаки, бросайте D6 для каждой атаки.

Необходимый результат броска зависит от Боевых Умений атакующего и его противника. Сравните Боевое Умение атакующего и его противника, и обратитесь к Таблице попаданий ниже, чтобы

узнать минимально необходимое для попадания значение D6.

(прим. перев.): Как видно из таблицы, нападающий должен выбросить не меньше 4, если WS защищающегося находится в диапазоне от его WS до его WS * 2.

		Боевое Умение защищающегося									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Боевое Умение нападающего	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

Битва с оружием в обеих руках

Некоторые маниакальные воины используют два оружия, по одному в каждой руке, обрушивая на врагов шквал молниеносных ударов. Воин, вооруженный двумя одноручными оружием, получает 1 дополнительную Атаку дополнительным оружием. Заметьте, что она добавляется к общему числу атак воина после применения всех модификаторов, например, *бешенства*. Если воин вооружен двумя различными оружием (меч и кинжал, например) он может один раз атаковать любым из орудий, а последующие атаки сделать оставшимся. Бросайте кубик на попадание и пробивание для каждого оружия отдельно.

Модификаторы оружия

В отличие от стрельбы, для определения мощности удара используется Сила атакующего, а не Сила самого оружия. Тем не менее, некоторые виды оружия предоставляют бонус к Силе атакующего (смотри раздел «Оружие и Доспехи»).

Бросок на пробивание

Если вы попали в цель, нужно определить, было ли нанесено ранение. Возможно, удар не нанёс повреждений, так как всего лишь оцарапал врага или вообще соскользнул по его снаряжению.

Чтобы определить, «пробил» ли удар цель, нужно сравнить Силу нападающего (с учётом модификаторов оружия) с Выносливостью цели. Вы найдете полное описание различного вооружения с его модификаторами и специальными правилами в разделе «Оружие и Доспехи».

Следуйте той же процедуре для нанесения повреждений и критических ударов, что и в разделе «Стрельба». Заметьте, что прочерк (-) означает, что нет никаких шансов ранить цель.

		Таблица пробивания									
		Выносливость цели									
Сила нападающего		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
	3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
	4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	

Доспехи

Боец, получивший удар, имеет шанс избежать повреждений, если на него надеты доспехи или он носит щит. При этом применяются точно те же правила, что описаны в разделе «Стрельба».

Для каждой полученной раны игрок бросает D6. Если результат больше или равен защите доспехами его воина, это ранение поглощено или отбито доспехами.

Модификаторы защиты доспехами

Некоторые модели настолько сильны, что против них доспехи предоставляют меньшую защиту.

Чем больше Сила существа, тем проще оно может пробить доспехи. Следующая таблица показывает, насколько уменьшается показание защиты доспехами в зависимости от Силы атакующего.

Сила	Модификатор защиты
1-3	Нет
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Некоторое вооружение предоставляет также бонус к Силе владельца, увеличивая шанс пробить доспехи противника. Эти бонусы представлены в разделе «Оружие и Доспехи».

Парирование

Баклеры - это маленькие щиты, которые не увеличивают уровень защиты доспехом, но позволяют вам отбивать атаки. Мечи также используются для отбивания вражеских атак.

Когда противник делает успешный бросок на попадание, воины, экипированные баклерами или мечами, могут попробовать парировать удар.

Бросьте D6. Если результат больше, чем результат, который выкинул противник для определения попадания, баклер или меч отбивает удар.

Заметьте, что невозможно отбить удар, если на попадание выпало 6.

Баклер или меч может парировать только один удар за одну фазу ближнего боя. Отбитый удар игнорируется и не имеет никакого эффекта. Если ваш противник сделал несколько попаданий, вы должны попробовать отразить больший результат (если больший результат 6, вы автоматически теряете шанс отбить все атаки врага). Если модель сражается против нескольких противников, можно отразить только тот удар, который нанёс первый противник (т.е. атакующая модель с наивысшей Инициативой). В случае равных показателей Инициативы бросьте D6 для определения, кто бьет первым.

Если ваша модель вооружена баклером и мечом, вы можете перекинуть неудавшийся бросок. Если модель вооружена двумя мечами, она может бросить кубик только один раз.

Воин не может отразить атаки силой в два (или более) раза больше, чем его базовая Сила - они слишком сильны, чтобы их остановить.

Воины, сбитые с ног

Если противник находится в бою со *сбитым с ног* воином, он может атаковать его, чтобы положить конец его страданиям. Все атаки против *сбитого с ног* воина автоматически считаются полавшими. Если любая из атак пробивает по *сбитому с ног* воину, и он не проходит тест на защиту доспехами, он автоматически считается *вне игры*, как описано ранее. *Сбитая с ног* модель не может парировать удары.

Оглушенные воины

Оглушенный воин находится во власти своих врагов. *Оглушенная* модель автоматически выводится из игры, если противник может атаковать ее в рукопашном бою.

Атака оглушенных и сбитых с ног воинов

Обратите внимание, что модель с несколькими атаками не может *оглушить/сбить с ног* и затем автоматически *вывести из игры* воина на протяжении одной и той же фазы ближнего боя. Единственный путь сделать это - атаковать более чем одной моделью одного и того же врага. Таким образом, если противник *оглушен/сбит с ног* первым воином, в него может попасть и вывести *вне игры* следующий атакующий.

Если ваша модель задействована в ближнем бою с противником, который всё ещё на ногах, она не может атаковать *оглушенные* или *сбитые с ног* модели, так как они не представляют из себя непосредственной угрозы, и к тому же дееспособные товарищи будут защищать их.

Выход из боя

Если модели вступили в рукопашный бой, они не могут уйти из него во время своей фазы передвижения. Они должны биться, пока не окажутся *вне игры*, уничтожат всех противников, либо пока одна из сторон не потеряет рассудок и не побежит.

Исключением из этого правила является ситуация, когда вражеская модель *сбита с ног* либо *оглушена*. В этом случае воин может по желанию выйти из

ближнего боя, и даже атаковать других врагов в зоне досягаемости.

Бегство из сражения

Запаниковавший во время рукопашной воин ломается и убегает, как описано в разделе «Лидерство и Психология».

Когда воин ломается, он просто поворачивается спиной и бежит. В этот момент его противники автоматически наносят ему удары, производя каждый по одному попаданию, которые должны быть рассмотрены немедленно.

Заметьте, что воины не могут покинуть поле боя по собственному желанию.

Лидерство и Психология

Тест на Разгром (rout test)

Игрок должен проходить тест на Разгром в начале своего хода, если четверть (25%) или больше его отряда *вне игры*. Например, в отряде, насчитывающем 12 воинов, тест необходим, если трое или более *вне игры*. Даже отряды, обычно имеющие иммунитет к психологии (например, Мертвые) должны проходить тест на Разгром.

Если вы не прошли тест на Разгром, отряд автоматически проигрывает бой. Игра заканчивается немедленно, и выжившие воины убираются со стола. Неудачный тест на Разгром – самая распространенная причина окончания сражений.

Чтобы пройти тест на Разгром, бросьте 2D6. Если результат меньше или равен Лидерству командира отряда, игрок прошёл тест и может продолжать битву.

Если командир *вне игры* или *оглушен*, игрок не может использовать его Лидерство. Вместо этого используется наибольший показатель Лидерства среди оставшихся воинов, которые не *оглушены* и не *вне игры*.

Добровольное бегство

Игрок может добровольно выйти из боя в начале своего хода, но только в том случае, если он уже должен кидать тест на Разгром, т.е. если четверть его отряда *вне игры*.

Командиры отрядов

Воин, находящийся в 6" от командира, может использовать его Лидерство во время прохождения теста на Лидерство. Присутствие командира воодушевляет воинов и толкает их на подвиги.

Командир не может предоставить этот бонус, если он сам *сбит с ног*, *оглушен* или *убегает*. Вид командира, ищущего, где бы спрятаться, вряд ли воодушевит его подчинённых!

Совсем один (all alone)

Быть вдаль от товарищей и при этом биться с превосходящим противником – очень нервная ситуация для любого воина.

Если ваш воин бьется один против двоих или более противников, и в районе 6" нет дружественных фигур (*сбитые с ног*, *оглушенные* или *убегающие* друзья не считаются), он должен пройти тест в конце своей фазы рукопашного боя. Тест производится по Лидерству фигуры на 2D6. Если результат меньше или равен его Лидерству, его нервы выдержали. Если результат больше его Лидерства, воин бросает бой и *убегает*. В этот момент каждый из его противников может нанести ему по одному удару, которые автоматически попадают. Если боец выжил, он бежит на расстояние 2D6" в направлении строго от своих врагов.

В начале каждого своего хода, воин должен пройти еще один тест на Лидерство. Если он прошел его, он останавливается, но ничего не может делать в этот ход, кроме как читать заклинания. Если он

провалил тест или атакован, он бежит на расстояние 2D6" по направлению к ближайшему краю стола, избегая моделей противника. Если он достигает края стола до того, как смог образумиться, он выходит из сражения.

Если во время бегства воин атакован, атакующая фигура передвигается в контакт с ним как обычно, однако затем убегающий воин отбегает на расстояние 2D6" по направлению к ближайшему краю стола, избегая таким образом каких-либо ударов.

Страх (fear)

Страх – это естественная реакция на огромных или пугающих существ. Модель должна пройти тест на Страх (т.е. тест на Лидерство) в следующих случаях. Заметьте, что существа, которые вызывают *страх*, могут игнорировать эти тесты.

а) Если модель атакована воином или монстром, вызывающем страх.

Если воин атакован врагом, который вызывает у него *страх*, он должен пройти тест, чтобы преодолеть этот страх. Тест производится, когда атака объявлена, расстояние до цели измерено и позволяет атакующему войти в бой. Если тест пройден, воин может сражаться как обычно. Если не пройден, в этом раунде рукопашной он должен выкидывать 6-ки на попадание.

б) Если модель желает атаковать врага вызывающего страх.

Если воин желает атаковать врага, который вызывает *страх*, он должен пройти тест, чтобы преодолеть его. Если он не прошел тест, модель не может атаковать и должна оставаться неподвижной в этот ход. Это трактуется как неудавшаяся атака.

Бешенство (frenzy)

Некоторые воины способны разжигать в себе неистовую ярость берсерка, когда в урагане разрушения игнорируются интересы личной безопасности в пользу безрассудного насилия. Таких воинов называют *впавшими в бешенство*.

Бешеные модели всегда обязаны атаковать, если любая вражеская модель находится в радиусе атаки (измеряется после того, как все атаки объявлены). Игрок в этом случае не имеет выбора – воин автоматически объявляет атаку.

Бешеные воины бьются с удвоенным количеством Атак в рукопашной. Воин с 1 Атакой, следовательно, имеет 2 Атаки, воины с 2 Атаками имеют 4 и т.д. Если воин несёт по оружию в каждой руке, он получает +1 Атаку обычным образом. Эта дополнительная Атака не удваивается.

Если бешеные воины находятся на расстоянии атаки от вражеской модели, они игнорируют всю остальную психологию, в частности *страх*, и не проходят тесты на психологию до тех пор, пока находятся на расстоянии атаки.

Если бешеная модель *сбита с ног* или *оглушена*, она более не является *бешеной*. Далее она продолжает бой как обычно.

Ненависть (hatred)

Ненависть – очень сильное чувство, и в эти времена соперничества и войны жестокое соперничество является общепринятым поведением.

Воины, которые бьются в рукопашной с *ненавистными* для них врагами, могут перебросить любые броски на попадание в первый ход каждого рукопашного боя. Этот бонус используется только в первом ходе каждого рукопашного боя и отражает яростный выход его давно пестуемой ненависти к противнику. После первого раунда боя воин теряет первоначальный запал и впоследствии дерется как обычно.

Глупость (stupidity)

Многие огромные и сильные монстры, также как и некоторые более развитые персоны в Мордхейме, к сожалению, достаточно глупы.

Глупая модель должна в начале своего хода проверить, смогла ли она преодолеть свою глупость. Бросьте тест за каждую модель подверженную глупости. Если вы прошли тест, выкинув на 2D6 значение Лидерства существа или меньше, существо ведёт себя относительно разумно и игрок может двигать его и использовать в бою как обычно.

Если тест не пройден – всё несколько хуже. До начала следующего своего хода (когда придётся сделать ещё один тест на Глупость) модель не может читать заклинания или наносить удары в ближнем бою (хотя оппонент всё равно должен делать броски на попадание обычным порядком).

Если модель, не прошедшая тест на Глупость, не занята в ближнем бою, бросьте D6.

1-3 Воин, волоча ноги, двигается прямо вперёд с половинной скоростью. Он не может атаковать врага (остановите движение на расстоянии 1" от врага, если оно приводит к касанию). Он может упасть с края обрыва (смотри правила для Падений) или наткнуться на препятствие, в каком случае упирается в него и останавливается. Модель не может стрелять в этот ход.

4-6 Воин стоит, не двигаясь, и пускает слюни весь этот ход. Он не может делать ничего другого, так как пускание слюней отнимает всё его время.

Вне зависимости от того, прошёл тест или провален, результат сохраняется до начала следующего хода этого воина (после чего он должен пройти следующий тест на Глупость).

Оружие и Доспехи

Разница между жизнью и смертью в Мордхейме определяется количеством и качеством оружия, которое несёт с собой воин. Этот раздел описывает различные виды оружия и другого снаряжения, такого как броня и щиты.

Кулак (fist)

Поистине отчаявшиеся, те, кто не имеет даже собственного ножа, принуждены биться голыми руками. Само собой разумеется, что их шанс выжить - не больше чем у халфлинга, не евшего на протяжении восьми часов!

Замечание: Следующее правило применимо только к воинам, которые потеряли свое оружие. Такие существа как Зомби, животные и т.п. игнорируют эти правила. Воины, использующие свои кулаки, могут делать только 1 атаку.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** -1 от пользователя;
Специальное правило: +1 к защите доспехами врага

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

+1 к защите доспехами врага: Враг, получивший удар кулаком, получает бонус +1 к защите доспехами. Если у него вообще нет доспехов, его защита будет 6+.

Кинжал (dagger)

Каждый носит с собой кинжал или нож, и это допускается даже там, где запрещено другое оружие. Многие воины Мордхейма погибли с кинжалом в спине.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя;
Специальное правило: +1 к защите доспехами врага

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

+1 к защите доспехами врага: Кинжалы - не самое лучшее оружие, чтобы пробить вражеские доспехи. Враг, раненый кинжалом, получает бонус +1 к защите доспехами. Если у него вообще нет доспехов, его защита будет 6+.

Молот, посох, булава или дубина (hammer, staff, mace or club)

Видимо, это самый простой тип оружия - brutальные избиения, которые варьируются от примитивных деревянных дубинок до гномьих молотов, тщательно выкованных из великолепной стали. Удар булавы запросто может пробить человеку череп или лишить его сознания.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя;
Специальное правило: Контузия

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Контузия (concussion): Молоты и другое ударно-дробящее оружие великолепно подходит для того, чтобы лишить вашего врага сознания. Если вы используете молот, булаву или дубину, то во время броска на повреждение результат 2-4 трактуется как оглушение.

Топор (axe)

Топор - традиционное оружие лесных жителей Империи, а также используется как оружие в нищих сельских районах. Топоры имеют тяжелое лезвие и, если используются сильными людьми, могут нанести большой урон. Лезвие топора может легко прорубить доспехи, хотя это и требует большой силы от владельца.

Из всех воинов Старого Света, гномы достигли наибольшего совершенства в изготовлении топоров. Их топоры бесценны для воинов Старого Света и являются одним из самых востребованных видов оружия.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя;
Специальное правило: Рубящее лезвие

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Рубящее лезвие (cutting edge): Топор имеет дополнительный модификатор защиты - 1, т.е. модель с Силой 4, использующая топор, уменьшает защиту противника на -2, когда поражает его в рукопашной схватке.

Меч (sword)

Меч часто упоминается как «король оружия». Наиболее доступный меч, широкий меч Империи - шедевр по стандартам любой кузни: полных четыре фута сверкающей стали, двусторонний и острый как бритва.

Мечи - более эффективное оружие, чем грубые дубины и топоры, хотя обучение владению мечом - долгий и трудный процесс. Нужны годы, чтобы стать истинным мастером этого оружия – большинство воинов погибли в Мордхейме задолго до того, как зашли так далеко!

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя;

Специальное правило: Парирование

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Парирование (parry): Мечи обеспечивают великолепный баланс между защитой и нападением. Модель, вооруженная мечом, может парировать удары. Когда противник выкидывает попадание, модель, вооруженная мечом, может бросить D6. Если результат больше, чем наибольший результат броска на попадание противника, модель парировала удар, и эта атака отбита. Модель не может парировать атаки, сделанные с Силой, в два или более раз превышающей её Силу – они слишком мощны, чтобы быть остановленными.

Цеп (flail)

Цеп – это тяжелое оружие, используемое двумя руками. Обычно он представляет собой тяжёлую гирю, часто покрытую шипами, которая соединена с рукоятью прочной цепью. Цеп быстро выматывает воина, но устрашающе разрушителен в руках опытного (или слегка сдвинутого) бойца.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** +2 к Силе пользователя;

Специальное правило: Тяжелое, Двуручное

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Тяжелое (heavy): Цеп чрезвычайно утомительно использовать, поэтому бонус к Силе +2 применяется только в первый ход каждого ближнего боя.

Двуручное (two-handed): Так как цеп требует две руки для использования, модель, использующая цеп, не может применять щит, баклер или дополнительное оружие в ближнем бою. Однако, если у модели имеется щит, она сохраняет бонус к защите +1 против стрельбы.

Утренняя звезда (morning star)

Утренняя звезда состоит из деревянной или стальной рукоятки с тяжелыми цепями, к которым крепятся шипованные стальные шары. Это чрезвычайно разрушительное оружие, которое требует от воина изрядного мастерства.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** +1 к Силе пользователя;

Специальные правила: Тяжелое, Сложное в использовании

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Тяжелое (heavy): Утренняя звезда чрезвычайно утомительна в использовании, поэтому бонус к Силе +1 применяется только в первый ход каждого ближнего боя.

Сложное в использовании (difficult to use): Модель с утренней звездой не может использовать дополнительное оружие или баклер в другой руке, так как это оружие требует слишком большой концентрации. Однако, щит можно применять как обычно.

Алебарда (halberd)

Тяжелое лезвие алебарды крепится к крепкой рукоятке из дуба или стали, у него есть острие как у пики и рубящее лезвие как у топора. Так как алебарда может и рубить и колоть, это адаптивное оружие, но не слишком удобное внутри зданий.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** +1 к Силе пользователя;

Специальное правило: Двуручное

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Двуручное (two-handed): Модель, использующая алебарду, не может применять щит, баклер или дополнительное оружие в ближнем бою. Однако, если у модели имеется щит, она сохраняет бонус к защите +1 против стрельбы.

Копье (spear)

Копья бывают разные - от заостренный палок гоблинов до внушительных кавалерийских копий, типичных для эльфов.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя;
Специальное правило: Бьёт первым, Неудобное, Бонус Кавалерии

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бьёт первым (strike first): Воин с копьем бьет первым в первый раунд рукопашного боя.

Неудобное (unwieldy): Воин с копьем может брать во вторую руку только баклер или щит. Он не может использовать второе оружие.

Бонус кавалерии (cavalry bonus): Если используются необязательные правила для верховых моделей, верховой воин, имеющий копье, получает бонус +1 к Силе, если он атакует. Этот бонус применим только в первый раунд боя.

Кавалерийская пика (lance)

Кавалерийские лэнсы – это длинные, тяжелые копья, которыми верховые ударные отряды пробивают щиты и пригвозждают врагов к земле. Это любимое оружие рыцарей ордена Тамплиеров и других богатых воинов. Использование лэнса требует великого умения и силы, и только богатые воины, едущие на тяжелых боевых конях, могут с успехом использовать это мощное оружие.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** +2 к Силе пользователя;

Специальное правило: Оружие/бонус Кавалерии

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Оружие кавалерии (cavalry weapon): Воину нужен боевой конь, чтобы использовать пику, так как она может быть использована только всадником.

Бонус кавалерии (cavalry bonus): Если используются опциональные правила для верховых моделей, воин, вооруженный пикой, получает +2 к Силе, если он атакует. Этот бонус применим только в первый раунд боя.

Двуручный меч, молот, топор и т.д. (double-handed weapon)

Удар двуручным топором или мечом может разрубить противника напополам и разбить доспех на части. На овладение таким оружием нужны годы, и даже после этого только чрезвычайно сильные люди могут успешно сражаться им.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** +2 к Силе пользователя;

Специальные правила: Двуручное, Бьёт последним

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Двуручное (two-handed): Модель, использующая двуручное оружие, не может применять щит, баклер или дополнительное оружие в ближнем бою. Однако, если у модели имеется щит, она сохраняет бонус к защите +1 против стрельбы.

Бьёт последним (strike last): Двуручное оружие настолько тяжело, что использующая его модель всегда бьет последней, даже если атакует.

Оружие из громрилы (gromril weapon)

Только Рунный кузнец гномов может выковать оружие из громрилы, редкого метеоритного железа. Лезвие, выкованное из этого металла, остается острым на протяжении тысячи лет.

Оружие из громрилы имеет дополнительный модификатор защиты -1, и стоит в четыре раза больше обычного оружия такого же типа. Вы можете выбрать тип предлагаемого вам оружия, как описано в разделе «Торговля».

Оружие из итильмара (ithilmar weapon)

Эльфийские клинки выкованы из бесценного итильмара, очень легкого но прочного металла, который можно найти только в легендарных королевствах Эльфов. Несколько экземпляров этого оружия случайно было найдено в Старом Свете как обычные военные трофеи, добытые северными налетчиками, которые грабили прибрежные Эльфийские поселения.

Оружие из итильмара дает владельцу +1 к Инициативе во время рукопашного боя, и стоит в три раза дороже обычного оружия такого же типа. Вы можете выбрать тип предлагаемого вам оружия, как описано в разделе «Торговля».

Стрелковое оружие

Короткий лук (short bow)

Короткие луки – это небольшие луки для коротких дистанций, дешёвые и не требующие большой силы. Некоторые всадники берут с собой короткие луки, из которых проще стрелять со спины лошади, чем из более длинных луков. Халфлинги также используют короткие луки, так как им не хватает роста и силы для использования больших луков.

Максимальная дистанция: 16"; **Сила:** 3;

Специальное правило: Нет

Лук (bow)

Луки знакомы большинству рас и интенсивно используются в войнах. Это компактное, но мощное оружие, оно дешево в изготовлении и просто в обслуживании.

Максимальная дистанция: 24"; **Сила:** 3;

Специальное правило: Нет

Длинный лук (long bow)

Длинный лук сделан из чередующихся слоев тиса или вяза. Опытные лучники могут попасть из этого оружия в отдельный листик дерева с сотни шагов.

Длинные луки – любимое оружие умелых лучников, благодаря большой дальности и точности стрельбы.

Максимальная дистанция: 30"; **Сила:** 3;

Специальное правило: Нет

Эльфийский лук (elf bow)

Эльфийские луки – лучшее стрелковое оружие своего класса. Сделанные из итильмара или древесины эльфийских лесов, с тетивой, сплетённой из волос эльфийских дев, эльфийские луки намного превосходят любое стрелковое оружие, изготовленное другими расами. В руках эльфийских лучников, эльфийский лук – поистине мощное оружие, его дальняя дистанция и пробойная сила дают сто очков вперёд любому луку, когда-либо сделанному человеком.

Максимальная дистанция: 36"; **Сила:** 3;

Специальное правило: Модификатор защиты -1

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Модификатор защиты: Эльфийский лук уменьшает защиту доспехом цели на -1.

Арбалет (crossbow)

Арбалет состоит из короткого крепкого лука, установленного на деревянное или стальное основание. Имперские арбалеты сделаны из стали и часто снабжены рычажным механизмом для натяжения тетивы. Подготовка арбалета к выстрелу занимает довольно много времени, зато стрела, выпущенная из него, летит на огромную дистанцию и легко пробивает доспехи.

Арбалет много сложнее лука в изготовлении, поэтому это дорогое и относительно редкое оружие. Тем не менее, многие в Мордхейме предпочитают его из-за его силы и дальней дистанции поражения.

Максимальная дистанция: 30"; **Сила:** 4;

Специальное правило: Либо иди, либо стреляй

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Либо иди, либо стреляй (move or fire): Вы не можете двигаться и стрелять из арбалета в один ход, за исключением поворота на месте или вставания на ноги.

Праца (sling)

Праца используется редко, в основном потому, что она не мощнее лука, и бьёт на меньшую дистанцию. Праца – это не более чем петля из материи или кожи, в которую помещается камень. Праца вращается вокруг головы метателя, а затем камень выпускается по направлению к цели.

Несмотря на презрение, с которым смотрит на это оружие большинство лучников, опытный пращник может убить человека со значительного расстояния, а боеприпасы найти легче лёгкого – камни есть везде и бесплатно!

Максимальная дистанция: 18"; **Сила:** 3;
Специальное правило: Двойной выстрел с половины дистанции

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Двойной выстрел с половины дистанции (fire twice at half range): Воин с пращей может выстрелить дважды во время фазы стрельбы, если он не двигался в фазу передвижения. Если он стреляет дважды, он не может стрелять дальше половины дистанции поражения (9") и каждый выстрел делается с -1 на попадание.

Метательный нож/звездочка (throwing knife/star)

Метательные звездочки в основном используются убийцами зловещего Дома Теней, или уличными головорезами, специализирующимися на грабеже неосторожных прохожих. Отлично сбалансированный нож, брошенный сзади, закончил жизнь многих знатных особ и торговцев в Мордхейме. Метательные ножи не подходят для рукопашного боя, так как их специфический баланс делает их неудобными при обычных ножевых ударах.

Максимальная дистанция: 6"; **Сила:** Как у пользователя;
Специальное правило: Метательное оружие

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Метательное оружие (thrown weapon): Модели, использующие метательные звездочки или ножи, не получают штрафов за дистанцию или передвижение, так как это оружие отлично сбалансировано для метания. Оно не может быть использовано в ближнем бою.

Многочарядный арбалет (repeater crossbow)

Многочарядные арбалеты – чрезвычайно сложные устройства, дорогие в приобретении и сложные в изготовлении. Хотя это и делает их редкими, они, безусловно, имеют свои применения: они могут обрушить смертельный поток стрел на врагов, и воин, имеющий такое оружие, может быстро передвигаться и стрелять.

Максимальная дистанция: 24"; **Сила:** 3;
Специальное правило: Двойной выстрел

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Двойной выстрел (fire twice): Модель, вооруженная многочарядным арбалетом, может по желанию выстрелить дважды за ход с дополнительным пенальти к попаданию -1 в обоих выстрелах.

Карманный арбалет (crossbow pistol)

Карманные арбалеты - это шедевры, которые изготавливают только лучшие оружейники. Это миниатюрные арбалеты, бьющие с той же силой и точностью, что и обычные. Поскольку это оружие несложно спрятать, оно пользуется популярностью среди наёмных убийц.

Максимальная дистанция: 10"; **Сила:** 4;
Специальное правило: Выстрел в ближнем бою

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Выстрел в ближнем бою (shoot in hand-to-hand combat): Модель, вооруженная карманным арбалетом, может стрелять в первый раунд рукопашного боя, и этот выстрел всегда делается первым, перед любыми другими ударами. Этот выстрел имеет дополнительный штраф -2 на попадание. Используйте Стрелковое Умение для определения попадания. Эта атака делается в дополнение к обычным атакам оружием ближнего боя.

Пороховое оружие

Пороховое оружие - совсем недавнее изобретение в мире Warhammer. Оно ненадежно и непредсказуемо, но бьёт чрезвычайно мощно, и доспехи не дают защиты от него, так как свинцовые пули могут пробить даже самые мощные кирасы и щиты.

Большинство порохового оружия куплено у гномов за бешеную цену, хотя некоторые кузны Нулна и Альтдорфа приступили к экспериментам по изготовлению собственных мушкетов.

Пистолет (pistol)

Пистолет – это небольшое пороховое оружие несложной конструкции, порох в нём воспламеняется с помощью пружинного механизма. Большинство пистолетов дороги, ненадежны и отличаются плохой конструкцией.

Максимальная дистанция: 6"; **Сила:** 4;

Специальные правила: Подготовка к выстрелу, Модификатор защиты, Ближний бой

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Подготовка к выстрелу (prepare shot): Перезарядка пистолета занимает целый ход, так что вы можете делать выстрел только через один ход. Если вы используете пару пистолетов, вы можете стрелять каждый ход.

Модификатор защиты (save modifier): Пистолет пробивает доспехи даже лучше, чем можно предположить из его Силы 4. Модель, пробитая выстрелом из пистолета, должна брать свою защиту доспехами с модификатором -2.

Ближний бой (hand-to-hand): Пистолет может быть использован как для обычной стрельбы, так и в рукопашном бою. Модель, вооруженная пистолетом и другим оружием ближнего боя получает +1 Атаку с Силой 4, имеющую модификатор защиты -2. Эта дополнительная атака может быть использована только один раз за рукопашный бой. Если у модели пара пистолетов, она может биться с 2-мя Атаками в первый ход ближнего боя. Эти атаки производятся с использованием Боевого Умения модели, как любые атаки в ближнем бою, и точно так же могут быть парированы. Успешные попадания имеют Силу 4 и модификатор защиты -2, независимо от Силы стрелка.

Дуэльный пистолет (duelling pistol)

Дуэльный пистолет – произведение искусства, и оружейнику нужно долго и упорно работать, чтобы изготовить единственный экземпляр. Их часто покупают имперские аристократы для разрешения споров любви и чести, и многие из них погибли на рассвете после подобной дуэли.

Дуэльные пистолеты – предельно дорогое оружие, и простые воины редко покупают их. Даже если его умудряются украсть или купить, приходится тратить целое состояние на патроны.

Некоторые богатейшие воины в Морджейме носят дуэльные пистолеты как символ их статуса, вызывая уважение, восхищение и зависть.

Максимальная дистанция: 10"; **Сила:** 4;

Специальные правила: Точность, Подготовка к выстрелу, Модификатор защиты, Ближний бой

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Точность (Assuagacy): Конструкция дуэльного пистолета делает его очень точным, и опытные дуэлянты могут попасть в монету с двадцати шагов. Все выстрелы из дуэльного пистолета имеют бонус +1 на попадание.

Подготовка к выстрелу (prepare shot): Перезарядка пистолета занимает целый ход, так что вы можете делать выстрел только через один ход. Если вы используете пару пистолетов, вы можете стрелять каждый ход.

Модификатор защиты (save modifier): Пистолет пробивает доспехи даже лучше, чем можно предположить из его Силы 4. Модель, пробитая выстрелом из пистолета, должна брать свою защиту доспехами с модификатором -2.

Ближний бой (hand-to-hand): Пистолет может быть использован как для обычной стрельбы, так и в рукопашном бою. Модель, вооруженная пистолетом и другим оружием ближнего боя получает +1 Атаку с Силой 4, имеющую модификатор защиты -2. Эта дополнительная атака может быть использована только один раз за рукопашный бой. Если у модели пара пистолетов, она может биться с 2-мя Атаками в первый ход ближнего боя. Эти атаки производятся с использованием Боевого Умения модели, как любые атаки в ближнем бою, и точно так же могут быть парированы. Успешные попадания имеют Силу 4 и модификатор защиты -2, независимо от Силы стрелка.

Мушкетон (blunderbuss)

Мушкетон – это примитивное пороховое оружие, которое стреляет шариками, ржавыми болтами, гнутыми гвоздями и другим разнообразным металлоломом. Это мощное, хотя и неточное, оружие, но оно занимает столько времени на перезарядку, что большинство воинов бросают его после первого выстрела.

Максимальная дистанция: Специальная; **Сила:** 3;
Специальные правила: Дробь, Один выстрел

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дробь (shot): Когда ваша модель стреляет из мушкетона, начертите линию длиной 16" и шириной 1" в любом направлении от стрелка (линия должна быть абсолютно прямой). Абсолютно все модели на пути выстрела автоматически получают попадание с Силой 3.

Один выстрел (fire once): Так как перезарядка мушкетона занимает очень много времени, из него можно выстрелить только один раз за игру.

Мушкет (handgun)

Мушкет – простейшее огнестрельное оружие. Качество конструкции варьируется от грубых «хекбатов» артиллерийской школы Нулна до сложных изобретений гномов, имеющих полку для пороха, курок с прикрепленным к нему горящим фитилем и спусковой крючок, который приводит в действие пружинный механизм.

Мушкеты – не очень надежное оружие: ствол может неожиданно взорваться или порох может не загореться. Однако, они бьют далеко и чрезвычайно мощно, превращая самые прочные доспехи в бессмысленный маскарад.

В Мордхейме, мушкет – редкая и дорогая вещь, однако отряды, которые могут похвастаться таким оружием, вызывают уважение у всех своих конкурентов.

Максимальная дистанция: 24"; **Сила:** 4;
Специальное правило: Подготовка к выстрелу, Либо иди, либо стреляй, Модификатор Защиты

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Подготовка к выстрелу (prepare shot): Перезарядка ружья занимает целый ход, так что вы можете делать выстрел только через один ход.

Либо иди, либо стреляй (move or fire): Вы не можете двигаться и стрелять из ружья в один ход - только повернуться лицом к цели или подняться на ноги.

Модификатор защиты (save modifier): Ружье пробивает доспехи даже лучше, чем можно предположить по его показателю Силы 4. Модель, пробитая выстрелом из ружья, должна брать свою защиту доспехами с модификатором -2.

Хочландская длинноствольная винтовка (hochland long rifle)

Хочланд – провинция, известная своими охотниками, а любимое оружие ее аристократов во время охоты – дальнобойные винтовки. Это очень дорогое оружие, и только наиболее опытные оружейники способны изготовить их.

Максимальная дистанция: 48"; **Сила:** 4;
Специальные правила: Подготовка к выстрелу, Либо иди, либо стреляй, модификатор Защиты, Выбор цели

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Подготовка к выстрелу (prepare shot): Перезарядка Хочландской винтовки занимает целый ход, так что вы можете делать выстрел только через один ход.

Либо иди, либо стреляй (move or fire): Вы не можете двигаться и стрелять из Хочландской винтовки в один ход - только повернуться лицом к цели или подняться на ноги.

Выбор цели (pick target): Модель, вооруженная Хочландской винтовкой, может стрелять в любую вражескую фигуру в поле зрения, не обязательно в ближайшую.

Модификатор защиты (save modifier): Хочландская винтовка пробивает доспехи даже лучше, чем можно предположить из её Силы 4. Модель, пробитая выстрелом из неё, должна брать свою защиту доспехами с модификатором -2.

Доспехи

Во время сражения врукопашную, хорошие доспехи могут означать разницу между жизнью и смертью. Лучшие доспехи в исследованном мире изготавливаются в кузнях гномов, где секреты стали и огня изучены досконально. Охотники Остерланда часто носят безрукавки из креплёной кожи, в то время как городские солдаты предпочитают кольчуги и стальные кирасы. В кузницах Империи найдётся много опытных кузнецов, способных выковать хорошие доспехи, так как люди научились этому ремеслу у гномьих мастеров ещё на заре Империи.

В Мордхейме, только самые богатые и влиятельные могут позволить себе роскошь носить хорошие доспехи. Менее удачливые должны довольствоваться кожаными туниками, иногда - шлемами и деревянными щитами. Богатейшие командиры наиболее удачливых отрядов носят высококачественные доспехи, которые служат им скорее символом богатства и власти, чем защитой от оружия.

Легкие доспехи (light armour)

Легкий доспех насчитывает широкое разнообразие материалов – от туник из креплёной кожи до коротких стальных кольчуг. Они не предоставляют полной защиты от стрел или мечей, но это лучше, чем ничего. Легкие доспехи не влияют на передвижение.

БРОСОК НА ЗАЩИТУ ДОСПЕХАМИ

Защита: Воин, который носит легкие доспехи, имеет базовую защиту 6.

Тяжелые доспехи (heavy armour)

Типичный тяжелый доспех изготавливается из стальных колец и называется кольчугой. Изготовление кольчуг – трудоемкий и длительный процесс, так как кузнец должен соединить сотни, а иногда и тысячи, металлических колец. Это делает кольчугу дорогой, но она предоставляет отличную защиту любому, кто ею владеет.

Существуют и другие типы тяжелых доспехов, из которых лучше всего известны стальная кираса и наголенники, которые носили рыцари ордена Тамплиеров.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Защита: Воин, который носит тяжелые доспехи, имеет базовую защиту 5+.

Передвижение: Если воин носит тяжелый доспех и щит, он получает штраф -1 на Скорость.

Щит (shield)

Есть два типа щитов, распространенных среди воинов Мордхейма. Первый сделан из дерева, иногда усиленного металлическими пластинами. Этот основной тип щита, хотя и довольно прочный, имеет свойство раскалываться. Но иногда он может спасти жизнь владельцу, так как вражеское оружие может застрять, позволяя сделать ответный удар, пока противник будет пытаться вытащить свое оружие.

Металлические щиты тяжелы и громоздки, но служат намного дольше и могут выдержать изрядное избиение. Типичный имперский щит – круглый, либо треугольный, с нанесенным на нем гербом провинции или города владельца.

БРОСОК НА ЗАЩИТУ ДОСПЕХАМИ

Защита: Воин, который носит щит, имеет базовую защиту 6.

Баклер (buckler)

Баклеры – небольшие, круглые щиты, предназначенные для отбивания и парирования ударов. Обычно они делаются из стали, что необходимо для долгого использования при зверских ударах во время рукопашного боя. Использование баклеров требует большого умения, однако ловкий воин может защитить себя от ударов, которые иначе искалечили бы его.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Парирование (parry): Модель, экипированная баклером, может парировать удары. Когда противник выкидывает попадание, модель, экипированная баклером, может бросить Д6. Если результат больше, чем наибольший результат броска на попадание противника, модель парировала удар, и эта атака отбита. Модель не может парировать атаки, сделанные с Силой, в два или более раз превышающей её Силу – они слишком мощны, чтобы быть остановленными.

Шлем (helmet)

От сверкающих стальных шлемов бретонских рыцарей до кожаных шапок Скавенов, все разумные воины пытаются защитить наиболее уязвимую часть своего тела – голову. Даже самый беспечный боец все равно использует шлем, так как он может быть украшен перьями, рогами и другими красивыми штуками.

Шлемы могут иметь всевозможные формы и размеры, но их основная функция остается той же.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Защита от оглушения (avoid stun): Модель, экипированная шлемом, имеет специальную защиту 4+ на D6 против оглушения. Если защита сработала, результат оглушен трактуется как сбитый с ног. Эта защита не модифицируется Силой противника.

Итильмаровые доспехи (ithilmar armour)

Итильмар – это серебристый металл, легкий как шелк и прочнее чем сталь. Эльфы – эксперты в изготовлении оружия и доспехов из итильмара, а эльфийское королевство Каледор – единственное место в мире, где этот металл можно найти.

Итильмаровые доспехи дают владельцу базовую защиту 5+, и не замедляет движения, даже если воин экипирован щитом.

Громриловые доспехи (gromril armour)

Громрил – самый редкий и прочный металл, известный в Старом Свете. Только несколько гномов – кузнецов знают секретковки громрила, и надеть доспехи, сделанные из него – очень дорогое удовольствие.

Громриловые доспехи дает владельцу основную защиту 4+, и не замедляют движения, даже если воин экипирован щитом.

Разнообразное снаряжение

Эта секция посвящена всему странному и необычному снаряжению, которое ваши воины могут найти в руинах или купить у купцов и торговцев в поселках и деревнях, расположенных вблизи Мордхейма.

Только Герои могут покупать и носить снаряжение, описанное в этом разделе. Вы не можете давать его Рядовым, если в правилах это особо не указано.

Веревка и крюк (rope & hook)

Воину, у которого есть веревка с крюком, будет намного легче передвигаться в руинах Мордхейма.

Если у воина есть веревка и крюк, он может перебрасывать неудачные тесты на Инициативу во время лазанья вверх или вниз.

Яды и наркотики

Использование ядов ненавистно почти всем, однако, в безжалостных и жестоких битвах, происходящих в Мордхейме, отчаянные отряды часто прибегают к использованию отравленных клинков.

Яды не могут быть использованы с пороховым оружием. Если вы покупаете пузырек яда, его всегда хватает только на одну битву. Вы можете отравить одним пузырьком только одно оружие.

Черный Лотос (black lotus)

В самых дремучих лесах Южных земель растет чрезвычайно ядовитое растение. Оно известно как Черный Лотос, и чрезвычайно востребовано алхимиками, убийцами, волшебниками Западного Побережья, а также скучающими жёнами.

Оружие, покрытое вытяжкой Черного Лотоса, автоматически пробивает цель, если вы выбросили 6 на попадание. Заметьте, что вы всё равно можете бросать кубик на пробивание для каждого попадания, нанесенного таким оружием. Если вы выкинули 6, вы наносите критический удар. Если нет – обычную рану. Защита доспехами берется как обычно.

Темная Отравы (dark venom)

Этот яд извлекается из Хелдраков, гигантских морских змей, кишащих в Западном Океане и на побережье Наггарота. Даже легкая рана, инфицированная Темной Отравой, вызывает невыносимую боль, выводя из строя самых храбрых воинов.

Любое попадание оружием, обработанным Темной Отравой, считается как имеющее Силу +1, так что если, например, воин с таким оружием имеет Силу 3, то попадание в противника считается с Силой 4. Бросок на защиту доспехами модифицируется с учетом увеличения Силы атаки.

Сумасшедшие Грибы (mad cap mushrooms)

Устрашающий культ Гоблинских Фанатиков Крайних Гор использует эти галлюциногенные грибы, чтобы вызвать у себя боевую ярость.

Эффект: Воин, принимающий Сумасшедшие Грибы перед сражением, подвержен бешенству. Сумасшедшие Грибы не действуют на Мёртвых, таких как Вампиры или Зомби, и на Одержимых.

Побочный эффект: После сражения бросьте D6. Если выпала 1, модель навсегда становится глупой.

Багровник (crimson shade)

Багровник – имя, данное жителями Старого Света листьям кровавого дуба Эсталии. Этот наркотик вызывает сильное привыкание, однако, он дает наркоману нечеловеческую быстроту и силу.

Эффект: Модель, использующая Багровник, увеличивает свою Инициативу на +D3 очков, а Скорость и Силу на +1 (этот эффект длится одну игру). Багровник не действует на Мёртвых, таких как Вампиры и Зомби, и на Одержимых.

Побочный эффект: После сражения бросьте 2D6. Если выпало 2-3, модель становится зависимой и с этих пор после каждой битвы вы должны пытаться купить ей дозу Багровника. Если вам не удалось купить наркотик хотя бы раз, воин покидает ваш отряд. Если же вы выбросили 12 – Инициатива модели увеличивается на +1 навсегда.

Корень Мандрагоры (mandrake root)

Корень Мандрагоры, имеющий форму человеческого тела, растет в гнилых болотах Сильвании. Это токсичное, смертельное растение, Тот, кто его употребляет, имеет сильную зависимость и медленно убивает себя, но в тоже время почти не замечает никакой боли.

Эффект: Корень Мандрагоры делает человека практически нечувствительным к боли. Его Выносливость увеличивается на +1 на время битвы, а все результаты *оглушен* тракуются как *сбит с ног*. Корень Мандрагоры не действует на Мёртвых, таких как Вампиры и Зомби, и на Одержимых.

Побочный эффект: Корень Мандрагоры очень ядовит. В конце битвы бросьте 2D6. При результате 2-3 модель навсегда теряет 1 пункт Выносливости.

Талисман удачи (lucky charm)

Талисманы бывают самых различных видов, но наиболее распространены символические молоточки, к которым прикоснулся набожный Зигмаритский священник, или вырезанные головы древних гномьих богов.

Когда модель получает первое попадание в бою, бросьте D6. На 4+ удар игнорируется и никаких повреждений не вызывает. Владелец двух или более талисманов не имеет никаких дополнительных преимуществ, модель всё равно может игнорировать только одно попадание.

Святая вода (blessed water)

Служители Ульрика, Зигмара, Морра и Мананна наделены великой силой против зла. Говорят, что вода из чистых источников, освященная одним из этих священников, сжигает порождения тьмы и нечисти.

Пузырек со святой водой содержит количество жидкости, достаточное только для одного использования, и имеет дальность броска, равную

удвоенной Силе бросающего в дюймах. Определите попадания с помощью BS модели. Не применяются никакие модификаторы за движение или дальность. Святая вода автоматически причиняет 1 рану моделям Нежити, Демонов или Одержимых. Защита доспехом не действует. Модели Нежити и Одержимых не могут использовать Святую воду.

Эльфийский плащ (elven cloak)

Сотканный из волос эльфийских дев с вплетенными листьями живых деревьев, эльфийский плащ – это чудо из чудес. Воин, одетый в такой плащ сливается с тенью, что делает его сложной целью для стрелкового оружия. Эльфийские плащи редко появляются в продаже, но иногда их снимают с мертвых воинов, либо же они служат платой эльфов людям за какие-либо услуги.

Воин, стреляющий в фигуру в эльфийском плаще, получает -1 на попадание.

Охотничьи стрелы (hunting arrows)

Лучшие охотничьи стрелы – те, что сделаны охотниками Дракволдского леса. Они имеют острые зазубренные наконечники, которые причиняют невыносимую боль, вгрызаясь в тело. Опытный лучник способен жестоко изувечить цель одной лишь стрелой.

Модель, использующая короткий лук, лук, длинный лук или эльфийский лук, может использовать эти стрелы. Они прибавляют +1 ко всем броскам на повреждение.

Чеснок (garlic)

Чеснок – распространенное растение, растущие на большинстве огородов Империи. Говорят, что он отпугивает вампиров и других порождений тьмы.

Вампир должен пройти тест на Лидерство, чтобы атаковать модель, имеющую зубок чеснока. Чеснок действует только на одну игру, вне зависимости от того, использовался он или нет.

Сеть (net)

Стальные сети, вроде тех, что используют Гладиаторы (Pit Fighters), могут быть использованы в битве.

Один раз за игру вместо выстрела во время фазы стрельбы может быть брошена сеть. Тракуйте сеть как стрелковое оружие с дальностью 8". Используйте BS модели для определения попадания – без штрафов за дальность или движение. Если сеть попала, цель должна сразу же бросить D6. Если результат меньше или равен её Силе, она разрывает сеть. Если результат выше, она не может двигаться, стрелять или читать заклинания в свой следующий ход, хотя никаких повреждений не получает. В любом случае, сеть считается потерянной.

Багманский Эль (Bugman's ale)

Среди всех гномьих пивоваров, наиболее известен Джозеф Багман. Его эль хорошо знают во всем Старом Свете, и повсюду он упоминается как лучший.

Отряд, выпивший бочку Багманского перед битвой, имеет иммунитет к страху на протяжении всей битвы. Эльфы не могут пить Багманский Эль, так как слишком деликатны, чтобы справиться с его

действием. Эль достаточно на то, чтобы поддержать отряд только перед одной битвой.

Книга магии (tome of magic)

Случается, что книги запрещенного знания предлагаются на рынках и в темных аллеях поселений вокруг Морджейма.

Если в отряде есть колдун, он навсегда получает из книги дополнительное заклинание. Он может случайным образом выбрать это новое заклинание из своего собственного списка или из списка Низшей Магии (Lesser Magic). Подробнее смотри раздел «Магия».

Священная книга (holy tome)

Молитвенники и описания святых деяний религиозных героев, таких как Зигмар Молотодержец, переписывались в монастырях Зигмара и Ульрика, и отдавались либо продавались верующим. Среди них Деус Зигмар (Deus Sigmar) наиболее распространен и известен, хотя и другие тексты такие, как Святые писания Зигмара (Scriptures of Sigmar), также продавались тем, кто следовал вере. Святой человек может читать молитвы из такой книги, укрепляя свою веру.

Воинствующий Священник или Сестра Зигмара со священной книгой может прибавить +1 к результату во время определения успешно ли прочитано заклинание.

Лечебные травы (healing herbs)

Определенные растения, растущие на берегах реки Стир, имеют целебные свойства. Знахари собирают их корни и листья, чтобы лечить болезни и раны.

Герой с лечебными травами может использовать их в начале любой своей фазы восстановления, если он не участвует в рукопашной. Они восстанавливают все раны, потерянные на протяжении игры.

Святые (темные) реликвии (holy (unholy) relic)

Во времена предрассудков и религиозного фанатизма святые предметы – важная часть жизни. Реликвии Старого Света: волосы Зигмара, обломки молота Ульрика, зубы Принцев-Демонов, в изобилии продавались людям, нуждающимся в воодушевлении перед битвой и как талисманы против магов.

Модель со святой реликвией автоматически проходит первый тест на Лидерство, который требуется в игре. Если реликвия у командира, это позволяет ему автоматически пройти первый тест на Разгром, если перед этим он не проходил ни одного теста на Лидерство.

Вы можете игнорировать только один тест на Лидерство за игру – наличие двух или более реликвий у модели не дает ей возможности игнорировать второй и последующий тесты.

Поваренная книга Халфлингов (halfling cookbook)

Все халфлинги-повара имеют свои собственные секретные рецепты, которые записаны в рукописных книгах в Мутланде, на родине Халфлингов. Еда, приготовленная по этим

рецептам, привлекает воинов в эти скудные времена.

Максимальное количество воинов, допустимое в вашем отряде, увеличивается на +1 (заметьте, что Мёртвые и Карнавал Хаоса не могут этим пользоваться).

Животные (animals)

Животные не часто предлагаются для продажи в Мордхейме. Зараженная трава и грязная вода приводят к скорой смерти животных, а так как повсюду начался голод, многие были забиты на мясо. Тем не менее, несколько лошадей, даже чистокровные скакуны из Эсталии и Арабии, изредка предлагались для продажи на радость богатым командирам, которые могли насладиться руководством своими подчинёнными с высоты лошадиного крупа.

Лошади и Боевые кони (horses and warhorses)

Вы можете посадить одного из вашего Героев на лошадь или боевого коня.

Лошади и боевые кони могут быть использованы только в том случае, если вы используете необязательные правила для верховых моделей, приведенные в конце этой книги.

Только Люди могут покупать лошадей и боевых коней.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лошадь	8	0	0	3	3	1	3	0	5
Боевой конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Боевые собаки (wardogs)

Люди Империи всегда были экспертами в выращивании свирепых боевых псов для защиты своего рогатого скота и запасов от набегов гоблинов и бистменов. Хорошо натренированная боевая собака – серьезный противник, и в Мордхейме такие ценятся на вес золота.

Если вы покупаете собаку, она сражается точно так же, как другие члены вашего отряда, хотя и рассматривается как часть экипировки Героя, который ее купил. Вам понадобится фигурка, чтобы отображать ее на поле битвы.

Боевые собаки никогда не получают опыт, а если они выведены из игры, то имеют тот же шанс выжить, что и рядовые (т.е. 1-2: умер, 3-6: жив). Боевые собаки учитываются в максимальном количестве бойцов, возможном в вашем отряде.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевая собака	6	4	0	4	3	1	4	1	5

Вы также можете использовать этот профиль, чтобы ввести в игру одно из более экзотических животных, используемых отрядами Мордхейма: тренированного медведя, фамильяра Хаоса или даже боевую обезьяну из далеких южных земель!

Лампа (lantern)

Модель, обладающая лампой, может прибавить +4" к расстоянию, с которого она может обнаружить спрятавшегося воина.

Усовершенствованный порох (superior blackpowder)

Модель может приобретать порох более высокого качества, чем обычный. Эта новая смесь добавляет +1 Силы ко всему пороховому оружию, которое имеет модель. Такого пороха хватает только на одну игру.

Карта Мордхейма (mordheim map)

Некоторые из переживших катастрофу жителей Мордхейма ещё влчат существование в окрестных поселениях, и зарабатывают, рисуя по памяти карты города. Многие из этих карт – подделки, и даже настоящие часто исполнены грубо и неточно.

Карта может помочь отрядам найти дорогу в лабиринте улиц к богатым районам, где есть что пограбить в бывших домах знати.

Во время покупки карты бросьте D6:

D6 Результат

- 1 Подделка.** Карта выдумана и совершенно бесполезна. Она завела вас в дурацкую ситуацию. Ваш противник автоматически получает право выбрать следующий сценарий игры.
- 2-3 Не разберёшь.** Хотя и грубая, карта в общих чертах соответствует действительности (ну... часть ее... возможно!) Вы можете перекинуть один любой кубик в следующую фазу разработки, однако вы должны принять результат второго броска.
- 4 Карта катакомб.** Карта показывает путь в город через катакомбы. Вы автоматически получаете право выбирать сценарий для следующей битвы.
- 5 Точная.** Карта сделана недавно и очень подробная. Вы можете перекинуть до трех кубиков во время следующей фазы разработки. Вы должны принять результат второго броска.
- 6 Главная карта.** Это одна из 12 главных карт Мордхейма, сделанных для Графа Штайнхардта Остермаркского. Теперь вы можете всегда перебрасывать один кубик во время броска на таблице разработки, до тех пор, пока Герой, владеющей ей, не будет выведен *вне игры* во время битвы.

Катайский шелковый плащ (cathayan silk cloak)

Некоторые богатые командиры отрядов любят шиковать своим богатством и заказывают одежду, сделанную из шелка в далёкой стране Катай. Этот шелк – самая дорогая ткань, известная в мире, и ношение такой одежды – надежный путь привлечь внимание – особенно воров и убийц!

Любой Наёмный Отряд, командир которого носит шелковую одежду, может перебросить тест на Разгром. Однако, после каждой битвы, в которой командир был *вне игры*, нужно бросить D6. При 1-3 одежда испорчена и должна быть выброшена.

Слезы Шалайи (tears of Shallaya)

Слезы Шалайи – это пузырьки с водой из святого источника в Коуронне. Шалайя – богиня исцеления и прощения, и говорят, что эта вода имеет лечебные свойства и помогает против любого яда.

Модель, выпившая из пузырька Слез Шалайи в начале битвы, имеет иммунитет ко всем ядам на время битвы. Мёртвые и Одержимые не могут использовать Слезы Шалайи.

Жидкости из пузырька Слез Шалайи хватит только на одну битву.

Магия

Всегда находились те, кто использовал магию: ведьмы и волшебники, мудрые женщины и колдуны. Но каждый школяр знает - вся магия опасна, она порождение Хаоса, источник алчности и изменений. Итак, в те времена волшебство было под запретом и каралось смертью.

Волшебники вряд ли могут сказать, что мир магии их не затрагивает. Они рождены со вторым зрением, и мир магических энергий и заклинаний для них намного реальней, чем скучный мир простых смертных. Неудивительно, что после всех этих гонений, общественного страха и ненависти, волшебники стали уединенными и подозрительными, а многие и вовсе явно невменяемыми. Некоторые из них обратились к поклонению темным богам, были и те, кто последовал запрещенным путем некромантии.

Мордхейм стал домом для многих магов, там среди руин они прятались от Охотников на Ведьм. Но был и другой пути получить силу, превосходящую возможности смертных. Боги наблюдают за своими сынами, и священники, твёрдые в вере, могли взывать к ним, испрашивая поддержки в бою. Наиболее известными из них стали Священники Зигмара, так как Зигмар – верховный бог Империи, и вера в него в эти смутные дни достаточно сильна.

Распределение заклинаний

Приведённая ниже таблица суммирует различные типы магии и разъясняет, кто какие заклинания может использовать.

Маги	Типы магии
Магистры Хаоса (Chaos Magisters)	Ритуалы Хаоса (Chaos Rituals)
Колдуны (Warlocks)	Низшая Магия (Lesser Magic)
Скавенские волшебники клана Эшин (Scaven Eshin Sorcerers)	Магия Рогатой крысы (Magic of the Horned Rat)
Сестры Зигмара и Воинствующие Священники (Sisters of Sigmar & Warrior-Priests)	Молитвы Зигмару (Prayers of Sigmar)
Некроманты (Necromancers)	Некромантия (Necromancy)

Каждый волшебник начинает с одним, случайно определенным, заклинанием, но может получить и больше. Бросьте D6 и сверьтесь с соответствующей таблицей. Если вы получили одно и тоже заклинание дважды, бросьте еще раз или понизьте сложность заклинания на 1.

Чтение заклинаний

Заклинания произносятся во время фазы стрельбы, и могут быть использованы, даже если заклинатель занят в рукопашной битве. Чтобы использовать заклинание, маг должен выбросить на 2D6 результат больше или равный сложности этого заклинания. Если результат ниже, то он не может

читать заклинания в этот ход. Если тест пройден, заклинание действует, как описано далее. Маг может использовать одно заклинание за один ход и не может использовать стрелковое оружие. Он, тем не менее, может бежать!

Маг не может использовать магию, если он носит доспехи, щит или баклер. Единственным исключением являются Молитвы Зигмару. Сестры Зигмара и Воинствующие Священники могут носить доспехи и использовать свои молитвы.

Повреждение

Некоторые заклинания наносят прямой ущерб, и считаются так же, как повреждения от стрельбы или ударов в рукопашной. Заклинания не наносят критических ударов. Модель всегда получает защиту доспехами против ран, нанесенных заклинанием, если иного не указано.

Молитвы Зигмару

Те, кто силён в вере, могут обращаться к богам, призывая часть их божественной силы. Священники Зигмара творят многие чудеса своими молитвами: заживляют раны, утверждают друзей в их решимости, изгоняют дьявольских созданий и нежить.

Молитвы Зигмару могут быть использованы Воинствующими Священниками Охотников на Вейдм или Матриархами Сестёр Зигмара. Воины могут использовать божественную силу Зигмара и при этом носить доспехи. Молитвы Зигмара не расцениваются как заклинания, так что никакие специальные защиты против заклинаний на них не действуют.

D6 Результат

- 1 Молот Зигмара (The Hammer of Sigmar) Сложность 7**

Оружие верующего излучает золотистый свет, напитанное праведною силой Зигмара.

Владелец получает Силу +2 в рукопашной битве, и все попадания приводят к двойному повреждению (т.е. 2 раны вместо 1). Священник должен проходить тест в каждую фазу стрельбы, пока он хочет использовать заклинание.
- 2 Стальные сердца (Hearts of Steel) Сложность 8**

Как только изречены три слова силы, волны славы омывают слуг Зигмара. И присутствие бога-воина укрепляет сердца верных.

Любые союзные модели в районе 8" от воина приобретают иммунитет к тесту на Страх и Совсем один. К тому же, весь отряд получает +1 к тестам на Разгром. Действие заклинания продолжается до тех пор, пока заклинатель не будет сбит с ног, оглушён или выведен из игры. После второго применения эффект не накапливается, т.е. например бонус к тесту на Разгром остаётся +1.
- 3 Огонь души (Soulfire) Сложность 9**

Гнев Зигмара пришел на землю. Очищающее пламя окружает Священника и стирает с лица земли тех, кто противостоит праведной ярости Бога-Императора!

Все враги в районе 4" от служителя Зигмара получают попадание с Силой 3. Доспехи не спасают. Служители тьмы и Хаоса особенно чувствительны к святой силе Зигмара, поэтому модели Нежити и Одержимых получают удар с Силой 5.
- 4 Щит веры (Shield of Faith) Сложность 6**

Щит чистого белого света возникает перед Священником. И пока его вера сильна, щит будет защищать его.

Священник имеет иммунитет ко всем заклинаниям. Бросайте кубик перед началом каждого хода во время фазы восстановления. Если выпало 1 или 2, щит исчезает.
- 5 Исцеляющая рука (Healing Hand) Сложность 5**

Положив руки на раненного товарища, служитель Зигмара взывает к своему Господу, чтобы залечить раны воина.

Одна любая модель в районе 2" от Священника (в том числе и он сам) может быть исцелена. Воин полностью восстанавливает свою квоту Ран. К тому же, если любая дружеская модель в районе 2" *оглушена* или *сбита с ног*, она немедленно приходит в себя, встает, и продолжает игру как обычно.
- 6 Доспехи праведника (Armour of Righteousness) Сложность 9**

Непробиваемые доспехи покрывают Священника, и образ двухвостой кометы горит над его головой.

Священник имеет защиту доспехами +2, которая заменяет его обычную защиту. К тому же он вызывает страх у своих врагов, и соответственно сам получает иммунитет к страху.

Силы Доспехов Справедливости хватает до начала следующей фазы стрельбы Священника.

Некромантия

Некромантия – магия мертвых. Она предоставляет Некромантам силу воскрешать мертвых и повелевать духами, но также и разрушать жизненные силы живых.

D6 Результат

1 Жизнекрад (Lifestealer)

Сложность 10

Некромант высасывает саму основу жизни из своей жертвы, перекачивая энергию себе.

Вы можете выбрать одну модель в районе 6". Цель получает рану (доспех не защищает), а Некромант получает дополнительную рану на время битвы. При этом показатель Ран Некроманта может перерастать изначальное максимальное значение. Это заклинание не действует на Мёртвых и Одержимых.

2 Реанимация (Re-Animation)

Сложность 5

По слову Некроманта мертвые встают, чтобы сражаться вновь.

Один Зомби, который выбыл из игры во время последней фазы рукопашного боя или стрельбы, сразу же возвращается к битве. Поместите модель в районе 6" от Некроманта. Модель не может быть помещена в ближний бой с врагом.

3 Видения смерти (Death Vision)

Сложность 6

Некромант вызывает силу Некромантии, что бы показать своим врагам их смерть.

Некромант вызывает *страх* у своих врагов до конца сражения.

4 Роковое заклятие (Spell of doom)

Сложность 9

Некромант призывает спящих мертвецов восстать из земли и схватить его врагов.

Выберите одну модель в районе 12". Модель должна немедленно выбросить на D6 результат, меньше или равный его Силе, иначе вылезший из-под земли мертвец разорвет его на части со сверхъестественной силой. Если тест не пройден, вы можете бросить на повреждение, чтобы узнать, что произошло с невезучим воином.

5 Зов Ванхела (Call of Vanhel)

Сложность 6

Некромант взывает к миру мертвых с просьбой придать сил его слугам.

Один Зомби или Зловещий Волк в районе 6" от Некроманта может немедленно передвинуться на расстояние, равное максимальному показателю его Скорости (например, 9" в случае Зловещего Волка). Если при этом он входит в контакт с вражеской моделью, такое движение расценивается как атака.

6 Заклятие пробуждения (Spell of Awaking)

Сложность Авто

Некромант возвращает дух убитого Героя в его тело и воскрешает его с помощью нечистой магии.

Если Герой противника был убит (т.е. ваш противник выкинул 11-15 по таблице Серьезных Повреждение после битвы) Некромант может воскресить его, чтобы он сражался в его подчинении в качестве Зомби.

Мертвый Герой сохраняет свои характеристики и все свое оружие и доспехи, но не может использовать никакое другое снаряжение или навыки. Он больше не может бежать, расценивается как рядовой (т.е. группа рядовых, которая включает только его) и не может получать дополнительного опыта (правила для рядовых и опыта описаны позже). Это заклинание всегда исполняется. Новый Зомби следует обычным правилам для Зомби (иммунен к ядам, вызывает *страх*) за исключением того, что сохраняет свои характеристики, оружие и броню.

Ритуалы Хаоса

Ритуалы Хаоса используют силу темной магии, и, таким образом, в высшей степени полезны в принесении боли и страданий, а также изменений и мутаций. Ритуалы Хаоса используются Магистрами Культа Одержимых и Демонами.

D6 Результат

1 Видения боли (Vision of Torment)

Сложность 10

Маг Хаоса вызывает ужасные видения царства Хаоса, повергая своих врагов в нечеловеческий ужас.

Это заклинание имеет зону действия 6" и должно произноситься на ближайшую вражескую модель. Если Маг Хаоса находится в ближнем бою, он должен выбрать цель из тех, кто в контакте с ним. Пораженная модель немедленно становится оглушенной. Если модель не может быть оглушена, она сбита с ног.

2 Глаз бога (Eye of God)

Сложность 7

Маг Хаоса молит богов Тьмы оказать милость его слугам.

Вы можете удачно применить Глаз Бога только один раз за игру. Выберите одну любую дружескую или вражескую фигуру в радиусе 6" от мага. Бросьте D6, чтобы узнать, какой эффект произвело заклинание.

D6 Результат

-
- 1 Гнев богов снисходит на цель. Воин немедленно становится *вне игры*. Однако, после битвы ему не нужно бросать на таблицу Серьезных Повреждений.
 - 2-5 Модель получает +1 к любой из своих характеристик на всё сражение (характеристика выбирается заклинателем).
 - 6 Модель получает +1 ко всем своим показателям на всё сражение.

3 Темная кровь (Dark Blood)

Сложность 8

Маг Хаоса режет свою ладонь, и кровь хлещет из нее, сжигая плоть и броню.

Эта атака имеет зону действия 8" и наносит D3 попаданий с Силой 5. Струя поражает первую модель на своем пути. После использования заклинания Маг Хаоса должен кинуть на повреждение, чтобы определить, насколько серьезно пострадал он сам, но результат *вне игры* трактуется как *оглушен*.

4 Искушение Хаоса (Lure of Chaos)

Сложность 9

Маг Хаоса взывает к червоточине хаоса, что живёт в глубине души каждого живого существа.

Заклинание имеет радиус 12" и должно произноситься на ближайшую вражескую фигуру. Бросьте D6 и прибавьте к результату Лидерство Мага Хаоса. Затем бросьте D6 и прибавьте Лидерство цели. Если результат Мага Хаоса больше, чем противника, он получает управление над фигурой, пока она не пройдет тест на Лидерство во время своей Восстановительной фазы. Модель не может убить себя, но может атаковать модели своей стороны, и не будет сражаться против воинов Хаоса. Если она была в рукопашной с воином из отряда Мага Хаоса, они немедленно расходятся на 1".

5 Крылья тьмы (Wings of Darkness)

Сложность 7

Две демонические тени поднимают Мага Хаоса в воздух и переносят туда, куда он укажет.

Маг Хаоса может немедленно передвинуться в любую точку не дальше 12" от его позиции, в том числе в контакт с вражеской фигурой – в этом случае он считается атакующим. Если он напал на убегающего врага, в фазу ближнего боя он автоматически делает попадание в противника, после чего тот убегает опять (если выживет).

6 Слово боли (Word of Pain)

Сложность 7

Произнеся запрещенное имя своего темного бога, Маг Хаоса причиняет неопишемую боль всем, кто его слышит.

Все модели в радиусе 3" от Мага Хаоса, враги или друзья, получают попадание с Силой 3. Доспех не защищает.

Низшая Магия

Те, кто не был обучен путям магии, могут читать только сравнительно простые заклинания. Многие людские волшебники, лишённые традиций колдовства и магических книг, досупных Некромантам и Магам Хаоса, могут надеяться лишь на свои природные таланты и экспериментировать.

Низшая Магия (или запретная магия) используется людскими колдунами. Она, может быть, и не столь впечатляет, как могущественные заклятия Некромантов и Магов Хаоса, но все же остается опасной.

D6 Результат

1 Огни У'Цхула (Fires of U'Zhul) Сложность 7

Волшебник вызывает шар яростного пламени и метает его во врагов.

Огненный шар имеет дальность действия 18" и причиняет одно попадание с Силой 4. Он попадает в первую модель на своем пути. Защита доспехами применяется как обычно (т.е. с модификатором -1).

2 Полет Циммерана (Flight of Zimmeran) Сложность 7

Вызывая силу магических ветров, волшебник шагает по воздуху.

Волшебник может немедленно передвинуться в любую точку не дальше 12" от его позиции, в том числе в контакт с вражеской фигурой – в этом случае он считается атакующим. Если он напал на убегающего врага, в фазу ближнего боя он автоматически делает попадание в противника, после чего тот убегает опять (если выживет).

3 Ужас Арамара (Dread of Aramar) Сложность 7

Волшебник взращивает цепящийся страх в сердцах своих противников.

Одна модель в радиусе 12" от волшебника должна пройти тест на Лидерство, или бежать на 2D6" в направлении строго от мага. Если воин убегает, он должен проходить тест в начале каждой своей фазы передвижения и продолжает убегать до тех пор, пока не пройдет тест. Заметьте, что это заклинание не действует на Мертвых или любые другие модели, у которых есть иммунитет к *страху*.

4 Серебряные стрелы Архи (Silver Arrows of Arha) Сложность 7

Серебряные стрелы появляются из воздуха и кружат вокруг волшебника, выстреливая в его врагов.

В отличие от остальных, это заклинание не может быть использовано в ближнем бою. Заклинание вызывает D6+2 стрел, которые волшебник может использовать для стрельбы по одной вражеской фигуре, следуя обычным правилам для стрельбы. Стрелы имеют дальность 24". Используйте Стрелковое Умение волшебника для определения попаданий, игнорируя все штрафы за движение, дальность и укрытие. Стрелы наносят удары с Силой 3.

5 Удача Шемтека (Luck of Shemtek) Сложность 6

Волшебник вызывает изменчивую силу магии для манипулирования удачей.

Волшебник может перебрасывать все свои неудачные броски, но должен принимать второй результат, даже если он хуже первого. Действие длится до начала его следующего хода.

6 Меч Режебеля (Sword of Rezhebel) Сложность 8

Пылающий меч появляется в руке волшебника, обещая кровавую гибель всем, кто станет на его пути.

Меч дает волшебнику +1 Атаку, +2 к Силе и +2 к Боевому Умению. Проведите тест на Лидерство в начале каждого собственного хода волшебника. Если тест не пройден, меч исчезает.

Магия Рогатой Крысы

Этот вид колдовства используется Скавенами. Это зловещая форма магии, которая взывает к божеству Скавенов, отвратительному демоническому богу, известному как Рогатая Крыса.

D6 Результат

1 Огонь искажения (Warpfire)

Сложность 8

Зеленое пламя вырывается из лапы Колдуна, и его жертва сгорает в неопикуемой агонии.

Это заклинание имеет радиус действия 8", и поражает первую модель на своем пути. Заклинание наносит D3 попаданий с Силой 4 цели и по одному попаданию с Силой 3 каждой модели в радиусе 2" от цели.

2 Дети Рогатой Крысы (Children of the Horned Rat)

Сложность Авто

Колдун поднимает лапы и призывает Отца Скавенов послать в бой своих слуг.

Заклинание должно быть использовано перед игрой, и может быть использовано один раз. Оно вызывает D3 Гигантских Крыс (Giant Rats), которые размещаются не далее 6" от Колдуна. Колдун может успешно произнести это заклинание только один раз за битву, и после этой битвы крысы исчезают. Они не считаются при подсчете максимального размера отряда Скавенов.

3 Грызущая стая (Gnawdoom)

Сложность 7

Цель атакуется крысами, и вскоре с ног до головы покрывается небольшими кровотокащими ранами.

Грызущая стая наносит 2D6 попаданий с Силой 1 одной фигуре в радиусе 8" от заклинателя.

4 Черная ярость (Black Fury)

Сложность 8

Скрипя зубами, Колдун читает магическую формулу и превращается в чудовищное крысоподобное существо, которое атакует с безумной яростью.

Колдун может немедленно атаковать любую модель в радиусе 12" (игнорируя любые препятствия и модели на пути) и получает 2 дополнительные Атаки и +1 Силу на время рукопашной фазы этого хода.

5 Глаз искажения (Eye of the Warp)

Сложность 8

Загляни в глаза искажённого и восплать!

Все модели, стоящие в касании с основанием Колдуна, немедленно должны пройти тест на Лидерство. Если они его не прошли, каждый получает попадание с Силой 3 и должен бежать на 2D6" по направлению от Колдуна, точно также как если бы они струсили, сражаясь более, чем с одним противником.

6 Проклятие колдуна (Sorcerer's Curse)

Сложность 6

Колдун указывает когтем на одного из своих врагов и прокликает его именем Рогатой Крысы.

Заклинание действует на одну фигуру в радиусе 12". Цель должна перекидывать любые удачные броски на защиту доспехами и на попадание во время рукопашной фазы Скавенов и в свою следующую фазу стрельбы и ближнего боя.

Сбор отряда

Прежде чем начать игру, вы должны нанять отряд для участия в битвах в Мордхейме. Отряды представляются целым набором моделей Citadel, доступных как в коробочных наборах, так и в блистерах. Наборы в коробках идеально подходят для начала вашей коллекции, а следующие модели могут быть добавлены по мере того, как ваш отряд будет расти и преуспевать.

В этом разделе книги мы детально рассмотрим каждый отряд и предоставим информацию, необходимую вам для найма отряда этого типа.

Используйте приведённые ниже списки, чтобы собрать и снарядить ваш отряд (пример отряда представлен в конце книги). У вас имеется 500 золотых крон (gold crowns, gc) на все расходы. Каждая модель и её снаряжение (если вы захотите купить что-то из него) стоит определённую сумму денег. Сделав свой выбор, вычитайте "потраченные" деньги из имеющейся суммы, до тех пор, пока остаются деньги и желание что-то покупать. Оставшиеся золотые кроны помещаются в казну отряда и могут быть использованы позже, либо же отложены для покупки чего-нибудь более дорогого.

Для начала вы должны нанять по крайней мере трех воинов, включая командира. Оружие, доспехи и мутации, выбранные вами для ваших воинов, должны быть отображены на моделях. Исключением являются ножи и кинжалы: если на модели они не отражены, можно принять, что они засунуты за голенище или спрятаны в одежде.

Таблицы навыков и начальный опыт

Описания отрядов включают также информацию о начальном опыте воинов и о навыках, которые они могут выбирать по мере роста в игре. Некоторые отряды также имеют доступ к собственным спискам навыков, уникальным для каждого отряда.

Правила по опыту и навыкам будут полностью разъяснены в разделе «Кампании», так что сейчас можете о них не беспокоиться.

Герои и рядовые

В игровых целях воины в вашем отряде делятся на *Героев* и *Рядовых*.

Герои

Это исключительные личности, которые имеют достаточный потенциал, чтобы стать легендой. Герои могут быть вооружены и снаряжены индивидуально и могут применять специальное снаряжение, которое они имеют возможность набирать на протяжении компании.

Командир

Каждый отряд должен иметь командира. Он представляет игрока - вас лично. Он принимает решения и ведет ваших воинов через темные улицы Мордхейма.

Другие герои

Кроме командира, ваш отряд может включать до пяти других Героев, которые составляют костяк отряда. Отряд никоим образом не может включать больше Героев определенного типа, чем указано в описании отряда. Это означает, что некоторые

отряды могут получить максимально допустимую шестёрку Героев только через набор опыта их Рядовыми (см. раздел «Опыт»).

Рядовые

Рядовые бывают двух основных типов. Первый тип - такие Рядовые, как Братья культа Одержимых, Вредители Скавенов и Мечники Наёмных Отрядов. Эти Рядовые получают опыт и со временем улучшают своё мастерство. Их можно покупать группами от одной до пяти моделей.

Другой тип Рядовых - это такие, как Боевые Гончие и Зомби. Они слишком тупы или примитивны, чтобы получать опыт.

Рядовые не могут использовать специальное снаряжение, которое вы приобретаете во время ваших приключений (если не указано иначе); это доступно только Героям. Среди Рядовых могут быть потенциально могучие воины, однако Герои всегда имеют перед ними преимущество благодаря своей способности получать дополнительный опыт.

Все Рядовые входят в *группы Рядовых*, которые обычно включают от одного до пяти бойцов. Рядовые в группе зарабатывают опыт коллективно и продвижения получают вместе.

Оружие и броня

Каждый воин, которого вы нанимаете, может быть снаряжён не более чем двумя орудиями ближнего боя (не считая бесплатного кинжала), не более чем двумя различными стрелковыми орудиями, а так же любой броней, выбранной из соответствующего списка. Пара пистолетов считается в этом случае как одно оружие. Воины могут быть ограничены в выборе оружия. В описании каждого отряда полностью перечислено всё доступное снаряжение. Заметьте, что при сборе отряда вы можете свободно покупать редкое оружие и снаряжение, если они указаны в списке разрешённых, но после первой игры единственный путь докупить ещё редкого оружия и доспехов - это бросить кубики, чтобы узнать, можете ли вы найти их (см. раздел «Торговля»).

Вы можете покупать дополнительное снаряжение между битвами, однако ваши воины могут использовать только то оружие и снаряжение, которое разрешено им описанием отряда. Герои, по мере получения опыта и тренировки новых навыков, могут научиться использовать и другое оружие, кроме изначально разрешённого.

Каждая модель в группе Рядовых должна быть вооружена и снаряжена одинаково. То есть, если ваша группа Рядовых включает четверых воинов, и вы хотите купить им мечи, вы обязаны купить четыре меча.

Игровой лист отряда

Вам понадобится *игровой лист (roster sheet) отряда* для записи состава и снаряжения вашего отряда. Бланки игровых листов напечатаны в конце книги, один для Героев и один для групп Рядовых. Мы советуем вам сделать несколько ксерокопий, чтобы можно было чисто и аккуратно записывать меняющиеся данные вашего отряда от игры к игре.

Во время выбора отряда, возьмите игровой лист и запишите данные для каждого Героя и группы Рядовых в соответствующие поля. Вы заметите, что поля для Героев и Рядовых несколько различаются, что отражает разницу в способах, которыми они получают опыт, используют оружие, доспехи и снаряжение.

Будет неплохой идеей вначале прикинуть состав отряда на ненужном листочке бумаги, так как вам придётся перетасовывать оружие и бойцов, чтобы наилучшим образом использовать имеющиеся деньги и возможности отряда. Если после сбора отряда у вас остались наличные, запишите их в поле «Казна» (Treasury). В конце книги вы найдете пример отряда; вы можете использовать его, либо собрать ваш собственный – выбор за вами.

Игровой лист – это детальное описание ваших храбрых воинов, которое полезно держать под рукой во время игры. Во время битвы вы можете делать пометки на листе, в частности записи о полученном опыте, использованном снаряжении и т.д.

Вы должны как-то назвать свой отряд, а также дать имя каждому Герою и группе Рядовых. Вы можете выбирать любые подходящие имена, и в любом случае во время чтения этой книги у вас должно появиться много подходящих идей.

Подсчет рейтинга отряда

Каждый отряд имеет *рейтинг отряда* – чем выше рейтинг, тем лучше отряд. Рейтинг отряда – это всего лишь количество воинов, умноженное на 5, плюс сумма их опыта.

Большие существа, такие как Крысоогры (Rat Ogres) стоят 20 очков, плюс заработанный ими опыт.

Готовьтесь к битве

Теперь отряд готов начать свой боевой путь.

Отряды

«Прислушайся к моим словам, юноша, ибо много есть в Мордхейме тех, с кем тебе предстоит встретиться. Люди земель от Мидденхейма до далёкого Мариенбурга сделали ставку на этот богом забытый город. А есть ещё крысолюди, Ходячие Мертвецы, и эти безумные Охотники...»

Итак, сегодня я в хорошем настроении и ты узнаешь обо всех. Может быть, это даст тебе представление, с чем тебе придётся столкнуться. Так внемли же, юноша, ибо эти слова могут спасти тебе жизнь!»

Культ Одержимых

Одержимые. Проклятые. Люди-призраки. Эти подонки – худшие из худших. Они опасные твари, возможно опаснее, чем кто-либо другой во всём городе. Этот поклоняющийся Хаосу сброд состоит из мутантов, бистменов и культистов, а есть и много худшие, кому имя Одержимые. Если ты когда-либо дашь им подойти к тебе, ты в большой беде – мало кто сравнится с этими подонками в рукопашной.

Мёртвые

Неупокоенные Мертвецы – чума Мордхейма. Зомби, Гули и огромные адские гончие бродят по улицам города, и горе тому, кто попал им в лапы. Он будет пожран живым, или же закончит свой путь ещё одним шагающим трупом. Я потерял свой глаз в схватке с одним из клыкастых ужасов, что ведут за собой Мёртвых. Верить или нет, это не было человеком. Я пронзил его мечом, но оно всё ещё продолжало идти.

Охотники на Вейм

Охотники на Вейм предадут огню тебя и твоих спутников, если ты дашь им хоть малейший повод. Они превосходно вооружены и экипированы, и не знают пощады к тем, кто встал на их пути. Всюду в Мордхейме их сопровождают толпы фанатиков и тех умалишенных, Флагеллантов. Одно лишь слово Охотника, и они порвут тебя на куски, сожгут тебя, обезглавят и навсегда лишат тебя благословения Зигмара.

Мидденхеймцы

Эти северяне – чокнутые, безумцы, берсеркеры! Они сильны, как огры, и злее орков. Бойся их в рукопашной – все шансы за то, что тебе разобьют череп молотом или снесут голову одним из огромных топоров, какие они всегда носят при себе.

Рейкландцы

Ах, Рейкландцы, лучшие из людей! Дисциплинированные, превосходные лучники и отличные, крепкие бойцы! Рейкландцы достойны лучших командиров, так что подтянись, юноша! Ибо эти воины преуспели в большинстве путей войны, и нервы их крепче, чем у любого в Мордхейме.

Сёстры Зигмара

Не верь тому, что говорят о них Охотники на Вейм. Они не более еретики, чем я, и я насажу на вертел любого, кто скажет иное. Не то чтобы Сёстры нуждались в чьей-либо поддержке – они свирепые бойцы, и ты должен быть так же крут, как они в своей крепости посреди Мордхейма.

Скавены

Это не обычные грызуны – размером с человека, лёгкие на ногу, и смыслёные, в отличие от обычных крыс. Город полон ими, и хуже всего то, что они поджидают в старых стоках и трубах, ожидая случая поймать тебя одного. Потеряй осмотрительность лишь однажды – и ты труп.

Мариенбургцы

Богатенькие мальчики из Мариенбурга. Никогда не поворачивайся к ним спиной. Я признаю за ними вот что: они абсолютно беспринципны и богаче, чем кто-либо в округе – ничего удивительного, ведь их кошельки наполняют жирные пивавки из Торговой Гильдии. Вот почему у них отличное оружие и броня, и обычно больше людей, чем у остальных. Но не советую тебе обмануться их вычурной одеждой и блестящими цацками. Всё это оружие они носят не только напоказ, они в курсе, как пользоваться им!

«Вот так-то. Рано или поздно ты встретишь в Мордхейме всю эту пёструю братию. У каждого есть собственные недостатки, но у каждого есть и преимущества, с которыми тебе придётся считаться. Запомни, глупо переть на рожон, если перед тобой Одержимый – тебя ждёт только смерть. И никогда не пытайся обогнать скавена – они проворны, как ртуть.»

Если больше тебе ничего не нужно, юноша, запомни вот что. Сделай свой отряд гибким, насколько это возможно, чтобы он смог перемолоть любую дрянь, которую швырнёт тебе в лицо этот проклятый город.»

Наёмные Отряды (Mercenaries)

Пришло время нескончаемой войны, гражданских бунтов, насилия и голода. Время сирот, распутства и убийств. Отличное время для воина! С момента открытия вирдстоуна, Мордхейм стал притягивать вооруженных людей со всей Империи. Вельможи, торговцы, и сама Церковь Зигмара сулили богатства за осколки магического камня. Первые из хозяев наемных воинов – три сильнейших претендента на трон Империи: Великий Принц Рейкландский, Граф Мидденхеймский и Леди Магритта Мариенбургская – любимица гильдии торговцев.

Выбирая Наёмный Отряд, вы должны решить, кого из претендентов на трон Зигмара вы будете поддерживать. Отряды из разных местностей различны во многих отношениях, каждый имеет собственные преимущества, а так же уникальный внешний вид и характер.

Рейкланд (Reikland)

Рейкланд лежит в сердце Империи, его крупнейший город – Альтдорф, родина Верховного Теогониста и вотчина Храма Зигмара. Рейкландцы – набожные последователи Зигмара, основателя, Первого Императора и верховного бога Империи. Великий Принц Рейкландский (как именуется себя Зигфрид, правитель Рейкланда) поддерживается в своих притязаниях на трон Верховным Священником, и находится в особенно сильном противостоянии с Графом Мидденхеймским и священниками Ульрика.

По всей Империи Рейкландцы считаются воплощением дисциплины и надежности профессиональных воинов. Бесстрашные и искушённые в путях войны, Рейкландцы пренебрегают вычурной одеждой в пользу добротной и практичной амуниции. В сражении они часто носят цветные ленты, как знак отличия или власти. Они искренне гордятся своим энергичным и амбициозным Великим Принцем и презирают других претендентов на трон, особенно Графа Мидденхеймского, Манфреда Тодбрингера, которого они насмешливо называют "болонка Ульрика".

Специальные правила

Рейкландские наемники привычны к требованиям армейской дисциплины и имеют сильные глубоко преданные отношения между офицерами и солдатами. Чтобы отобразить это, боец может использовать Лидерство своего Капитана в районе 12" вместо обычных 6".

Сильные традиции воинского обучения также поддерживают высокий стандарт мастерства лучника в людях Рейкланда. Все Стрелки, таким образом, получают +1 к своим Стрелковым Умениям, независимо от того, находятся они в отряде с момента формирования или добавлены позже.

Мидденхейм (Middenheim)

Мидденхейм стоит на горной вершине, окруженной темным лесом, в центре Мидденланда, и известен также как Город Белого Волка, получив это название в честь Ульрика, старого бога волков и зимы. Церковь Ульрика все еще сильна в Мидденхейме, где Ульрик почитается как покровитель города. История соперничества между

Мидденхеймом и Рейкландом насчитывает сотни лет, а Граф Мидденхейма, Манфред Тодбрингер – один из главных претендентов на трон Империи. В результате, между Мидденхеймцами и Церковью Зигмара всегда существовали прения.

Мидденхеймцы – обычно крупные, крепко сбитые люди, имеющие заслуженную репутацию жестокосердных. Многие носят волчьи шкуры, что по обычаю является отличительным знаком того, кто своими руками убил волка. Эти суровые воины известны презрением к опасности. Они часто идут на битву с непокрытой головой, превращая в посмешище тех, кто разумно надевает шлем. Поскольку Мидденхеймцы любят длинные волосы и бороды, отсутствие головных уборов делает их особенно свирепыми с виду, когда они атакуют врага, завывая свои зверские боевые кличи.

Специальные правила

Люди Мидденхейма известны своим физическим превосходством. Что бы отобразить их преимущество в размере и сложении, Чемпионы и Капитаны отряда Мидденхейма начинают с Силой 4 вместо Силы 3.

Мариенбург

Мариенбург – самый большой и наиболее процветающий торговый город Старого Света. Многие называют его Золотым Городом, что хорошо передает богатство этого разросшегося многонационального поселения. Нигде более вы не сможете найти столь огромного выбора лавок, предлагающих товар из такой дали, как Эльфийское королевство Ультуан на западе и далёкий Китай на востоке. Городские ремесленники постигли все умения, известные человеку, а также несколько других, и люди говорят: чем ни занимайся в Мариенбурге, всё превращается в деньги.

Многие торговые гильдии имеют свои штабы в Мариенбурге. Наиболее влиятельная из всех – секретный Высший Орден Благородных Контрабандистов, который представляет элиту торгового мира. Эта большая, богатая ассоциация чувствует себя стесненной старыми порядками, и страстно жаждет захватить власть. Их представитель в борьбе за трон Империи – Леди Магритта. Благодаря закуливному влиянию Контрабандистов, младшие Избиратели по всей Империи склонялись к поддержке Леди Магритты. Лишь благодаря запрету Верховного Теогониста на её коронацию Мариенбург не получил корону. Так был вбит клин между Золотым Городом и Храмом Зигмара.

Отряды, посылаемые в Мордхейм, пышно одеты и щедро вооружены. Хотя щегольство и изнеженность жителей Мариенбурга часто становится мишенью для издевательств, их изощрённость во владении оружием и полная беспринципность обеспечили им завистливое уважение. Опыт их предводителей основывается на дуэлях, использовании ядов и других грязных методах сражения. Богатые воины одеваются ярко и носят драгоценности. Однако, основная масса отрядов нанята из портового воря, моряков и грузчиков, которые предпочитают одежду попроще: кожаные куртки, банданы и короткие мечи, которые несложно прятать.

Специальные правила

Как прирождённые торговцы со связями во многих торговых гильдиях, отряды Мариенбурга получают бонус +1 во время попыток найти редкие предметы (смотри раздел «Торговля»).

Чтобы отразить их огромное богатство, Мариенбургцы получают дополнительно 100 золотых крон (всего 600) на сбор отряда для сражения в кампаниях. В одноразовой игре они получают дополнительно 20% золотых крон на сбор отряда. Например, в игре на 1000 золотых Мариенбургский отряд будет иметь 1200.

Выбор воинов

Наёмный Отряд должен состоять минимум из 3 моделей. У вас есть 500 золотых крон на расходы. Максимальное количество воинов в отряде никогда не может превосходить 15.

Капитан: Каждый отряд Наемников должен включать одного Капитана: ни больше, ни меньше!

Чемпионы: Ваш отряд может включать до двух Чемпионов.

Молодые: Ваш отряд может включать до трех Молодых.

Воины: Ваш отряд может включать любое количество Воинов.

Стрелки: Ваш отряд может включать не более семерых Стрелков.

Мечники: Ваш отряд может включать не более пяти Мечников.

Начальный опыт

Капитан начинает с опытом 20.

Чемпионы начинают с опытом 8.

Молодые начинают с опытом 0.

Рядовые начинают с опытом 0.

Таблица навыков Наёмных Отрядов

ОТРЯДЫ РЕЙКЛАНДА

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость
Капитан Наемников	x	x	x	x	x
Чемпион	x	x		x	
Молодой	x	x			x

ОТРЯДЫ МИДДЕНХЕЙМА

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость
Капитан Наемников	x	x	x	x	x
Чемпион	x			x	x
Молодой	x			x	x

ОТРЯДЫ МАРИЕНБУРГА

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость
Капитан Наемников	x	x	x	x	x
Чемпион	x	x			x
Молодой	x	x			x

Список снаряжения Наёмных Отрядов

Следующий список используется Наёмными Отрядами при выборе оружия:

Оружие ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 гс
Булава.....	3 гс
Молот.....	3 гс
Топор.....	5 гс
Меч.....	10 гс
Утренняя звезда.....	15 гс
Двуручное оружие.....	15 гс
Копье.....	10 гс
Алебарда.....	10 гс

Стрелковое оружие

Арбалет.....	25 гс
Пистолет.....	15 гс (30 за пару)
Дуэльный Пистолет.....	25 гс (50 за пару)
Лук.....	10 гс

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 гс
Тяжелые доспехи.....	50 гс
Щит.....	5 гс
Баклер.....	5 гс
Шлем.....	10 гс

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ СТРЕЛКОВ

Этот список только для Стрелков.

Оружие для ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 гс
Булава.....	3 гс
Молот.....	3 гс
Топор.....	5 гс
Меч.....	10 гс

Стрелковое оружие

Арбалет.....	25 гс
Пистолет.....	15 гс (30 за пару)
Лук.....	10 гс
Длинный лук.....	15 гс
Мушкетон.....	30 гс
Мушкет.....	35 гс
Охотничья винтовка.....	200 гс

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 гс
Щит.....	5 гс
Шлем.....	10 гс

Герои

1 Капитан Наемников (Mercenary captain)

Найм - 60 золотых крон

Капитан наемников – жесткий профессиональный воин, который будет сражаться за любого или против чего угодно до тех пор, пока его устраивает оплата. Мордхейм предлагает подобным людям шанс достичь богатства, о каком они и не мечтали, хотя и ценой значительного риска. Но так как жестокость и отсутствие умения прощать и жалеть – цеховой знак удачливого Капитана Наемников, неудивительно, что они стекаются в Мордхейм.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Капитан Наемников может быть снаряжен оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Наемных Отрядов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Капитана Наемников может использовать значение его Лидерства время тестов на Лидерство.

0-2 Чемпиона (Champions)

Найм - 35 золотых крон

В любом Наемном Отряде найдётся воин, который больше и сильнее (и часто уродливее) своих товарищей. Таких людей называют Чемпионами (берсеркерами, первыми мечниками и множеством других имен). Чемпионы – среди самых крепких и смертоносных бойцов в отряде. Им часто приходится принимать брошенные отряду вызовы, и потому при дележе снаряжения и добычи они стоят сразу за Капитаном.

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

Оружие/Доспехи: Чемпионы могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Наемных Отрядов.

0-2 Молодых (Youngbloods)

Найм - 15 золотых крон

Это юные бойцы, еще неопытные, но жадные до побед в диких драках посреди руин Мордхейма.

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

Оружие/Доспехи: Молодые могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Наемных Отрядов.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

Воины (Warriors)

Найм - 25 золотых крон

Эти псы войны – беспощадные, закаленные бойцы, которые не боятся никого, пока при них оружие и доспех. Они формируют костяк любого Наемного Отряда.

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

Оружие/Доспехи: Воины могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Наемных Отрядов.

0-7 Стрелков (Marksmen)

Найм - 25 золотых крон

Мастерство охотников и лучников Старого Света известно повсюду; говорят, что из длинного лука они могут попасть в монету с расстояния в 300 шагов. В свирепых уличных боях Мордхейма они целятся во врагов из окон разрушенных зданий и выводят из строя вражеских командиров своими меткими стрелами.

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

Оружие/Доспехи: Стрелки могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Стрелков.

0-5 Мечников (Swordsmen)

Найм - 35 золотых крон

Мечники – профессиональные воины, эксперты в сражениях с несколькими противниками одновременно. Командиры отрядов с радостью нанимают их, так как их подготовка идеально подходит для боев в Мордхейме.

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

Оружие/Доспехи: Мечники могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Наемных Отрядов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Опытный мечник (Expert Swordsman): Мечники настолько искусны в обращении со своим оружием, что могут перебрасывать любое неудачное попадание во время атаки. Заметьте: это правило применимо в том случае, если они вооружены обычными мечами, но не двуручными мечами или каким-либо другим оружием.

Культ Одержимых

Никогда нет недостатка в людях, готовых рисковать жизнью за возможность обладать реальной властью: людей, чьи амбиции превосходят границы данных от рождения прав, или же тех, кто из-за своих колдовских умений или физических деформаций постоянно подвергается опасности и гонениям. Что теряют такие люди, заложив свои души темным богам Хаоса?! После разрушения Мордхейма на свет появились разнообразные мутанты, в то время как многие, кто до сих пор был незапятнан, почувствовали ток странных сил, первое пробуждение магического дара, которому предназначено было привести их к огненной смерти от рук Охотников на Вейдм.

Ныне же появился лидер, новый Темный Император, что объявил Мордхейм своими владениями. Имя ему Лорд Теней, Хозяин Одержимых, и последователи культа Хаоса собираются со всей Империи, чтобы заложить ему свои души. Никому из них не ведомо, человек он или демон, но все провозглашают его своим спасителем и страстно жаждут исполнять его повеления.

Как известно всем, постигшим темное искусство, это магия даёт таким существам как демоны и духи возможность прокрадываться в мир смертных. Вирдстоун, что наводнил Мордхейм, даровал неестественную жизнь многим гнусным тварям, существование которых противоречит самим законам природы. Одержимые когда-то были людьми, но затем, полностью предав себя темным богам, они позволили демонам овладеть их телами. Вид их ужасен – искажённая изнутри, их плоть переродилась в новую чудовищную форму.

Имея за спиной мощь Одержимых, последователи Лорда Теней стали мощной силой в Мордхейме. Во время Бойни на Серебряной улице Культ Одержимых устроил засаду и уничтожил большое войско, посланное на охоту за ними. Теперь улицы Мордхейма принадлежат Лорду Теней и его слугам. Зараженный воздух не действует на них вовсе или, что вероятнее, является пищей для их внутренних изменений. Люди, путешествующие в Мордхейме поодиночке, отлавливаются и приносятся в жертву темным богам. Все отряды одержимых собирают вирдстоун для Лорда Теней, скрывающего себя в Яме, где, как говорят, его охраняют титанические Одержимые размером с дома. Некоторое количество осколков драгоценного камня остаётся в отрядах и используется для создания новых Одержимых.

Предводители отрядов культа называются Магистрами, и каждый из них ведет группу культивистов, служителей темных богов Хаоса. Это люди, чья жажда власти не знает границ, добровольно подвергаются одержимости демонами. Они принимают участие в кровавых жертвоприношениях, темных ритуалах, и поклоняются демонам – ничто не является слишком мерзким для них! К этим выродкам присоединяются другие существа, столь же гадкие – полулюди-полузвери, что называют себя Гбрами, а среди людей получили имя Бистменов.

Немного найдётся вещей столь же ужасных, как вид отряда культивистов. Помешанные воины, измазанные кровью и грязью, размахивают зазубренным оружием и скандируют богохульные псалмы, бросая себя на врагов. Во многих тяжело распознать людей, их тела обезображены и деформированы. Большинство рождено со стигматом мутаций, но страшнее всех сами Одержимые – твари, в которых плоть людей и чудовищ перемешалась с металлом, ведомые в бой неумолимой волей демона.

Выбор воинов

Отряд Одержимых должен состоять минимум из 3 моделей. У вас есть 500 золотых крон на расходы. Максимальное количество воинов в отряде никогда не может превосходить 15.

Магистр: Каждый отряд Одержимых должен включать одного Магистра: ни больше, ни меньше!

Одержимые: Ваш отряд может включать до двух Одержимых.

Мутанты: Ваш отряд может включать до двух Мутантов.

Темные души: Ваш отряд может включать до пяти Темных душ.

Братья: Ваш отряд может включать любое количество Братьев.

Бистмены: Ваш отряд может включать не более трёх Бистменов.

Начальный опыт

Магистр начинает с опытом 20.

Одержимые начинают с опытом 8.

Мутанты начинают с опытом 0.

Рядовые начинают с опытом 0.

Таблица навыков Одержимых

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость
Магистр	x		x		x
Одержимый	x			x	x
Мутант	x				x

Список снаряжения Одержимых

Следующий список используется отрядами Одержимых для выбора оружия:

Оружие ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 гс
Булава.....	3 гс
Молот.....	3 гс
Топор.....	5 гс
Меч.....	10 гс
Двуручное оружие.....	15 гс
Копье.....	10 гс

Стрелковое оружие

Лук.....	15 гс
Короткий лук.....	10 гс

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 гс
Тяжелые доспехи.....	50 гс
Щит.....	5 гс
Шлем.....	10 гс

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ ТЕМНЫХ ДУШ

Этот список только для Темных душ и Бистменов

Оружие ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 гс
Булава.....	3 гс
Молот.....	3 гс
Топор.....	5 гс
Меч.....	10 гс
Двуручное оружие.....	15 гс
Цеп.....	15 гс

Стрелковое оружие

Нет

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 гс
Тяжелые доспехи.....	50 гс
Щит.....	5 гс
Шлем.....	10 гс

Мутации

Те, кто обитает в Мордхейме, вскоре претерпевают ужасные мутации, а Культ Одержимых особенно восприимчив к ним. Кроме того, Мордхейм привлекает со всей Империи мутантов, что всегда готовы присоединиться к шабашу Хаоса. Большинство мутаций просто неудобны или отвратительны, но некоторые делают своих носителей опасными в бою.

Мутации могут быть куплены для Мутанта или Одержимого только во время вербовки; вы не можете покупать новые мутации для модели после вербовки. Мутант или Одержимый может иметь одну или более мутаций. Первая мутация покупается по указанной цене, но вторая и последующие для той же модели покупаются по двойной цене.

Душа демона (daemon soul)

В душе мутанта живёт демон. Это дает ему защиту 4+ от воздействия заклинаний и молитв.

Цена: 20 золотых монет.

Большая клешня (great claw)

Одна из рук мутанта оканчивается большой, крабоподобной клешней. Он не может нести оружие в этой руке, но получает дополнительную атаку в ближнем бою с бонусом Силы +1.

Цена: 50 золотых крон.

Раздвоенные копыта (clown hoofs)

Воин получает +1 к Скорости.

Цена: 40 золотых крон.

Щупальце (tentacle)

Одна из рук мутанта оканчивается щупальцем. Он может хватать противника в ближнем бою, понижая количество его атак на -1, до минимума в 1 Атаку. Мутант может выбрать, какую из атак теряет противник.

Цена: 35 золотых крон.

Черная кровь (blackblood)

Если модель потеряла рану в ближнем бою, все модели в контакте с её подставкой получают попадание с Силой 3 (без критических ударов) от всплеска ядовитой крови.

Цена: 30 золотых крон.

Шипы (spines)

Каждая модель в контакте с подставкой мутанта получает автоматическое попадание с Силой 1 в начале каждой фазы ближнего боя. Шипы не наносят критических ударов.

Цена: 35 золотых крон.

Скорпионий хвост (scorpion tail)

Мутант имеет длинный острый хвост с ядовитым шипом на конце, позволяющий ему делать дополнительную атаку с Силой 5 в каждую фазу рукопашного боя. Если модель, получившая удар хвостом, имеет иммунитет к яду, Сила попадания уменьшается до 2.

Цена: 40 золотых крон.

Дополнительная рука (extra arm)

Мутант может брать в дополнительную руку любое одноручное оружие, что дает ему +1 атаку во время рукопашного боя. Либо он может носить в дополнительной руке щит или баклер. Если эту мутацию выбрал Одержимый, он получает дополнительную атаку, но все равно не может использовать оружие.

Цена: 40 золотых крон.

Отвратительный (hideous)

Мутант вызывает *страх*. Подробнее смотри раздел «Лидерство и Психология».

Цена: 40 золотых крон.

Герои

1 Магистр (Magister)

Найм - 70 золотых крон

Магистры возглавляют ковены Одержимых. Боги-покровители наделяют их магической силой. Это фанатичные последователи богов Тьмы, избранные нести в мир Хаос.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	3	1	8

Оружие/Доспехи: Магистр может быть снаряжен оружием и доспехами, wybranными из списка снаряжения Одержимых.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Магистра может использовать значение его Лидерства во время тестов на Лидерство.

Волшебник: Магистр – волшебник, и использует Ритуалы Хаоса. Подробнее см. раздел «Магия».

0-2 Одержимых (The Possessed)

Найм – 90 золотых крон (+цена мутаций)

Одержимые совершили величайший из грехов – отдали свои тела Демонам. Это превратило их в кошмарные создания, смесь плоти, металла и черной магии. Внутри них живет сверхъестественная сущность зла, Демон из темных пределов Царства Хаоса.

Мощный дух Демона может смешать несколько созданий, будь то люди или животные, в многоликий ужас. Эти чудовищные Одержимые, возможно, самые опасные из созданий Мордхейма, и безусловно самые отвратительные и кошмарные.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	5	4	0	4	4	2	4	2	7

Оружие/Доспехи: Никаких. Одержимые никогда не используют оружие или доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страх: Одержимые – ужасные, уродливые существа, и тем самым вызывают *страх*. См. раздел «Лидерство и Психология» для разъяснений.

Мутации: Одержимые могут начать игру с одной или более мутацией каждый. Смотри Список Мутаций для определения цены.

0-2 Мутантов (Mutants)

Найм – 25 золотых крон (+цена мутаций)

Мутанты почитаются как любимцы темных богов, их физические уродства обусловлены подлостью их души. Они встречаются во многих видах и размерах, каждый раз всё более странные и уродливые.

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

Оружие/Доспехи: Мутант может быть снаряжен оружием и доспехами, wybranными из списка снаряжения Одержимых.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Мутации: Мутанты должны начать игру с одной или более мутаций каждый. Смотри Список Мутаций для определения цены.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

0-5 Темных душ (Darksouls)

Найм – 35 золотых крон

Темные души – это люди, которые доведены до безумия одержимостью демоном, ставшей распространенным явлением после разрушения Мордхейма. Демоны покинули души этих людей, но их разум обезображен пережитым ужасом.

Безумная сила Темных душ делает их опасными бойцами. Приверженцы культа считают их святыми, и дают им выплеснуть их безрассудную ярость в битве. В своём изнасилованном сознании Темные души считают себя Демонами. Они носят злобные демонические маски и одеваются в броню и одежду, сходную с чешуйчатой кожей Демонов.

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

Оружие/Доспехи: Темные души могут быть снаряжены оружием и доспехами, wybranными из списка снаряжения Темных душ.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Безумны (crazed): Темные души лишены рассудка в результате одержимости демоном, и не знают страха. Они автоматически проходят все тесты на Лидерство.

Братья (Brethren)

Найм – 25 золотых крон

Братья - это ненормальные люди, что последовали за культом темных богов, и теперь стремительно опускаются в бездну проклятия. Их мерзкие деяния и неопишуемые поступки привели их к краю невменяемости.

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

Оружие/Доспехи: Братья могут быть снаряжены оружием и доспехами, wybranными из списка снаряжения Одержимых.

0-3 Бистменов (Beastmen)

Найм – 45 золотых крон

Бистмены – мутировавшие чудовища, которые наводнили леса Империи: массивные рогатые создания с нечеловеческой сопротивляемостью к боли. Разрушение Мордхейма привлекло много Бистменов в разрушенный город для охоты на выживших. Они легко объединяются с Магистрами отрядов Одержимых.

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

Оружие/Доспехи: Бистмены могут быть снаряжены оружием и доспехами, wybranными из списка снаряжения Темных душ.

Охотники на Введьм

Орден Тамплиеров Зигмара, общеизвестный как Охотники на Введьм - это организация, посвятившая себя искоренению еретиков, будь то волшебники, введьмы, колдуны, предсказатели, некроманты, служители темных богов, люди с отклонениями, мутанты, богохульники, грешники, сквернословцы, слуги Демонов, или композиторы развратной музыки. На самом деле, мало кто может полностью избежать подозрений Охотников на Введьм - возможно, за исключением других Охотников.

Разумно запомнить, что применение магии в любых формах считается самым отвратительным преступлением в Империи. Смерть в пламени - вот наказание, что предписано за эту ересь. Однако, многие жертвы Охотников на Введьм предательски избегают предписанной судьбы, уходя из жизни под пытками ещё до извлечения из них полного признания. В эти смутные времена у Охотников на Введьм много работы, так как все больше и больше людей обращается к темным знаниям. Наиболее опасные из этих еретиков - последователи богов Хаоса. Эти порочные личности осуществляют поклонение Демонам и (как утверждают) даже приносят людей в жертву своим мерзким хозяевам. Среди всех врагов Зигмара, эти - самые отвратительные!

Разрушение Мордхейма воспламенило Охотников на Введьм новой и непреодолимой верой в истинность их пути. В свете произошедших событий Верховный Теогонист провозгласил, что на Город Проклятых снизошла кара Зигмара. И Охотники на Введьм возрадовались тому, что их крестовый поход против раскинувшихся щупалец гниения получил поддержку. Теперь они готовы выполнить святую миссию Зигмара, уничтожая его врагов в руинах города. Верховный Теогонист призвал Охотников на Введьм идти в это место и принести вирдстоун для церкви Зигмара. Случилось так, что их крестовый поход вновь столкнул их со старыми врагами, так называемыми Сестрами Зигмара - этими отвратительными демонопоклонницами, еретичками, само существование которых является вызовом величеству Зигмара.

Охотники на Введьм - вдохновенные повелители черни, что способны быстро обратить толпу к ее собственной гибели. Они вызывают страх повсюду, ибо каждому есть что или кого скрывать, в округе же найдётся бесчисленное количество тех, кто будет добровольно и с энтузиазмом выслеживать и сжигать собственных близких по одному слову Охотника. Отряды Охотников на Введьм часто

сопровождают фанатичные граждане, Флагелланты (самобичеватели), и даже святые Служители Зигмара, так же как и злобные боевые гончие, которых Охотники на Введьм держат для выслеживания и поимки преступников.

Как люди, привычные к дракам, Охотники на Введьм хорошо вооружены и тренированы. Они отдают предпочтение плащам и капюшонам, которые скрывают их внешность от чрезмерно любопытных. Некоторые обматывают горло цепью, в напоминание о погибших товарищах и старых врагах, а также в дань поверью, что железо может служить защитой от колдовства.

Последователи Охотников на Введьм, толпа, сопровождающая их в Мордхейм, наводит истинный ужас - сумасшедшие и изуевечившие сами себя люди, которые потеряли или отбросили все свои мирские блага, а скорее всего и свой рассудок.

Выбор воинов

Отряд Охотников на Введьм должен состоять минимум из 3 моделей. У вас есть 500 золотых крон на расходы. Максимальное количество воинов в отряде никогда не может превосходить 12.

Капитан Охотников на Введьм: Каждый отряд Наемников должен иметь одного Капитана Охотников на Введьм.

Воинствующий Священник: Ваш отряд может включать одного Воинствующего Священника.

Охотники на Введьм: Ваш отряд может включать до трех Охотников на Введьм.

Фанатики: Ваш отряд может включать любое количество Фанатиков.

Флагелланты: Ваш отряд может включать до пяти Флагеллантов.

Боевые гончие: Ваш отряд может включать до пяти Боевых гончих.

Начальный опыт

Капитан Охотников на Введьм начинает с опытом 20.

Охотники на Введьм начинают с опытом 8.

Воинствующий Священник начинает с опытом 12.

Рядовые начинают с опытом 0.

Таблица навыков охотников на введьм

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость
Капитан	x	x	x	x	x
Охотник на Введьм	x	x	x		x
Воинствующий Священник	x		x	x	

Список снаряжения Охотников на Ведьм

Следующий список используется отрядами Охотников на Ведьм:

Оружие ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 гс
Булава.....	3 гс
Молот.....	3 гс
Топор.....	5 гс
Меч.....	10 гс
Двуручное оружие.....	15 гс

Стрелковое оружие

Арбалет.....	25 гс
Пистолет.....	15 гс (30 за пару)
Карманный арбалет.....	35 гс

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 гс
Тяжелые доспехи.....	50 гс
Щит.....	5 гс
Баклер.....	5 гс
Шлем.....	10 гс

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ ФЛАГЕЛЛАНТОВ

Этот список только для Флагеллантов

Оружие для ближнего боя

Цеп.....	15 гс
Утренняя звезда.....	15 гс
Двуручное оружие.....	15 гс

Стрелковое оружие.....нет

Доспехи.....нет

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ ФАНАТИКОВ

Этот список только для Фанатиков

Оружие ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 гс
Булава.....	3 гс
Молот.....	3 гс
Топор.....	5 гс
Меч.....	10 гс
Двуручное оружие.....	15 гс
Копье.....	15 гс

Стрелковое оружие

Лук.....	10 гс
Короткий лук.....	5 гс

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 гс
Щит.....	5 гс
Шлем.....	10 гс

Герои

1 Капитан Охотников на Ведьм (*Witch hunter captain*)

Найм - 60 золотых крон

Ведомые фанатизмом, Капитаны Охотников одержимы идеей очистки Мордхейма и свершения правосудия Зигмара. Имея указ самого Верховного Священника, они имеют божественное право судить и карать волшебников, ведьм, поклонников Хаоса... фактически, любого, кто дерзнул противиться им.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Капитан Охотников на Ведьм может быть снаряжен оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Охотников на Ведьм.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Капитана Охотников может использовать его Лидерство во время тестов на Лидерство.

Сжечь Ведьму!: Капитан Охотников на Ведьм *ненавидит* все модели, которые могут читать заклинания.

0-3 Охотников на Ведьм (*Witch Hunters*)

Найм - 25 золотых крон

Охотники на Ведьм – члены беспощадного ордена Охотников на Ведьм, предназначенного искоренять Хаос и всех его приспешников. Обычно они рыщут по Старому Свету поодиночке, пытая и предавая казни врагов Зигмара, но ситуация в Мордхейме потребовала от них собраться вместе.

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

Оружие/Доспехи: Охотник на Ведьм может быть снаряжен оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Охотников на Ведьм.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сжечь Ведьму!: Охотники на Ведьм *ненавидят* все модели, которые могут читать заклинания.

0-1 Воинствующий Священник (*Warrior-priest*)

Найм – 40 золотых крон

Многие сильные бойцы вышли из рядов священнослужителей. Священники Зигмара – не исключение, и воинствующее крыло культа вызывает страх и уважение по всей Империи.

Сам Верховный Теогонист выдал Воинствующим Священникам указ об очистке Морджейма от нечисти Хаоса. С огнем в глазах Священники устремляются в битву, во весь голос скандируя «Deus Sigmar», молитву верховному богу Империи.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	8

Оружие/Доспехи: Воинствующий Священник может быть снаряжен оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Охотников на Ведьм.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Молитвы: Воинствующий Священник служит Зигмару и может использовать Молитвы Зигмару, описанные в разделе «Магия».

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

0-5 Флагеллантов (*Flagellants*)

Найм – 40 золотых

Флагелланты – фанатики и безумцы, одержимые идеей конца света. Зачастую, это люди, потерявшие семьи во время войны или природных катаклизмов, а с ними потерявшие и свой рассудок. С безумной настойчивостью они бродят вдоль и поперек Империи, проповедуя о конце света. Своими воодушевленными речами Охотники на Ведьм могут привлечь этих опасных лунатиков для сражений на улицах Морджейма, куда не осмелится ступить разумный человек.

Флагелланты – очень опасные противники в ближнем бою, так они имеют силу безумцев, а их тела стали нечувствительны к боли вследствие самоистязаний.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	4	4	1	3	1	10

Оружие/Доспехи: Флагелланты могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Флагеллантов. Флагелланты никогда не используют стрелковое оружие, даже если они выбросили бросок на Продвижение, который в ином случае позволил бы им сделать это.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фанатичные: Флагелланты убеждены, что конец света близок, и ничто в мире более не вызывает в них страха. Флагелланты автоматически проходят все тесты, основанные на Лидерстве. Флагеллант никогда не может стать командиром отряда.

Фанатики (*Zealots*)

Найм – 20 золотых

Когда человек теряет свои семью, дом и все, что составляло его мир, религия зачастую остается единственным пристанищем для него. Такие люди становятся странствующими пилигримами, жестокими и опасными фанатиками, готовыми мстить за свои потери любыми способами.

Фанатики отказались от своей прошлой жизни, и существуют только уничтожением зла и приспешников Хаоса. Хотя ранее они могли быть крестьянами и ремесленниками, и не представляют такой же угрозы в бою, как закалённые наемники, их решимость и фанатизм нельзя недооценивать. Охотники на Ведьм находят в их рядах ревностных союзников, и многими отрядами Фанатиков командуют Охотники.

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

Оружие/Доспехи: Фанатики могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Фанатиков.

0-5 Боевых гончих (*Warhounds*)

Покупка – 15 золотых крон

Охотники на Ведьм часто содержат свору злобных охотничьих собак. С их громадными пастьями и мощными укусами, они отлично подходят для преследования (и разрывания на части) любых еретиков, мутантов, отступников и ведьм.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	4	0	4	3	1	4	1	5

Оружие/Доспехи: Челюсти и зверство! Боевые гончие никогда не используют оружие и доспехи, да и не нуждаются в этом.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Животные: Боевые гончие – животные, и не получают опыта.

Сестры Зигмара

На протяжении столетий аристократы Империи отсылали своих сверстников дочерей в Святой Монастырь Ордена Милосердных Сестер Зигмара в Мордхейме, для посвящения в единственный действующий орден священнослужительниц верховного бога Империи. Сестры Зигмара, как их обычно называют, традиционно путешествовали по Империи, помогая страждущим и бедным, ухаживая за нищими и сиротами, исцеляя больных и латая искалеченные тела. Наряду со знахарским искусством, практикуемым ими с превосходным знанием трав и молитв, люди часто искали их совета в важных делах, так как Сестры Зигмара славились своими способностями предсказывать повороты изменчивой фортуны.

Издавна любимые простым людом, в последнее время сёстры начинают терять свою популярность. Обладающие влиянием на толпу Охотники на Ведьм обвиняют их в ереси и колдовстве, так что даже в сельских районах их иногда атакуют и выгоняют вон те самые крестьяне, которым они хотели предложить помощь. Многие священники Зигмара хотели бы полностью распустить орден, заявляя, что женщины не имеют права нести святое слово Зигмара. Даже Верховный Теогонист, который, казалось бы, является верховным покровителем ордена, охладел к Сёстрам после отказа в троне Магритте Мариенбургской, что была воспитана Сестрами и питала симпатию к ним. В эти дни Сестры Зигмара удалились в свой монастырь, расположенный высоко на каменистом острове Скала Зигмара в реке Стир в Мордхейме.

Из всех жителей Мордхейма только Сестры были готовы к его разрушению. Пророчица Кассандора предсказала несчастье, и во время их ночного бдения Девы Зигмара слышали голос Зигмара, обращающегося к их грезящим сознаниям. Поэтому они знали, что будут в безопасности в своей крепости высоко над городом, возвышающейся над ядовитыми испарениями - в том случае, если они будут готовы выжить в огне Ярости Зигмара.

В то время как весь Мордхейм предался безумию, Сестры Зигмара читали молитву за молитвой, бичуя себя, чтобы изгнать все греховные помыслы, ревностно принимая покаянное заключение, что укрепляло их сознание против процветающего за стенами буйного распутства. Когда удар наконец пришёл, Сестры собрались под сводом огромного храма их монастыря, который, отлично построенный и укрепленный молитвами Сестер, защитил их от пламени и жара гнева их властителя.

Сестры верят в свою святую миссию, задачу, что дал им сам Зигмар, требуя посвятить ей тело и душу. Их святая обязанность - собрать обломки вирдстоуна и прятать его под Скалой Зигмара, в подвалах монастыря, где, защищённый слоем цельного гранита и охраняемый нескончаемыми молитвами сестер, он не сможет принести вреда народу Зигмара. Это почти безнадежная задача, так как Сестёр мало, а камней - бесчисленное множество. И что еще хуже, есть многие, кто хочет получить камень для своих нужд, собирает его и распространяет заразу по всем городам Империи.

Отряды сестер руководятся тренированными Матерями, сопровождаемыми группой воительниц-сестер. Тренировки и жесткое обучение монастыря включают не только церковные навыки, но и военное мастерство, так как владение телом - лишь

первый шаг к владению душой. Их излюбленное оружие - боевой молот, инструмент Зигмара, почитаемый как святой символ наряду с двухвостой кометой.

Выбор воинов

Отряд Сестер Зигмара должен состоять минимум из 3 моделей. У вас есть 500 золотых крон на расходы. Максимальное количество воинов в отряде никогда не может превосходить 15.

Зигмаритская Мать: Каждый отряд Сестер Зигмара должен иметь одну Мать для руководства: ни больше, ни меньше!

Старшие Сестры: Ваш отряд может включать до трех Старших Сестер.

Авгур: Ваш отряд может включать одного Авгура.

Послушницы: Ваш отряд может включать до 10 Послушниц.

Сестры: Ваш отряд может включать любое количество Сестер.

Начальный опыт

Мать начинает с опытом 20.

Старшие сестры начинают с опытом 8.

Авгур начинает с опытом 0.

Рядовые начинают с опытом 0.

Специальные навыки

Сестры Зигмара могут использовать следующий список вместо стандартного списка навыков.

Знак Зигмара

Сестра отмечена благосклонностью великого бога Зигмара. Одержимые или Мертвые противники теряют свою первую атаку против священницы в первом раунде рукопашной битвы (до минимума в 1 Атаку).

Защита Зигмара

Сестра получила благословение Верховной Матери. Любое заклинание, действующее на нее, аннулируется броском D6 на 4+. Заметьте, что если заклинание аннулировано, оно не поражает также и другие модели.

Полная Решимость

Только Мать может иметь этот навык, который позволяет ей перебросить любой неудачный бросок на Разгром.

Праведная Ярость

Сестра чувствует холодную ярость и крайнее презрение к любому злу, что топчет землю Святой Империи. Модель *ненавидит* все отряды Скавенов, Мертвых или Одержимых и все модели в них.

Абсолютная Вера

Сестра полностью полагается на свою веру, и бестрепетно встречает опасности. Она может перебросить любой тест на Страх и не должна проходить тест, если сражается одна против нескольких противников.

Таблица навыков сестёр Зигмара

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость	Специальные
Мать	x		x	x	x	x
Старшая Сестра	x		x	x	x	x
Авгур			x		x	x

Список снаряжения Сестёр Зигмара

Следующий список используется отрядами Сестёр Зигмара:

Оружие для ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 gc
Булава.....	3 gc
Молот.....	3 gc
Зигмаритский молот.....	15 gc
Цеп.....	15 gc
Стальная плеть.....	10 gc
Двуручное оружие.....	15 gc

Стрелковое оружие

Праща.....	2 gc
------------	------

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 gc
Тяжелые доспехи.....	50 gc
Щит.....	5 gc
Баклер.....	5 gc
Шлем.....	10 gc

Разнообразное снаряжение (только для Героинь)

Святая книга.....	120 gc
Святая вода.....	10 gc
Святая реликвия.....	15 gc

Специальное оружие

Зигмаритский боевой молот (Sigmarite Warhammer)

15 золотых крон

Доступность: обычный (только для Сестёр Зигмара)

Одно из традиционных орудий Сестер, боевой молот, отражающий Гал-Мараз, великий молот самого Зигмара.

Дистанция	Сила	Специальные правила
Ближний бой	+1 к польз.	Контузия, Священное

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Контузия: Боевые молоты великолепны для лишения людей сознания. Если при использовании боевого молота в ближнем бою во время броска на повреждение выпало 2-4, это трактуется, как оглушен.

Священное оружие: Каждый боевой молот благословлен лично Верховной Матерью перед вручением Сестрам. Боевой молот получает бонус +1 на все броски на пробивание против любой модели Одержимых или Мертвых. Вам все еще нужно выкинуть 6 перед любыми модификаторами, чтобы нанести критический удар. Только Мать и Старшие Сестры могут использовать по два Зигмаритских боевых молота.

Стальная плеть (Steel whip)

10 золотых крон

Доступность: обычная (только для Сестёр Зигмара)

Другое уникальное оружие Сестер – стальная плеть, сделанная из шипованных стальных цепей. Оружие может достигать в длину 12 футов, и некоторые Сестры наработали истинно карающую ловкость в обращении с ним.

Дистанция	Сила	Специальные правила
Ближний бой	Как у польз.	Не парируется, Щелчок

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Не парируется: Стальная плеть – гибкое оружие, и Священницы используют его с большим мастерством. Попытки парировать их удары тщетны. Модель, атакуемая стальной плетью, не может парировать мечом или баклером.

Щелчок (Whipcrack): когда воин атакует, он получает +1 Атаку в этот ход. Эта дополнительная атака добавляется после всех остальных модификаторов. Когда воин атакован, он получает +1 Атаку, которую может использовать только против атакующего. Эта дополнительная атака бьёт первой. Если воин атакован одновременно двумя или более противниками, он всё равно получает только одну дополнительную атаку. Если воин использует две Стальные плети, он получает +1 Атаку за второе оружие, но только первая плеть получает +1 Атаку за Щелчок.

Героини

1 Зигмаритская Мать (Sigmarite Matriarch)

70 золотых крон (пожертвование храму)

Матери монастыря Зигмара, входящие в круг двенадцати, несут ответственность перед Верховной Матерью храма. Каждая должна вести отряд Сестер в постоянные поиски среди руин, очищая их от скверны. Матери руководствуются ревностным служением Религии Зигмара и с безжалостной решительностью искупают грехи Сестер в Его глазах.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Мать может быть снаряжена оружием и доспехами из списка снаряжения Сестер Зигмара.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Матери может использовать её Лидерство во время тестов на Лидерство.

Молитвы Зигмару: Мать изучала Молитвы Зигмару. Описание см. в разделе «Магия».

0-3 Старших сестры (Sister superior)

35 золотых крон (пожертвование храму)

Каждая из Старших Сестер является опытной служительницей Культа Зигмара, искушена в ритуалах храма и служит примером для младших Сестер и Послушниц. Старшим Сестрам вверено сохранение веры и преданности ордену. Любая опасность или враг, которые могут скрываться в руинах Морджейма – ничто по сравнению с яростью Старшей Сестры.

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

Оружие/Доспехи: Старшая Сестра может быть снаряжена оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Сестер Зигмара.

0-1 Авгур (Augur)

25 золотых крон (пожертвование храму)

Слепые сёстры-Авгуры благословлены больше, чем их товарищи. Отдав свое зрение, они приобрели намного большее – второе зрение, подарок бог-покровителя. Лишь немногие отмечены таким образом, и они глубоко почитаются Сестрами. В отличие от других священниц, они бреют головы, оставляя одну длинную косу.

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

Оружие/Доспехи: Авгур может быть снаряжена оружием и доспехами из списка снаряжения Сестер Зигмара. Они никогда не носят доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Благословенный Взгляд: Авгур может перебросить любой неудачный тест на характеристики (лазанье, сопротивление заклинаниям или любой другой) и любые броски на

попадание в ближнем бою или во время стрельбы. Вы должны принять второй результат.

Кроме того, Авгур может использовать свой Благословенный Взгляд для помощи Сестрам, когда они прочёсывают город в поисках вирдстоуна. Если Авгур не *вне игры*, вы можете бросить за нее два кубика во время фазы разработки и принять любой из двух результатов.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

Зигмаритские сестры (Sigmarite sisters)

25 золотых крон (пожертвование храму)

Зигмаритские Сестры знают, что весь их орден запятнан в глазах Господа Зигмара. Каждая из них поклялась на Его алтаре умиротворить город, и таким образом искупить свои грехи. Какие бы опасности и ужасы не стояли на их пути – они будут преодолены!

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

Оружие/Доспехи: Зигмаритская Сестра может быть снаряжена оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Сестер Зигмара.

0-10 Послушниц (Novices)

15 золотых крон (пожертвование храму)

По традиции, Сестры принимают новобранцев только из самых знатных домов Империи, и семьи считают великой честью принятие их дочерей в орден. Только девы знатного происхождения могут преданно исполнять свои обязанности и обладать врожденным чувством чести. Но как бы малочисленны ни были рекруты, они ещё должны провести несколько лет в качестве Послушниц. В течение этого времени их рвение будет проверено до конца. Все они стремятся доказать самим себе, что они достойны быть прислужницами Зигмара.

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

Оружие/Доспехи: Послушница может быть снаряжена оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Сестер Зигмара.

Мертвые

Граф Влад вон Карштайн и его жена Изабелла правят провинцией Сильвания так давно, что никто уже не может вспомнить, когда это было не так. Крестьяне шепчутся о каких-то темных тайнах, Охотники на Ведьм поносят их, а Священники Зигмара держатся в стороне от их двора. И на самом деле, Сильвания имеет самую страшную репутацию из всех провинций Империи. Лишь немногие из тех, кого послали шпионить за её правителями, вышли из тёмных сильванских лесов, да и те в большинстве своём лишились рассудка.

В тускло освещенной зале замка Дракенгоф, на троне из черного обсидиана восседает Влад вон Карштайн, правитель Сильвании. Он ожидает в тени, удалившись от политических дряг Империи, ибо хранит страшную тайну: и он, и вся правящая аристократия его провинции – Вампиры, бессмертные чудовища из загробного мира. Граф терпеливо ждет, и пьет кровь девственниц из золотого кубка.

На протяжении долгих лет Влад в тайне копил силу и собирал свои Мертвые легионы. Вскоре он тайно выступит из лесов Сильвании во главе легионов неупокоенных мертвецов. Обломки магического камня, что разбросаны руинах Мордхейма, могут дать Графу достаточно сил, чтобы вызвать на бой величайших рыцарей Империи и поработить народ Старого Света.

Вирдстоун заключает в себе достаточно магической энергии, чтобы произвести величайшее заклятье Рока, разработанное Нагашем Черным. Если план Графа осуществится, он поднимет всех мертвых между Крайними Горами и границами Стирланда, и пойдет войной против разрозненных правителей Империи. Продумав все ходы, Влад отправил на поиски своих рабов, бессмертных Вампиров.

В темноте, безлунными ночами, у ворот Мордхейма появляются черные кареты, что везут гробы. Гули вылезают из своих тайных убежищ, чтобы приветствовать их, и трупы стекаются по неслышимо для живых приказу. Следуя приказам Вампира, они охотятся за осколками вирдстоуна.

Ночь принадлежит Мертвым, а в Мордхейме всегда ночь.

Выбор воинов

Отряд Мертвых должен состоять минимум из 3 моделей. У вас есть 500 золотых крон на расходы. Максимальное количество воинов в отряде никогда не может превосходить 15.

Вампир: Каждый отряд Мертвых должен иметь одного Вампира: ни больше, ни меньше!

Некромант: Ваш отряд может включать одного Некроманта.

Отребье: Ваш отряд может включать до трех фигур Отребья.

Зомби: Ваш отряд может включать любое количество Зомби.

Гули: Ваш отряд может включать любое количество Гулей.

Зловещие Волки: Ваш отряд может включать до пяти Зловещих Волков.

Начальный опыт

Вампир начинает с опытом 20.

Некромант начинают с опытом 8.

Отребье начинает с опытом 0.

Рядовые начинают с опытом 0.

Таблица навыков Мертвых

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость
Вампир	x		x	x	x
Некромант			x		x
Отребье	x			x	

Список снаряжения Мертвых

Следующий список используется отрядами Мертвых:

Оружие ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 гс
Булава.....	3 гс
Молот.....	3 гс
Топор.....	5 гс
Меч.....	10 гс
Двуручное оружие.....	15 гс
Копье.....	10 гс
Алебарда.....	10 гс

Стрелковое оружие

Лук.....	10 гс
Короткий лук.....	5 гс

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 гс
Тяжелые доспехи.....	50 гс
Щит.....	5 гс
Шлем.....	10 гс

Герои

1 Вампир (Vampire)

Найм - 110 золотых крон

Вампир руководит Мертвыми в их поисках магических камней, что даст их хозяину силу завоевать Империю.

Хотя они лишь бледная тень по сравнению с ужасными Лордами Вампиров, бессмертные слуги Влада - самые сильные создания, сражающиеся в Мордхейме. Большинство из них служат графу Сильвании, но некоторые решили, что этот город им по нраву, и стали независимы.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	4	4	4	4	2	5	2	8

Оружие/Доспехи: Вампир может быть снаряжен оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Мертвых.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Вампира может использовать его Лидерство во время тестов на Лидерство.

Вызывает страх (cause fear): Вампиры – ужасные Мертвые создания и тем самым вызывают *страх*.

Невосприимчив к Психологии (immune to psychology): Вампиры не подвергнуты психологическим действиям (таким как страх) и никогда не покидают битву.

Невосприимчив к Яду (immune to poison): На Вампиров не действуют никакие яды.

Не чувствует боли (no pain): Вампиры трактуют результат "оглушен" в таблице Повреждений как "сбит с ног".

0-1 Некромант (Necromancer)

Найм - 35 золотых крон

Некроманты – злые волшебники, изучающие извращенное искусство Некромантии. Многие из них помощники и слуги Влада вон Карштайна, следуют за посланцами их хозяина в город Проклятых. Другие набраны из волшебников и колдунов, которые навлекли на себя подозрения служителей Зигмара и стеклись в Мордхейм, дабы избежать преследований.

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

Оружие/Доспехи: Некромант может быть снаряжен оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Мертвых.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Волшебник: Некромант – волшебник и таким образом может использовать магию Некромантии, описанную в разделе «Магия».

0-3 Отребья (Dregs)

Найм - 20 золотых крон

Отребья – наиболее жалкие из людей, переживших кончину Мордхейма. Это деформированные и отвергнутые личности, которых избегают даже

другие мужчины и женщины, все еще живущие в руинах и катакомбах города.

Вампиры часто нанимают Отребья как своих слуг и обращаются с ними с удивительной добротой. В результате, Отребья часто фанатически преданы своим мертвым господам, и сделают все, чтобы защитить их и услужить им.

Отребья часто бывает полезно их хозяевам, так как их можно послать купить снаряжение, оружие и припасы в поселениях вокруг Мордхейма – там редко рады Некромантам, а Вампиры могут попасть под подозрение Охотников на Ведьм. Отребья также может выполнять распоряжения своих хозяев при дневном свете, когда Вампиры должны покоиться в своих гробах.

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

Оружие/Доспехи: Отребья может быть снаряжено оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Мертвых.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

Зомби (Zombies)

Найм - 15 золотых крон

Зомби – самые распространенные среди Мертвых: это существа, оживленные волей их хозяина Некроманта.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	2	0	3	3	1	1	1	5

Оружие/Доспехи: Зомби могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения Мертвых.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вызывают страх (cause fear): Зомби – ужасные Мертвые создания и тем самым вызывают *страх*.

Не могут бежать (may not run): Зомби – медлительные Мертвые создания и не могут бежать (хотя атаковать могут как обычно).

Невосприимчивы к Психологии (immune to psychology): Зомби не подвергнуты психологическим действиям (таким как страх) и никогда не покидают битву.

Невосприимчивы к Яду (immune to poison): На Зомби не действуют никакие яды.

Не чувствуют боли (no pain): Зомби трактуют результат "оглушен" в таблице Повреждений как "сбит с ног".

Безмозглые (no brain): Зомби никогда не получают опыт. Они не учатся на своих ошибках. А чего вы ожидали?

Гули (Ghouls)

Найм - 40 золотых

Гули порождение зла и тех сумасшедших людей, что ели плоть покойников. Когда скудные и голодные времена пришли в Старый Свет, наиболее нуждающиеся и распущенные обратились к поеданию трупов, чтобы выжить.

Влекомые своим грязным стремлением к поеданию плоти людей, эти создания оставили свои

человеческие жизни и поселились возле кладбищ, склепов и могил, выкапывая загнивающие трупы недавно похороненных, разрывая холодную плоть с помощью зубов и когтей.

Разрушенный Мордхейм привлекает многие кланы Гулей с севера, и теперь они надолго осели в склепах и кладбищах разрушенного города.

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

Оружие/Доспехи: Гули никогда не используют другое снаряжение, кроме костей, которые они используют как примитивное оружие.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вызывают страх (cause fear): Гули – извращённые и отталкивающие создания, и тем самым вызывают *страх*.

0-5 Зловещих Волков (*Dire Wolves*)

Найм – 50 золотых крон

Зловещие Волки – безмозглые псы Мертвых, оживленные останки гигантских волков Окраинных Гор. Их леденящий душу вой может напугать самых отважных воинов и самых бесстрашных гномьих наемников. Они рыскают по улицам Мордхейма подобно теням, и много людей погибли с холодными клыками Зловещих волков на шее.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	9	3	0	4	3	1	2	1	4

Оружие/Доспехи: Нет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Атака (charge): Зловещие Волки – безмозглые существа, которые благодаря безрассудному напору получают преимущество во время атаки. Зловещие Волки бьются с 2 атаками вместо одной во время хода, когда они атакуют.

Не могут бежать (may not run): Зловещие Волки – медлительные Мертвые создания и не могут бежать (хотя атаковать могут как обычно).

Вызывают страх (cause fear): Зловещие Волки – ужасные Мертвые создания и тем самым вызывают *страх*.

Невосприимчивы к Психологии (immune to psychology): Зловещие Волки не подвергнуты психологическим действиям (таким как страх) и никогда не покидают битву.

Невосприимчивы к Яду (immune to poison): На Зловещих Волков не действуют никакие яды.

Не живущие (unliving): Зловещие Волки никогда не получают опыт. Старую собаку не обучишь новым трюкам.

Не чувствуют боли (no pain): Зловещие Волки трактуют результат "оглушен" в таблице Повреждений как "сбит с ног".

Скавены

Не ведая того, на протяжении нескольких тысяч лет люди делили мир с иной, полностью отличной от человека расой. Всегда были знаки для тех, кто желал видеть: пронёсшаяся тень, нечеловеческий вопль из сточной канавы, поспешно прячущиеся призраки в глубине погребов. Все эти годы эти существа тайно работали, скрываясь под людским миром, подкапываясь под его огромные города, просачиваясь через канавы и подвалы, и увязывая все подземные пути в огромный всемирный лабиринт туннелей и нор. Эти создания называют скавенами, они – крысолюди, мутантное порождение давней эры хаоса и мутаций.

Без сомнения, однажды Скавены будут готовы выйти из туннелей и открыто начать войну против человечества. Веками они довольствовались тем, что питались его отбросами, разжигали чуму в его городах и разносили заразу по его странам. Они имели намерение ждать и наблюдать, но теперь все неожиданно изменилось. Разрушение Мордхейма создало новые возможности для их тайной войны против человечества.

С давних времен Скавены рыскали по миру в поисках магических камней, которые люди по своему невежеству называют вирдстоуном, и которые Скавенам давно известны как камень искажения (warpstone), черный камень или камень пророков. В результате того, что много лет назад обычные крысы грызли этот магический камень, начался медленный процесс мутации, породивший расу Скавенов. Вирдстоун буквально у них в крови, поскольку они кормятся им и используют в своем грязном колдовстве. До сих пор поиски вирдстоуна были достаточно трудны и занимали много времени, так как камень попадался всё более редко, но теперь появился новый и богатый источник – темное благословение с неба!

Особенно благоприятным это событие оказалось для скавенов из клана Эшин, так как подобно разделённой Империи, раса Скавенов не представляет из себя единого целого. Кланы сражаются друг с другом по всему миру, пробивая себе путь в Совет Тринадцати, что правит расой Скавенов. Тайна Мордхейма известна еще не всем кланам, иначе Город Проклятых был бы переполнен крысолюдьми. Властелин Ночи Клана Эшин держит эту информацию в строгом секрете, и поэтому не отправил свои многочисленные полчища в Мордхейм. Вместо этого, небольшие отряды Скавенов были посланы пробраться через секретные туннели в город, собрать обломки камня и доставить их в норы клана.

Скавены Клана Эшин наиболее приспособлены к подобным заданиям. Мастера искусства бесшумной смерти, они умело используют яды и тренированы в тысячах путей убийства. С рождения воины Скавенов практикуются в военных ремеслах в руинах храмов Рогатой Крысы, своего вечно жадного и отвратительного бога. Среди их гадких сородичей не найдётся никого лучше для сбора сокровищ в Мордхейме, но они должны быть тихими, быстрыми и эффективными. Открой конкурирующие кланы Скавенов тайну Мордхейма, и в Городе Проклятых соберутся сражаться за вирдстоун не сотни, не тысячи, а миллионы и миллионы.

Выбор воинов

Отряд Скавенов должен состоять минимум из 3 моделей. У вас есть 500 золотых крон на расходы. Максимальное количество воинов в отряде никогда не может превосходить 20.

Адепт-Убийца: Каждый отряд Скавенов должен иметь одного Адепта-Убийцу: ни больше, ни меньше!

Эшинский Колдун: Ваш отряд может включать одного Эшинского Колдуна.

Черные Скавены: Ваш отряд может включать до двух Черных Скавенов.

Ночные Бегуны: Ваш отряд может включать до двух Ночных Бегунов.

Вредители: Ваш отряд может включать любое количество Вредителей.

Гигантские Крысы: Ваш отряд может включать любое количество Гигантских Крыс.

Крысоогр: Ваш отряд может включать одного Крысоогра.

Начальный опыт

Адепт-Убийца начинает с опытом 20.

Эшинский Колдун и **Черные Скавены** начинают с опытом 8.

Ночные Бегуны начинают с опытом 0.

Рядовые начинают с опытом 0.

Таблица навыков Скавенов

	Бой	Стрельба	Знания	Сила	Скорость	Специальные
Адепт-Убийца	x	x	x	x	x	x
Черные Скавены	x	x		x	x	x
Эшинский Колдун			x		x	x
Ночные Бегуны	x	x				x

Список снаряжения Скавенов

Следующий список используется отрядами Скавенов:

Оружие для ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 гс
Меч.....	10 гс
Цеп.....	15 гс
Копье.....	10 гс
Алебарда.....	10 гс
Плачущие Клинки.....	50 гс
Боевые Когти.....	35 гс

Стрелковое оружие

Праща.....	2 гс
Метательные звездочки.....	15 гс
Духовая трубка.....	30 гс
Варплок-пистолет.....	35 гс (70 за пару)

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 гс
Баклер.....	5 гс
Шлем.....	10 гс

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ РЯДОВЫХ

Оружие для ближнего боя

Кинжал.....	1-й беспл./2 гс
Дубина.....	3 гс
Меч.....	10 гс
Копье.....	10 гс

Стрелковое оружие

Праща.....	2 гс
------------	------

Доспехи

Легкие доспехи.....	20 гс
Щит.....	5 гс
Шлем.....	10 гс

Специальные навыки Скавенов

Герои Скавенов могут использовать следующий список вместо стандартного списка навыков.

Черный Голод (*black hunger*)

Скавен может вызвать устрашающий Черный Голод, боевое безумие, которое дает ему неестественную силу и скорость, но способно разрушить его изнутри. Герой Скавенов может объявить в начале его хода, что он использует это умение. Герой может прибавить +1 атаку и +D3" к Скорости на время своего хода, но получает в конце хода D3 попаданий с Силой 3 без возможности защиты доспехами.

Боевой хвост (*tail fighting*)

Скавен может держать щит, нож или меч в своем хвосте. Модель получает дополнительную атаку соответствующим оружием либо бонус +1 к защите доспехами.

Бегущий по стенам (*wall runner*)

Скавену не нужно проходить тест на Инициативу, когда он карабкается по стенам или другим отвесным поверхностям.

Проникновение (*infiltration*)

Скавен с этим умением всегда размещается на поле битвы после отряда противника и может быть помещен в любом месте на столе, если оно вне поле зрения отряда противника и находится не менее чем в 12" от любой вражеской модели.

Если оба игрока имеют модели с проникновением, бросьте D6 за каждого, и выкинувший меньший результат ставит модель первым.

Искусство тихой смерти (*art of silent death*)

Скавен упорно овладевал смертельным искусством боя без оружия, преподаваемым мистиками Катая в храмах на дальнем востоке. В рукопашной битве Скавен может биться голыми лапами, без каких-либо штрафов, и считается, что он имеет два оружия (т.е. +1 атаку). К тому же Герой Скавенов с этим умением наносит критический удар при броске на пробивание 5-6 вместо 6. Это умение может быть использовано в комбинации с Эшинскими Боевыми Когтями (+2 Атаки вместо +1).

Специальное снаряжение Скавенов

Это снаряжение доступно только Скавенам, и никакие другие отряды не могут покупать его. Правила приобретения редких вещей описаны в разделе «Торговля».

Духовая трубка (blowpipe)

25 золотых крон

Доступность: Редкость 7, только Скавены

Духовая трубка – короткая полая труба, которая может быть использована для стрельбы отравленными дротиками. Хотя дротик сам по себе слишком мал, чтобы причинить ощутимый вред, яд, используемый Скавенами, может вызвать жгучие боли и неизбежную смерть.

Другое преимущество духовой трубки – ее беззвучность. Хорошо спрятавшийся стрелок может стрелять дротиками, не обнаруживая себя.

Дистанция: 8"

Сила: 1

Модификатор защиты: +1

Специальные правила: Яд, Скрытность

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Яд (poison): Иглы, выстреливаемые из духовой трубки, обработаны ядом, эффект которого очень похож на эффект Черного Лотоса (если во время броска на попадание вы выкинули 6, жертва автоматически ранена). Духовая трубка не может нанести критический удар. Это оружие имеет положительный модификатор защиты доспехом, так что если модель обычно имеет защиту 5+, она получит защиту 4+ против дротика из духовой трубки. Даже модели, не имеющие обычно защиты, получают защиту 6+, так как считается, что их защищает одежда, шерсть и тому подобное.

Скрытность (stealthy): Скавен, вооруженный духовой трубкой, может стрелять, когда он прячется, и при этом не выдавать свою позицию. Цель должна пройти тест на Находчивость, чтобы попробовать обнаружить стреляющего Скавена. Если тест пройден, Скавен более не считается прячущимся.

Варплок-пистолет (warplack pistol)

35 золотых крон (70 за пару)

Доступность: Редкость 11, только Скавены

Варплок-пистолеты – ужасное оружие, шедевр безумного гения инженеров Клана Скрир. Варплок-пистолет стреляет патронами, сделанными из специально обработанного камня искажения, которые наносят ужасные раны и часто вносят в них инфекцию.

Дистанция: 8"

Сила: 5

Модификатор защиты: -3

Специальные правила: Стреляет раз в два хода

Боевые когти (fighting claws)

35 золотых крон за пару.

Доступность: Редкость 7, только Скавены

Боевые искусства, практикуемые Кланом Эшин, находят применение множеству необычного оружия.

Наиболее известное из него – Эшинские Боевые Когти: острые металлические лезвия, прикрепленные к лапам воина Скавенов. Нужно быть настоящим экспертом, чтобы эффективно их использовать, но адепт Клана Эшин, вооруженный таким способом – страшный противник.

Дистанция: Ближний бой

Сила: как у пользователя

Специальные правила: Пара, Карабканье, Парирование, Громоздкое

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Пара (pair): Боевые Когти традиционно используются в паре – по одному на каждой руке. Воин, вооруженный Боевыми Когтями, получает дополнительную атаку.

Карабканье (climb): Скавен, снаряженный Боевыми Когтями, получает +1 к Инициативе во время теста на лазанье.

Парирование (parry): Скавен, вооруженный Боевыми Когтями, может парировать удары и один раз перебросить неудачное парирование, так же, как модель, имеющая меч и баклер.

Громоздкое (cumbersome): Модель, вооруженная Боевыми Когтями, не может использовать любое другое оружие на протяжении всей битвы.

Плачущие Клинки (weeping blades)

50 золотых крон (за пару)

Доступность: Редкость 9, только Скавены

Мастера Клана Эшин используют оружие, называемое Плачущие Клинки, смертоносные мечи, в конструкцию которых включено небольшое количество камня искажения. Плачущие Клинки постоянно выделяют смертельный разъедающий яд.

Дистанция: Ближний бой

Сила: как у пользователя

Специальные правила: Пара, Отравленные, Парирование

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Пара (pair): Плачущие Клинки традиционно используются в паре – по одному в каждой руке. Воин, вооруженный Плачущими Клинками, получает дополнительную атаку.

Отравленные (venomous): Яд Плачущих Клинков, попадая в кровь жертвы, разрушает его органы и мышцы. Это оружие рассматривается как постоянно обработанное черным лотосом (смотри раздел «Снаряжение»). Никакие дополнительные яды не могут быть применены к Плачущим Клинкам.

Парирование (parry): Плачущие Клинки – мечи, и могут использоваться для парирования.

Герои

1 Адепт-Убийца (*Assassin Adept*)

Найм – 60 золотых крон

Властелин Ночи Клана Эшин послал Убийц собирать драгоценный вирдстоун. Успех означает много самок, богатство и лучшую должность в клане. О неудаче, с другой стороны, лучше не думать...

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	4	4	4	3	1	5	1	7

Оружие/Доспехи: Адепт-Убийца может быть снаряжен оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения скавенских Героев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Адепта-Убийцы может использовать его Лидерство во время тестов на Лидерство.

Идеальный Убийца (perfect killer): Адепт-Убийца всегда имеет дополнительный модификатор -1 к любой защите доспехом, которая берется при определении нанесённых им ран (и со стрелковым оружием, и с оружием для ближнего боя)

0-2 Черных Скавенов (*Black Skaven*)

Найм – 40 золотых крон

Черные Скавены – самые сильные бойцы Клана Эшин: черношерстные убийцы, натренированные в военном искусстве своего клана. В Мордхейме они преуспели в организации засад и убийствах человеческих существ.

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

Оружие/Доспехи: Черные Скавены могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения скавенских Героев.

0-1 Эшинский Колдун (*Eshin Sorcerer*)

Найм – 45 золотых крон

Колдуны клана Эшин – черные чародеи, изготавливающие магическое оружие Убийц. Хотя их сила и ничтожна по сравнению с Чародеями клана Скрир или могущественным Серым Пророком, их черное колдовство остается мощным.

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

Оружие/Доспехи: Эшинский Колдун Скавенов может быть снаряжен оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения скавенских Героев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Волшебник: Эшинский Колдун – волшебник и таким образом может использовать магию Рогатой Крысы, описанную в разделе «Магия».

0-2 Ночных Бегунов (*Night Runners*)

Найм – 20 золотых крон

Ночные Бегуны – молодые послушники Клана Эшин. Недавно посвященные в тайны клана, они восполняют недостаток в знаниях своими амбициями и энергией.

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

Оружие/Доспехи: Ночные Бегуны могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения скавенских Рядовых.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

Вредители (*Verminkin*)

Найм – 20 золотых крон

Вредители – рядовые крысы Клана Эшин. Сильнейшие из них посвящаются в тайны кланов и начинают обучение, чтобы стать Убийцами, наиболее страшными воинами отрядов Скавенов. Все рядовые крысы Клана Эшин мечтают о том чтобы однажды дорасти до статуса Убийцы.

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

Оружие/Доспехи: Вредители могут быть снаряжены оружием и доспехами, выбранными из списка снаряжения скавенских Рядовых.

Гигантские Крысы (*Giant rats*)

Найм – 15 золотых

Гигантские Крысы – создания извращенного гения Скавенов. Это мутантные чудовища размером с собаку. Они бьются рядом со Скавенами, подавляя любого противника своей численностью.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	2	0	3	3	1	4	1	4

Оружие/Доспехи: Нет. Гигантские крысы никогда не используют доспехи или оружие.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Свора (pack size): Вы можете набрать любое количество Гигантских Крыс.

Опыт: Гигантские Крысы - животные и никогда не получают опыт.

0-1 Крысоогр (*Rat Ogr*)

Найм – 210 золотых крон

Эти ужасные монстры чаще всего используются как телохранители важных Скавенов

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	3	3	5	5	3	4	3	4

Оружие/Доспехи: Клыки, когти и зверская сила! Крысоогры никогда не используют оружие или доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вызывает страх (cause fear): Огры настолько ужасны, что вызывают *страх*.

Глупый (stupidity): Крысоогр подвержен *глупости*, если не находится в радиусе 6" от скавенского Героя.

Опыт: Крысоогры никогда не получают опыт.

Большой (large): Крысоогр - Большая Цель (см. описание в правилах по стрельбе).

Кампании

Со всего Старого Света идут отряды в Город Проклятых. Они приходят от многих народов и по многим причинам, но, в конечном счете, все должны встретиться с опасностями сумрачных аллей и извилистых улиц Мордхейма.

Несмотря на то, что индивидуальные бои достаточно интересны сами по себе, изрядная часть возможностей Мордхейма заключается в развитии вашего отряда в силу, с которой нельзя не считаться. Кампания дает вашему отряду шанс получить опыт и новые навыки, также как и возможность нанять дополнительных воинов по мере увеличения своей славы и удачи.

Начало кампании

Чтобы начать кампанию, нужно по крайней мере два игрока, а желательнее три или более. Игроки могут иметь более одного отряда, но большинство предпочитает играть одним за раз, так как это позволяет целиком отдаваться раскраске, моделированию и игре любимым отрядом.

Вы можете начать кампанию сразу же, как только два игрока набрали свои отряды. Новые игроки могут присоединиться к кампании в любое время. Хотя новички будут иметь меньший опыт, они быстро приобретут новые умения. Сражения с другими, более сильными отрядами позволят им развиваться быстрее.

Игра в кампании

Для начала кампании, двое игроков выбирают один из сценариев битвы (смотри раздел «Сценарии»). В конце каждой игры игроки определяют, сколько опыта заработали их воины и сколько камней собрали перед возвращением в свои лагеря.

Опыт выражается очками Опыта, которые выжившие Герои и Рядовые получают каждую игру. Это описано ниже в разделе Опыт. Когда Герой или группа Рядовых набирают достаточное количество очков Опыта, они получают *продвижение*. Продвижение может улучшить характеристику воина, увеличивая его WS, BS, S и т.д., или он может получить специальные навыки, такие как *Могучий Удар* или *Акробат*.

После каждой игры воины собирают камни. Они записываются в игровом листе отряда, и позже могут быть проданы за золото, использованы для обмена и т.п. Вы сможете набрать больше воинов или докупить новое оружие у торговцев. Все это описывается ниже в разделах «Доход» и «Торговля».

Рейтинг отряда

Каждый отряд имеет *рейтинг отряда* – чем выше рейтинг, тем лучше отряд. Рейтинг отряда – это просто количество его воинов, умноженное на пять, плюс сумма их опыта.

Большие существа, такие как Крысоогры, стоят 20 очков плюс количество набранных ими очков Опыта.

Рейтинг отряда меняется каждую игру, так как выжившие воины зарабатывают дополнительный опыт, воины могут быть убиты, могут быть

добавлены новые и т.д. Надеемся, рейтинг вашего отряда будет идти вверх, отражая рост его мощи!

Действия после битвы

После завершения каждого боя, оба игрока отработывают следующие действия. Вы не обязаны отыгрывать все стадии сразу (постарайтесь закончить первые три сразу после битвы – дальнейшие закупки вы можете предпочесть сделать позже), но любые броски кубиков должны делаться в присутствии обоих игроков или третьей нейтральной стороны.

- 1. Повреждения.** В конце игры определите степень повреждений для каждой модели *вне игры*. См. «Серьезные Повреждения».
- 2. Распределение опыта.** Герои и группы Рядовых получают опыт за выживание в бою. См. разделы «Опыт» и «Сценарии».
- 3. Бросок по таблице Находок.** Смотри раздел «Доход».
- 4. Продажа вирдстоуна.** Это может быть сделано только раз за послеигровую фазу.
- 5. Проверка на доступность ветеранов.** Бросьте кубики, чтобы определить, сколько суммарного опыта будет у доступных для найма ветеранов. Вы не обязаны объявлять, что покупаете кого-либо.
- 6. Проверки на доступность и покупка редких предметов.** Сделайте броски на доступность всех необходимых редких предметов и заплатите за них. Эти предметы идут в казну отряда.
- 7. Проверка на доступность Действующих Лиц.** Если вы хотите нанять кого-либо.
- 8. Набор новых воинов и покупка обычного снаряжения.** Новые рекруты приходят в отряд только с бесплатным кинжалом, их можно снаряжать обычным оружием и доспехами. Это может делаться в любом порядке и даже несколько раз. Заметьте, что только что нанятые рекруты не могут покупать редкие предметы. Однако, они могут получать редкие предметы, если они появились в казне отряда в результате стадии 9.
- 9. Обмен снаряжением.** Воины отряда могут обмениваться снаряжением (получаемое снаряжение должно быть разрешено для данного воина).
- 10. Обновление рейтинга вашего отряда.** Теперь вы готовы к новым сражениям.

Роспуск отрядов

Вы можете распустить ваш старый отряд в конце любой игры и начать заново с новым. Все воины первого отряда, а также любое снаряжение и другие преимущества, которые они набрали, считаются утерянными. Вы также можете избавиться любых воинов в вашем отряде в любое время.

Смерть воина

Когда воин убит (Герой или Рядовой), все его оружие и снаряжение – утеряно. Это очень важно, уясните это с самого начала. Невозможно перераспределить оружие и снаряжение воина после его смерти.

Смерть командира

Если командир отряда повержен, Герой с наивысшим Лидерством берет командование на себя. Он получает способность «Лидер» (хотя должен продолжать использовать свой список доступных навыков) и может пользоваться списком Снаряжения, доступным командиру. Если имеется несколько Героев, претендующих на командование, главарём становится тот, у кого больше Опыта. Если количество Опыта также равно, бросьте кубик. Заметьте, что вы **не можете** нанять нового командира для своего отряда.

В случае смерти командира отряда Мертвых, принять отряд должен Некромант. Если отряд не имеет такого, чары, которые удерживают оставшихся мертвых вместе разрушаются, и отряд превращается в груды костей. Вы **можете** купить Вампира после следующей игры, после чего Некромант опускается на старое место (хочет он того или нет) и теряет способность «Лидер».

Если командир отряда Сестёр Зигмара, Одержимых или Карнавала Хаоса погибает, его последователь получает право обучаться магии вместо него. Новый командир может выбрать молитву или заклинание из доступного списка, вместо того чтобы бросать по таблице Продвижений, в следующий раз, когда он получит продвижение. После этого он считается волшебником или священником согласно правилам отряда и пользуется таблицей Продвижений как обычно.

Покупка нового снаряжения между битвами

Как описано в разделе «Торговля», воины могут покупать новое снаряжение и вооружение, используя казну отряда. Воины могут также меняться снаряжением между собой. Или же старое снаряжение может храниться и использоваться позже.

Оружие и доспехи, которые покупаются, передаются, или взяты со склада для вашего отряда, должны подходить воину, в соответствии с описанием снаряжения отряда. Записывайте в игровом листе все изменения снаряжения воина.

Серьезные повреждения

Во время боя, некоторые воины могут быть *выведены из игры* и убраны с поля битвы. На данном этапе не имеет значения, умер он, лишён сознания, ранен или просто изображает мертвого – по условиям игры он не может продолжать бой по любой из этих причин.

Когда вы играете в кампании, дальнейшая судьба воина *вне игры* имеет большое значение! Он может полностью прийти в себя и быть готовым к следующему бою, либо может получить серьезные ранения. В худшем случае, он может быть убит, или получить настолько тяжелую рану, что должен будет покинуть отряд.

Серьезные повреждения Рядовых рассматриваются не так, как полученные Героем (это отображает

большее значение потери Героя для вашего отряда). Определить степень повреждений Рядовых очень просто. Но чтобы узнать, что произошло с вашим Героем, вам придётся бросить кубики по приведённой ниже таблице. Таблица отображает все виды повреждений и случайных событий, которые могут ожидать воина. Помните, что только Герои *вне игры* должны бросать кубики по этой таблице.

РЯДОВЫЕ С СЕРЬЕЗНЫМИ ПОВРЕЖДЕНИЯМИ

Рядовые, которые находятся *вне игры* в конце битвы, вычеркиваются из листа отряда навсегда, если на D6 выпало 1-2. Они либо получили тяжелые увечья, либо умерли от ран, либо решили покинуть отряд. При результате 3-6 они могут сражаться в следующей битве как обычно.

ГЕРОИ С СЕРЬЕЗНЫМИ ПОВРЕЖДЕНИЯМИ

После битвы некоторые из ваших Героев могут оказаться *вне игры*. Перед следующей битвой вам нужно определить степень их повреждений.

Чтобы использовать таблицу Серьезных Повреждений, киньте два D6. Первый кубик представляет "десятки", а второй "единицы", то есть результат 1 и 5 значит 15, 3 и 6 – 36 и т.д. Этот тип броска далее упоминается как D66.

Таблица Серьезных повреждений Героев (бросьте D66)

11-15 МЁРТВ

Воин погиб, и его тело, покинутое в темных аллеях Мордхейма, никогда не будет найдено. Все оружие и снаряжение, которое у него было - утеряно. Вычеркните его из листа отряда.

16-21 МНОЖЕСТВЕННЫЕ РАНЕНИЯ

Воин не умер, но получил много ранений. Бросьте еще D6 раз по этой таблице. Перебросьте любые результаты "Мертв", "Захвачен" и дальнейшие "Множественные ранения".

22 РАНА НОГИ

Нога воина сломана. Отныне он получает штраф -1 к показателю Скорости.

23 РАНА РУКИ

Бросьте еще один кубик: 1 = Тяжелая рана руки. Рука должна быть ампутирована. Воин отныне может использовать только одноручное оружие. 2-6 = Легкая рана. Воин должен пропустить следующую игру.

24 СУМАСШЕСТВИЕ

Бросьте D6. При результате 1-3 воин отныне подвержен *глупости*; 4-6 - *бешенству* (смотри раздел «Психология»).

25 РАЗБИТАЯ НОГА

Бросьте еще раз: 1 = Воин больше не может бежать, но все еще может атаковать. 2-6 = Воин пропускает следующую битву.

26 РАНЕНИЕ В ГРУДЬ

Воин был тяжело ранен в грудь. Он поправился, но ослаблен ранением, и его Выносливость уменьшается на -1.

31 ОСЛЕП НА ОДИН ГЛАЗ

Воин выжил, но потерял один глаз. Определите на кубике, какой. Персонаж, который потерял глаз, уменьшает BS на -1. Если воин позже ослепнет на оставшийся глаз, он должен уйти из отряда.

32 СТАРАЯ РАНА

Воин выжил, но рана не дает ему сражаться, если в начале игры вы выбрасываете 1 на D6. Отныне вы должны бросать D6 в начале каждой игры.

33 НЕРВНОЕ СОСТОЯНИЕ

Нервы воина расшатаны. Его Инициатива навсегда уменьшается на -1.

34 ПОВРЕЖДЕНИЕ КИСТИ

Кисть руки воина сильно повреждена. Его WS навсегда уменьшается на -1.

35 ГЛУБОКАЯ РАНА

Воин страдает от серьезной раны и должен пропустить следующие D3 игры, пока выздоравливает. Во время выздоровления он не может делать вообще ничего.

36 ОГРАБЛЕН

Воину удалось спастись, но все его оружие, доспехи и снаряжение потеряны.

41-55 ПОЛНОСТЬЮ ЗДОРОВ

Воин просто потерял сознание от удара, либо получил легкое ранение, от которого полностью оправился.

56 ЖЕСТОКАЯ ВРАЖДА

Воин полностью оправился физически, но его психика изуродована пережитым. Отныне воин *ненавидит* следующих (бросьте D6):

D6 Результат

1-3 Того, кто нанес ранение. Если это был Рядовой, вместо него он ненавидит командира вражеского отряда.

4 Командира отряда, боец которого нанес ранение.

5 Весь отряд воина, нанесшего ранение.

6 Все отряды данного типа.

61 ЗАХВАЧЕН

Воин пришел в сознание и обнаружил себя в плену у другого отряда.

Он может быть выкуплен за цену, установленную захватившим, или обменян, если кто-либо из захватившего его отряда также попал в заложники.

Захваченный может быть продан в рабство по цене D6x5gc.

Мертвые могут убить его и получить нового Зомби.

Одержимые могут принести его в жертву. В этом случае Командир отряда получает +1 Опыт.

Воины, которых обменяли или выкупили, сохраняют все свое оружие, доспехи и снаряжение. Если захваченный продан, убит или превращен в Зомби, его оружие и т.д. остается у захвативших его.

62-63 ЗАКАЛИЛСЯ

Воин выжил и стал безразличен к ужасам Мордхейма. Отныне он не подвержен *страху*.

64 СТРАШНЫЕ ШРАМЫ

Отныне воин вызывает *страх*.

65 ПРОДАН НА АРЕНУ

Воин просыпается на печально знаменитой гладиаторской арене Гавани Головорезов, и должен сразиться с Гладиатором (Pit Fighter). Все правила по Гладиатору даны в разделе Наемные Мечи.

Бросьте кубик, чтобы определить, кто атакует, и проведите битву как обычно. Если воин проиграл, бросьте кубики, чтобы определить, умер ли он или получил ли повреждения (т.е. 11-35 на D66). Если он остался жив, его выкидывают с гладиаторской арены без доспехов и оружия, и он может присоединиться к своему отряду.

Если воин победил, он получает 50 gc, +2 Опыта и может присоединиться к своему отряду со всем оружием и снаряжением.

66 ВЫЖИЛ ВОПРЕКИ ВСЕМУ

Воин выживает и присоединяется к отряду. Он получает +1 Опыт.

Опыт

По мере того, как воины принимают участие в битвах, выжившие становятся более опытными и улучшают свои боевые навыки. Это отображается в кампаниях посредством очков Опыта.

Воины зарабатывают очки, когда принимают участие в битве. Когда воин набирает достаточно очков, он получает *продвижение*. Оно принимает форму увеличения показателей либо появления нового навыка. Воины, прожившие достаточно долго, могут стать величайшими Героями со многими навыками, которые они приобрели за время своей долгой и славной военной карьеры.

Когда вы нанимаете воинов, некоторые из них уже имеют опыт. В списках отрядов указано, какие воины с каким количеством очков Опыта начинают свой путь. Запишите их в лист отряда, зачеркнув нужное количество квадратиков. Никаких дополнительных *продвижений* этим опытом не зарабатывается. Это просто отражение того опыта, который воины успели получить до формирования отряда.

Получение опыта

Количество очков Опыта, которые заработал воин, зависит от сценария. Различные сценарии ставят различные цели и, следовательно, воины могут заработать опыт разными путями.

Дополнительные очки Опыта всегда начисляются на счёт воина после окончания битвы, хотя во время боя не помешает записывать, каких противников боец *вывел из игры*, так как обычно это отражается на полученном опыте.

Если вы просмотрите сценарии, вы заметите, что воины всегда получают +1 Опыт, если они выжили в бою. Они зарабатывают очко, даже если получили повреждения – и так до тех пор, пока они остаются в живых для новых сражений!

Раздел «Сценарии» указывает, сколько опыта можно получить в каждом сценарии.

Продвижения за опыт

Когда воин зарабатывает достаточное количество очков Опыта, он получает право сделать *бросок на Продвижение*. Игровой лист отряда показывает, сколько очков опыта Герой или группа Рядовых должны набрать перед следующим броском. Когда собранный опыт достигнет жирного квадрата, воин может сделать бросок на Продвижение. Бросок (или броски) должны быть сделаны сразу после игры, в которой получено продвижение, чтобы оба игрока могли видеть результат. Заметьте, что Рядовые получают опыт всей группой, и следовательно все воины одной группы получают одинаковое продвижение.

Аутсайдеры (underdogs)

Когда отряд бьется против вражеского отряда с превосходящим рейтингом, его воины зарабатывают дополнительные очки Опыта согласно приведённой ниже таблице. Чем выше рейтинг вражеского отряда, тем больше очков зарабатывает аутсайдер.

Разница в рейтингах отрядов	Бонус к Опыту
-----------------------------	---------------

0-50	Нет
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5

Броски на продвижение

Бросайте на Продвижение сразу после битвы, чтобы оба игрока могли видеть результат. Бросьте 2D6 и сверьтесь с соответствующей таблицей.

Герои

2D6	Результат
-----	-----------

2-5	Новый навык. Выберите одну из таблиц Навыков, доступных герою, и возьмите любой навык. Если это волшебник, вместо навыка он может случайным образом выбрать новое заклинание. Смотри раздел «Магия».
6	Рост Характеристики. Еще раз бросьте кубик: 1-3 = +1 Сила; 4-6 = +1 Атака.
7	Рост Характеристики. Выберите либо +1 WS либо +1 BS.
8	Рост Характеристики. Еще раз бросьте кубик: 1-3 = +1 Находчивость; 4-6 = +1 Руководство.
9	Рост Характеристики. Еще раз бросьте кубик: 1-3 = +1 Рана; 4-6 = +1 Выносливость.
10-12	Новый навык. Выберите одну из таблиц Навыков, доступных герою, и возьмите любой навык. Если это волшебник, вместо навыка он может случайным образом выбрать новое заклинание. Смотри раздел «Магия».

Рядовые

Рядовые не могут добавить больше, чем +1 очко к любой из их начальных характеристик. Если по кубуку выпадает увеличение характеристики, которая уже была увеличена (или достигла расового максимума), бросайте кубик заново до тех пор, пока не выпадет неувеличенная характеристика. Все воины группы получают одинаковое продвижение.

2D6	Результат
-----	-----------

2-4	Продвижение. +1 Инициатива
5	Продвижение. +1 Сила
6-7	Продвижение. Выберите либо +1 WS, либо +1 BS.
8	Продвижение. +1 Атака.
9	Продвижение. +1 Лидерство.
10-12	У парня талант. Одна из моделей группы становится Героем. Если у вас уже

максимальное количество Героев, бросьте еще раз. Новый Герой остается того же вида, какого был в Рядовых (например, Гуль остается Гулем), начинает с тем же опытом, что имел Рядовым, и сохраняет все заработанные продвижения на характеристики. Вы можете выбрать два списка навыков, доступных для Героев вашего отряда. Это – списки, из которых сможет выбирать ваш новый герой при получении новых навыков. Он может немедленно сделать один бросок по таблице Продвижений Героев. Если в группе остались ещё рядовые, они должны сделать ещё один бросок на Продвижение, перебрасывая результат 10-12.

Новые навыки

Есть несколько типов навыков, и для каждого существует отдельный список. Вы не можете дважды выбрать один и тот же навык для того же воина. Навыки, которые может иметь Герой, ограничены его принадлежностью к отряду и его типом.

Чтобы выбрать новый навык для Героя, определитесь, какой из доступных типов навыков вам нужен, а затем выберите, какой навык будет изучен.

Рост Характеристик

Характеристики воинов не могут быть увеличены свыше максимальных пределов, указанных в следующих профилях. Если значение характеристики максимально, выберите другой вариант или бросьте ещё раз, если вы можете увеличить только одну характеристику. Если обе достигли расового максимума, вы можете увеличить любую другую (не достигшую расового максимума) на +1. Заметьте, что для некоторых рас это единственный способ получить максимальную Скорость. Помните, что Рядовые могут увеличить любую характеристику только на +1.

ЛЮДИ (Охотники на Вейд, Флагелланты, Наемники, Отребье, Странствующие рыцари, Волшебники, Гладиаторы, Магистры, Темные души, Мутанты, Братья, Воинствующие Священники, Фанатики, Сестры Зигмара и т.д.)

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Человек	4	6	6	4	4	3	6	4	9

ЭЛЬФ (Наемный Меч Эльф-Скиталец)

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Эльф	5	7	7	4	4	3	9	4	10

ГНОМ (Наемный Меч Убийца Троллей)

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гном	3	7	6	4	5	3	5	4	10

ОГР (Наемный Меч Огр-Телохранитель)

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огр	6	6	5	5	5	5	6	5	9

ХАЛФЛИНГ (Наемный Меч Халфлинг-Разведчик)

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
---------	---	----	----	---	---	---	---	---	----

Халфлинг	4	5	7	3	3	3	9	4	10
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

БИСТМЕН

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гор	4	7	6	4	5	4	6	4	9

ОДЕРЖИМЫЙ

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Одержимый	6	8	0	6	6	4	7	5	10

ВАМПИР

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вампир	6	8	6	7	6	4	9	4	10

СКАВЕН

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Скавен	6	6	6	4	4	3	7	4	7

ГУЛЬ

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гуль	5	5	2	4	5	3	5	5	7

Списки навыков

Список навыков используется для выбора умений, заработанных в результате продвижения. Ваш воин ограничен в выборе заданным набором доступных списков, который зависит от того, из какого он отряда и к какому типу относится. Каждое описание отряда содержит таблицу навыков, которые доступны Героям из этого отряда.

Все отряды имеют свои слабые и сильные стороны, которые выражаются в доступности определённых навыков. Например, Одержимые отлично бьются и очень сильны, но не склонны к академическим знаниям.

Некоторые отряды также имеют доступ к собственным спискам Навыков, что всегда явно отражено в описании отряда.

Боевые навыки

Удар на поражение (Strike to Injure). Воин наносит удары с ужасающей точностью. Прибавляйте +1 ко всем броскам на повреждения, причиненные моделью в рукопашном бою.

Мастер боя (Combat Master). Воин может взять на себя сразу несколько противников. Если он сражается более чем с одним врагом одновременно, он получает дополнительную Атаку в каждую рукопашную фазу, до тех пор, пока он сражается с более чем одной моделью. Кроме того, воин свободен от всех тестов «Совсем Один».

Тренировки с оружием (Weapons Training). Воин с этим навыком освоил искусство применения многих видов оружия. Он может сражаться любым орудием ближнего боя, какое попадёт ему в руки, а не только с тем, что указано как доступное в списках его отряда.

Стальная сеть (Web of Steel). Немногие могут сравниться с мастерством этого воина. Он размахивает оружием с нечеловеческой лёгкостью, воздвигая вокруг себя стальную сеть. Модель получает в ближнем бою +1 ко всем броскам по таблице Критических Ударов.

Опытный мечник (Expert Swordsman). Этот воин в совершенстве овладел искусством меча. Он может перебросить все неудачные атаки, если он использует меч в рукопашную фазу хода, во время которого он атакует. Заметьте, что это применимо только к обычным мечам и плачущим клинкам, но не к двуручным мечам и другому оружию.

Шаг в сторону (Step Aside). Воин имеет природный дар избегать повреждений. Каждый раз, когда он получает рану в ближнем бою, он может сделать дополнительный бросок 5+ на защиту. Эта защита никогда не модифицируется и берется после всех других защит доспехами.

Стрелковые навыки

Быстрый выстрел (Quick Shot). Воин может стрелять дважды за ход из лука или арбалета (но не карманного арбалета).

Пистолеро (Pistolier). Воин – эксперт во всех видах пистолетов. Если он снаряжен парой пистолетов любого типа или парой карманных арбалетов, он может стрелять дважды в фазу стрельбы (хотя обычные правила по перезарядке сохраняются). Если у него один пистолет, он может стрелять и перезарядать его в один и тот же ход.

Орлиный глаз (Eagle Eyes). Воин обладает исключительно острым зрением. Он прибавляет +6" к дальности любого стрелкового оружия, которое использует.

Эксперт по оружию (Weapons Expert). Воин обучен использовать всё самое необычное оружие, какое только есть в мире. Он может использовать любое стрелковое оружие, какое попадёт ему в руки, а не только то, что указано как доступное в списках его отряда.

Шустрый (Nimble). Воин может передвигаться и стрелять из оружия, из которого обычно можно стрелять, только если стрелок стоял на месте. Этот навык не может быть использован в комбинации с навыком Быстрый Выстрел.

Ловкий стрелок (Trick Shooter). Воин может стрелять сквозь узкие просветы, без ущерба для точности. Он игнорирует все модификаторы за укрытие при стрельбе из стрелкового оружия.

Охотник (Hunter). Воин – мастер в перезарядке оружия. Он может стрелять каждый ход из мушкета или Хочландской винтовки.

Метатель ножей (Knife-Fighter). Воин – непревзойденный мастер в метании ножей и звездочек. Он способен бросить до трёх подобных снарядов за свою фазу стрельбы и может распределить свои броски между любыми целями. Это умение не может комбинироваться с Быстрым Выстрелом.

Навыки Знаний

Язык Битвы (Battle Tongue). Этот навык может быть выбран только командиром. Командир натаскал свой отряд подчиняться коротким отрывистым приказам. Это увеличивает дальность действия его Лидерства на 6". Командир Мертвых не может использовать это умение.

Колдовство (Sorcery). Этот навык могут выбрать только Герои, способные читать заклинания. Воин с этим умением получает +1 ко всем броскам на определение успешности произнесения заклинания. Сестры Зигмара и Воинствующие Священники не могут использовать этот навык.

Зналок улицы (Streetwise). Воин с этим навыком имеет хорошие контакты и знает, где можно купить редкие вещи. Он может прибавить +2 к броску на определение шансов найти такие предметы (смотри раздел «Торговля»).

Торговля (Haggle). Воин знает все хитрости торговли и заключения сделок. Он может вычестить 2D6 золотых крон (до минимума в 1 крону) из цены одного предмета один раз за время между двумя играми.

Тайные знания (Arcane Lore). Охотники на Веды, Сестры Зигмара и Воинствующие Священники не могут брать этот навык. Любой воин с этим навыком может выучить Низшую Магию, если у него есть Книга магии.

Охотник на Вирдстоун (Wyrdstone Hunter). Воин имеет звериный нюх на осколки вирдстоуна. Если Герой с этим умением обыскивает руины во время фазы разработки, вы можете перебросить один кубик во время броска по таблице Разработки. Вы должны принять второй результат.

Боевой Маг (Warrior Wizard). Этот навык могут выбирать только заклинатели. Сила разума волшебника позволяет ему носить доспехи и в то же время читать заклинания.

Навыки Силы

Мощный удар (Mighty Blow). Воин знает, как использовать свою силу с максимальной пользой и имеет бонус к Силе +1 в ближнем бою (исключая выстрелы пистолетов). Поскольку его Сила используется в показателях оружия ближнего боя, бонус распространяется на все виды такого оружия.

Гладиатор (Pit Fighter). Воин изучил хитрости поединков в закрытом пространстве, сражаясь в качестве гладиатора на смертоносных аренах Империи. Он эксперт в боях в замкнутых пространствах и получает +1 к WS и +1 Атаку, если сражается внутри зданий или руин. Советуем до игры условиться, какие части вашей коллекции ландшафтов считаются полноценными зданиями.

Стойкий (Resilient). Воин покрыт боевыми шрамами. Вычитайте -1 Силы из всех ударов, попавших в него в ближнем бою. Это не отражается на модификаторах защиты доспехами.

Грозный (Fearsome). Репутация и физическая сила бойца такова, что он вызывает *страх* у моделей противника.

Силач (Strongman). Воин способен на великие подвиги в области тяжёлой атлетики. Используя двуручное оружие, он не обязан *бить последним*. Определяйте очерёдность его ударов тем же порядком, что и для одноручного оружия.

Непреодолимая атака (Unstoppable Charge). Воина практически невозможно остановить во время атаки. Он получает +1 WS, когда атакует.

Навыки Скорости

Скачок (Leap). Воин может прыгать на D6" во время фазы передвижения в дополнение к его обычному передвижению. Он может идти и прыгать, бежать и прыгать, атаковать и прыгать, но прыгнуть он может только раз за ход.

В прыжке воин может без штрафов перескакивать через модели ростом с человека, включая врагов, и препятствия 1" высотой.

Скачок может быть использован и для перепрыгивания через расщелины, но в этом случае вы должны вначале объявить прыжок, а затем бросать кубик на его дальность. Если воин не сумел покрыть всё расстояние, он падает в расщелину (см. раздел «Падение»).

Спринтер (Sprint). Воин может утроить свою Скорость во время бега или атаки, вместо обычного удвоения.

Акробат (Acrobat). Воин удивительно гибок и подвижен. Он может прыгать и падать с высоты до 12" без какого либо ущерба, если прошел один тест на Инициативу, и может перебросить неудавшийся бросок на Атаку в прыжке. Атаковать в прыжке по-прежнему можно только с высоты до 6".

Молниеносные рефлексy (Lighting Reflexes). Если воин атакован, в этот ход он *бьёт первым* против атакующих. Поскольку атакующие обычно также *бьют первыми* благодаря атаке, порядок атак между атакующими и воином с этим навыком определяется сравнением Инициативы.

Подскок (Jump Up). Воин может мгновенно вскочить, если *сбит с ног*. Воин может игнорировать

результат *сбит с ног* во время тестов на повреждения, если этот результат не получен в результате успешного применения шлема или правила «не чувствует боли».

Верткость (Dodge). Воин с этим навыком ловок и проворен как ртуть. Он может избежать любых попаданий из стрелкового оружия, выкинув 5+ на D6. Заметьте, что бросок на Верткость производится сразу после успешного попадания, перед броском на пробивание и перед применением эффекта других навыков и снаряжения (такого как Талисман удачи).

Лазанье по отвесным поверхностям (Scale Sheer Surfaces). Воин с этим умением может с лёгкостью лазить на самые высокие стены и заборы. Он может залезать на высоту, равную его удвоенной Скорости, и при этом не должен делать тест на Инициативу.

Начало игры

Процедура перед битвой

Хотя вы можете просто договориться со своим противником, какой сценарий вы сегодня будете играть, большинство игроков предпочитает выбрать сценарий случайным образом. Чтобы сделать это, используйте следующую процедуру.

1. Игрок с самым низким рейтингом отряда бросает кубики по таблице Сценариев, чтобы выбрать сценарий игры. В сценариях, где есть атакующий и защищающийся, тот же игрок может выбрать, за кого он играет.
2. Бросьте кубики для воинов со старыми боевыми ранами, чтобы определить, могут ли они принимать участие в игре.
3. Расставьте ландшафт и отряды в соответствии с правилами для выбранного сценария. Чем больше зданий, тем лучше, так что вам лучше использовать все декорации, какие есть.

Таблица сценариев

2D6	Результат
2	Игрок с наименьшим рейтингом может выбрать сценарий.
3	Сценарий 5: Уличная драка
4	Сценарий 7: Спрятанные сокровища
5	Сценарий 3: Охота за камнями
6	Сценарий 8: Захват
7	Сценарий 2: Стычка
8	Сценарий 4: Прорыв
9	Сценарий 9: Неожиданная атака
10	Сценарий 6: Случайная встреча
11	Сценарий 1: Защита добычи
12	Игрок с наименьшим рейтингом может выбрать сценарий.

Сценарий 1: Защита добычи

Нередко отряд находит здание с грудой вирдстоуна или других сокровищ только для того, чтобы быть атакованным отрядом-соперником. Это обычно ведет к конфликту, ибо вряд ли любая из сторон откажется от богатства просто так.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м). Первое здание размещается в центре стола, цель сценария - получить контроль над этим зданием.

Отряды

Отряд с наименьшим количеством воинов автоматически становится защитником. Если отряды одинаковы - бросьте кубик.

Защитник расставляется первым внутри или в 6" от целевого здания. Атакующий отряд размещается в 6" от любого края стола. При желании вы можете разбить отряд, чтобы ввести его с нескольких краёв стола.

Начало игры

Атакующий ходит первый.

Конец игры

Если в конце хода защитника атакующий имеет больше стоящих на ногах фигур в 6" от целевого здания, чем защитник - атакующий выиграл. Игра также заканчивается, если один из отрядов не прошел тест на Разгром.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую *вывел из игры*.

Вирдстоун

Один обломок вирдстоуна достаётся каждому Герою любого из отрядов, который находится внутри целевого здания в конце игры (максимум - три обломка на отряд).

Сценарий 2: Стычка

В обширном нагромождении руин Морджейма всегда есть опасность нарваться на соперничающий отряд. Случается, что две группы расходятся без драки, но гораздо чаще такая встреча заканчивается жестокой битвой среди руин. Если отряд сможет прогнать своих соперников, он получит большую территорию для своей охоты за вирдстоуном.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем

размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Отряды

Каждый игрок кидает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым. Затем первый игрок выбирает край стола и выставляет своих воинов не далее 8" от этого края. Далее, его противник выставляет своих воинов не далее 8" от противоположного края.

Начало игры

Оба игрока бросают D6. Игрок, выкинувший больший результат, ходит первым.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бегущий отряд проиграл, а его противник выиграл.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую *вывел из игры*.

Сценарий 3: Охота за камнями

Бесчисленные обломки бесценного вирдстоуна разбросаны всюду в руинах Мордхейма. Часто случается так, что два отряда встречаются в одном районе, и только битва может решить, кому достанутся трофеи.

В этом сценарии отряды сталкиваются друг с другом во время разграбления разрушенного склада, хранилища, храма или подобного потенциально богатого здания.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Специальные правила

После расстановки ландшафта, положите на стол несколько маркеров вирдстоуна, чтобы обозначить местонахождение осколков. В сумме должно быть D3+1 маркеров.

Игроки размещают маркеры по очереди. Бросьте D6, чтобы определить, кто начинает. Маркеры должны быть расположены не ближе 10" от краев стола и по крайней мере в 6" друг от друга. Имейте в виду, что маркеры расставляются перед определением краёв, на которых выставляются игроки, так что разумно будет поместить их в центре. Воины могут подбирать маркеры, просто передвигаясь в соприкосновение с ними. Воин может нести любое количество камней без штрафов. Воины не могут передавать камни другим воинам. Если воин, несущий камень, *выведен из игры*, положите маркер на стол в том месте, где он пал.

Отряды

Каждый игрок кидает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым. Затем первый игрок выбирает край стола и выставляет своих воинов не далее 8" от этого края. Далее, его противник выставляет своих воинов не далее 8" от противоположного края.

Начало игры

Оба игрока бросают D6. Игрок, выкинувший больший результат, ходит первым.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бегущий отряд проиграл, а его противник выиграл.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за маркер вирдстоуна. Если Герой или Рядовой в конце битвы имеет при себе маркер вирдстоуна, он получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую *вывел из игры*.

Вирдстоун

Ваши воины получают по одному осколку вирдстоуна за каждый маркер, который находится в их руках в конце игры.

Сценарий 4: Прорыв

Когда начинают ходить слухи о больших залежах вирдстоуна, отряды снаряжают экспедиции на раскопки богатств. Однако, их соперники часто подстерегают их, жаждая получить камни самостоятельно.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Отряды

Каждый игрок кидает кубик. Тот, кто выбросил больше, решает, на каком краю выставляется атакующий.

Атакующий выставляет своих воинов первым, не дальше 8" от своего края. Защитник может выбрать любую позицию на столе, соблюдая расстояние 14" до любой из моделей атакующего.

Начало игры

Атакующий ходит первым.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бегущий отряд проиграл, а его противник выиграл.

Если 2 или более стоящих на ногах фигуры атакующего находятся не далее 2" от края стола защитника, они прорвались и атакующий выиграл игру.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую *вывел из игры*.

+1 за прорыв. Воин получает +1 Опыт за прорыв вражеской обороны. Если это Рядовой – опыт получает вся группа.

Сценарий 5: Уличная драка

Нередко два отряда сталкиваются лицом к лицу на узких улицах Мордхейма. Иногда они расходятся без инцидентов, но чаще встреча превращается в кровавую бойню.

Ландшафт

Расставьте все здания в одну улицу, без промежутков между зданиями с каждой стороны. Позади зданий находятся непроходимые руины, хотя входить в сами здания разрешено. Единственный выход из ситуации – пройти улицу до конца. Улица может быть сколь угодно извилистой, но достаточно широкой для сражения, хотя возможно некоторое количество узких мест. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Расстановка

Каждый игрок кидает кубик. Тот, кто выбросил больше, выбирает, кто выставляется первым. Отряды расставляются в 6" от края стола на противоположных концах улицы.

Специальные правила

Отряды не могут отступить по улице и покинуть поле битвы через тот же край стола, с которого они входили.

Начало игры

Бросьте D6, чтобы определить, кто ходит первым.

Конец игры

Игра закончена, когда один из отрядов вывел всех своих воинов через противоположный конец улицы. Этот отряд считается победившим.

Игра также заканчивается, если один из отрядов не прошел тест на Разгром и таким образом проиграл.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую *вывел из игры*.

+1 за побег. Первый Герой с любой стороны (но не с обеих!), добравшийся до противоположного края стола, получает +1 Опыт.

Сценарий 6: Случайная встреча

Оба отряда завершили свои дневные поиски и находятся на пути к своему лагерю, когда неожиданно нарываются друг на друга. Ни одна из сторон не ожидала боя, и преимущество будет у того, кто ориентируется быстрее.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем

размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Расстановка

1. Каждый игрок бросает D6. Тот, кто выбросил больше, может выбрать – расставляться первым или вторым.
2. Первый игрок расставляет свой отряд в зоне А, как показано ниже. Он может выбрать, какую четверть стола именовать зоной А.

3. Второй отряд затем может быть выставлен в зоне В, но ни одна модель не может быть выставлена ближе 14" от вражеской модели.

A	
	B

Начало игры

Каждый игрок бросает D6 и прибавляет к результату базовую Инициативу своего командира. Игрок, получивший больший результат, ходит первым.

Специальные правила

Каждый отряд в начале игры несет D3 осколков камня. Запишите, сколько камней несет каждый отряд.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бежавший отряд – проигравший.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую *вывел из игры*.

Вирдстоун

Оба отряда получают все камни, которые они несли в начале битвы, минус количество Героев, которые оказались *вне игры* во время боя – до нуля. Кроме того, они получают дополнительный камень за каждого вражеского Героя, которого *вывели из игры*, до максимума в количество камней, которое несли вражеский отряд в начале битвы.

Сценарий 7: Спрятанные сокровища

Ходят слухи, что одно из разрушенных зданий скрывает тайный подвал, в котором спрятан сундук с сокровищами. Два противостоящих отряда прослышали о сундуке и теперь исследуют квартал. Кто знает, что им суждено найти?

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Расстановка

Оба игрока бросают D6. Игрок, выкинувший больше, выбирает, кто расставляется первым. Этот отряд выставляется в районе 8" от любого края стола. Его противник выставляется в 8" от противоположного края.

Специальные правила

Все воины (но не животные!) приблизительно представляют, что они ищут, и будут проверять здания в поисках сокровищ. Каждый раз, когда воин заходит в здание, еще не проверенное ни одной из сторон, бросьте 2D6. При результате 12, он нашел сокровища. Здания в зонах расстановки отрядов не обыскиваются (считается, что они уже тщательно осмотрены), и каждое здание осматривается только один раз.

Если для осмотра осталось только одно здание, а 12 не разу не выпало, считается, что сокровища там. После того, как сундук с сокровищами найден, воин должен утащить его в безопасное место через свой край стола. Скорость воина, несущего сундук, уменьшается вдвое. Две и более моделей могут нести сундук без штрафа. Вы можете использовать модель сундука для его отображения в игре. Если несущий *выведен из игры*, поставьте сундук на то место, где он упал. Любая модель человеческого роста может поднять его, передвинувшись в касание с ним.

Тот, кто заполучил сундук, может кинуть кубик по следующей таблице, чтобы определить его содержимое. Заметьте: вам нужно бросить на каждую вещь отдельно, кроме золотых крон, которые всегда автоматически присутствуют. Например, бросьте, чтобы узнать, нашли ли вы вирдстоун – вам нужно выкинуть 5+, чтобы найти его. Затем бросьте, чтобы узнать, нашли ли вы доспехи и т.д. Это может сделать сундук очень ценным приобретением – правда, может случиться и так, что ваш отряд рисковал жизнью из-за трех золотых крон!

Предмет	Необходимый результат на D6
---------	-----------------------------

3D6 gc	Автоматически
D3 куски вирдстоуна	5+
Комплект легких доспехов	4+
Меч	4+
D3 драгоценных камней стоимостью 10 gc каждый	5+

Начало игры

Бросьте D6. Начинает тот, кто выбросил больше.

Конец игры

Когда один из отрядов утащил сундук в безопасное место, либо, если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. В последнем случае сундук достаётся победителю.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую *вывел из игры*.

+2 нашедшему сундук. Если Герой нашел сокровища, он зарабатывает +2 Опыта.

Сценарий 8: Захват

Этот сценарий разворачивается в той части Мордхейма, где здания ломятся от осколков вирдстоуна и других богатств. Если вам удастся захватить и удержать такое здание, ваш отряд соберёт богатый урожай. К несчастью, ваш противник строит сходные планы.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Отряды

Оба игрока бросают D6. Игрок, выкинувший больше, выбирает, кто расставляется первым. Этот отряд выставляется в районе 8" от любого края стола. Его противник выставляется в 8" от противоположного края.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6. Игрок, выкинувший больше, ходит первым.

Специальные правила

Цель – захватить D3+2 зданий на столе. Пометьте эти здания, начиная с ближайшего к центру стола, далее – ближайший к нему и т.д. Здание занято, если по крайней мере одна стоящая фигурка находится внутри, а вражеских моделей внутри нет.

Конец игры

В этом сценарии тесты на Разгром не проводятся. Игра длится максимум 8 ходов. Если один из отрядов бежит добровольно – игра заканчивается и победивший отряд занимает все здания.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир отряда, который контролирует большее число зданий к концу битвы, получает +1 Опыт.

Если оба отряда заняли одинаковое количество зданий, битва считается оконченной вничью, и ни один из командиров не получает бонус.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую *вывел из игры*.

Сценарий 9: Неожиданная атака

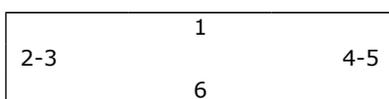
Один из отрядов занимался поисками в руинах Мордхейма, когда был атакован вражеским отрядом. Защищающиеся сильно рассредоточены и должны быстро построить оборону, чтобы защититься от атакующих.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то разрушенное здание, башня или другой подобный предмет. Мы советуем размещать ландшафт на пространстве примерно 4' x 4' (1,2м x 1,2м).

Расстановка

1. Защищающийся бросает D6 в любом порядке для каждого Героя и группы Рядовых. На 1-3 они где-то в руинах и включатся позже как подкрепления. На 4-6 они расставляются в начале игры. Заметьте, что хотя бы один Герой или группа Рядовых должны присутствовать в начале игры. Если все время выпадало 1-3, последний Герой или группа Рядовых автоматически выставляется в начале.
2. Защищающийся расставляет доступных Героев и Рядовых на столе. Ни одна модель не может находиться ближе 8" от другой, так как отряд разбросан в руинах в поисках богатств. Ни одна модель не может быть поставлена ближе 8" к краю стола.
3. Атакующий выставляет весь отряд в районе 8" от случайно определенного края стола, как показано ниже. Он может выбрать, какой край стола считать 1-м, до броска на расстановку.



Начало игры

Первым ходит атакующий.

Специальные правила

Защитник в начале своего второго и последующих ходов может бросить D6 для каждого своего Героя и группы Рядовых, которые ещё не на столе. На 4+ они появляются в фазу передвижения со случайного края стола, определенного по упомянутой схеме. Все подкрепления этого хода появляются с одного края и могут в этот же ход атаковать.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бегущий отряд проиграл.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую *вывел из игры*.

Доход

В конце каждой битвы, отряд может кинуть кубики по таблице Находок. Это делается сразу после окончания игры, чтобы оба игрока могли видеть результаты. Как видно из таблицы, отряд, который только начал свой путь, имеет мало шансов обнаружить не исследованные ранее места в Мордхейме. Тем не менее, со временем отряд будет делать всё больше открытий благодаря улучшенному снаряжению и набранным навыкам.

Бросайте D6 для каждого Героя в отряде, который выжил и не оказался *вне игры* в этой битве. Это отражает труды отряда по откапыванию вирдстоуна. Для Героев *вне игры* кубики не бросаются, так как они отправляются восстанавливать свои силы в лагерь. Например, если ваш отряд включает четырех Героев, и все они выжили в последней битве, вы можете бросить четыре кубика. Если вы к тому же выиграли последнюю битву, вы можете бросить один дополнительный кубик. Сложите результаты и проверьте по таблице Разработки, сколько осколков вирдстоуна нашел ваш отряд.

Для Рядовых кубики не бросаются. Это не значит, что они не обыскивают руины, скорее отображает роль Героев в координации поисковых отрядов. К тому же, некоторые Рядовые, такие как Боевые Псы или Зомби, по понятным причинам не очень полезны в поисках камней.

Одинаковые результаты на кубиках

Кроме вирдстоуна, отряд может обнаружить необычные места или наткнуться на жителей разрушенного города. Если во время поиска вы выбросили два или более одинаковых числа, вы нашли необычное здание или столкнулись с чем-то неординарным. Найдите результат по таблице Находок; детальные описания даны далее.

Например, вы можете выбросить две 3-ки или три 5-ки, и в этом случае должны обратиться к таблице. Возьмите результат, выпавший на наибольшем количестве кубиков, если у вас их несколько. То есть, если вы выкинули две 3-ки и три 5-ки, по таблице ищите только три 5-ки. Если у вас два дубля, берется большее число. То есть, при результате с двумя 1-цами и двумя 3-ками, берется две 3-ки.

Все деньги и трофеи, найденные вами в этих приключениях, добавляются напрямую в казну отряда. Любые осколки вирдстоуна могут быть проданы как обычно.

Процедура разработки

1. Бросьте 1D6 для каждого Героя, который выжил в битве, плюс один дополнительный кубик, если вы выиграли, плюс любое количество дополнительных кубиков, позволенное вашими умениями или снаряжением. Тем не менее, максимальное количество кубиков в результате не должно превышать шести, даже если для этого есть возможность.
2. Некоторые навыки или снаряжение (например, Карта Мордхейма) могут дать возможность перебросить один или несколько кубиков. Если ваш отряд включает Эльфа-Странника,

вы можете модифицировать результат одного кубика на +1 или -1.

3. Если вы выбросили дубли и т.д., вы обнаружили необычное место в Мордхейме. Проверьте по таблице Находок, что вы нашли. Обратитесь к соответствующим данным, приведенным далее, и следуйте указанным инструкциям.
4. Сложите результаты на кубиках и сверьтесь по таблице, сколько обломков вирдстоуна вы нашли. Запишите количество камней в ведомость отряда.

КОЛИЧЕСТВО НАЙДЕННЫХ ОСКОЛКОВ

Результат броска	Найденные осколки
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

Пример: Вольные Лезвия, наёмный отряд Рейкланда, только что выиграли битву. Три из их Героев выжили, а в предыдущей битве отряд обнаружил Вход в Катакомбы. Это означает, что отряд может бросить четыре кубика и перебросить один из них. Игрок выбросил 5, 5, 1 и 3. Затем он перебросил единицу и получил 4. Его отряд также включает Эльфа-Странника, поэтому он имеет право модифицировать один из результатов на +1/-1. Игрок принимает решение модифицировать 4 в 5, что даёт ему в результате 5, 5, 5 и 3. Это означает, что отряд нашёл четыре обломка вирдстоуна (5 + 5 + 5 + 3 = 18, что согласно таблице даёт 18 камней) и три 5-ки, что согласно таблице Находок означает «Рынок».

Таблица Находок

Два одинаковых

- 1 1..... Колодец
- 2 2..... Магазин
- 3 3..... Труп
- 4 4..... Бродяга
- 5 5..... Перевернутая Повозка
- 6 6..... Разрушенные Лачуги

Три одинаковых

- 1 1 1..... Таверна
- 2 2 2..... Кузня
- 3 3 3..... Пленники
- 4 4 4..... Мастерская Лучника
- 5 5 5..... Рынок
- 6 6 6..... Возвращение Долга

Четыре одинаковых

- 1 1 1 1..... Оружейная
- 2 2 2 2..... Храм
- 3 3 3 3..... Ратуша
- 4 4 4 4..... Мастерская Доспехов
- 5 5 5 5..... Кладбище
- 6 6 6 6..... Катакомбы

Пять одинаковых

- 1 1 1 1 1..... Дом Ростовщика
- 2 2 2 2 2..... Лаборатория Алхимика
- 3 3 3 3 3..... Ювелир
- 4 4 4 4 4..... Дом Торговца
- 5 5 5 5 5..... Разгромленное здание
- 6 6 6 6 6..... Вход в катакомбы

Шесть одинаковых

- 1 1 1 1 1 1..... Дыра
- 2 2 2 2 2 2..... Спрятанные Сокровища
- 3 3 3 3 3 3..... Кузница Гномов
- 4 4 4 4 4 4..... Порубленный отряд
- 5 5 5 5 5 5..... Боевая Арена
- 6 6 6 6 6 6..... Вилла Аристократа

Два одинаковых

(1 1) Колодец

Общественные колодцы, которых было несколько в Мордхейме, покрывались крышами, возвышавшихся на столбах, и украшались резьбой и фонтанами. Город гордился своей водной системой. К сожалению, как и все остальные колодцы, этот в ужасном состоянии и без сомнения отравлен вирдстоуном.

Выберите одного из Героев и бросьте D6. Если результат меньше или равен его Выносливости, он нашел один осколок вирдстоуна на дне колодца. Если тест не пройден, Герой глотнул ядовитой воды и должен пропустить следующую игру из-за болезни.

(2 2) Магазин

Магазин Торговой Лиги был полностью разграблен. Но здесь всё ещё остались товары, разбросанные по большому залу, перемешанные с мусором на полу. Некоторые могут пригодиться – к примеру, чугушки, сковородки и рулоны ценной ткани. Вокруг разбросано множество мелких безделушек, более не нужных в опустошенном городе с несколькими жителями.

После тщательного осмотра вы нашли несколько трофеев общей стоимостью D6 гс. Если вы выбрали 1, вы вдобавок находите Талисман удачи (смотри раздел «Снаряжение»).

(3 3) Труп

Вы обнаружили еще не остывшее тело. Сломанный кинжал торчит из его спины. Странно, но труп не ограблен.

Бросьте D6, чтобы узнать, что вы нашли:

D6	Результат
1-2	D6 гс
3	Кинжал
4	Топор
5	Меч
6	Легкие Доспехи

(4 4) Бродяга

Ваш отряд столкнулся с одним из выживших жителей Мордхейма, который потерял как имущество, так и свой рассудок.

Отряд Скавенов может продать бродягу агентам Клана Эшин (которые используют его как еду или раба) и получить 2D6 гс.

Отряд Одержимых может принести несчастного в жертву во славу богов Хаоса. Командир получит +1 Опыт.

Мертвые могут убить его и получить бесплатного Зомби.

Любой другой отряд может допросить его и получить знания о городе. Во время следующего броска по таблице Разработки вы можете бросить одним дополнительным кубиком, а затем убрать любой из кубиков. Например, если у вас три Героя, бросьте четыре кубика и возьмите любые три.

(5 5) Перевернутая Повозка

В полуразрушенных воротах застрял перевернутый фургон – крытая повозка, в каких вельможи путешествуют из города в загородные владения. Что он делает здесь? Ведь все, кто обладал каким-то весом, бежали давным-давно. А где же кони? Они разорвали упряжь, или кто-то освободил их?

Бросьте D6, чтобы узнать, что вы нашли:

D6	Результат
1-2	Карта Мордхейма
3-4	Кошелек с 2D6 гс
5-6	Меч и кинжал, украшенные драгоценностями. Они могут быть оставлены бойцам или проданы за двойную цену такого оружия, но поскольку обычно оружие продаётся за полцены (правила по продаже смотри в разделе «Торговля»), драгоценный меч будет стоить 10 гс.

(6 6) Разрушенные Лачуги

Улица состоит из разрушенных лачуг, которые опираются друг на друга под странными углами. Вряд ли здесь найдётся что-то ценное.

Вы набрали добычи на D6 гс.

Три одинаковых

(1 1 1) Таверна

Руины таверны можно узнать по сохранившейся на стене вывеске. Верхняя часть здания разрушена, но подвал вырублен в скале и все еще полон бочками. Повсюду валяются разбитые бутылки и пивные кружки.

Вы бы с легкостью продали бочки за хорошую цену. К несчастью, ваши люди слишком интересуются их содержимым! Командир отряда должен пройти тест на Лидерство. Если тест пройден, отряд получает вина и эль стоимостью 4D6 гс, которые могут быть немедленно проданы.

Если тест не пройден, люди выпивают большую часть алкоголя, несмотря на угрозы и проклятия командира. Когда отряд добирается до лагеря, у вас остаётся выпивки на D6 гс.

Мертвые, Охотники на Ведьм и Сестры Зигмара автоматически проходят это тест, так как они безразличны к таким мирским забавам как алкоголь.

(2 2 2) Кузница

Печь и опрокинутая наковальня явно указывают на то, что здесь было раньше. Большая часть железа и инструментов давно вынесена. Уголь и шлак покрывают пол, но среди этих обломков ещё можно попытаться найти какое-то оружие.

Бросьте D6, чтобы узнать, что вы нашли:

D6	Результат
----	-----------

- | | |
|---|--------------------------------------------------------------|
| 1 | Меч |
| 2 | Двуручное оружие |
| 3 | Цеп |
| 4 | D3 Алебард |
| 5 | Кавалерийская пика |
| 6 | Металл стоимостью 2D6 гс (прибавьте эту цифру к вашей казне) |

(3 3 3) Пленники

Приглушенный звук доносится из одного из зданий. Внутри вы обнаруживаете группу хорошо одетых людей, запертых в подвале. Может быть, они взяты в плен культистами и держались для приношения в жертву во время *Geheimnisnacht*.

Отряды Одержимых могут принести несчастных в жертву (без сомнения, осуществив намерения тюремщиков). Они получают D3 Опыта, который распределяется между Героями отряда.

Отряды Мертвых могут бесцеремненно убить узников и заработать D3 Зомби бесплатно.

Скавены могут продать узников в рабство за 3D6 гс.

Остальные отряды могут вывести узников из города. За беспокойство они получают 2D6 гс. К тому же, один из узников решает присоединиться к отряду. Если вы имеете возможность снарядить новичка оружием и доспехами, вы можете присоединить нового Рядового в любую человеческую группу Рядовых (с теми же характеристиками, что и

остальные члены группы, даже если они уже набрали опыт).

(4 4 4) Мастерская Лучника

Эта лачуга была когда-то мастерской, где изготавливали луки и стрелы. Повсюду валяются связки тисовых палок и ивовые прутья.

Бросьте D6, чтобы узнать, что вы нашли:

D6	Результат
----	-----------

- | | |
|-----|-------------------------------|
| 1-2 | D3 Коротких луков |
| 3 | D3 Луков |
| 4 | D3 Длинных луков |
| 5 | Колчан с охотничьими стрелами |
| 6 | D3 Арбалетов |

(5 5 5) Рынок

Рынок стоит на столбах, с деревянной зерновой биржей, расположенной над открытыми торговыми рядами. Верхний этаж сильно разрушен, однако крытый рынок все еще предлагает хорошее убежище. Остатки товаров последнего торгового дня всё ещё разбросаны по мостовой. В основном это разбитая глиняная посуда и чугунные горшки.

Вы обнаружили несколько предметов общей стоимостью 2D6 гс.

(6 6 6) Возвращение долга

Вернувшись в лагерь, вы встречаете одного из ваших старых знакомых. Он пришел отплатить за старую услугу или вернуть долг.

В следующей битве вы можете бесплатно использовать одного из Наемных Мечей, доступных вашему отряду. После битвы он уходит, либо вы можете платить за его содержание как обычно. Смотрите раздел «Наемные Мечи».

Четыре одинаковых

(1 1 1 1) Оружейная

Вы нашли оружейную мастерскую Гномов. Ее дверь сломана и комнаты прочесаны, но несколько железных сейфов остались невредимыми.

Бросьте D6, чтобы узнать, что вы нашли:

D6	Результат
----	-----------

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1 | Мушкетон |
| 2 | Пара пистолетов |
| 3 | Пара дуэльных пистолетов |
| 4 | D3 мушкета |
| 5 | D3 пороховницы с улучшенным порохом |
| 6 | Хочландская длинноствольная винтовка |

(2 2 2 2) Храм

Ваш отряд набрел на разрушенный храм, который так сильно поврежден, что трудно сказать, какому богу поклонялись внутри его стен. На штукатурке осталась какие-то росписи, но они изуродованы еретиками. Остатки разбитых статуй лежат посреди руин. Некоторые вещи были покрыты золотыми древесными листьями, большинство из которых оторваны.

Ваш отряд может разграбить храм и получить 3D6 гс за трофеи.

Сестры Зигмара и Охотники на Ведьм могут спасти некоторые святые реликвии храма. Они получают 3Д6 гс от своих покровителей и благословение от богов. Одно из их орудий (выбирается игроком) теперь благословенно и всегда пробивает любого Мертвого или Одержимого при результате броска на пробивание 2+.

(3 3 3 3) Ратуша

Этот трехэтажный дом был частью многоквартирного блока, возвышавшегося над узкой аллеей. Улица теперь разрушена, но этот дом остался практически неповрежденным. Исследуя его, вы обнаружили, что мансарда выдаётся так далеко над улицей, что через ее окно вы можете перейти в мансарду дома напротив.

Ваш отряд набрал добычи на 3Д6 гс.

(4 4 4 4) Мастерская Доспехов

Кираса, висящая на шесте, привлекает ваше внимание к этому месту, которое находится слишком высоко, чтобы его можно было легко разграбить. Мастерская разрушена, а печь разбита вдребезги. Порывшись в сажу, вы обнаруживаете несколько незаконченных частей доспехов.

Бросьте Д6, чтобы узнать, что вы нашли:

Д6	Результат
-----------	------------------

1-2	Д3 Щитов или Баклеров (выберите сами)
------------	---------------------------------------

3	Д3 Шлемов
----------	-----------

4	Д3 Комплекта легких доспехов
----------	------------------------------

5	Д3 Комплекта тяжелых доспехов
----------	-------------------------------

6	Комплект доспехов из Итильмара
----------	--------------------------------

(5 5 5 5) Кладбище

Вы нашли старое кладбище, переполненное заросшими плугом гробницами. Памятники почившим гротескно орнаментированы и украшены статуями горгулий. Ограды некоторых могил вырваны, а надгробные плиты отодвинуты. Похоже, что некоторые склепы уже взломаны осквернителями могил.

Любой отряд, кроме Охотников на Ведьм и Сестер Зигмара, может ограбить склепы и могилы и получить Д6х10 гс.

Если вы грабите кладбище, в следующем бою против Сестер Зигмара или Охотников на Ведьм, весь отряд противника будет ненавидеть все модели вашего отряда. Отметьте это в ведомости вашего отряда.

Охотники на Ведьм и Сестры Зигмара могут опечатать могилы. За свое благочестие они будут вознаграждены Д6 очками Опыта, которые распределяются между героями.

(6 6 6 6) Катакомбы

Вы нашли вход в катакомбы и туннели под Мордхеймом.

Вы можете использовать обнаруженные туннели в следующей битве. Поставьте до трех фигур (кроме Крысогров или Одержимых) где угодно на уровне земли. Они выставляются в конце первого хода игрока и не могут располагаться ближе 8" от любой вражеской модели.

Это обозначает то, что воины проделали свой путь через тоннели, проникнув в тыл врагу, и неожиданно появились из-под земли.

Пять одинаковых

(1 1 1 1 1) Дом Ростовщика

Большой дом, выстроенный из камня, пережил катастрофу на удивление легко. Вырезанный герб украшает балку над дверью, но он изуродован мародёрами и знаки теперь неразличимы. Сама дверь была выбита топорами и висит теперь на петлях.

Внутри, среди обломков, вы находите Д6х10 гс.

(2 2 2 2 2) Лаборатория Алхимика

Узкая лестница ведет вниз в похожее на склеп жилище, которое некогда было мастерской алхимика. Над входом на одной петеле все еще висит вывеска. Похоже, что это было старое здание, служившее на протяжении многих веков, хотя и не сумевшее пережить удар кометы. На каменном полу нанесены странные символы, а на стенах нарисованы таблицы и астрологические знаки.

В развалинах вы набрали добычи на 3Д6 гс и потрепанную записную книжку. Один из ваших Героев может изучить книжку Алхимика, и полученные знания позволят ему использовать список Навыков Знаний в дополнение к остальным доступным спискам, когда он будет получать новые навыки.

(3 3 3 3 3) Ювелир

Дома в квартале ювелиров уже давно хорошо и старательно разграблены. Даже булыжники много раз переворачивались в поисках частиц золота и драгоценных камней. Тем не менее, там всё ещё попадают некоторые ценные мелочи.

Бросьте Д6, чтобы узнать, что вы нашли:

Д6	Результат
-----------	------------------

1-2	Кристаллы кварца стоимостью Д6х5 гс
------------	-------------------------------------

3-4	Аметист стоимостью 20 гс
------------	--------------------------

5	Колье стоимостью 50 гс
----------	------------------------

6	Рубин стоимостью Д6х15 гс
----------	---------------------------

Если ваш отряд не продает драгоценные камни, один из ваших Героев может сохранить их и носить в качестве украшений. Он получит +1 к броскам на поиск редких предметов, так как торговцы спешат услужить такому представительному господину.

(4 4 4 4 4) Торговый Дом

Торговый Дом расположен у береговой линии. Он имеет сводчатый погреб, который все еще набит бочками и тюками материи. Продовольствие разграблено либо давно съедено, а полчища крыс наводнили гниющие кучи. На верхних этажах располагались жилые помещения, построенные из прочного леса, но очень сильно разрушенные. Вы думаете, что можете пробраться к ним, но идти придётся очень осторожно!

Внутри вы обнаружили несколько ценных предметов, которые можно продать за 2Д6х5 гс. Если вы выкинули дубль, вместо денег вы получаете знак Ордена Контрабандистов. Герой, обладающий им, получает навык Торговля.

(5 5 5 5 5) Разрушенное Здание

Комета почти полностью уничтожила это здание, и вряд ли кто-либо кроме отчаянных храбрецов решится войти в него. Однако, такие места приносят наилучший урожай вирдстоуна.

Вы нашли D3 осколков вирдстоуна среди руин. Кроме того, пройдите тест на Лидерство командира отряда. Если тест пройден, боевая собака, охранявшая здание, присоединяется к вашему отряду.

(6 6 6 6 6) Вход в Катакомбы

Вы обнаружили хорошо замаскированный вход в катакомбы, которые тянутся на мили под Мордхеймом. Хотя вход вызывает дурные предчувствия, туннели значительно ускорят ваши поиски в Мордхейме.

Вы можете использовать туннели, чтобы исследовать Мордхейм более эффективно. Отныне вы можете перебросить один кубик во время броска по таблице Находок. Отметьте это в ведомости отряда. Второй и последующие входы в катакомбы, которые вы найдете, не дают вам возможности дополнительных бросков, хотя вы и можете получать дальнейшие перебросы из других источников.

Шесть одинаковых

(1 1 1 1 1 1) Яма

Вы подошли к краю Ямы, огромной воронки, сделанной кометой. Черные тучи все еще поднимаются из нее, но сквозь них повсюду виден мерцающий вирдстоун. Это владения Лорда Теней, хозяина Одержимых, и никто не приветствуется здесь – даже его собственные последователи!

Если хотите, вы можете послать одного из ваших Героев на поиски спрятанного здесь вирдстоуна. Бросьте D6. Если выпала 1 – Герой пожран охранниками Ямы и пропал навсегда. При результате 2 или более он возвращается с D6+1 кусками вирдстоуна.

(2 2 2 2 2 2) Спрятанные Сокровища

Глубоко в недрах Мордхейма, вы натолкнулись на спрятанный сундук с гербом одного из знатных домов города.

Когда вы его открыли, вы обнаружили следующие предметы. Бросайте кубик для каждого предмета отдельно (кроме золотых крон), чтобы узнать, был ли он в сундуке. Например, при результате 4+ вы нашли вирдстоун.

Предметы	Необходимый результат
D3 кусков вирдстоуна	4+
5D6x5 гс	Авто
Святая реликвия	5+
Тяжелые доспехи	5+
D3 драгоценных камней по 10 гс каждый	5+
Эльфийский плащ	5+
Святая книга	5+
Магический артефакт	5+

(3 3 3 3 3 3) Кузница гномов

Вы нашли мастерскую, полностью построенную из камня. Рунная надпись указывает, что это могла быть кузница гномов.

Бросьте D6, чтобы узнать, что вы нашли:

D6 Результат

- 1** D3 двуручных топоров
- 2** D3 комплекта тяжелых доспехов
- 3** Топор из Громрила
- 4** Молот из Громрила
- 5** Двуручный громриловый топор
- 6** Громриловые доспехи

(4 4 4 4 4 4) Порубленный отряд

Вы нашли останки целого отряда. Поломанные тела разбросаны среди руин, разодранные на части каким-то чудовищным созданием. Вы видите, как огромная тень, напоминающая Одержимого размером с дом, волоча ноги удаляется прочь.

Прочитав над телами прощальные молитвы (Сестры Зигмара или Охотники на Ведьм), съев их (Скавены или Мертвые) или обыскав (все остальные!) вы обнаруживаете следующие предметы. Бросайте кубик для каждого предмета отдельно (кроме золотых крон и кинжалов), чтобы узнать, найден ли он. Например, при результате 4+ вы нашли комплекты легких доспехов.

Предметы	Необходимый результат
D3 комплекта легкой брони	4+
3D6x5 гс	Авто
Карта Мордхейма	4+
Тяжелые доспехи	5+
D6 Кинжалов	Авто
D3 Алебард	5+
D3 Мечей	3+
D3 Щитов	2+
D3 Лук	4+
D3 Шлемов	2+

(5 5 5 5 5 5) Боевая арена

В лучшие времена Мордхейм славился своими дуэлянтами и гладиаторами. Вы нашли одно из мест, используемых для тренировки этих воинов. Арена наполнена тренировочным снаряжением и оружием.

Вы нашли учебник по тренировке, который может быть либо продан за 100 гс, либо прочитан одним из ваших Героев. Полученные знания позволят ему использовать список Боевых Навыков в дополнение к остальным доступным спискам, когда он будет получать новые навыки. Кроме того, его WS может перерастать лимит для данной расы на одно очко (например, Человек, который прочел книгу, может теперь иметь WS до 7).

(6 6 6 6 6 6) Вилла аристократа

Вы нашли роскошный дом, частично разрушенный. Он был тщательно разграблен, со всей мебели сорвана дорогая обивка. Осколки лучшего фарфора разбросаны по всему полу.

Бросьте D6. При 1-2 вы обнаружили предметы и деньги на сумму D6x10 гс, которая прибавляется к вашей казне. 3-4 – вы нашли D6 пузырьков Багровника. 5-6 – вы нашли магический артефакт, тщательно спрятанный в подвале или за тайной дверью. Бросьте кубики по таблице Магических Артефактов.

Таблица Магических Артефактов

Бросьте D6 и используйте эту таблицу для определения предмета, который вы обнаружили, когда таблица Находок указывает, что вы нашли магический артефакт. Во время кампании ни один из этих предметов не может появляться больше чем один раз, так что если вы нашли магический артефакт, которым уже кто-то владеет, бросьте кубики еще раз – даже если тот, кто имел этот предмет, убит.

1 Ботинки и Вербка Петера

Петер, верховный вор Гильдии Теней, был самым известным вором-домушником Морджейма. За свои дерзкие ограбления он получил кличку "Паук". Секретом его успеха были пара волшебных ботинок и магическая веревка, которые он приобрел в далекой Арабии.

Модель, носящая эти ботинки, может передвигаться (включая атаки, бег и т.п.) обычным образом по любому ландшафту, включая вертикальные поверхности. Во время передвижения модель просто складывает расстояние по горизонтали с расстоянием по вертикали. При этом тест на Инициативу не проводится (исключение – прыжки через провалы).

2 Мизеркордия Графа Вентимиглия

Этот кинжал принадлежал пресловутому Тилеанскому джентльмену-пирату, известному как "Черный Корсар". Как утверждают, он нашел его в эльфийских руинах и его лезвие никогда не может сломаться или затупиться.

Кинжал считается мечом. Противник, раненый им, оглушен при результате 1-3 (Мертвые при этом сбиты с ног как обычно) и вне игры при 4-6.

3 Пластинчатая Кольчуга Атт'ла

Эти доспехи были подарены военачальнику Атт'ла королем гномов Курганом во времена Зигмара Моолтодержца.

Данная кольчуга – это комплект громриловых доспехов, на которых начертаны три руны:

Руна Пожирания Заклинаний: Герой, носящий эти доспехи, игнорирует все заклинания.

Руна Прохождения: Герой может проходить сквозь сплошные преграды, такие как стены (это не значит, что он может сквозь них видеть).

Руна Стойкости: Герой имеет дополнительную Рану. Заметьте, что таким образом он может превысить максимальный показатель Ран для его расы.

4 Лук Преследования

Этот лук был подарен герцогу Штайнхардту повелителями эльфов Леса Теней.

Любая стрела, выпущенная из этого магического лука, будет преследовать цель и попадет в нее, даже если она за укрытием. Трактуйте его как Эльфийский лук, который всегда попадает на 2+, несмотря на любые модификаторы. Благодаря своей смертельной точности, все стрелы, выпущенные из этого оружия, считаются "Охотничьими Стрелами" (+1 ко всем броскам на повреждение).

Стрелок может выбирать любую цель, не обязательно ближайшую, но должен для этого видеть её (хотя бы краешек оружия – пока стрелок знает, где приблизительно расположена цель, он может стрелять). Кроме того, если любой Гном является подходящей целью, стрелы всегда будут отклоняться от своей первоначальной цели и

стараться попасть в Гнома. По понятным причинам, этот лук не может быть использован для стрельбы по Эльфу.

5 Капюшон Палача

Этот капюшон остался после кораблекрушения корабля Темных Эльфов и несет на себе пылающие зловещие руны, которые наполняют его носителя безрассудной яростью.

Воин, который носит этот капюшон, подвержен бешенству, и всегда остаётся в этом состоянии, даже если сбит с ног или оглушен. Он также получает +1 к Силе в ближнем бою, ибо такова сила его ярости. Носитель ни при каких обстоятельствах не покидает ближний бой, и всегда атакует противников в касании с ним, пока они не будут вне игры.

Если в зоне атаки носителя в начале его хода есть оглушенные или сбитые с ног модели, он всегда атакует ближайшую из них, даже если она из его собственного отряда! Бейтесь в ближнем бою, пока одна из моделей не будет вне игры.

6 Всевидящее Око Нумаса

Это украшение было найдено в руинах Нумаса далеко на юге. Оно приносит владельцу ужасные ночные кошмары, предсказывающие его будущее.

Носитель Ока может видеть все модели на столе, даже если они спрятаны или вне поля зрения. Он может вести своих товарищей через руины (что позволяет вам бросать по таблице Находок два кубика за этого бойца). Носитель также получает дополнительную защиту 6+, не модифицируемую Силой и оружием противника, против всех выстрелов и ударов, так как он чувствует атаку перед тем, как она будет сделана.

Все животные (боевые псы, боевые кони и т.д.) буду подвержены бешенству во время сражения с носителем Ока.

Продажа вирдстоуна

Вирдстоун очень ценен и имеет постоянный спрос среди имперской знати. Это означает, что найти покупателя на вирдстоун вашего отряда не представляет трудности. Вам не обязательно продавать все камни сразу после битвы – вы можете сохранить их и продать позже, так как продажа вирдстоуна малыми партиями увеличивает спрос и повышает его цену. К сожалению, потребности отряда часто вынуждают продавать большую часть камней сразу, как только они найдены.

Отряд должен тратить большую часть своего дохода на повседневные нужды, такие как еда, выпивка, починка оружия, новые стрелы и боеприпасы, а так же на празднование побед! От командира отряда также ожидается распределение прибыли от продажи вирдстоуна, а это значит, что чем больше денег выторговал отряд, тем больше будет доля каждого.

Чем больше моделей в отряде, тем больше стоит их содержание и тем выше доля дохода, которую необходимо раздать воинам. Число, указанное в следующей таблице – это прибыль в золотых кронах, которая остается после всех расходов на отряд. Прибыль прибавляется к казне отряда.

Кол-во проданных камней	Количество воинов в отряде					
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	45	40	35	30	30	25
2	60	55	50	45	40	35
3	75	70	65	60	55	50
4	90	80	70	65	60	55
5	110	100	90	80	70	65
6	120	110	100	90	80	70
7	145	130	120	110	100	90
8+	155	140	130	120	110	100

Сестры Зигмара и Доход

Мирские блага имеют мало ценности для Сестер, но их святая миссия очищения Мордхейма от влияния Хаоса требует средств и оружия, и требуются они очень сильно. Таким образом, отряды Сестер соревнуются один с другим, чтобы получить лучшее оружие и снаряжение из арсенала храма.

Мерой их успеха является количество вирдстоуна, которое Сёстры приносят из города. Чем больше камней помещено под замок в Подвале Очищения храма на Скале Зигмара, тем больше помощи они получают от монастыря.

Таким образом, все золотые кроны, находящиеся во владении отряда Сестер Зигмара, представляют ресурсы, которые Высшая Мать предоставила в их распоряжение. Это могут быть не деньги в буквальном смысле, вы можете думать о них как о вере, благочестии, преданности и т.п.

Скавены и Мертвые

Эти отряды не особенно ценят золото, но весь собранный вирдстоун они отправляют своим хозяевам, а взамен получают помощь и ресурсы. Скавены используют собственную валюту для расчетов, в то время как Мертвые некоторым образом выше мелочной концепции богатства. Для

Скавенов, золотые кроны в казне отряда означают варп-токены, которые Скавены используют как валюту, а в отрядах Мертвых они отображают благосклонность, которой наделяет их хозяин, Влад фон Карштайн Сильванский.

Использование дохода

Вы можете потратить вырученные деньги на оружие, доспехи, найм новых воинов, покупку нового снаряжения, или просто отложить их на крупную покупку в дальнейшем. Подробнее см. раздел «Торговля».

Торговля

Каждый населенный пункт вокруг Мордхейма имеет по крайней мере один рынок, магазин или торговый дом, где местные торговцы продают свой товар и покупают вирдстоун и другие предметы, собранные в руинах. В больших поселках такие места могут занимать огромную площадь со многими торговцами, предлагающими свой товар и услуги. Маленькие поселки обслуживаются странствующими торговцами.

Все отряды могут, так или иначе, получить новое снаряжение. Не слишком щепетильные торговцы активно торгуют с культистами Одержимых, создания типа Скавенов имеют собственную сеть контактов, а Вампиры могут посылать Отребе в некоторые темные места вроде Гавани Головорезов.

Использование денег

После каждой игры, отряд может получать доход от исследования и раскопок, и продавать найденный вирдстоун и сокровища. Наличность может быть потрачена для найма новых воинов, или на новое снаряжение для отряда.

Стоимость вирдстоуна варьируется в зависимости от текущего спроса. Смотри раздел «Доход».

Новые рекруты

Новые воины набираются тем же способом, что и первоначальный отряд, с некоторым отличием в наборе снаряжения. После начала кампании, новые воины могут свободно покупать только Обычные предметы из списка доступного снаряжения своего отряда. Они могут получать Редкие предметы из списка доступных только в том случае, если отряд добыл их до этого обычным путём.

Отряды могут набирать любой тип воинов, с обычными ограничениями по количеству Героев, Рядовых, волшебников и т.д. Например, ни один отряд не может взять второго командира, и ни один Наемный Отряд не может включать больше двух Чемпионов.

Набор Наемных Мечей

Игроки могут брать в отряд воинов, известных как "Наемные Мечи". Смотри раздел «Наемные Мечи».

Новые рекруты и имеющиеся группы Рядовых

Вы можете добавлять новых рекрутов в существующую группу Рядовых. Если группа относительно неопытна, вы легко можете найти зелёных новичков, которые пополнят её ряды. Но более опытные грубые ветераны принимают новичков без особой радости – и их можно понять! Между сражениями бросьте 2D6: это отображает опыт воинов, которые в данный момент могут быть набраны. Вы можете набрать столько воинов, сколько желаете, пока их объединенный опыт не превысит ваш бросок. Например, если вы выбросили 7, вы можете добавить одного воина в группу Рядовых с опытом 7, или двух воинов в группу Рядовых с опытом 3. Оставшиеся пункты Опыта не сохраняются.

Как и обычно с новыми Рядовыми, вы должны заплатить за все их оружие и доспехи, плюс 2

золотые кроны за каждое дополнительное очко Опыта, которое они приносят отряду. Новый Рядовой должен быть вооружен и снаряжен тем же образом, что и вся группа.

Оружие

Если игрок хочет купить новое оружие или другое снаряжение для воинов, обратитесь к таблице Цен, которая дана ниже. Таблица перечисляет все снаряжение, доступное в Мордхейме, а не только обычное оружие, включенное в описания отрядов. Редкие предметы и оружие не всегда доступны и варьируются в цене. Помните, что вашим воинам не хватает умения использовать оружие, отличное от того, что указано в описании отряда. Тем не менее, вы можете на всякий случай купить редкие предметы, так как ваши воины смогут ими воспользоваться в дальнейшем, по мере набора навыков.

Набор и торговля предпочтительно должны осуществляться сразу после битвы, чтобы оба игрока видели результаты бросков.

Тем не менее, некоторые игроки предпочитают подождать, когда пыл боя остынет, и они смогут сделать закупки более разумно. Определите в присутствии обоих игроков, какие редкие предметы предлагаются к продаже. Свои покупки игроки могут сделать позже.

Торговля

Товары поделены на два раздела: *обычные* и *редкие* предметы. Обычные предметы могут быть куплены довольно легко в любом из множества рынков и поселений вокруг Мордхейма. Игроки могут приобрести столько предметов, сколько они пожелают. Цена на обычные предметы – фиксированная, так что игроки всегда платят за них одну и ту же сумму.

Редкие предметы достать трудно или даже невозможно. Только случайно они могут оказаться в продаже, и цена на них обычно сильно завышена. Эти предметы предлагаются зачастую только самым известным отрядам, либо тем, у кого больше денег.

Доступность

Таблица Цен имеет колонку, помеченную как Доступность. Обычные вещи доступны всегда, и могут быть куплены в любом количестве. Предметы, отмеченные как "редкие", найти тяжелее. Доступность редких предметов обозначается числом, например Редкость 9.

Всякий раз, когда Герой хочет купить редкую вещь, бросьте 2D6 и сравните результат с указанным числом. Если результат больше или равен, предмет доступен. Например, вам нужно выкинуть 9 или больше, чтобы получить предмет, отмеченный как Редкость 9. За один удачный бросок вы можете купить только один предмет. Вы также можете сделать только один бросок для каждого Героя, ищущего редкий предмет. Например, если ваш отряд включает четырех Героев, вы можете сделать четыре броска для обнаружения редких предметов. Воины, которые в последнем сражении оказались *вне игры*, не могут искать редкие предметы.

Продажа

Игрок может продавать оружие и снаряжение тогда же, когда и покупает. В конце концов, по мере того как отряды становятся более сильными, они отказываются от старого вооружения, предпочитая что-либо лучшее. В тоже время цена на использованное оружие не высока из-за значительного износа.

Воины могут автоматически продавать снаряжение за половину определённой для него цены. В случае редкого снаряжения и оружия, которые имеют

плавающую цену, отряд получает половину только от базовой стоимости (торговцы намного лучше торгуются, чем ваши воины).

Вы можете также сохранить оружие, доспехи и снаряжение для дальнейшего использования (отметьте в ведомости отряда) или передавать их между воинами внутри отряда (но не между отрядами). Поскольку стоимость оружия невысока по сравнению со стоимостью экипировки нового рекрута, отряд обычно может найти применение отложенному в сторону снаряжению.

Таблица Цен

Следующая таблица показывает стоимость предметов, доступных для покупки в торговых точках. Цена редких предметов указана, но они не могут быть куплены, если их доступность не определена, как указано выше. В некоторых случаях цена варьируется, и состоит из начальной цены плюс варьируемой дополнительной суммы, например 20+3D6 гс. Для этих предметов дополнительная стоимость отражает редкость предмета – это надбавка торговцев к его истинной цене.

ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ

Предмет	Цена	Доступность
Алебарда	10 гс	Обычное
Громриловое оружие	4 x Цена	Редкость 11
Двуручное оружие	15 гс	Обычное
Дубина, булава или молот	3 гс	Обычное
Итильмаровое оружие	3 x Цена	Редкость 9
Кавалерийская пика	40 гс	Редкость 8
Кинжал	1-й б.п./2гс	Обычное
Копье	10 гс	Обычное
Меч	10 гс	Обычное
Топор	5 гс	Обычное
Утренняя звезда	15 гс	Обычное
Цеп	15 гс	Обычное

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Предмет	Цена	Доступность
Арбалет	25 гс	Обычное
Карманный арбалет	35 гс	Редкость 9
Длинный лук	15 гс	Обычное
Дуэльный пистолет/пара	30 гс/60 гс	Редкость 10
Короткий лук	5 гс	Обычное
Лук	10 гс	Обычное
Метательные ножи/звездочки	15 гс	Редкость 5
Многозарядный арбалет	40 гс	Редкость 8
Мушкет	35 гс	Редкость 8
Мушкетон	30 гс	Редкость 9
Охотничья винтовка	200 гс	Редкость 11
Пистолет/пара	15 гс/30 гс	Редкость 8
Праща	2 гс	Обычное
Эльфийский лук	35+3D6 гс	Редкость 12

ДОСПЕХИ

Предмет	Цена	Доступность
Баклер	5 гс	Обычное
Бардинг	80 гс	Редкость 8
Громриловые доспехи	150 гс	Редкость 11
Итильмаровые доспехи	90 гс	Редкость 11
Легкие доспехи	20 гс	Обычное
Тяжелые доспехи	50 гс	Обычное
Шлем	10 гс	Обычное
Щит	5 гс	Обычное

ПРОЧЕЕ

Предмет	Цена	Доступность
Багровник	35+D6 гс	Редкость 8
Боевой конь	80 гс	Редкость 11
<i>(Доступен только Людям)</i>		
Боевая Собака	25+2D6 гс	Редкость 11
<i>(Недоступна Скавенам)</i>		
Багманский Эль	50+3D6 гс	Редкость 9
Веревка и крюк	5 гс	Обычное
Карта Мордхейма	20+4D6 гс	Редкость 9
Катайская Шелковая Одежда	50+2D6 гс	Редкость 9
Корень Мандрагоры	25+D6 гс	Редкость 8
Лошадь	40 гс	Редкость 8
<i>(Доступна только Людям)</i>		
Магическая Книга	200+D6x25 гс	Редкость 12
<i>(Недоступна Охотникам на Ведьм или Сестрам Зигмара)</i>		
Охотничьи Стрелы	25+D6 гс	Редкость 8
Поваренная книга Халфлингов	30+3D6 гс	Редкость 7
Святая (Темная) Реликвия	15+3D6гс	Редкость 8
<i>(Редкость 6 для Воинствующих Священников и Сестер Зигмара)</i>		
Святая Вода	10+3D6 гс	Редкость 6
<i>(Обычное для Воинов-Священников и Сестер Зигмара, не может быть куплен Мертвыми)</i>		
Святая Книга	100+D6x10 гс	Редкость 8
<i>(Доступна только Воинам-Священникам и Сестрам Зигмара)</i>		
Сеть	5 гс	Обычное
Слезы Шалайи	10+2D6 гс	Редкость 7
<i>(Недоступен Одержимым и Мертвым)</i>		
Сумасшедшие Грибы	30+3D6 гс	Редкость 9
Талисман Удачи	10 гс	Редкость 6
Темная Отрава	30+2D6 гс	Редкость 8
<i>(Недоступен Охотникам на Ведьм, Воинам-Священникам или Сестрам Зигмара)</i>		
Улучшенный порох	30 гс	Редкость 11
Фонарь	10 гс	Обычное
Целебные Травы	20+2D6 гс	Редкость 8
Черный Лотос	10+D6 гс	Редкость 9
<i>(Недоступен Охотникам на Ведьм, Воинам-Священникам или Сестрам Зигмара. Редкость 7 для Скавенов)</i>		
Чеснок	1 гс	Обычное
<i>(Не может быть куплен Мертвыми)</i>		
Эльфийский Плащ	100+D6x10 гс	Редкость 12

Наемные мечи

Набор Наемных Мечей

Этот раздел посвящён Наемным Мечам – профессиональным наемникам, которых можно использовать в кампаниях по Морджейму. Таверны в поселениях и барачных поселках возле Морджейма превосходно подходят для набора воинов, которые не находятся на службе у какого-то конкретного отряда, а вместо этого предлагают свои услуги тому, у кого толще кошелёк.

Игрок может покупать Наемных Мечей во время сбора отряда, или во время фазы кампании после игры.

Наемные Мечи не считаются при подсчете максимального количества воинов или Героев в отряде и не влияют на прибыль от продажи вирдстоуна. Тем не менее, Наёмные Мечи считаются как часть отряда при определении необходимости теста на Разгром и тому подобным надобностям, т.е. пока находятся в битве. Игрок не может купить дополнительное оружие или снаряжение для Наемного Меча, и не может продать его оружие и снаряжение. Чтобы отобразить их редкость, для каждого отряда можно нанять только одного Наемного Меча каждого типа. Вы не можете использовать Лидерство Наемных Мечей для теста на Разгром.

Плата за найм

Когда отряд берет Наемный Меч, вы должны заплатить ему *плату за найм*. В дальнейшем, после каждого боя, в котором он принимал участие, включая первый, вы должны отдать ему *плату за содержание*, если хотите, чтобы он оставался в вашем отряде. Если Наемный Меч убит, или вы более не нуждаетесь в его услугах, вы не должны платить его содержание. Эти суммы указаны в данных для каждого Наемного Меча.

Деньги для платы Наемным Мечам берутся из казны отряда, так же как и при покупке нового оружия или наборе новых воинов. Если у вас не хватает денег для оплаты Наемного Меча, или вы хотите потратить их на другие вещи, Наемный Меч покидает ваш отряд. Весь опыт, который он получил в отряде, будет утерян, даже если вы наймете нового Рядового такого же типа.

Повреждения

Если Наемный Меч *выведен из игры* на протяжении битвы, броски на повреждения осуществляются таким же образом, как и для Рядовых (т.е. 1-2=Потерян; 3-6=Выжил).

Наемные Мечи и Опыт

Наемные мечи получают опыт точно таким же образом, как и Рядовые. Обратитесь к сценариям, чтобы узнать сколько опыта получил Наемный Меч после каждой игры.

Напишите имя и характеристику Наемного Меча в вашей ведомости, в одном из полей для групп Рядовых.

Как только Наемный Меч получит достаточно опыта для продвижения, бросьте по таблице продвижения Героев (в этом он отличается от Рядовых) для определения, какое продвижение он получил.

Навыки, доступные Наемным Мечам, перечислены в данных для них.

Гладиатор

30 золотых крон за найм +15 золотых крон содержание.

Гладиаторы – опасные люди, чья жизнь – это нелегальные гладиаторские бои. Многие из них рабы и узники, но некоторые – свободные люди, которые зарабатывают на хлеб варварскими гладиаторскими боями в таких поселках как Гавань Головорезов или Черная Яма. И хотя гладиаторские бои запрещены в многих провинциях, они очень популярны и приносят большие деньги. Таким образом, многие власти закрывают глаза на этот кровавый спорт.

Когда нет боев, Гладиаторы предлагают свои услуги тому, кто предложит лучшую цену, и готовы работать в отрядах, занятых в исследованиях руин Морджейма. Гладиаторы – сильные и опасные бойцы, а их уникальное оружие дает им преимущество перед многими противниками.

Могут быть наняты: Любые отряды, кроме Мертвых и Скавенов, могут нанимать Гладиаторов.

Рейтинг: Гладиатор увеличивает рейтинг отряда на +22 очка, плюс 1 очко за каждый пункт Опыта, который он имеет.

Профиль M WS BS S T W I A Ld

Гладиатор	4	4	3	4	4	1	4	2	7
-----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Снаряжение: Утренняя звезда, латная рукавица с шипами и шлем. Латная рукавица с шипами считается как дополнительное оружие и баклер. И нет, ваши Герои не могут научиться использовать ее!

Навыки: Когда Гладиатор получает новый навык, он может выбирать из Боевых навыков, навыков Скорости и Силы.

Огр-Телохранитель

80 золотых крон за найм +30 золотых крон содержание

Огры – огромные, жестокие создания, их рост больше десяти футов, и все это кости и мускулы. По этой причине, они пользуются большим спросом как телохранители и наемники, несмотря на то, что не слишком умны. Отряд, получивший в поддержку Огра, становится страшным противником, так как Огр очень опасный боец, а в ярости он просто ужасен. Огры с радостью принимают любые предложения, так как знамениты своим равнодушием к тому, за кого они дерутся.

Могут быть наняты: Любые отряды, кроме Скавенов, могут нанимать Огров.

Рейтинг: Огр увеличивает рейтинг отряда на +25 очка, плюс 1 очко за каждый пункт Опыта, который он имеет.

Профиль M WS BS S T W I A Ld

Огр	6	3	2	4	4	3	3	2	7
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Оружие/Доспехи: Либо два меча, топора или дубины (в любых сочетаниях), либо двуручное

оружие по вашему усмотрению. Огры носят легкие доспехи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страх (fear): Огры – большие, грозные создания и тем самым вызывают *страх*. Смотри раздел «Психология».

Большой (large): Огр – Большая Цель (см. описание в правилах по стрельбе).

Навыки: Когда Огр получает новый навык, он может выбирать из Боевых навыков и навыков Силы.

Халфлинг-Разведчик

15 золотых крон за найм +5 золотых крон содержание

Халфлинги - небольшие существа, вообще-то более обеспокоенные следующим завтраком, нежели военными стремлениями. Их рост колеблется от трех до четырех футов, и они не являются ни сильными, ни выносливыми, но по природе хорошие стрелки и непоколебимы при встрече с опасностью. Некоторые Халфлинги больше остальных склонны к приключениям, и эти дерзкие духом очень ценятся наемными отрядами так как они великолепные стрелки и отличные повара.

Могут быть наняты: Любые отряды, кроме Скавенов, Мертвых и Одержимых могут нанимать Халфлинга-Разведчика.

Рейтинг: Халфлинг-Разведчик увеличивает рейтинг отряда на +5 очков, плюс 1 очко за каждый пункт Опыта, который он имеет.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Халфлинг	4	2	4	2	2	1	4	1	8

Снаряжение: Лук, кинжал и поварской котелок (считается за шлем).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Повар: Халфлинги знамениты своими кухонными талантами. Отряд с Халфлингом-Разведчиком может увеличить свой максимальный размер на +1, так как воины привлекаются со всей округи запахом отличной пищи. Заметьте, что это не увеличивает количество Героев в отряде.

Навыки: Когда Халфлинг получает новый навык, он может выбирать из навыков Скорости и Стрельбы.

Колдун

30 золотых крон за найм +15 золотых крон содержание

Волшебники, шаманы, мистики, все они и многие другие ассоциируются с людьми, которые могут управлять силами магии. Вся магия потенциально опасна и происходит от хаоса, поэтому тех, кто одарен (или проклят) талантом волшебства люди ненавидят и боятся.

Тем не менее, им вовсе не сложно найти работу, ибо многие согласны пойти на риск подвергнуться гонениям. Однако, найм волшебника означает не только потерю денег – если верить учению Культа Зимара, ваши души также в опасности...

Могут быть наняты: Любые отряды, кроме Охотников на Ведьм и Сестер Зигмрара, могут нанимать Колдуна.

Рейтинг: Колдун увеличивает рейтинг отряда на +16 очков, плюс 1 очко за каждый пункт Опыта, который он имеет.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колдун	4	2	2	3	3	1	4	2	8

Снаряжение: У Колдуна есть посох.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Волшебник: Маги имеют два заклинания, случайно выбранных из списка Низшей Магии. См. раздел «Магия».

Навыки: Когда Колдун получает новый навык, он может выбирать из навыков Знания либо случайно определить новое заклинание из списка Низшей Магии.

Странствующий Рыцарь

50 золотых крон за найм +20 золотых крон содержание

В то время как воины с низким социальным положением могут стать наемниками, сквайр или аристократ может приложить свои умения, став фрилансером, или "рыцарем-грабителем". Часто, странствующие рыцари – это младшие сыновья аристократов, которые мало что унаследовали, кроме оружия, лошади и доспехов. Для них, разочаровавшихся в своём уделе, осталась одна дорога – в Наемные Мечи.

Финансовые соображения берут приоритет над понятиями чести и рыцарства. Многих Странствующих Рыцарей заносит в барачные поселки, окружающие Мордхейм, где они предлагают свои значительные умения тому, кто даст высшую цену.

Могут быть наняты: Наемники и Охотники на Ведьм могут нанимать Странствующего Рыцаря.

Рейтинг: Странствующий Рыцарь увеличивает рейтинг отряда на +21 очка, плюс 1 очко за каждый пункт Опыта, который он имеет.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рыцарь	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Боевой конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Снаряжение: Тяжелые доспехи, щит, кавалерийская пика и меч. Если вы используете необязательные правила для верховых моделей, Рыцарь ездит на боевом коне (и имеет навык Управление Боевым конём (Ride Warhorse) из статьи «Пылающие сёдла»). Верховом Рыцарь имеет защиту 3+, пеший – 4+.

Навыки: Когда Странствующий Рыцарь получает новый навык, он может выбирать из Боевых навыков и навыков Силы.

Эльф-Скиталец

40 золотых крон за найм +20 золотых крон содержание

Эльфы – удивительная раса: гибкие, высокие, красивые, долго живут и имеют магические знания. В большинстве случаев, люди боятся их и не доверяют им, хотя некоторые живут в городах среди людей и предлагают свои услуги менестрелей и лучников в обмен на высокую плату.

Хотя Эльфы и становятся с каждым годом редкостью в Старом Свете, некоторые все еще

бродят по безлюдным тропинкам Дравволдского Леса и Леса Теней.

Эльфы предпочитают избегать руин Мордхейма, и в Городе Проклятых редко встретишь эту сказочную и странную расу. Однако, иногда они нанимаются к искателям сокровищ, ибо мало кто может превзойти их редкое умение лучников, нечеловеческую скорость и ловкость. Эльфы намного чувствительней людей, и становятся великолепными разведчиками.

Могут быть наняты: Наемники и Охотники на Вейдм могут нанимать Эльфа-Скитальца. Отряды, имеющие Гномов, могут нанимать Эльфа, но должны платить после каждого боя 40 золотых крон вместо 20.

Рейтинг: Эльф увеличивает рейтинг отряда на +12 очков, плюс 1 очко за каждый пункт Опыта, который он имеет.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Эльф	5	4	5	3	3	1	6	1	8

Снаряжение: Эльфийский лук, меч и эльфийский плащ.

Навыки: Когда Эльф получает новый навык, он может выбирать из навыков Стрельбы и Скорости. Кроме того, есть несколько уникальных для Эльфов умений, описанных ниже, которые он может выбирать вместо стандартных. Имейте в виду, что эти умения могут быть получены только через набор опыта. Новый рекрут их не имеет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Следопыт: При броске по таблице Находок, Странствующий Эльф дает возможность модифицировать один кубик на +/- 1.

Великолепное Зрение: Зрение эльфов несравнимо превосходит людское. Эльф-Скиталец может обнаружить прячущихся противников с расстояния в два раза больше, чем обычно (т.е. двойное значение его Инициативы в дюймах).

ЭЛЬФИЙСКИЕ НАВЫКИ

Волшебный (fey): Враждебные заклинания не действуют на Эльфа при броске D6 4+.

Удача (luck): Эльф-Скиталец благословлен Лилеат, эльфийской богиней удачи. Он может один раз за игру перекинуть любой бросок (но только за себя, а не за других воинов его отряда).

Гном-Убийца Троллей

25 золотых крон за найм +10 золотых крон содержание

Убийцы Троллей – это члены нездорового культа Гномов, последователей которого захватила идея поиска почетной смерти в бою. Совершив какое-то непростительное преступление или непоправимо обесчестив себя, Гном покидает свой дом и скитается в поисках смерти в битве против врагов гномьего рода.

Убийцы Троллей - безумно опасные личности, психопатичные и жестокие. Тем не менее, мало найдётся бойцов лучше, чем они, так что во времена нужды в бойцах гномы очень востребованы.

Известные как "Наемные Топоры", прибывшие в Мордхейм Убийцы Троллей получили множество возможностей насытить свою жажду смерти.

Могут быть наняты: Наемники и Охотники на Вейдм могут нанимать Убийцу Троллей. Отряды, включающие Эльфов, могут нанимать Гномов, но должны платить после каждого боя 20 золотых крон вместо 10. Гномы не будут терпеть хилый остроухий народ без особой нужды, или запросит солидную плату за свои страдания.

Рейтинг: Гном увеличивает рейтинг отряда на +12 очков, плюс 1 очко за каждый пункт Опыта, который он имеет.

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

Оружие/Доспехи: Два топора либо двуручный топор (выберите сами).

Навыки: Когда Гном получает новый навык, он может выбирать из Боевых навыков и навыков Сила. Кроме того, есть несколько уникальных для Гномов навыков, описанных ниже, которые он может выбирать вместо стандартных. Имейте в виду, что эти навыки могут быть получены только через набор опыта. Новый рекрут их не имеет.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Жажда Смерти (deathwish): Убийцы Троллей ищут доблестную смерть в бою. Они совершенно не поддаются психологии и никогда не проходят тест Совсем Один.

Тяжело Убить (hard to kill): Убийцы Троллей - выносливые и прочные личности, которые выводятся из игры только при результате 6, вместо 5-6. Результат 5 трактуется как оглушен.

Твердая Голова (hard head): На Убийц Троллей не действуют специальные правила для дубинок, булав и т.д. Их не так-то и просто сбить с ног.

НАВЫКИ УБИЙЦ ТРОЛЛЕЙ

Свирепая Атака (Ferocious Charge): Гном может удвоить свои атаки в ход, когда он атакует. Он получает в этот ход штраф за попадание -1.

Убийца Монстров (Monster Slayer): Убийца Троллей всегда ранит противника при результате 4+ на D6, независимо от Выносливости, если его собственная Сила (с модификаторами за оружие) не означает, что достаточно более низкого результата.

Берсеркер (Berserker): Гном может прибавить +1 к броскам на попадание во время хода, когда он атакует.

Действующие лица

Это раздел описывает некоторых самых необычных и знаменитых (часто печально) героев, которых можно встретить в Мордхейме и его окрестностях. Иногда эти воины присоединяются к отрядам (обычно запрашивая за свои услуги вирдстоун или мешок золота).

Этих личностей (известных как «специальные персонажи») тяжело найти и дорого нанять – вы должны быть удачливы и богаты, чтобы привлечь их внимание.

Этот список ни в коей мере не включает всех известных воинов и хладнокровных убийц, которых вы можете встретить в Мордхейме. Кроме них существуют знаменитые гномьи охотники за золотом, Бургомистр Гильдии Торговцев, Хочландский стрелок Теодор и многие другие. На самом деле, мы надеемся, что описанные здесь личности вдохновят игроков на создание своих собственных специальных персонажей.

Вы можете иметь только одного специального персонажа данного типа в своём отряде. Отряд может нанимать столько специальных персонажей, сколько угодно – если у него есть для этого возможность!

Поиск специальных персонажей

После битвы, вы можете послать любое количество ваших Героев на поиски специальных персонажей. Искать могут только Герои (Рядовые редко заслуживают доверия). Герои, которые выбыли из игры во время последней битвы, не могут присоединиться к поиску, так как они оправляются от ран.

Герои, ищущие специальных персонажей, не могут участвовать в поисках редких вещей. Решите, какого специального персонажа вы ищете, и сколько Героев будут в этом задействованы. Бросьте D6 для каждого ищущего. Если любой из результатов ниже Инициативы этого Героя, он обнаружил специального персонажа. Вне зависимости от количества участвующих в поиске, вы можете обнаружить только одного персонажа данного типа.

Плата за найм

Во время найма, Отряд должен заплатить специальному персонажу плату за найм, а после каждой битвы, в которой он участвовал, он должен получить плату на содержание. Эти суммы указаны в их данных. Деньги для оплаты специальных персонажей берутся из казны отряда, так же как и при покупке нового оружия или наборе новых воинов. Если у вас не хватает денег для его оплаты, специальный персонаж покидает ваш отряд.

Опыт, повреждения и снаряжение

Специальные персонажи имеют свое собственное снаряжение. Только они могут его использовать; оно не может быть передано ни одному из воинов. К тому же, вы не можете покупать дополнительное оружие или снаряжение для специального персонажа.

Специальные персонажи не получают опыт, хотя, если они выведены из игры, они страдают от серьезных повреждений, так же как Герои.

Описание каждого специального персонажа дает вам, насколько повышается рейтинг отряда при его найме (учитывается его опыт и способности).

Аэнур, Сумеречный меч

Много известных мечников прибыло в Мордхейм испытать удачу, но ни у кого из них нет такой ужасной репутации, как у эльфийского мечника Аэнура. Этот могучий воин вырезал целый отряд Одержимых Карла Циммерана, и одной рукой очистил Логово Крыс, поселение, переполненное Бистменами.

Есть много слухов о происхождении Аэнура. Эльфы обычно избегают людских поселений, а Мордхейма в особенности, но по некоторым причинам высокий, бледный мечник остается по соседству с руинами уже на протяжении месяцев.

Некоторые говорят, что Аэнур прибыл из-за Великого Океана, из легендарной страны Эльфов, и что он капитан легендарного Ордена Мечников. Другие утверждают, что он принц Лесных Эльфов в изгнании. Сам Аэнур мало говорит о своем прошлом, и те, кто мудр, не задают ему вопросов.

Когда бы отряд не готовился к вылазке для исследования города, есть шанс, что они услышат четкий негромкий стук в ворота своего лагеря – их неожиданным гостем будет Аэнур, предлагающий свои услуги командиру.

Если Аэнур и в самом деле ищет что-то среди ужасных руин, никто не может сказать – что. Говорят, что он хочет исследовать саму Яму, и убить таинственного Лорда Теней, хотя такая задача, конечно же, не под силу даже столь могучему воину.

Аэнур высок даже для эльфа, а под своим тонкой работы эльфийским плащом он носит доспехи из сверкающего итильмара. Он имеет меч огромных размеров, который, по слухам, имеет загадочные свойства. К сожалению, никто, кто получил его удар, не может рассказать о своих впечатлениях.

Плата за найм: 150 золотых крон за найм.

Может быть нанят: Любой отряд, исключая Скавенов, Мертвых и Одержимых, может нанять Аэнура.

Рейтинг: Аэнур увеличивает рейтинг отряда на +100 очков.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Аэнур	5	8	4	4	3	2	7	3	8

Оружие/Доспехи: Аэнур носит итильмаровые доспехи, эльфийский плащ и огромный меч, известный как *Йенх-Кхайн*.

Навыки: Аэнур имеет следующие навыки: *Удар на поражение, Опытный мечник, Шаг в сторону, Спринтер, Молниеносные рефлексы, Верткость и Мощный удар.*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Непобедимый Мечник: Аэнур всегда попадает в противника в ближнем бою при броске 2+.

Странник: Аэнур остается с отрядом только на одну битву. Отряд, который использовал его в последней игре, не может нанять его, пока не проведет хотя бы одну битву без него.

Йенх-Кхайн (Рука Кхайна): Йенх-Кхайн – невероятно длинный односторонний меч, которым Аэнуур владеет в совершенстве. Этот меч позволяет Аэнуру парировать удары, добавляет +1 Силу и наносит критический удар при результате 5-6 при броске на пробивание.

Джоханн Нож

"Держи от меня свои руки подальше, скотина! Отпусти меня, и я скажу, что знаю. Так ты ищешь Джоханна Ножа? Послушай моего совета, друг, не произноси его имя вслух. Он не любит людей, которые говорят о нем на улице. А зачем ты его ищешь? А, так у тебя есть работа для него! Что же ты не сказал об этом сразу? Я не могу сказать, где ты его можешь найти, потому что и сам не знаю. Кто знает? Какая разница. Когда он услышит, он найдет тебя достаточно быстро. Ха-ха! Это выльется тебе в копеечку, он любит золото, наш Джоханн. Он знает этот город – то, что осталось от него – как свои пять пальцев. Если он не может найти чего-то – никто не сможет. Он как тень, он появляется и исчезает, оставаясь невидимым. Он может прорубить себе путь из любой чёртовой дыры. Никто не словит его. Он как молния со своими ножами. Никаких следов, все чисто и аккуратно. Все что мне нужно от вас – это золото и имя. Остальное сделает Джоханн."

Разговор, услышанный в Мордхейме

Среди многих наемных головорезов и убийц, наводнивших окрестности Мордхейма, Джоханн Нож – самый известный. Его склонности наемного метателя ножей и экстраординарного убийцы отражаются в разнообразных смертоносного вида кинжалов, которыми обвешан его пояс, и в злобном блеске его глаз. Джоханн носит темную кожаную одежду, несколько отставшую от моды, которая никогда не знала стирки (так говорят официантки в барах). Его вытянутое лицо обезображено шрамами многих битв, а его растрепанные волосы тонкие и жирные.

Кошелек Джоханна всегда тяжел от золота, и он не прячет его, ибо только глупец попытается обокрасть его. Многие попробовали, и все умирили...очень быстро. Искусство отделки и боевые качества кинжалов Джоханна – вне сравнения, так как он собирал их с тел очень богатых, но неуклюжих противников, с которыми разделялся на дуэлях.

Плата за найм: 70 золотых крон за найм +30 золотых крон за содержание. Джоханн зависим от Багровника, так что вы можете нанять его за одну порцию этого наркотика.

Может быть нанят: Любой отряд, исключая Скавенов, Мертвых и Одержимых, может нанять Джоханна.

Рейтинг: Джоханн увеличивает рейтинг отряда на +60 очков.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Джоханн	4	3	6	4	3	2	6	1	7

Оружие/Доспехи: Джоханн вооружен бесчисленным количеством метательных ножей и несколькими длинными кинжалами (всегда считается, что в ближнем бою он имеет два меча). Его оружие всегда покрыто Черным Лотосом и он может принимать Багровник перед битвой, если вы желаете.

Навыки: Джоханн имеет следующие навыки: *Верткость, Лазанье по отвесным поверхностям, Быстрый выстрел, Орлиный глаз и Метатель ножей.*

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Экстраординарный метатель ножей: Джоханн имеет заслуженную репутацию как лучший метатель ножей во всей Империи. В отличие от обычных воинов, он может комбинировать навыки *Метатель ножей* и *Быстрый выстрел* (да, он может метнуть шесть метательных ножей за ход, если не двигался!)

Берта Бестрауфрунг, Верховная Мать сестер

Годы назад Берта нашла приют в строгой дисциплине и набожности Сестер Зигмара. Только бог-воин Империи был достоин ее почтения. Только Он был постоянен и верен. И разве не святой Зигмар воистину выбрал ее, чтобы она стала его служанкой?

Чистая кровь Уберогенов течёт по венам Берты, доказательством чему являются ее длинные золотые косы и свирепые голубые глаза, ледяной взгляд которых может заморозить гоблина на расстоянии двадцати шагов. Даже ее голос излучает власть, превращая сильных, волосатых мужчин в жалких трепещущих тварей.

Сестры видят в Берте пример святой женственности. Она быстро продвигалась по служебной лестнице, и на своем смертном одре почтенная Мать Кассандора назвала Берту своей преемницей, новой Высшей Матерью, и Аббатисой Скалы Зигмара.

Иногда, когда Берта застегивает свои громриловые доспехи в лучах заката, она вспоминает утраченную невинность ее молодости. И тогда, злая на себя, она туго затягивает кожаные ремни на своих железных руках и ногах и бежит на улицу, чтобы часами практиковаться с огромными боевыми молотами, готовя себя к великой битве, как подобает невесте Зигмара.

Цитата из Книги Героев

Плата за найм: Нет. Берта приходит на помощь любому отряду Сестер Зигмара, если они посылают одну или нескольких Героинь на ее поиски, как обычно, бросая кубики ниже Инициативы (что отображает их усилия получить аудиенцию у Высшей Матери). Если она дала аудиенцию, она лично решает, нужна ли ее помощь в предстоящей битве. Она приходит на помощь отряду Сестер Зигмара только, в том случае, если рейтинг отряда противника выше, чем у сестер. Сверьтесь по таблице и бросьте D6, что бы узнать поможет ли Берта отряду. Прощение к Берте помочь отряду должно делаться перед каждой битвой, в которой вы нуждаетесь в её помощи.

Разница в рейтингах отрядов	Необходимый результат
0-49	Ноль
50-99	6+
100-149	5+
150-199	4+
200+	3+

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Берта	4	5	3	4	4	2	4	3	10

Может быть нанят: Берта Бестрауфрунг присоединяется только к отрядам Сестер Зигмара

Рейтинг: Берта увеличивает рейтинг отряда на +105 очков.

Оружие/Доспехи: Берта вооружена двумя боевыми молотами Зигмара, носит громриловые доспехи, пузырек со Святой водой и Святую реликвию.

Навыки: Берта имеет следующие навыки: *Могучий удар, Непреодолимая атака* и *Праведная ярость*.

МОЛИТВЫ ЗИГМАРУ

Берта знает все шесть молитв Зигмару.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Верховная Мать: Как Верховная Мать Милосердных Сестер Зигмара, Берта автоматически становится командиром любого отряда, к которому она присоединилась.

Служанка Зигмара: Берта самая любимая среди Сестер в глазах Зигмара. Она получает +2 ко всем броскам, когда определяется, приняты ли молитвы Зигмаром.

Вескит, Верховный палач Клана Эшин

"Оно всех поубивало! Мы не смогли остановить его, наше оружие ломалось об его тело... Оно было черное, как тень, и летело как ветер, разрубая людей на части направо и налево. Мы сражались, да, мы сражались как могли, и старый Маркус попробовал даже свой трюк с бутылкой масла. Оно было объято пламенем, и на мгновение нам показалось, что мы остановили его. Куда там, оно вышло из огня все еще в пламени. Казалось, что его это не волнует! Это было слишком, и те из нас, кто остался жив, побежали. Оно до сих пор преследует нас, еще и еще, неумолимо и беспощадно. Спасения нет, не спрятаться, его красный глаз везде отыщет тебя. О этот глаз... этот глаз..."

Последние слова Фритца Хубера в постоялом дворе Красная Луна

Вескит уже был одаренным Убийцей Клана Эшин, когда ему доверили наиболее трудную миссию. Он был нанят Кланом Скрир, чтобы освободить одного из их самых старых и наиболее опытных Колдунов, который удерживался как заложник соперничающим кланом. Вескиту удалось вернуть узника, прорубив себе путь через охрану, но очень дорогой ценой. Он получил ужасные раны и без сомнения умер бы, но Хозяин Ночи Клана Эшин заключил соглашение с Колдунами-Инженерами. Скавенские ученые-колдуны заменили некоторые части тела Вескита отчасти на технические, отчасти на магические импланты и превратили его в ходячий арсенал смертельного оружия. Вескит теперь больше машина, чем живое существо, а его жажда убивать стала практически неконтролируемой.

Когда слухи о философском камне достигли тайной крепости Клана Эшин, Повелитель Ночи послал Вескита в Морджейм, чтобы отпугнуть человеческие существа от города, который по праву принадлежит Скавенам. С того дня, многие путешественники встретили свой конец на темных аллеях Морджейма. Неморгающий глаз Вескита ничего не пропускает, и те, на кого он охотится на улицах Морджейма, никогда не возвращаются к Вратам Горгулий.

Плата за найм: 80 золотых крон за найм +35 золотых крон за содержание.

Может быть нанят: Вескита может нанять только отряд Скавенов.

Рейтинг: Вескит увеличивает рейтинг отряда на +70 очков.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вескит	5	5	4	4	4	2	5	4	8

Оружие/Доспехи: Эшинские Боевые Когти (дополнительная атака включена в характеристике Вескита). Каждый Боевой Коготь оснащен встроенным варплок-пистолетом, так что Вескит может стрелять каждый ход, и сражаться в ближнем бою с Силой 5 и модификатором защиты -3 (заметьте, что он может парировать дважды своими когтями).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Бесчувственный (unfeeling): Вескит – холодная, расчетливая машина для убийств, и редко испытывает эмоции, присущие живым существам. Таким образом, он невосприимчив к психологии.

Не чувствует боли (no pain): Вескит игнорирует результаты *сбит с ног* и *оглушен* при бросках на повреждения. Он должен потерять последнюю рану и оказаться *вне игры*, чтобы быть убранным со стола.

Неморгающий глаз (unblinking eye): Благодаря колдовскому устройству, встроенному Колдунами-Инженерами Клана Скрир, Вескит может обнаруживать скрытых врагов с расстояния двойной Инициативы в дюймах.

Металлическое тело (metallic body): Оно дает Вескиту его высокую Выносливость и защиту доспехами 3+.

Необязательные правила

Этот раздел включает всевозможные правила, которые добавят размах вашим битвам в Морджейме. Поскольку это дополнения к основным правилам, они не являются необходимой частью игры, и вы должны заблаговременно договориться со своим противником об их использовании.

Мы рекомендуем новым игрокам для начала не использовать этот раздел, пока вы не освоитесь с механикой игры. Если вы считаете себя уже опытным игроком, у вас не должно возникнуть проблем с включением этих новых элементов. Некоторые из этих правил довольно серьезно меняют игру, и вы не обязаны использовать ни одно из них. Они включены для тех игроков, которые хотят исследовать различные аспекты игры.

Новая таблица критических попаданий.

В зависимости от того, какое оружие использует воин, вы можете бросать кубики по следующим таблицам Критических Попаданий. Все основные правила для критических попаданий, описанные в главных правилах, применимы к данным таблицам.

Стрелковое оружие

(Луки, арбалеты, пороховое оружие, метательные ножи и т.д.)

- 1-2 Попадание в брешь.** Попадание пришлось в место, не защищённое доспехами. Игнорируется защита доспехом.
- 3-4 Рикошет.** Если есть другие модели в районе 6", ближайшая вражеская модель также получает попадание. Бросьте на ранение и учтите защиту доспехами как обычно для обеих целей.
- 5-6 Мастерский Выстрел.** Попадание в глаз, горло или другое уязвимое место. Цель получает 2 раны вместо 1. Защита доспехами не действует.

Ударное оружие

(Дубины, Булавы, Молоты, Цепы, двуручные молоты и т.п.)

- 1-2 Выбит.** Цель потеряла равновесие. Ваш противник не может сражаться в этот ход, если он еще не бил.
- 3-4 Сплющен.** Игнорируются защиты доспехами и шлемом.
- 5 Дикий размах.** Оружие вашего противника выбивается из его рук. Если у него два оружия, бросьте кубик, чтобы узнать, которое потеряно. Он должен сражаться с оставшимся оружием остаток этой битвы (если оружия нет, то должен драться безоружным). Бросайте на раны и защиту доспехами как обычно.
- 6 Отдубашен.** Если соперник не прошел тест на защиту доспехами, он автоматически *вне игры*, даже если у него осталось несколько ран.

Рубящее оружие

(Мечи, топоры, двуручные мечи и т.д.)

- 1-2 Удар по телу.** Атака попала в незащищенную часть тела, поэтому защита доспехами не учитывается..
- 3-4 Буря клинков.** Воин обрушивает на противника град ударов. Атака приводит к 2 ранениям вместо 1. Защита доспехами берется для каждой раны отдельно. Помните, что, как и при других критических

попаданиях, если атака причиняет множественные раны также и по другим причинам, вы выбираете наибольшее количество ран.

5-6 Разрублен! Удар игнорирует защиту доспехами, причиняет 2 раны, и ваш воин получает +2 к любому броску на повреждения.

Бой без оружия

(Боевые собаки, Боевые кони, Зомби, Одержимые, животные и т.п.)

1-2 Удар с разбегу. Ваш противник зашатался, позволяя вам перехватить инициативу и сделать дополнительную атаку. Сразу же бросьте на попадание и пробивание. Защита берется как обычно.

3-4 Сокрушительный удар. Удар обрушивается с неимоверной силой. Вы получаете +1 к броску на повреждения, если противника не защитили доспехи.

5-6 Мощный удар. Мощным ударом кулака или пинком вы отправили противника на землю. Защита доспехами не действует, вы получаете +2 к броску на повреждения.

Колющее оружие

(Копья, алебарды, кавалерийские пики и т.д.)

1-2 Укол. Быстрым ударом вы пробиваете защиту противника. Вы получаете +1 к броскам на повреждение. Защита доспехами берется как обычно.

3-4 Выпад. Удар нанесён с огромной силой и цель *сбита с ног*. Возьмите защиту доспехами как обычно и проверьте, получила ли модель рану.

5-6 Шашлык! Выпад отбрасывает цель назад с огромной силой, пронзая доспехи и плоть. Защита доспехами не действует. Вы получаете +2 к броску на повреждение. Противник отлетает на расстояние D6", нападающий следует за ним, оставаясь в касании подставками. Все другие модели, оказавшиеся в бое, отделяются, и только нанесший и получивший удар рассматриваются, как участвующие в бою. Если цель сталкивается с другой моделью, то другая модель получает удар с Силой 3.

Уход из боя

Воины, вовлеченные в рукопашный бой, в начале их хода могут попробовать избежать боя в фазу передвижения. Считается, что эти воины понимают, что шансы не на их стороне, и просто решают, что продолжать бой для них будет опасно.

Объявите, какие из воинов, будут пытаться уйти из боя в начале фазы передвижения, тогда же, когда объявляются атаки. Разверните модели, чтобы показать это.

Бросьте на Лидерство каждого воина, который будет уходить от боя. Это отображает его усилия найти подходящий для бегства момент. Если тест пройден, воин может двигаться на расстояние до его удвоенной Скорости в любом направлении от противника, с которым он сражался.

Если тест не пройден, противник может нанести 1 автоматическое попадание по убегающему воину, а воин (если выжил) на расстояние 2D6" строго от противника. В следующий свой ход он должен проходить тест на Лидерство.

Если тест пройден, он останавливается, но в течение этого хода не может ничего делать. Если тест провален, он продолжает бежать на 2D6" по направлению к ближайшему краю стола и должен проходить тест снова в следующий ход, если он всё ещё на столе.

Если во время бегства воин атакован, атакующий передвигается в касание подставками как обычно, но бегущий немедленно отбегает на 2D6" к краю стола, перед тем как могут быть нанесены какие-либо удары.

Воздаяния Лорда Теней

Когда Магистр или Мутант из отряда Одержимых, соберет достаточно опыта, вместо получения нового навыка он может бросить по следующей таблице Воздаяний. Это отображает паломничество Мутанта или Магистра к Яме, где он может умолять о благосклонности самого Лорда Теней. Бросьте 2D6.

- 2** **Ярость Лорда Теней!** Воин мутирует до неузнаваемости и исчезает в руинах, присоединяясь ко многим другим ужасам Мордхейма
- 3-6** **Ничего не произошло.** Своенравный Лорд Теней игнорирует просьбы его слуги.
- 7-8** **Мутация.** Воин значительно мутирует. Бросьте D6. При 1 вы теряете одно очко одной из ваших характеристик (по вашему выбору) в результате атрофии или подобной неблагоприятной мутации. При 2 или больше ваш воин вознагражден: вы можете выбрать одну из мутаций, указанных в описании отряда Одержимых.
- 9-10** **Доспехи Хаоса.** Тело воина обрастает загадочными сплошными доспехами. Они предоставляют ему базовую защиту 4+, и никак не влияют на чтение заклинаний или передвижение.
- 11** **Демоническое Оружие.** Воин получает оружие с заключенным внутри него Демоном. Это оружие добавляет +1 к его Силе в ближнем бою и предоставляет бонус +1 к броскам на попадание, сделанные этим оружием. Носитель может выбрать тип оружия (меч, топор и т.п.), хотя оно и не имеет специальных возможностей, характерных для данного типа. Например, топор с заключенным Демоном не дает модификатора защиты.
- 12** **Одержим!** Демон берет верх над душой и телом воина. Он немедленно получает +1 Боевое Умение, +1 Силу, +1 Атаку и +1 Рану. Эти увеличения не учитываются при подсчете максимальных значений характеристик. Воин теряет D3 своих навыков (выбираются игроком) и больше не может пользоваться никаким оружием и доспехами, кроме Доспехов Хаоса и Демонического Оружия.

Верховые воины

Кони – редки и дороги в Мордхейме, но позволяют воинам двигаться быстро, пока лошадь остается на улице и не отправляется в разрушенные здания, где она может легко споткнуться и упасть. Используя следующие правила, вы можете включить в вашу игру верховых Героев.

Верховые модели в Мордхейме

Воин и его конь во всех отношениях считаются одной моделью. Если наездник выведен из игры, вся модель убирается со стола.

Верховые воины используют значение Лидерства наездника во всех тестах, основанных на Лидерстве. Когда воин атакован, используются Выносливость и Раны наездника.

Верховой воин имеет автоматическую базовую защиту 6+, даже если наездник не носит доспехов. Это отображает дополнительную защиту, предоставляемую конем. Если всадник носит доспехи, его защита будет на +1 лучше, чем у пешего.

В ближнем бою боевой конь может произвести 1 атаку, но нормальная лошадь не имеет показателя Атаки, и, следовательно, не может производить атак.

Для боевого коня может быть приобретён доспех, называемый бардингом (см. таблицу «Торговля»). Он добавляет ещё +1 к защите доспехом модели, но понижает её Скорость на -1. Обычная лошадь не может носить бардинг. Лошадь в броне убита только при броске на серьёзные повреждения 1, если модель выведена из игры.

Лошадь увеличивает рейтинг отряда на +3 очка, а боевая лошадь – на +5.

Верховая модель и передвижение

Верховые модели не могут заходить в здания. Это ограничивает их движение сравнительно плоскими поверхностями, такими как улицы.

Лошадь или Боевой конь могут прыгать через преграды высотой до 2" без штрафов для передвижения.

Стрельба в верховых воинов

Из-за размеров верхового воина, любой стрелок может выбирать его как цель, если он даже не ближайшая цель.

Спешивание

Верховой воин может спешиваться во время своей фазы передвижения. Он теряет половину своей Скорости и не может атаковать или бежать на протяжении этого хода.

Считается что спешившийся кавалерист ведет за собой своего коня, куда бы он ни шел, и может сесть на него верхом, когда бы не пожелал, если он не внутри зданий или в другом месте, где невозможно сесть на лошадь (например, на крыше). Во время посадки на лошадь воин теряет половину своей Скорости, и не может атаковать или бежать в этот ход.

Замените верховую модель пешей, когда воин спешивается, и наоборот.

Лошади и кампании

Если конная модель выведена из игры, бросьте D6 после битвы. На 1-2 лошадь убита и вычеркивается из листа отряда.

Пороховое оружие

Во времена событий, развернувшихся в Мордхейме, технология, необходимая для производства порохового оружия, была все еще редкостью, и пистолеты, ружья, мушкетеры и т.п. имели тенденцию к поломкам, заеданиям и осечкам.

Следующие правила не включены в раздел Стрельба, так как они замедляют игру, но если вы хотите играть с большим реализмом, используйте данные ниже правила для Осечек.

Если вы пользуетесь этими правилами, вы можете пожелать уменьшить цену оружия (мы советуем на 20%), чтобы сохранить равновесие в игре.

Осечки

Каждый раз, когда выпало 1 при броске на попадание из порохового оружия (мушкетеры, пистолеты, мушкетеры, варплок-пистолеты и т.п.), бросьте D6 и сверьтесь со следующей таблицей.

ОСЕЧКИ ПОРОХОВОГО ОРУЖИЯ

- 1 БАХ!** Оружие взорвалось с оглушающим грохотом! Стрелок получает попадание с Силой 4 (без критических ударов), а оружие уничтожено.
- 2 Заело.** Оружие сломалось и бесполезно во время оставшейся битвы. Вы можете использовать его как обычно в следующей игре.
- 3 Пффф.** Оружие не выстрелило и вы должны вытащить заряд. Это значит, что стрелок должен ждать дополнительный ход перед тем, как сможет снова стрелять.
- 4-5 Щёлк.** Оружие просто не выстрелило без дополнительных последствий.
- 6 БА-БАХ!** Оружие грохочет и извергает облако черного дыма и огня! Выстрел попадает в намеченную цель с Силой +1.

Сражения в одиночных битвах

Во время тестовых игр в Мордхейм мы обнаружили, что после нескольких игр очень опытные отряды практически непобедимы, когда сражаются с новичками.

Хотя это может быть и забавно для игроков с опытными отрядами, результатом этого будет односторонняя битва, где неопытный отряд будет быстро уничтожен, не имея даже шанса провести достойное сражение. Хотя система аутсайдеров как-то это выравняет, часто намного интереснее играть примерно одинаковыми силами, особенно когда в игру входят новые игроки.

Следующие правила позволяют обоим игрокам набрать отряд на договоренную сумму, скажем 1000 золотых крон. Это сделает игру интереснее, так как игроки будут иметь практически одинаковые силы.

Используйте описание нужного отряда для набора и снаряжения отряда. Описание указывает, какие Герои, Рядовые и снаряжение могут быть использованы в данном отряде. Ограничения списка являются достаточной гарантией того, что отряды будут разумно сбалансированы.

Вы должны набрать, по крайней мере, трех воинов, включая командира, а также вы должны следовать ограничениям на максимальный размер отряда, данным в списке, либо согласовать этот размер с противником.

Оружие и доспехи

Каждый Герой, которого вы берете, может быть вооружен одним или более оружием и любимыми доспехами, выбранными из соответствующего списка. Различные типы Героев ограничены разными типами оружия. Списки Снаряжения для отдельных отрядов точно указывают вам, какое снаряжение доступно. Вы можете покупать редкое оружие и доспехи. Заплатите соответствующие цены, данные в разделе Торговля.

Каждая модель в каждой группе Рядовых должна иметь одинаковые доспехи и оружие. Это значит, что если ваша группа Рядовых имеет четырех воинов, и вы хотите купить им по мечу, вы должны купить четыре меча.

Оружие, выбранное для ваших воинов, должно быть представлено на моделях. Таким образом, ваш противник будет знать, с чем он столкнется (и не будет шокирован, обнаружив в середине игры, что воин, который выглядит как Халфлинг с луком, на самом деле Огр с дубиной!).

Исключениями из этих правил являются ножи и кинжалы: если они явно не представлены на модели, можно считать, что они засунуты за голенище или спрятаны в одежде.

Продвижение Героев

В кампании, вы должны зарабатывать увеличения показателей, но в одиночной игре они могут быть куплены заранее. Вы можете увеличить начальные показатели вашего Героя, заплатив за это в золотых кронах, как указано ниже.

Заметьте, что все расы имеют максимальные значения для своих показателей. Они даны в разделе Опыт этой книги.

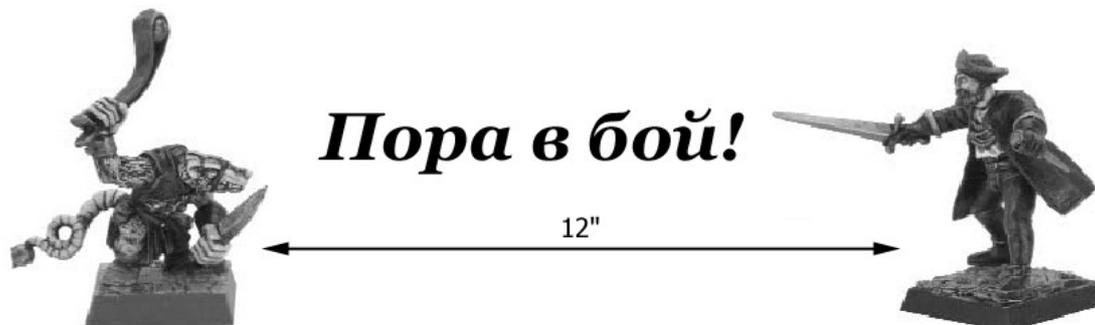
Скорость	+15 гс за очко
Боевое Умение	+15 гс за очко
Стрелковое Умение	+15 гс за очко
Сила	+25 гс за первое увеличение +35 гс за каждое последующее увеличение
Выносливость	+30 гс за первое увеличение +45 гс за каждое последующее увеличение
Раны	+20 гс за первое увеличение +30 гс за каждое последующее увеличение
Инициатива	+10 гс за очко
Атаки	+25 гс за первое увеличение +35 гс за каждое последующее увеличение
Лидерство	+15 гс за очко
Навыки	+40 гс за каждый навык. Вы можете выбрать за эту цену по одному навыку на каждое купленное увеличение характеристики. Выбирайте из навыков, обычно доступных вашим воинам.

К бою готов

Теперь отряд готов к схватке с вашим противником.

Пример боя

Мордхейм – это игра с небольшим количеством бойцов (*skirmish*), где противостоящие фракции сражаются в руинах некогда великого города. Если вы раньше не играли ни во что подобное, пройдите по следующим примерам, чтобы получить представление, на что это похоже. После этого можете приступить к чтению правил.



Пора в бой!

12"

Готовы действовать

Чтобы отыграть этот пример, вам понадобится две модели: Наёмник, вооружённый мечом и кинжалом, и Скавен с пращей и кинжалом. Соберите модели, следуя инструкциям в буклете. Позже вы сможете покрасить их, но сейчас не беспокойтесь об этом.

Расстановка

Чтобы отыграть эту схватку, вам понадобится немного места на столе или на полу. Расположите двух воинов в 12" лицом друг к другу. Чтобы измерить расстояние, вы можете использовать линейки из коробки, стальную рулетку или простую дюймовую линейку. Теперь воины готовы к драке. Они оба искали вирдстоун и неожиданно наткнулись друг на друга.

Кто атакует первым?

Мордхейм играется по шагам: сперва одна сторона, затем другая, и так далее. Обычно каждую сторону контролирует свой игрок, но вы можете взять контроль над обеими сторонами, чтобы разобраться в примере. Чтобы решить, кто ходит первым, обе стороны кидают кубик. Игрок, выбросивший больше, ходит первым. Давайте примем, что скавен выбросил 5 против 2 у наёмника, так что скавен ходит первым.

Ход скавена

Передвижение

Во время хода своей стороны, воин может передвинуться и выстрелить из своего оружия. Позволим скавену сделать именно это. Передвиньте модель прямо по направлению к наёмнику, отмерив 5" с помощью линейки. Заметьте: наёмник и скавен передвигаются на разное расстояние. Это полностью разъясняется в книге правил.

Стрельба

После того, как скавен передвинулся, он может выстрелить в наёмника из своей пращи. Прежде всего вам нужно померить расстояние. Радиус поражения пращи 18", и цель должна находиться в пределах этой дистанции, чтобы получить попадание.

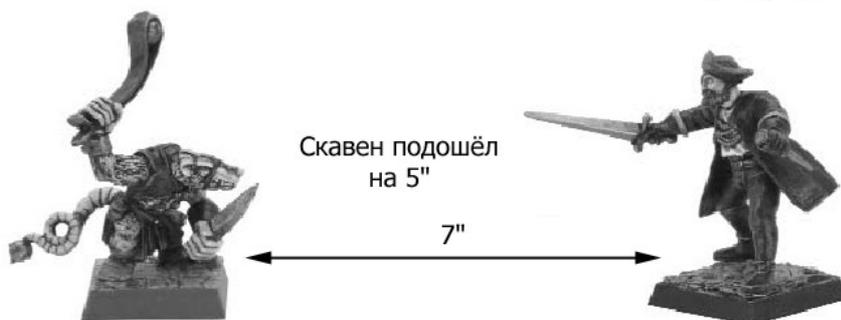
Линейка показывает, что модели находятся в 7" друг от друга, что вполне в зоне поражения пращи.

Чтобы узнать, попал ли скавен в наёмника, бросьте кубик. Скавену потребуется результат 5 или больше, чтобы нанести удар своему противнику. Если выпал результат 1-4, камень пролетел мимо. Если выпало 5-6, он попал.

Бросок на попадание

Давайте условимся, что скавен попал. Затем мы должны определить эффект попадания – ударил ли камень как следует, ранив врага, или же он просто оставил синяк и отскочил? Чтобы узнать это, бросьте кубик ещё раз.

Скавену понадобится выбросить 4 или больше, чтобы ранить врага. Если выпало 1-3, наёмнику в этот раз повезло, если 4-6 – он получил ранение. Мы принимаем, что наёмнику повезло и он не был ранен камнем из пращи.



Скавен подошёл на 5"

7"



Наёмник
атакует

7"

кинжалом), и таким образом получает лишний атакующий бросок. Скавен не может использовать свою пращу в ближнем бою, поэтому он будет кидать только один раз (и это только если выживет после атаки наёмника!)

Наёмнику нужно выбросить 4 или больше, чтобы попасть по скавену. Давайте примем, что он выбросил 2 и 5.

2 – это промах, но он выбросил попадание на другом кубике. У скавена проблемы, а нам нужно определить, пробил ли по нему попавший удар.

Бросок на пробивание

Это попадание обрабатывается таким же образом, как и попадания при стрельбе. Бросьте кубик. Если выпало 4 или больше, причинено ранение. Скажем, мы выкинули 4. Скавен ранен.

Повреждения

Поскольку скавен получил ранение, мы должны бросить на полученное им повреждение. Все повреждения, вызванные стрельбой или ударами в ближнем бою, рассматриваются одинаково.

Бросьте кубик за каждую рану: результат 1 или 2 означает, что воин *сбит с ног* (он падает на пол и не может драться до конца хода. Он может попробовать подняться в следующем ходу). На 3 или 4 он *оглушён* (ему понадобится два хода, чтобы встать), а на 5 или 6 – *вышел из игры* (эта модель так серьёзно ранена, что более не может сражаться и выходит из боя). Мы можем проявить жестокость и сказать, что скавену сильно не повезло: человек выбрасывает 6, и скавен *вне игры*. Уберите модель скавена со стола.

Ход наёмника

В атаку!

Наёмник в 7" от скавена и имеет возможность броситься в атаку на врага. Атака – это специальное передвижение на удвоенной скорости, в результате которого воин оказывается в рукопашном бою. Чтобы атаковать, игрок должен вначале объявить своему оппоненту, что этот воин атакует. Затем он измеряет дистанцию, и если противник находится в зоне дальности атаки 8" (в случае наёмника, который обычно ходит на 4"), модель передвигается в направлении противника и помещается в контакт подставками. Мы знаем, что модели находятся менее чем в 8" друг от друга, поэтому отправляем наёмника в атаку. С яростным воплем, он устрашающими скачками несётся к врагу. Передвиньте наёмника в базовый контакт со скавеном.

Рукопашный бой

Два воина теперь бьются врукопашную. После того, как рукопашный бой начался, ни одна из моделей не может стрелять или двигаться до тех пор, пока другая не получит серьёзных повреждений. Раунд ближнего боя отыгрывается каждый ход, включая ход другого игрока. Чтобы разобраться, что произошло во время рукопашной, используйте следующую схему.

Наёмник атаковал, и таким образом имеет право бить первым. Это важно, так как раненый воин не сможет ответить на удар.

Обычно у воинов по одной атаке, но наёмник вооружён двумя орудиями ближнего боя (мечом и