

WARHAMMER

Warhammer chronicles

Часть вторая





Warhammer Chronicles

Часть вторая

Дополнительные игровые материалы для Warhammer Fantasy Battles 6-ой редакции.

- **Звери Хаоса**
- **Лесные Эльфы**
- **Легендарные наемные полки:
Проклятый Батальон.**
- **Легендарные наемные полки:
Бронированные орки Руглуда**
- **Охотники за Ведьмами**
- **Гоблинология**
- **Война за Альбион: Сокровища Древних**
- **Война за Альбион: Темный Посланец**
- **Война за Альбион: Говорящий Правду**

Звери Хаоса



Использование Воинского Листа Бистменов.

Воинский лист Зверей Хаоса используется в комбинации с воинским листом, описанным в книге Орды Хаоса, как третья часть листа. Если не указано обратного, все правила и ограничения, прописанные для армии хаоса в книге Орды хаоса, применимы и к армиям и подразделениям описанным в этом листе.

Если генералом вашей армии является герой из этого листа, то все подразделения из раздела Зверей являются для вашей армии Основными подразделениями, а подразделения из разделов Смертных и Демонов, из книги армий Орды Хаоса, являются специальными подразделениями для вашей армии. Если ваш генерал не принадлежит к этому листу, то подразделения из раздела Зверей являются специальными подразделениями в вашей армии.

Следует иметь в виду что генералом вашей армии является персонаж с наибольшим лидерством, а не персонаж по вашему выбору. Так что если в вашей армии присутствуют Банебист и Возвышенный Чемпион Хаоса, из числа героев Смертны, то именно Чемпион является вашим генералом, так как у него наибольшее лидерство. Так что если вы хотите собрать армию именно Бистменов, то вы просто не сможете включить в вашу армию никаких других героев, кроме как героев из раздела Зверей.

Подразделения которые в этом листе помечены как Специальные и Редкие остаются таковыми в не зависимости от того из какого раздела выбран ваш генерал.

Все персонажи и подразделения из этого листа имеют доступ к предметам и маркам, описанным в книге армий Орды Хаоса. Здесь также включены некоторые другие предметы, и эти предметы могут быть выбраны персонажами из книги армий Орды Хаоса, если в описании предмета не указано обратного. Все правила для предметов и марок из книги армий Орды Хаоса остаются без изменений.

Специальные правила бистменов.

Засады.

Если генерал вашей армии может использовать специальное правило Засады, то он несет с собой особый рог, звуком которого он во время битвы может вызвать находящиеся в засаде отряды бистменов. Если вашим генералом является не Бистмен, или бистмен, который более таковым не считается, например, при использовании предмета Кубок Хаоса (Chalice of Chaos), то это правило не может использоваться.

В сценариях, которые допускают использования Разведчиков, Бистмены могут использовать свое специальное правило засады. Подсчитаете количество подразделений в вашей армии, которые могут использовать правило Засады, не учитывая при этом подразделения боевых псов и персонажей. До половины полученного сила подразделений могут быть посланы в засаду, и они не располагаются на столе перед битвой. Персонажи, с правилом Засады, могут быть посланы вместе с подразделениями в засаду, но генерал должен быть выставлен на поле боя. Запишите какие подразделения с какими персонажами находятся в засаде, перед битвой. подразделения и модели находящиеся в засаде не считаются находящимися на столе, то есть, например, не добавляют кубиков Силы и разрушения в магический пул армии Бистменов.

Начиная со второго раунда, во время фазы движения, после того как все нападения продекларированы, генерал армии Бистменов может вызвать засаду. Все подразделения в засаде выходят на поле по зову рога. Киньте тест на Лидерство за каждое подразделение, выходящее из засады. Если тест пройден, то подразделение выходит с любого края стола, по выбору игрока Бистменов, так как будто оно преследовало противника за край стола. Если тест не пройдет, то подразделение выходит со случайной точки края стола. Киньте Скатер кубик в центре слота, для определения точки выхода неудачливого подразделения. Когда подразделение входит на стол, отметьте на края стола точку входа, все модели подразделения должны заместиться в 4 дюймах от этой точки.

Правило Толпы.

Подразделения с этим специальным правилом подчиняются всем правилам для Скирмишеров. Кроме того они ПОЛУЧАЮТ бонус за ряды в ближнем бою, и к ним не могут присоединяться персонажи, которые не могут использовать правило Толпы.

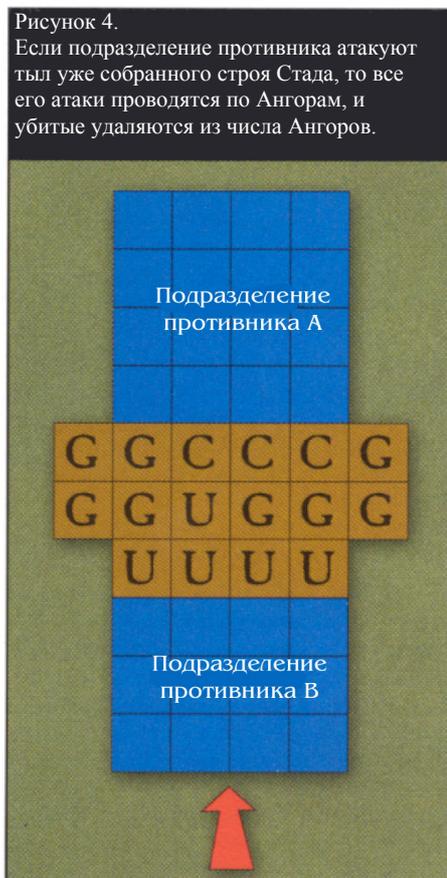
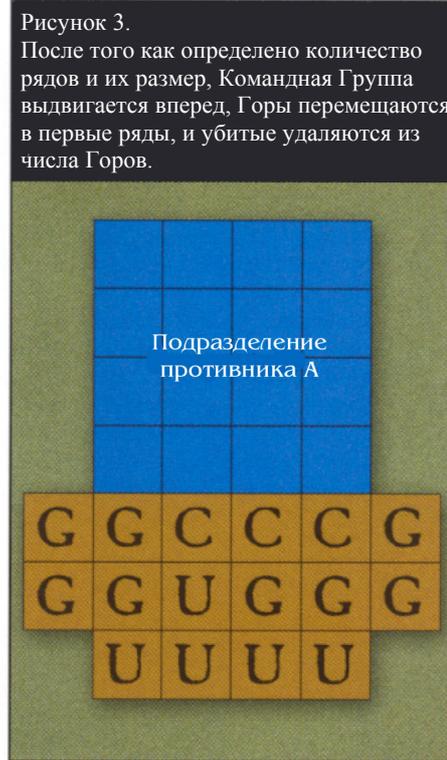
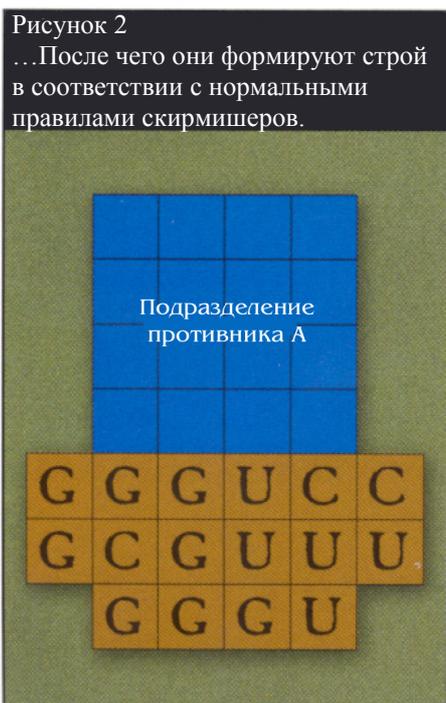
Оружие Бистменов.

Брайпосох. Брайпосох может быть использован двумя путями. Как вы его используете, следует декларировать в начале каждой фазу ближнего боя. Он может быть использовали либо как Двуручное Оружие, со всеми вытекающим отсюда бонусами пенальти, или как защитное оружие, и при этом он дает бонус в +2 к спас броску за доспехи и считается как ручное оружие.

Стада Бистменов.

Стада Бистменов представляют собой смесь Горы и Ангоров, и следуют следующим специальным правилам.

- Все попадания от стрелкового оружия сначала распределяются по Ангорам, а затем, если Ангоров больше нет, или остались еще попадания, они распределяются по Горам. Подразумевается, что Горы используют своих меньших братьев как живые щиты.
- В ближнем бою Горы пробиваются в первый ряд, а Ангоры отползают назад, но при этом они не забывают бить копьями из вторых рядов, если могут дотянуться через ряды Горы. При вступлении в ближний бой Стадо формирует строй, как и все подразделения скirmiшеров.



подразделения скirmiшеров. Разместите Командную группу, и героев, если таковые есть, в переднем ряду. Далее расположите вокруг Командной Группы Горы. Горы следует расставлять в строю как можно ближе к первому ряду, насколько это возможно. Ангоры располагаются за Горами. Если модели противника имеют в ближнем бою в базовом контакте модели Горы и Ангоров, то атаки следует распределять, как описано в основной книге правил Warhammer, так как они имеют разные параметры. Убитых следует удалять из числа тех моделей, по которым бил противник. Смотрите схему. Ангоры, если имеют такую возможность, могут бить из второго ряда копьями, но помните, что если у вас достаточно Горы чтобы сформировать два передних ряда полностью, то Ангоры занимают только последующие ряды и не могут использовать копья. Вы не можете поставить в первый ряд Горы, во второй Ангоров, а в третий снова Горы, все горы располагаются как можно ближе к первому ряду.



Новые Магические Предметы Хаоса.

Персонажи из числа зверей Хаоса не могут использовать Заколдованные Предметы. Понимание назначения этих сокровищ выше их низких умишек.

Магическое Оружие.

Топоры Кхоргора – 75 очков

Этот набор из двух топоров требует использования двух рук, дает носителю +1 атаку и позволяет ему перебрасывать неудачные броски на попадание в ближнем бою.

Великий Клык – 50 очков

Только для БанеБистов и ВарГоров. Спас броски не допустимы против ран, нанесенных этим оружием.

Черный Чекан – 40 очков

При броске на ранение Стойкость жертвы считается на 2 меньше, чем она есть на самом деле.

Скимитар Скултара – 20 очков.

Если на броске на попадание этим оружием выпало 6, то это попадание игнорирует спас броски за доспехи.

Талисманы.

Темное Сердце – 25 очков

Только для БанеБистов и ВарГоров.

Персонаж и подразделение, к которому он присоединяется может двигаться при нападении на дополнительные D3 дюйма. Кидать следует при каждом нападении. Если нападение подразделения не удалось, то подразделение двигается на половину своей дистанции нападения, как обычно, без учета D3 за талисман.

Магическая Аркана

Посох Даркота – 25 очков

Только для Брай шаманов

Считается как БрайПосох. В дополнение персонаж считается всегда знающим заклинание Невидимый Враг (Unseen Lurker) из Школы Тени, в дополнение ко всем остальным своим заклинаниям. Если магу также выпадет заклинание Невидимый Враг, то он может заменить его на любое заклинание из школы Зверя, которое он не знает.

Магические Знамена

Звериное Знамя – 50 очков

Только для подразделений Бестигоров

Все модели в подразделение, включая персонажей, получают +1 атаку в тот раунд, когда они нападают.



Выбор вашей армии

Вы можете выбирать свою армию в соответствии с правилами, которые как описаны в основной книге правил Warhammer, за следующими исключениями.

Бистмен генерал.

Если генералом вашей армии является герой Бистмен, то все Звериные подразделения являются основными подразделениями в вашей армии, а все демонические и смертные подразделения, являются Специальными подразделениями в вашей армии. Подразделения, помеченные в этом листе как Специальные и редкие остаются таковыми при любом генерале.

Количество Лордов и героев, которое вы можете вывести в поле в зависимости от стоимости армии, приведены ниже.

Стоимость армии	Максимум персонажей	Максимум лордов
<2000	0-3	0
2000-2999	0-4	до 1
3000-3999	0-6	до 2
+1000	+2	+1 макс

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

Лорды

БанеБист – 95 очков за модель

БанеБист									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
БанеБист	5	7	3	5	4	3	6	4	8

Вооружение: ручное оружие.

Дополнения:

- Может иметь Двуручное Оружие за +6 очков или дополнительное ручное оружие за +6 очков.
- Может иметь щит за +3 очков, и может иметь либо легкий доспех за +3 очка, либо тяжелый доспех за +6 очков.
- Может иметь набор магических предметов из числа распространенных магических предметов или магических предметов Хаоса на общую сумму до 100 очков.
- Может иметь марку Кхорна, Тзинджа, Слаанеша или Нургла.
- Может ехать в бой на Колеснице Рогачей взятой отдельно из этого листа. Заменяет одного члена команды.

Специальные правила: Засада, правило Толпы.

Великий Брай Шаман – 180 очков.

Великий Брай Шаман									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Великий Шаман	5	5	3	4	4	3	5	2	7

Вооружение: ручное оружие.

Магия: Великий Брай Шаман является магом 3 уровня и может использовать заклинания школы Зверя, Тени или Смерти.

Дополнения:

- Может иметь БрайПосох за +8 очков или дополнительное ручное оружие за +6 очков.
- Может иметь набор магических предметов из числа распространенных магических предметов или магических предметов Хаоса на общую сумму до 100 очков.
- Может иметь марку Слаанеша или Нургла.
- Может ехать в бой на Колеснице Рогачей взятой отдельно из этого листа. Заменяет одного члена команды.
- Может быть магом 4 уровня за +35 очков.

Специальные правила: Засада, правило Толпы.

Думбулл или Великий Минотавр - 180 очков

Великий Минотавр									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Великий Минотавр	6	7	3	5	5	4	5	5	9

Вооружение: ручное оружие.

Дополнения:

- Может иметь Двуручное Оружие за +6 очков, дополнительное ручное оружие за +6 очков или магическое оружие из числа распространенных магических предметов или магических предметов Хаоса стоимостью до 100 очков.
- Может иметь щит за +3 очков, и может иметь либо легкий доспех за +3 очка, либо тяжелый доспех за +6 очков.
- Может иметь марку Кхорна, Слаанеша или Нургла. Может иметь марку Тзинджа, но при этом он занимает дополнительный слот героев.

Специальные правила: Излучает Страх.

Великий Минотавр не может преследовать убегающего из ближнего боя противника или совершать Оверран, если предварительно не пройдет тест на Лидерство.



Герои

ВарГор – 60 очков за модель

ВарГор									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
ВарГор	5	6	3	4	4	2	5	3	7

Вооружение: ручное оружие.

Дополнения:

- Может иметь Двуручное Оружие за +4 очка или дополнительное ручное оружие за +4 очка.
- Может иметь щит за +2 очка, и может иметь либо легкий доспех за +2 очка, либо тяжелый доспех за +4 очка.
- Может иметь набор магических предметов из числа распространенных магических предметов или магических предметов Хаоса на общую сумму до 50 очков.
- Может иметь марку Кхорна, Тзинджа, Слаанеша или Нургла.

Специальные правила: Засада, правило Толпы.

Брай Шаман – 75 очков за модель.

Брай Шаман									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Брай Шаман	5	4	3	3	4	2	4	2	6

Вооружение: ручное оружие.

Магия: Брай Шаман является магом 1 уровня и может использовать заклинания школы Зверя, Тени или Смерти.

Дополнения:

- Может иметь БрайПосох за +6 очков или дополнительное ручное оружие за +4 очка.
- Может иметь набор магических предметов из числа распространенных магических предметов или магических предметов Хаоса на общую сумму до 50 очков.
- Может иметь марку Слаанеша или Нургла.
- Может быть магом 2 уровня за +35 очков.

Специальные правила: Засада, правило Толпы.

Знаменосец Армии.

Один ВарГор может быть Знаменосцем Армии за +25 очков.

Этот ВарГор не может быть генералом армии, даже если имеет наибольшее лидерство среди героев армии.

Знаменосец Армии не может иметь дополнительного простого оружия и щита.

Знаменосец армии может иметь любое магическое знамя, без ограничения стоимости, но если он взял магическое знамя, он не может иметь других магических предметов.



Выбор подразделений. Подразделения делятся на Основные, Специальные и редкие. Количество подразделений обязательное или доступное в армии в зависимости от ее стоимости приведено ниже.

Если генералом вашей армии является герой Бистмен, то все Звериные подразделения являются основными подразделениями в вашей армии, а все демонические и смертные подразделения, являются

Специальными подразделениями в вашей армии. Подразделения, помеченные в этом листе как Специальные и редкие остаются таковыми при любом генерале.

Стоимость армии	Основные	Специальные	Редкие
<2000	2+	0-3	0-1
2000-2999	3+	0-4	0-2
3000-3999	4+	0-5	0-3
+1000	+1	+1	+1

Следует иметь в виду что в разделе основные подразделения указано МИНИМАЛЬНОЕ количество основных подразделений которые вы должны иметь в вашей армии на данное количество очков. То есть на 2000 вы ДОЛЖНЫ иметь 3 основных подразделения и одного персонажа, который будет вашим генералом.

Также в Воинском листе указаны дополнительные ограничения по количеству.

Описание подразделения. Каждое подразделение описано в Воинском Листе. Дается описание параметров подразделения и его имя.

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также если необходимо тех моделей которые в него входят, например, в подразделении Рыцарей в дополнения к самим рыцарям даются профили их скакунов и чемпиона.

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

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

Дополнения. В этом разделе даются описания и стоимости дополнения к подразделения, например чемпионы, дополнительное вооружение и доспехи. Предметы, указанные в этом разделе являются не обязательным.

Специальные правила. Довольно не удобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже описаны ранее в книге. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению. Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описания моделей в разделе описания подразделений или в основной книге правил Warhammer.

Подразделения Зверей Хаоса

Стадо Бистменов – 6 очков за Гора, 4 очка за Ангора.

Стадо Бистменов									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ангор	5	4	3	3	3	1	3	1	6
Гор	5	4	3	3	4	1	3	1	6
Разрыватель	5	4	3	4	4	1	3	2	7

Размер подразделения: 15-30 моделей, подразделение не может включать Ангоров больше, чем Горов.

Вооружения и доспехи. Ангоры имеют копыя. Горы могут иметь либо два ручных орудия, либо ручное оружие и щит. Все Горы должны быть вооружены одинаково.

Дополнения:

- Все Ангоры в подразделение могут получить щит за +1 очко за модель.
- Один Гор может быть Музыкантом за +5 очков
- Один Гор может быть Знаменосцем за +10 очков
- Один Гор может быть Разрывателем за +20 очков.

Специальные правила: Правило Толпы, Засада.

Стадо Бестигоров – 11 очков за модель

Стадо Бестигоров									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Бестигор	5	4	3	4	4	1	3	1	7
Разрыватель	5	4	3	4	4	1	3	2	7

Размер подразделения: 10+.

Вооружения и доспехи. Ручное оружие, двуручное оружие и тяжелый доспех.

Дополнения:

- Один Бестигор может быть Музыкантом за +6 очков
- Один Бестигор может быть Знаменосцем за +12 очков
- Один Бестигор может быть Разрывателем за +12 очков.
- Одно подразделение Бестигоров в армии может получить Марку Хаоса Неделимого. Эта марка может быть в свою очередь заменена на Марки Кхорна, Нургла, Тзинджа или Слаанеша.
- Одно подразделение Бестигоров в армии может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.

Специальные правила: подразделения Бестигоров НЕ следуют Правилу Толпы

Колесница Рогачей – 85 очко за штуку.

Колесница									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	---	---	---	5	4	4	---	---	---
Бестигор	---	4	---	4	---	---	3	1	---
Рогач	7	3	---	4	---	---	2	1	---

Размер подразделения: 1 Колесница.

Команда: 2 бестигора

Вооружения и доспехи: команда вооружена ручным оружием, щитами, и имеет тяжелый доспех. Колесница имеет косы на колесах.

Спас бросок: 4+

Дополнения:

- На колесницу может быть возложена Марка Хаоса Неделимого без дополнительной стоимости.
- Некоторые персонажи могут ехать в колеснице, и при этом они заменяют одного из членов команды, стоимость которого не возвращается.

Специальные правила: Колесница.

Боевые Псы Хаоса – 6 очков за модель

Боевые Псы									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевые Псы	7	4	0	3	3	1	3	1	5

Подразделения Боевых псов не считаются при определении количества подразделений, которые могут быть направлены в засаду, хотя сами по себе могут быть отправлены в засаду. Подразделения Боевых псов хаоса не считаются для минимума необходимых основных подразделений в армии.

Размер подразделения: 5+

Вооружения и доспехи: нет.

Специальные правила: Засада.

Специальные подразделения.

Тролли Хаоса – 55 очков за модель

Тролли Хаоса									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тролли Хаоса	6	3	1	5	4	3	1	4	4

Размер подразделения: 3+

Вооружения и доспехи: ручное оружие.

Специальные правила: Излучают страх, Регенерация, Тупость, Специальная Блевотная Атака (все подразделение может вместо обычных атак произвести специальную атаку. Каждый тролль в ближнем бою наносит одно автоматическое попадание с силой 5.)

Огры – 35 очков за модель

Огры									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Огры	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Шрек	6	3	2	4	4	3	2	4	7

Размер подразделения: 3+

Вооружения и доспехи. Ручное оружие

Дополнения:

- Все модели в подразделение могут иметь дополнительное ручное оружие, за +6 очков, или двуручное оружие за +6 очков.
- Все модели в подразделение могут получить легкий доспех за +3 очка за модель и/или щит за +3 очка за модель.
- Один Огр может быть Музыкантом за +10 очков
- Один Огр может быть Знаменосцем за +20 очков
- Один Огр может быть Шреком за +20 очков.

Специальные правила: Излучают страх.

Минотавры – 40 очков за модель

Минотавры									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Минотавры	6	4	3	4	4	3	4	3	8

Размер подразделения: 3+

Вооружения и доспехи. Ручное оружие

Дополнения:

- Все модели в подразделение могут иметь дополнительное ручное оружие, за +6 очков, или двуручное оружие за +6 очков.
- Все модели в подразделение могут получить легкий доспех за +3 очка за модель.

Специальные правила: Излучают страх.

Минотавры не могут преследовать убегающего из ближнего боя противника или совершать Оверран, если предварительно не пройдут тест на Лидерство.



Редкие подразделения

Драгон Огры – 70 очков за модель

Драгон Огры									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Драгон Огры	7	4	2	5	4	4	2	3	8

Размер подразделения: 3+.

Вооружения и доспехи. Ручное оружие

Дополнения:

- Все модели в подразделение могут иметь дополнительное ручное оружие, за +6 очков, или двуручное оружие за +6 очков.
- Все модели в подразделение могут получить легкий доспех за +3 очка за модель.

Специальные правила: Излучают страх, Чешуйчатая кожа (5+ спас бросок), Иммуность к атакам основанным на Молнии, так как Варп-молниевая пушка скейвенов, некоторые заклинания школы Небес и так далее.

Драгон Огровый Дрейк

Драгон Огровый Дрейк									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дрейк	7	8	3	5	5	6	4	6	9

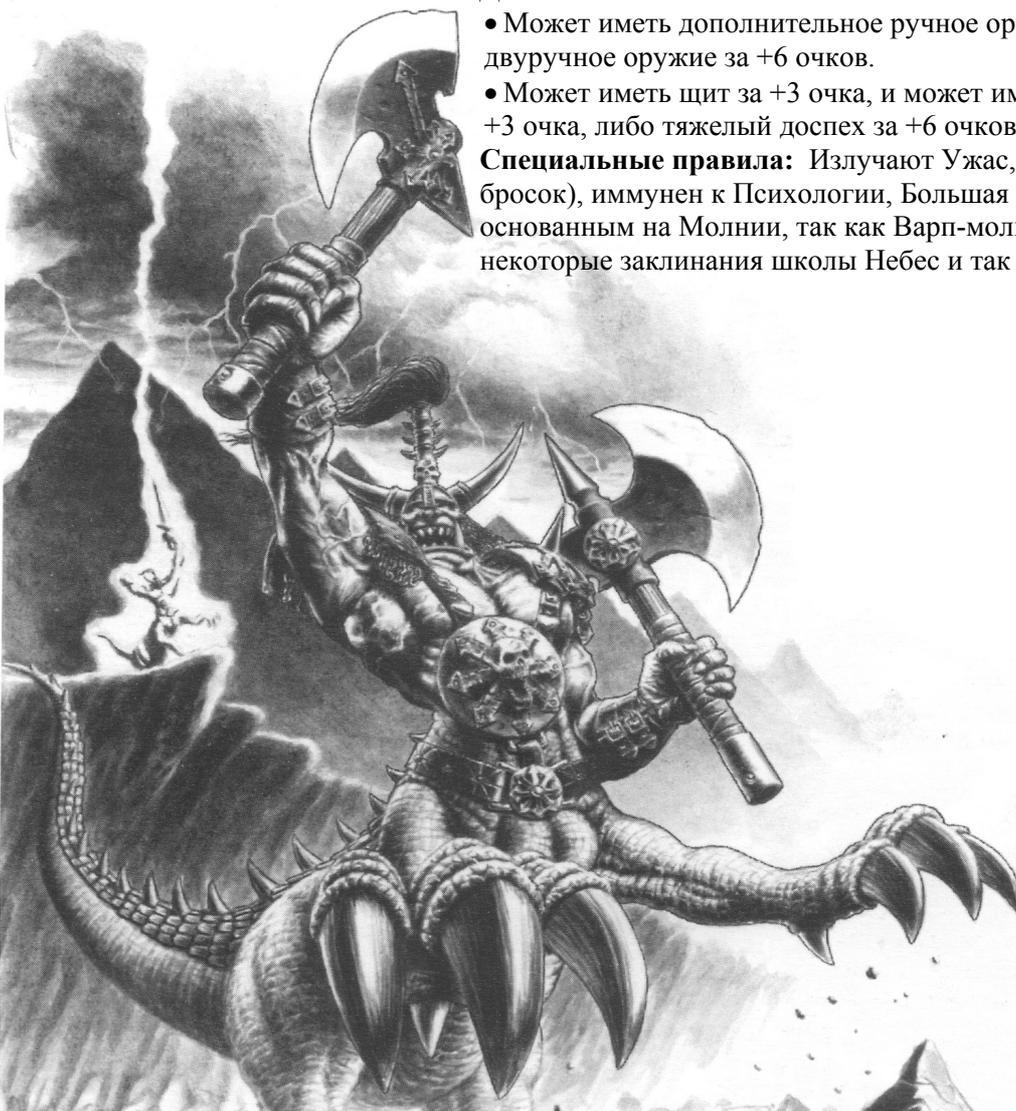
Размер подразделения: 1 модель.

Вооружения и доспехи. Ручное оружие

Дополнения:

- Может иметь дополнительное ручное оружие, за +6 очков, или двуручное оружие за +6 очков.
- Может иметь щит за +3 очка, и может иметь либо легкий доспех за +3 очка, либо тяжелый доспех за +6 очков.

Специальные правила: Излучают Ужас, Чешуйчатая кожа (4+ спас бросок), иммунен к Психологии, Большая Цель, Иммуность к атакам основанным на Молнии, так как Варп-молниевая пушка скейвенов, некоторые заклинания школы Небес и так далее.



Гигант – 205 очков

Гигант									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигант	6	3	3	6	5	6	3	Спец.	10

Специальные правила: Большая Цель, Ужас, Упорный.

Движение: У Гигантов длинные ноги, они легко перешагивают через преграды обычного размера, такие как стены и изгороди. Считайте эти преграды ровной землей, когда определяете, как далеко может пройти Гигант. Однако при пересечении таких преград игрок должен проверять, не упадет ли Гигант (см. далее).

Падение: Гиганты очень неловки и часто пьяны, потому что часто подкальзываются, спотыкаются или падают. Особенно часто это случается с ними после разграбления местного трактира. Когда Гигант падает, это не сулит ничего хорошего всем, кто рядом, поскольку он запросто расплющит при падении все что угодно.

Гигант должен пройти тест на падение, если происходит одно из следующего:

Когда он разбит в ближнем бою. Проходите тест, как только определен результат, но до того, как пройдены тесты на Разгром и Панику.

В начале фазы Передвижения, если он бежит.

Когда он перешагивает через препятствие. Проходите тест, когда он достиг препятствия.

Если Гигант решает Прыгать Вверх-Вниз на враге. Пройдите тест немедленно перед этим.

Чтобы узнать, упал ли Гигант, бросайте D6. Если Вы выбросите между 2 и 6, Гигант немного покачивается, но сохраняет равновесие и ничего не происходит. При выбрасывании 1 Гигант падает. Очевидно, что если Гигант убит, он падает автоматически.

Чтобы определить направление, в котором упал Гигант, бросайте кубик Направлений – стрелка укажет направление падения. Положите шаблон Упавший Гигант, вместо которого можно использовать саму модель, положив ее на бок, к его ногам на подставке головой в направлении падения. Все модели, полностью лежащие под шаблоном, автоматически получают удар. Все частично накрытые модели получают удар на 4+.

Все модели, задетые падающим гигантом, получают один удар Силы 6, наносящий D3 ранений. Удары отрабатываются в обычном образе. Если отряд сражается с Гигантом, и тот падает на него, пытаюсь Прыгать Вверх-Вниз, нанесенные ранения считаются в результат боя.

Упавший Гигант сам автоматически получает 1 ранение. Никакая броня не защищает от этой раны. Если Гигант ведет бой, то эта рана считается в результат боя.

Упав, Гигант может встать в свою следующую фазу Движения, но больше в этот ход он двигаться не может. Пока Гигант лежит на земле, он не может атаковать, но он может кое-как защищаться, так что враг должен бросать на попадание по нему. Если Гигант вынужден бежать, когда лежит на земле, он автоматически убит – враг наваливается на него и разрывает на мелкие кусочки. Если Гиганту выпадает возможность преследовать врага, когда он лежит на земле, вместо этого он встает. Гигант может атаковать в тот же ход, в который он встал.

Особые Атаки Гиганта: Гиганты не атакуют так же, как остальные создания, хотя своих жертв они выбирают так же. Они слишком большие и капризные, чтобы подчиняться приказам, и слишком безмозглы, чтобы иметь хоть какой-то четкий план. Даже вступив в бой, Гигант не знает, что же ему теперь делать! Чтобы определить, что происходит, в каждую фазу Ближнего Боя бросайте D6 по одной из следующих таблиц, когда подходит очередь сражаться Гиганту. Используемая таблица определяется по размеру жертвы Гиганта. Сражаясь с персонажами на монстрах, решите, кого атаковать – наездника или монстра, и используйте нужную таблицу согласно размеру цели.

Гигант сражается с большими существами (Людоеды, Кроксигоры, Минотавры и существа того же или более крупного размера, включая колесницы):

Результат

1 : Вопит и Орет

2-4 : Бьет Дубиной

5-6 : Удар в Голову

Гигант сражается с любым, кто меньше

1 : Вопит и Орет

2 : Прыгает Вверх-Вниз

3 : Подбирает и...

4-6 : Машет Дубиной

Вопит и Орет: Гигант вопит и орет на врага. Это не очень приятно, поскольку Гигант кричит оглушительно громко, и к тому же он не заботится о гигиене рта. Ни Гигант, ни модели в контакте с ним не дерутся, если они уже не сделали этого в этом круге, но этот бой автоматически выигрывается стороной Гиганта. Враг автоматически проигрывает и должен пройти тест на Разгром с модификатором -2.

Прыгает Вверх-Вниз: Гигант энергично прыгает вверх-вниз по одному из вражеских отрядов в контакте подставками с ним. Перед тем, как начать, Гигант должен определить, не упал ли он. Если он падает, отработайте, куда он падает и какие повреждения наносит, как это описывалось ранее. Любые ранения, нанесенные падением (с обеих сторон) считаются в результат боя. Если же Гигант устоял на своих не слишком тонких ногах, он начинает вверх-вниз по отряду врага, безумно смеясь.

Отряд получает 2D6 ударов Силы 6, распределяемые, как при стрельбе. Отработайте повреждения и защиту, как обычно. Гиганту так нравится прыгать по врагам, что он автоматически будет делать это и на следующий ход, если сможет, если, конечно, он не упал в этот ход. Необходимо пройти отдельный тест в начале каждого последующего круга боя, определяя, не упадет ли Гигант. Начавший Прыгать Вверх-Вниз Гигант, таким образом, будет продолжать делать это, пока не упадет, или пока бой не закончится.

Машет Дубиной: Гигант с размаху бьет дубиной сквозь ряды врага, сбивая многих из них с ног. Гигант наносит отряду D6 ударов Силы 6, распределяемые, как при стрельбе.

Бьет Дубиной: Большинство Гигантов носят большие дубины – часто стволы деревьев или большие кости. Если у них нет оружия, они будут использовать свои огромные кулаки. Гигант выбирает целью одну из моделей и одним могучим ударом опускает свою дубину.

Цель может попытаться увернуться от удара, пройдя тест на Инициативу (используйте низшую, если у модели есть несколько различных значений ее). Если модель увернулась, ничего не происходит. Если же нет, цель получает 2D6 ран, от которых не защищает броня. Если выброшен дубль, то дубина Гиганта уходит в землю, и он вовсе не может атаковать в следующий круг, так как занят вытаскиванием дубины (это не применяется, если бой заканчивается до следующего круга).

Удар в Голову: Гигант бьет врага по голове, автоматически нанося 1 ранение, от которого не защищает броня. Если жертва ранена, но не убита, то она оглушена и теряет свои последующие атаки – если она еще не атаковала, то теряет эти Атаки, если же уже атаковала, то теряет атаки в следующем круге.

Подбирает и...: Гигант нагибается и выбирает модель (выбирает игрок Гиганта), которая касается его подставки или касается модели, которая касается его подставки (у Гигантов длинные руки). Цель может провести одну атаку, чтобы попытаться отбить неуклюжую руку Гиганта. Если эта атака попадает и ранит Гиганта, то атака гиганта обрывается, в противном случае Гигант хватается модель и игрок бросает D6, чтобы определить, что происходит:

1 : Засовывает в Сумку. Гигант засовывает жертву в свою сумку, где уже находятся овцы, коровы и другие вещи. Модель считается потерянной, и ничего не может делать, пока находится в сумке, но если Гигант убит, все захваченные враги освобождаются невредимыми в конце битвы. Победные очки не начисляются за освобожденных моделей.

2 : Бросает Обратно в Бой. Он бросает жертву обратно в свой отряд, подобно живому снаряду. Жертва получает ранение, от которого ничто не защищает, а отряд получает D6 ударов Силы 3 (обычная защита).

3 : Метает. Он метает жертву в любой вражеский отряд в 12” от себя – случайным образом определите, в какой. Жертва получает ранение, от которого ничто не защищает, а отряд получает D6 ударов Силы 3 (обычная защита). Если рядом нет вражеских отрядов, считайте этот результат как *Бросает Обратно в Бой*.

4 : Раздавливает. Тут и думать не о чем. Нужно лишь сказать, что модель считается потерянной и убирается из игры.

5 : Съедает. Гигант проглатывает жертву целиком. Модель убирается из игры.

6 : Берет Еще Одного. Гигант быстро засовывает жертву в сумку или под рубашку (или, если очень не повезет, то в свои штаны) и пытается подобрать еще одну жертву. Вторая жертва проводит одну атаку (как и раньше), чтобы избежать поимки. Если Гигант и дальше будет выбрасывать 6-ки, он может собрать обширную коллекцию схваченных врагов в карманах и сумке (не говоря уже о брюках). Схваченные модели считаются потерянными, точно так же, как и для описанного ранее результата *Засовывает в Сумку*.



BEASTS OF CHAOS

The last few issues of White Dwarf have seen the re-emergence of Chaos as a deadly threat to the Warhammer World. Unfortunately for the enemies of Chaos there's no respite in sight – this issue sees the preview army list of the next Chaos army book, Beasts of Chaos. The list adds Beastmen to the already frightening Chaos arsenal and on the following pages you will find a selection of classic miniatures for you to use in your Chaos army.

You can order these through your local in-store order point, at www.games-workshop.com/storefront, or direct on 0115 91 4000.

Models shown at 70% actual size.



BESTIGOR STANDARD BEARER BODY
020105403 £2



BESTIGOR HORNBLOWER BODY
020105401 £2



BESTIGOR HORNBLOWER ARM
020105402 50p

BESTIGOR STANDARD BEARER TOP
020105404 50p



BESTIGOR 1
020105301 £2



BESTIGOR 2
020105302 £2



BESTIGOR 3
020105303 £2



BEASTMAN STANDARD BEARER 1
020100203 £2



BEASTMAN STANDARD BEARER 2
020100204 £2



BEASTMAN BANNER TOP 1
020100205 £1



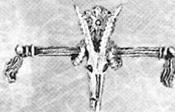
BEASTMAN CHAMPION 2
020100302 £3



BEASTMAN SHAMAN 1
020100401 £4



BEASTMAN SHAMAN 2
020100402 £4



BEASTMAN BANNER TOP 2
020100206 £1



BEASTMAN HORNBLOWER 1
020100207 £2



BEASTMAN HORNBLOWER 2
020100208 £2



BEASTMAN CHAMPION 1
020100301 £3



BEAST LORD BODY
020103901 £4



BEAST LORD BANNER
020103903 £1.50



BEAST LORD AXE
020103902 £1.50



BEASTMAN 1
020102801 £2



BEASTMAN 2
020102802 £2



BEASTMAN 3
020102803 £2



BEASTMAN 4
020102804 £2



BEASTMAN 5
020102805 £2



BEASTMAN 6
020102806 £2



BEASTMAN 7
020102807 £2



BEASTMAN 8
020102808 £2



UNGOR SKIRMISHER
HORNBLOWER
020105601 £2



UNGOR
SKIRMISHER 1
020105501 £1.50



UNGOR
SKIRMISHER 2
020105502 £1.50



UNGOR
SKIRMISHER 3
020105503 £1.50



UNGOR
SKIRMISHER 4
020105504 £1.50



UNGOR STANDARD
020104104 50p



UNGOR
SKIRMISHER 5
020105505 £1.50



UNGOR
SKIRMISHER 6
020105506 £1.50



UNGOR
SKIRMISHER 7
020105507 £1.50



UNGOR
SKIRMISHER 8
020105508 £1.50



UNGOR
SKIRMISHER 9
020105509 £1.50



UNGOR WITH SPEAR
HORNBLOWER
020104101 £1.50



UNGOR
STANDARD BEARER 2
020104103 £1.50



UNGOR STANDARD
BEARER 1
020104102 £1.50



UNGOR WITH
SPEAR 1
020104001 £1.50



UNGOR WITH
SPEAR 2
020104002 £1.50



UNGOR WITH
SPEAR 3
020104003 £1.50



UNGOR WITH
SPEAR 4
020104004 £1.50



UNGOR WITH
SPEAR 5
020104005 £1.50



UNGOR WITH
SPEAR 6
020104006 £1.50



UNGOR WITH
SPEAR 7
020104007 £1.50



UNGOR WITH
SPEAR 8
020104008 £1.50



UNGOR WITH
SPEAR 9
020104009 £1.50



KHAZRAK THE
ONE-EYE'S BODY
020108001 £4



KHAZRAK THE
ONE-EYE'S HEAD
020108002 £1



KHAZRAK THE
ONE-EYE'S WHIP
020108003 £1



RED MAW'S BODY
020108004 £2



RED MAW'S
BACK LEG
020108005 50p

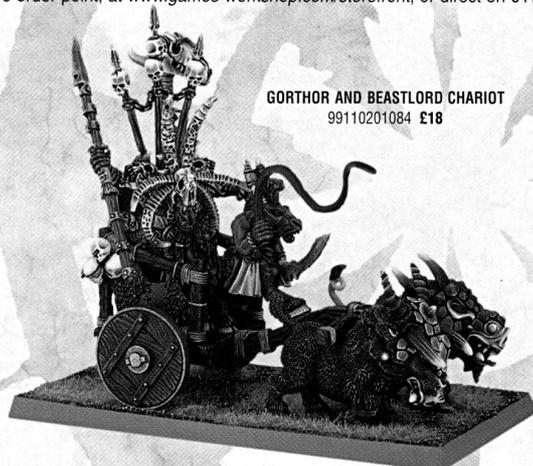


RED MAW'S
FRONT LEG
020108006 50p

The following models are available from Games Workshop stores, your local in-store order point, at www.games-workshop.com/storefront, or direct on 0115 91 40000.



BEASTMAN CHARIOT
99110201067 £12



GORTHOR AND BEASTLORD CHARIOT
99110201084 £18

BEASTS OF CHAOS



MINOTAUR LORD LEGS
020104505 £2



MINOTAUR LORD BODY
020104503 £4



MINOTAUR LORD SHOULDER
020104504 50p



MINOTAUR LORD HEAD
020104501 £1
Needs Minotaur Lord Jaw.



MINOTAUR LORD JAW
020104502 50p
Needs Minotaur Lord Head.



MINOTAUR LORD LEFT ARM
020104506 £1



MINOTAUR LORD RIGHT ARM
020104507 £1



MINOTAUR BODY 1
020104401 £6
Needs Minotaur Head 1.



MINOTAUR BODY 2
020104402 £6



MINOTAUR BODY 3
020104403 £4.50



MINOTAUR RIGHT ARM WITH CLEAVER
020104409 £1



MINOTAUR RIGHT ARM WITH AXE
020104410 £1



MINOTAUR RIGHT ARM WITH SWORD
020104411 £1



MINOTAUR STANDARD BEARER BODY
020107201 £4



MINOTAUR HEAD 1
020104404 £1
Needs Minotaur Body 1.



MINOTAUR HEAD 2
020104405 £1
Needs Minotaur Horns.



MINOTAUR HEAD 3
020104408 £1



MINOTAUR STANDARD BEARER HEAD
020107202 £1



MINOTAUR STANDARD TOP
020107205 £1.50



MINOTAUR JAW
020104407 50p



MINOTAUR HORNS
020104406 50p



MINOTAUR STANDARD BEARER SWORD ARM
020107203 £1



MINOTAUR STANDARD BEARER STANDARD ARM
020107204 £1.50



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON BODY 1
020104301 £4



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON BODY 2
020104302 £4



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON BODY 3
020104303 £4
Needs Minotaur with Additional Hand Weapon Head 3.



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON LEFT ARM 1
020104310 £1.50



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON RIGHT ARM 1
020104307 £1.50



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON LEFT ARM 2
020104311 £1.50



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON RIGHT ARM 3
020104309 £1.50



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON HEAD 1
020104304 £1



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON HEAD 2
020104305 £1



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON HEAD 3
020104306 £1
Needs Minotaur with Additional Hand Weapon Body 3.



MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON LEFT ARM 3
020104312 £1.50



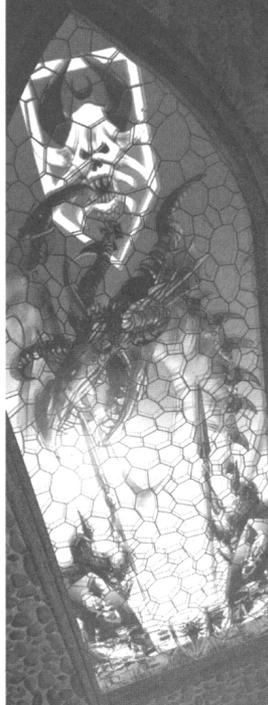
MINOTAUR WITH ADDITIONAL HAND WEAPON RIGHT ARM 2
020104308 £1.50

Слушайте же далее сагу о Малусе Темном Клинке, Темном Эльфе марионетке хаоса.

Он был поработан, для поиска пяти нечистых реликвий, для демона Тз'Аркана

Услыште же историю о третьей реликвии.

На краю пустоши лежит крепость Ваэлгор, оплот банд темных эльфов.



Глубокой зимней ночью одна из них отмечала триумф

Пейте, мои братья! Знаменитый **Кинжал Торксуса** теперь наш! Наши имена золотыми буквами будут вписаны в свиток славы Кхаине, когда мы вернемся домой.



Армии Лесных Эльфов



Эта армия опубликована в этой книге к том виде в каком она была напечатана в Warhammer Chronicles 2003 года. Следует иметь в виду что он может отличаться от того, как он был опубликован в Белом Гноме.

Специальные правила армии Лесных Эльфов.

- Все подразделения в армии Лесных Эльфов, кроме летунов игнорируют штрафы к движению по лесу.
- Все не магические стрелы Лесных Эльфов имеют *Бронебойность* на короткой дистанции, как описано в основной книге правил Warhammer.
- Лесные Эльфы никогда не получают штрафы в -1 на попадание при стрельбе за дальнюю дистанцию.
- Архмаги Лесных Эльфов могут использовать все восемь школ магии, описанных в основной книге правил Warhammer, и имеют бонус +1 на сотворение заклинаний при сотворении заклинаний из школ Зверя и Жизни. Маги Лесных Эльфов могут использовать ТОЛЬКО школы Зверя и Жизни, и не имеют бонуса на сотворение заклинаний.
- Все маги Лесных Эльфов автоматически знают заклинание Песнь Леса, в дополнение ко всем своим остальным заклинаниям. Это заклинание имеет сложность 4+. Оно может быть наложено на любой лес в 18 дюймах от мага, если в нем нет моделей противника. Заклинание может быть наложено на лес, если в нем присутствуют подразделения лесных Эльфов, но только при условии что подразделение целиком находится в лесу. Если часть моделей одного подразделения находится в лесу, а часть за его пределами, то заклинание не может быть наложено на лес. Укажите направления движения. Лес перемещается в указанном направлении на D6+1 дюйма. Следует иметь в виду, что направление указывается до броска на дистанцию. Лес должен немедленно остановиться, если вступает в контакт с другим подразделением или элементом ландшафта. Подразделение Лесных Эльфов в лесу может двигаться вместе с ним, но движение леса следует закончить таким образом, чтобы модели Лесных Эльфов оказались не ближе 1 дюйма от вражеских моделей. Подразделения, которые двигались вместе с лесом, считаются двигавшимися в этот раунд. Один лес может быть подвинут за одну магическую фазу только один раз.
- Лесные эльфы чаще всего сражаются с вторгающимися в их королевство, и почти никогда не покидают своих родных лесов. Поэтому в сценарии Генеральное Сражение (pitched battle) игрок лесных Эльфов может разместить на своей половине стола один лес, площадью примерно как круг с радиусом в 3 дюйма. Это делает сразу после броска на сторону стола. Также в дополнение ко всем остальным модификаторам Лесные Эльфы имеют бонус в +1 при бросках на выбор стороны стола, на то кто, первый расставляется, на первый ход, и на то кто первый расставляет своих разведчиков.
- Для того чтобы уравновесить предыдущее правило в этом же сценарии противник получает 100 победных очков за каждое свое подразделение, с силой подразделения 5 и выше, которое заканчивает игру в зоне размещения Лесных Эльфов. Бегущие подразделения не считаются. Противник также получает дополнительные 100 очков за каждую четверть стола, которую он контролирует, и которая при этом содержит участок зоны размещения Лесных Эльфов.

Магические Предметы лесных Эльфов.

Персонажи лесных эльфов могут брать магические предметы из списка Распространенных Магических предметов, как описано в основной книге правил Warhammer, или из списка ниже.

Магическое оружие.

Меч Духа -75 очков.

Меч автоматически наносит рану в ближнем бою (autowound). Спас броско модифицируется силой носителя предмета.

Охотничье копьё – 55 очков.

Заменяет длинный лук персонажа. В ближнем бою считается как магическое оружие без особых дополнительных свойств. Также может быть брошено как джавелин, на дальность до 18 дюймов. При попадании считается как



Стреломет с силой 6, смотрите правила для Стрелометов в основной книге правил Warhammer. После броска копьё совращается в руку владельца. Следует иметь в виду, что вы можете использовать реакцию на нападение «стоять и стрелять», используя это копьё.

Клинок Ярости – 50 очков.

Носитель получает +2 Атаки, если сражается этим мечом.

Лук Лорена – 40 очков.

Заменяет длинный лук персонажа. Лук имеет дальность в 36 дюймов. Персонаж может выстрелить из этого лука столько раз в одну фазу движения, сколько имеет атак в начальном профиле. Выстрелы отыгрываются с силой персонажа. Все выстрелы должны быть направлены в одну цель и выстрелы считаются Магическими. Это в частности означает Лук Лорена не имеет *Бронебойности*.

Магические Доспехи

Щит Птолоса – 15 очков.

Считается как щит, то есть дает 6+ спас бросок и все прочее. В дополнение персонаж получает 1+ спас стрелковых атак, и этот спас бросок не может быть улучшен еще больше.

Талисманы.

Поручи Молнии – 30 очков.

5+ Магический Спас бросок.

Янтарный Амулет – 25 очков.

Носитель восстанавливает 1 рану, из потерянных им, в начале каждого своего раунда. Амулет перестает работать, если носитель убит.

Заколдованные предметы.

Желудь Веков – 55 очков.

В начале своей магической фазы носитель может бросить этот желудь в направлении любой видимой ему точки стола, и на дальность до 24 дюймов. Вы должны указать точку направления броска и дальность броска, так же как и при стрельбе из навесного оружия, типа камнемета. В дополнение желудь смещается из указанной вами точки по тем же правилам, по которым смещается заряд камнемета. Поставьте лес радиусом в 3 дюйма на столе с центром в точке, в которой, в конце концов, упал желудь. Если на артиллерийском кубике выпадет осечка, желудь не имеет эффекта. Одноразовый предмет.

Град Стрел Рока – 30 очков.

Эта стрела может быть выпущена из лука. При выстреле она распадается на 3D6 магических стрел с силой 4. Следует кидать на попадание отдельно за каждую стрелу. Одноразовый предмет.

Лечебное зелье – 50 очков

Может быть использовано в начале любой фазы. Персонаж восстанавливает все свои полученные в бою раны. Одноразовый.

Плащ туманов – 25 очков.

Модель может выставляться на стол как Разведчик. Только для пеших моделей.

Магическая Аркана.

Агатовая Магическая Палочка – 50 очков.

Прибавляет в пул лесных эльфов один кубик в магическую фазу каждого из игроков.

Зелье Знания – 25 очков.

Может быть использовано в фазу магии лесных эльфов. Одно известное магу заклинание автоматически сотворится без использования магических кубиков. Оно может быть разрушено как обычно и считается имеющим силу равную его сложности. Одно разовый предмет.

Магические знамена.

Знамя Леса – 80 очков

Носитель и все дружественные подразделения, которые имеют модели в 12 в дюймах от носителя, становятся Иммунными к Психологии, как описано в основной книге правил Warhammer.

Знамя Рыси – 30 очков.

Если подразделение, в котором находится носитель, бежало из под нападения, и при этом не было уничтожено, то оно восстанавливает порядок сразу же после окончания своего движения, и в дальнейшем может действовать без ограничений.

Знамя медведя – 20 очков.

Подразделения, которые находятся в базовом контакте с носителем знамени или его подразделением, не получают бонусы в 1 к результату боя за Численное Превосходство.



Ариэль, волшебная королева Лорена.



Выбор вашей армии

Вы можете выбирать свою армию в соответствии с правилами, которые как описаны в основной книге правил Warhammer.

Количество Лордов и героев, которое вы может вывести в поле в зависимости от стоимости армии, приведены ниже.

Стоимость армии	Максимум персонажей	Максимум лордов
<2000	0-3	0
2000-2999	0-4	до 1
3000-3999	0-6	до 2
+1000	+2	+1 макс

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

Лорды.

Повелитель леса – 135 очков за модель.

Повелитель леса										
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Повелитель леса	5	7	7	4	3	3	8	4	10	

Вооружение: ручное оружие и длинный лук.

Дополнения:

- Может получить либо копье за +3 очка либо дополнительное ручное оружие за +6 очков.
- Может иметь легкий доспех за +3 очка и/или щит за +3 очка.
- Может ехать в бой на Эльфийском Скакуне за +18 очков, на Гигантском Орле за +50 очков, или на Зеленом Драконе за +320 очков. Дракон занимает дополнительный слот Героев.
- Может иметь магические предметы из числа Распространенных предметов или Магических предметов Лесных Эльфов на общую сумму в 100 очков.

Архимаг – 200 очков за модель

Архимаг										
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	
Архимаг	5	4	4	3	3	5	5	1	9	

Вооружение: ручное оружие и длинный лук.

Магия. Архимаг является магом 3 уровня и может использовать любые из 8 школ магии, описанных в основной книге правил Warhammer.

Дополнения:

- Может ехать в бой на Эльфийском Скакуне за +18 очков, на Единороге за +50 очков, или на Гигантском Орле за +50 очков.
- Может иметь магические предметы из числа Распространенных предметов или Магических предметов Лесных Эльфов на общую сумму в 100 очков.
- Может быть магом 4 уровня за +35 очков.

Специальные правила: Песнь Леса.

Герои

Хранитель леса – 70 очков за модель

Хранитель леса.									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хранитель леса.	5	6	6	4	3	2	7	3	9

Вооружение: ручное оружие и длинный лук.

Дополнения:

- Может получить либо копье за +2 очка либо дополнительное ручное оружие за +4 очка.
- Может иметь легкий доспех за +2 очка и/или щит за +2 очка.
- Может ехать в бой на Эльфийском Скакуне за +12 очков, или на Гигантском Орле за +50 очков.
- Может иметь магические предметы из числа Распространенных предметов или Магических предметов Лесных Эльфов на общую сумму в 50 очков.

0-1 Плетущий Сеть Смерти – 115 очков за модель.

0-1 Плетущий Сеть Смерти									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Плетущий	5	7	4	4	3	2	8	3	9

Вооружение: два ручных оружия.

Дополнения:

- Может иметь магические предметы из числа Распространенных предметов или Магических предметов Лесных Эльфов на общую сумму в 50 очков.

Специальные правила. Подчиняется всем Правилам для Танцоров Битвы. Может присоединяться только к подразделению Танцоров. Не может быть генералом армии. Не может иметь магических доспехов, или магического стрелкового оружия.

Маг - 70 очков за модель.

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

Вооружение: ручное оружие и длинный лук.

Магия. Маг является магом 1 уровня и может использовать школы Зверь или Жизни, описанные в основной книге правил Warhammer.

Дополнения:

- Может ехать в бой на Эльфийском Скакуне за +12 очков, или на Единороге за +50 очков.
- Может иметь магические предметы из числа Распространенных предметов или Магических предметов Лесных Эльфов на общую сумму в 50 очков.
- Может быть магом 2 уровня за +35 очков.

Специальные правила: Песнь Леса.

Скакун									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Эльфийский скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5
Гигантский орел	2	5	0	4	4	3	4	3	8
Единорог	10	5	0	4	4	1	5	2	8
Зеленый Дракон	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Гигантский орел: может летать.

Единорог: +2 сила при нападении, дает Магические Соппротивление (2) седоку и подразделению, в котом находится.

Зеленый Дракон: Большая Цель, Летает, Дыхательная Атака с силой 2 и -3 спас броскам, Чешуйчатая Кожа 3+, если взят в армию, занимает слот героя.

Лорды в вашей армии дороги и редки, но они становятся прекрасными генералами. Герои менее дороги, и их больше, но они имеют более ограниченные возможности.

Знаменосец Армии.

Один Хранитель леса может быть Знаменосцем Армии за +15 очков.

Этот Хранитель не может быть генералом армии, даже если имеет наибольшее лидерство среди героев армии.

Знаменосец Армии не может иметь дополнительного простого оружия, щита, и не может ехать в бой на Гигантском Орле.

Знаменосец армии может иметь любое магическое знамя, без ограничения стоимости, но если он взял магическое знамя, он не может иметь других магических предметов.



Выбор подразделений.

Подразделения делятся на Основные, Специальные и редкие. Количество подразделений обязательное или доступное в армии в зависимости от ее стоимости приведено ниже.

Стоимость армии	Основные	Специальные	Редкие
<2000	2+	0-3	0-1
2000-2999	3+	0-4	0-2
3000-3999	4+	0-5	0-3
+1000	+1	+1	+1

Следует иметь в виду что в разделе основные подразделения указано МИНИМАЛЬНОЕ количество основных подразделений которые вы должны иметь в вашей армии на данное количество очков. То есть на 2000 вы ДОЛЖНЫ иметь 3 основных подразделения и одного персонажа, который будет вашим генералом.

Также в Воинском листе указаны дополнительные ограничения по количеству.

Описание подразделения. Каждое подразделение описано в Воинском Листе. Дается описание параметров подразделения и его имя.

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также если необходимо тех моделей которые в него входят, например, в подразделении Рыцарей в дополнения к самим рыцарям даются профили их скакунов и чемпиона.

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

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

Дополнения. В этом разделе даются описания и стоимости дополнения к подразделения, например чемпионы, дополнительное вооружение и доспехи. Предметы, указанные в этом разделе являются не обязательным.

Специальные правила. Довольно не удобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже описаны ранее в книге. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению. Для более подробного описания сути этих правил следует обращаться либо к описания моделей в разделе описания подразделений или в основной книге правил Warhammer.

Основные подразделения

Лучники – 13 очков за модель

Лучники									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Лучники	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Соколиный Глаз	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: ручное оружие, длинный лук.

Дополнения:

- Один Лучник может быть музыкантом за +6 очков
- Один Лучник может быть Знаменосцем за +12 очков
- Один Лучник может быть Соколиным Глазом за +6 очков.

Лесные Всадники – 21 очко за модель

Лесные Всадники									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Всадник	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Мастер Всадник	5	4	4	3	3	1	5	2	8
Эльфийский Скакун	9	3	0	3	3	1	4	1	5

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: ручное оружие, легкий доспех, щит, копьё.

Дополнения:

- Все подразделение может заменить свои щиты и копыя на длинные луки за +4 очка за модель.
- Один Всадник может быть музыкантом за +8 очков
- Один Всадник может быть Знаменосцем за +16 очков
- Одно подразделение в армии может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один Всадник может быть Мастером за +16 очков.

Специальные правила: Легкая кавалерия.

Стражи Леса – 8 очков за модель.

Стражи Леса									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Страж	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Капитан	5	4	4	3	3	1	5	2	8

Размер подразделения: 10+

Вооружение и доспехи: ручное оружие и копьё.

Дополнения:

- Все модели в подразделение могут получить легкий доспех за +1 очко за модель и/или щит за +1 очко за модель.
- Один Страж может быть Музыкантом за +5 очков
- Один Страж может быть Знаменосцем за +10 очков
- Один Страж может быть Капитаном за +10 очков.

Специальные подразделения

Разведчики – 15 очков за модель.

Разведчики									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Разведчик	5	4	4	3	3	1	5	1	8
Следопыт	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Размер подразделения: 5-15

Вооружение и доспехи: ручное оружие, длинный лук.

Дополнения:

- Один Разведчик может быть Следопытом за +7 очков.

Специальные правила: Сकिрмишеры, Разведчики.

Гигантские Орлы – 50 очков за модель.

Гигантский Орел									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигантский орел	2	5	0	4	4	3	4	3	8

Вы можете включить до 2 Орлов как один выбор в разделе Специальные подразделения, каждый орел действует как отдельное подразделение из одной модели.

Размер подразделения: 1

Вооружение и доспехи: Нет

Специальные правила: Полет.

Танцоры Битвы – 15 очков за модель

Танцоры Битвы									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Танцор Битвы	5	5	4	3	3	1	6	1	8
Первый танцор	5	5	4	3	3	1	6	2	8

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: два ручных оружия.

Дополнения:

- Один Танцор может быть Музыкантом за +7 очков
- Один Танцор может быть Первым Танцором за +14 очков.

Специальные правила: Скирмишеры, Иммунны к Психологии, 6+ магический спас бросок, Магическое Сопротивление (1).

К подразделению Танцоров не могут присоединяться другие персонажи, кроме Плетущего Сеть Смерти.

Каждую фазу ближнего боя подразделение Танцором может выбрать один из Боевых танцев из списка ниже. Танцоры не могут использовать один и тот же Танец две фазы ближнего боя подряд в одном и том же ближнем бою.

- Буря Клинков: +1 к силе
- Вихрь Смерти : Все модели могут использовать специальное правило *Смертельный Удар*, как описано в основной книге правил Warhammer.
- Танец теней: подразделение *Несломимо* в эту фазу ближнего боя.
 - Ткань тумана : если подразделение сражается с бока или фланга вражеского подразделения, и имеет Силу подразделения в 5 и более, то подразделение противника теряет свои бонусы к результату боя за Ряды.

Наездники на Боевых Соколах - 20 очков за модель.

Наездники на Боевых Соколах									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Наездник	5	4	4	3	3	1	6	1	8
Владыка Ветра	5	4	5	3	3	1	6	1	8
Боевой Сокол	1	4	0	4	4	1	6	1	5

Размер подразделения: 3-12

Вооружение и доспехи: ручное оружие и легкий доспех

Дополнения:

- Все подразделение должно иметь либо Длинные Луки за +7 очков за модель, либо щиты и копьа за +3 очка за модель.
- Один Наездник может быть музыкантом за +10 очков
- Один Наездник может быть Знаменосцем за +20 очков
- Подразделение может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков.
- Один Наездник может быть Владыкой Ветра за +10 очков.

Специальные правила: Подразделение летунов.

Специальные подразделения это исключительно специализированные отряды, которые появляются на поле боя реже чем основные.

Количество специальных подразделений которое вы можете использовать в вашей армии зависит от ее размера.





Дриады – 20 очков за модель.

Дриады									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Дриада	5	4	0	4	4	1	5	2	8
Дух Леса	5	4	0	4	4	1	5	3	8

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: нет

Дополнения:

- Одна Дриада может быть Духом Леса за +16 очков.

Специальные правила: Скирмишеры, излучают *Страх*, 5+ спас бросок. На каждую фазу ближнего боя Дриады могут принять один из Аспектов описанных ниже. Действие Аспекта распространяется только на время Фазы Ближнего Боя, и считается что все модели в подразделение принимают один и тот же аспект. Дриады не могут использовать один и тот же Аспект две фазы в одном ближнем бою подряд.

- Аспект Березы : +1 Атака
- Аспект Дуба : +1 Сила
- Аспект Ясеня : +1 Стойкость
- Аспект Ивы : противнику требуется выкидывать 6, для того чтобы попасть по Дриадам ближнем бою.



Редкие подразделения

Следящие за Тропами – 20 очков за модель.

Следящие за Тропами									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Следящий	5	4	5	3	3	1	5	1	8
Рейнджер	5	4	6	3	3	1	5	1	8

Размер подразделения: 5-10

Вооружение и доспехи: Ручное оружие и длинный лук

Дополнения:

- Один Следящий может быть Рейнджером за +8 очков.

Специальные правила: Скирмишеры, Разведчики.

Следящие за Тропами могут выставляться, при расстановке как разведчиков, ближе чем в 10 дюймах от противника, но все равно должны оставаться за пределами его видимости.

Следящие видят на 4 дюйма из леса или в лес.

Если подразделение Следящих совершает нападение из леса, и перед Нападением все подразделение было в лесу, то подразделение противника может только «Держать позицию» как реакцию на нападение, и Следящие получают +1 атаку на первый раунд боя.



Тримен – 250 очков за модель.

Тримен									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Тримен	6	5	0	5	6	5	2	4	10

Размер подразделения: 1 модель

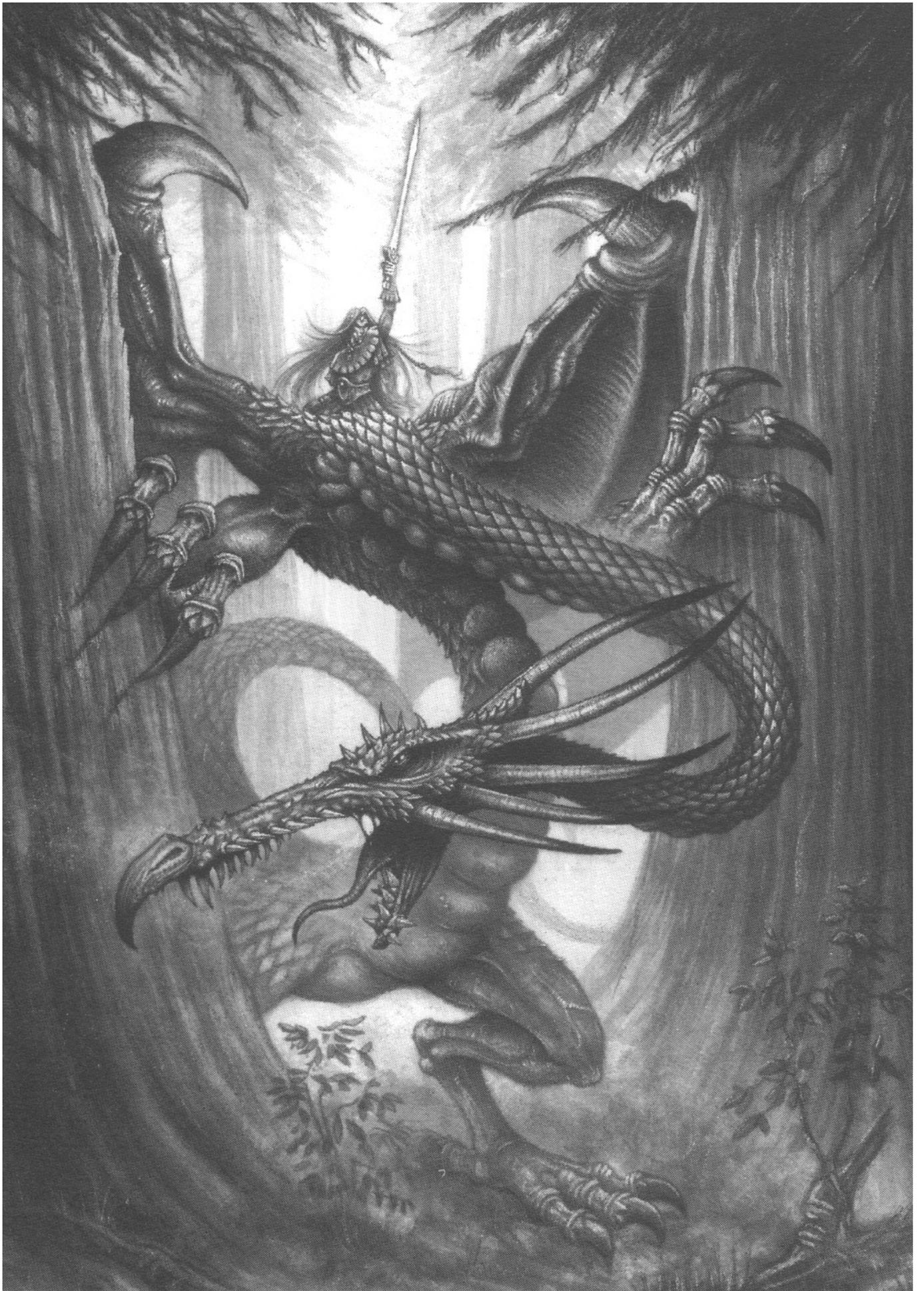
Вооружение и доспехи: нет

Специальные правила: Горючий, вызывает *Ужас*, Иммуниен к психологии, Большая Цель, 3+ спас бросок.

Тримен может применить одну специальную атаку в ближнем бою, вместо обычных своих атак. Кидайте на попадание как обычно. Атака имеет силу 10, и наносит D6 ран.

Если Тримен не потерял рану в эту фазу ближнего боя, то считается что он автоматически прошел Брейк тест, если таковой от него требуется пройти.

Тримен может использовать заклинание Песнь Леса как связанное заклинание с силой 4.



Рихтер Крюгер и его Проклятый Батальон.

Темные истории и Рихтере Крюгере и его Проклятом Батальоне многие годы рассказываются по всей Империи. Трагическая история о предательства, жадности и мщениии рассказывалась и пересказывалась по тавернам Старого Мира столько раз, что стала почти легендой и в нее мало кто верит.

По крайней мере до тех пор, пока сам не встретит Проклятый Батальон.

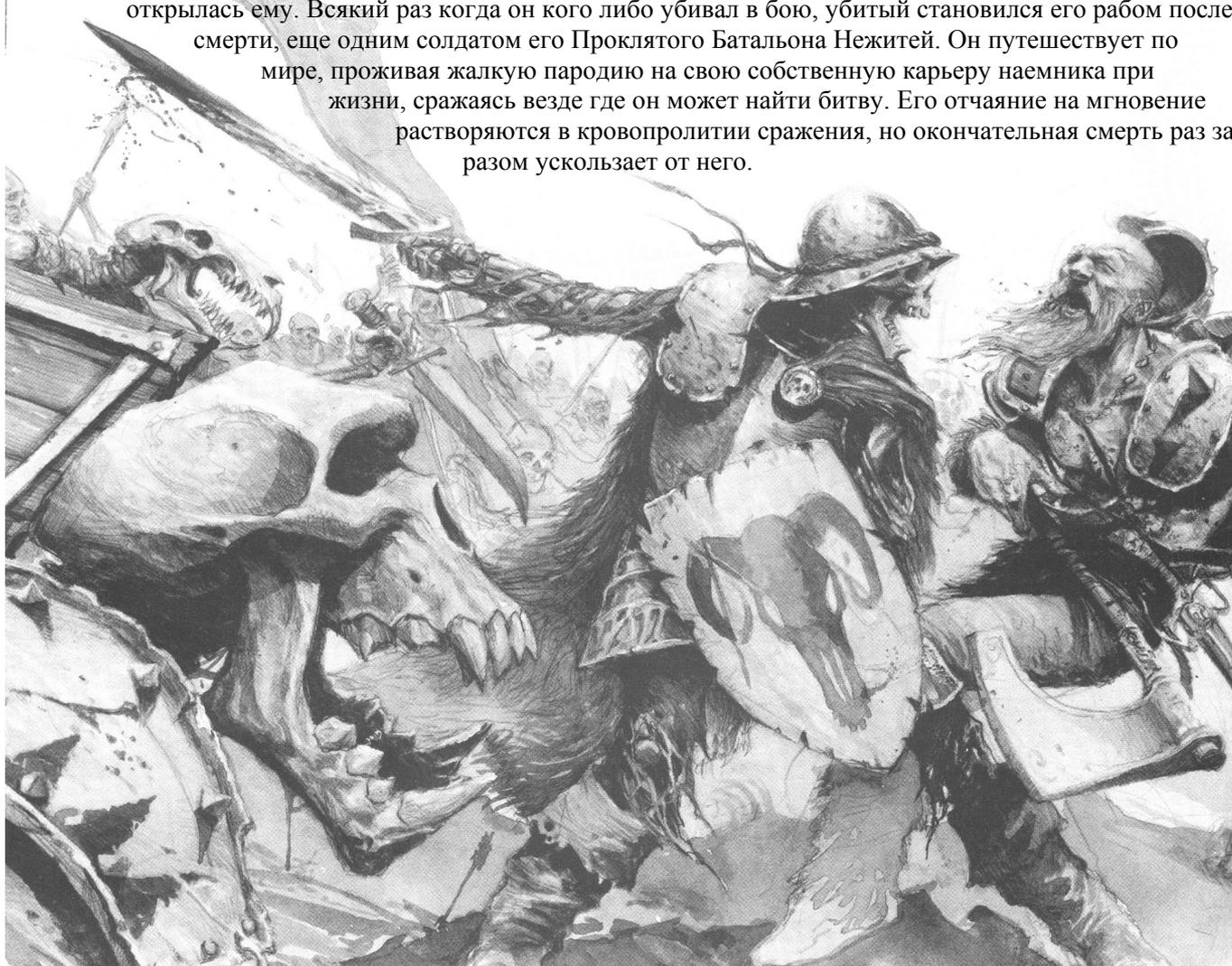
История рассказывает о Рихтере Крюгере, молодом, гордом, талантливом и беспощадном наемнике. Он нанимался ко всем подряд, не особо беспокоясь о том, кому он служит и что делает, до тех пор пока цена его устраивает. Века назад он нанялся на службу могучему Некроманту, который терроризировал города Империи в лесистой местности, недалеко от Вульфенбурга.

Переплетенные в кожу тома «Истории Имперiale», рассказывают о том что армии Вульфенбурга долгое время вели длительную войну на истощение и армиями Нежитей, не имея большой надежды на побед. Но в конце концов они начали истощать силы Некроманта, раз за разом загоняя его в леса, и не давая ему времени на восстановление своих легионов. Видя что некромант терпит поражения, Рихтер принял подкуп от Имперского агента, молодой наемник рассчитывал получить легкие деньги и в то же время остаться на стороне победителя. Во время решающей битвы, когда все висело на волоске, Рихтер нанес удар Некроманту в спину, решив тем самым исход сражения. Но и некромант не остался в долгу. Со своим последним дыханием выдохнул он проклятие своему предателю.

С ужасом увидел Рихтер, что его кожа высохла и потрескалась, и через секунду он упал безжизненной кучей костей и доспехов. Империя одержала победу, и история о предательстве Рихтера так и забылась бы, но его смерть не была смертью в полном смысле этого слова.

На следующую же ночь, Рихтер поднялся с земли. Он смотрел на мир пустыми глазницами, и мир окрасился для него в серые цвета. В ужасе и отчаянии смотрел он на свой собственный скелет, и вся тьма проклятия Некроманта наконец открылась ему.

С тех пор Рихтер Крюгер путешествует по старому миру и за его пределами. Множество раз искал он смерть и успокоение, но не разу не нашел ни того не другого. Бесчисленное количество раз он был сражен в битве, но всякий раз снова восставал в ночь после сражения. Другая сторона его проклятия также открылась ему. Всякий раз когда он кого либо убивал в бою, убитый становился его рабом после смерти, еще одним солдатом его Проклятого Батальона Нежитей. Он путешествует по миру, проживая жалкую пародию на свою собственную карьеру наемника при жизни, сражаясь везде где он может найти битву. Его отчаяние на мгновение растворяются в кровопролитии сражения, но окончательная смерть раз за разом ускользает от него.



Капитан. Рихтер Крюгер
Проклятый

Боевой Кличь. Скелеты
Проклятого батальона идут в
бой в полной тишине.

Рихтер Крюгер и его Проклятый Батальон									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Рихтер Крюгер	4	5	3	4	4	2	4	3	9
Скелет	4	2	2	3	3	1	2	1	3

Для Найма. Любая армия кроме Бретонии, Вампиров и Могильных Царей Кхемри, может нанять Проклятый Батальон как Редкое подразделение. Армия Псов Войны может включать Проклятый батальон как Специальное подразделение.

Стоимость. Рихтер Крюгер, знаменосец, музыкант и 7 скелетов вместе стоят 305 очков. Дополнительный Скелеты могут включаться в подразделение за +10 очков за модель, до максимума в 30 моделей.

Вооружения и доспехи. Рихтер Крюгер имеет щит, тяжелый доспех, несет Темный Камень Проклятия и меч Опустошение. Скелеты вооружены ручным оружием, несут щиты и одеты в легкий доспех. Знаменосец несет знамя Проклятие.

Магические предметы.

Меч Опустошение – Магическое оружие.

Опустошение это древний клинок, наполненный нечистыми силами.

Опустошение дает бонус в +1 к силе все атак Крюгера. Он также позволяет Крюгеру использовать правило *Смертельного Удара* как описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.

Темный Камень Проклятия – Талисман

Камень дает Крюгеру 4+ Магический Спас Бросок.

Знамя Проклятие – магическое Знамя.

Если Проклятый Батальон проигрывает ближний бой, то считается, что Батальон проиграл на одно очко меньше. То есть если Батальон проигрывает на 3 очка, то со знаменем считается, что он проигрывает на 2 очка.

Специальные правила.

"Присоединяйся к нам в нашем проклятии"

Если модель в Проклятом Батальоне, включая самого Крюгера, убивает в ближнем бою вражескую модель с 1 раной в стартовом профиле, то к подразделению присоединяется еще один скелет. Это применимо только по отношению к моделям, убитым в ближнем бою, а не допустим убитым на преследовании. Присоединившийся скелет имеет точно такие же параметры как и остальные и точно также вооружен. Победная стоимость подразделения также не меняется.

Независимые.

Рихтер и его батальон никогда не используют лидерство генерала, даже если оно лучше лидерства Рихтера. К батальону также не могут присоединяться другие персонажи.

Ненависть.

Рихтер *ненавидит* всех *нежитей* как описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.

Нежити.

Все модели в Батальоне являются Нежитями, и следуют следующим правилам.

Лидер.

Если Рихтер погибает, то Проклятый Батальон начинает распадаться. По концу фазы, в которую погиб Рихтер и в начале каждого последующего хода игрока, контролирующего Батальон, Батальон должен проходить тест на лидерство. Если тест провален, то батальон получает количество ран, равное разнице между лидерством, и выпавшем на тесте числом. То есть если при прохождении теста выпало 6, то Батальон получает 3 раны, так как лидерство без Рихтера у них равно 3.

Брейк Тесты.

Проклятый Батальон не может быть сломлен в ближнем бою. Вместо этого Батальон получает одну рану, за каждое очко, на которое Батальон проиграл ближний бой. То есть если Батальон проиграл бой на 4 очка, то он должен получит 4 раны, но из-за знамени Проклятие получит только 3. Спас броски никакого вида не допустимы против этих ран.

Иммунность к психологии.

Проклятый Батальон *иммунен к психологии*, как описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.

Реакция на нападение.

В качестве реакции на нападение, Проклятый Батальон может декларировать только реакцию "Стоять".

Марш.

Проклятый Батальон может маршировать до тех пор, пока жив Рихтер. Если Рихтер погиб, то Батальон не может маршировать совсем.

Излучают страх.

Проклятый Батальон излучает *страх*, как описано в основной книге правил Warhammer Fantasy Battles.

Руглуд и его бронированные орки.

Руглуд Костожуй является одним из самых сильных и влиятельных наемников в Старом Мире. Он продает свои услуги везде, от Плохих Земель до самых Южных Земель. По слухам даже Империя иногда нанимала его. Но как и все орки, Руглуд верен только себе, и известен тем что в сражении может быстро сменить сторону, за большие деньги, или, что важнее, за большую возможность пограбить. Орки Руглуда известны тем что постоянно собирают части доспехов поверженных врагов, примеривая их на себя, и очень ценят арбалеты и стрелы к ним.

Некогда Руглуд Костожуй был могучим варлордом орков, ведя племя Кривого Глаза от победы к победе. Он подчинил себя многочисленные местные племена, и его армия огнем и мечом прошла между Серыми Горами и Горами Края Мира. Он известен многочисленными успешными налетами на гномьи крепости и города Империи, так же как и нападениями на племена гоблинов, которые не подчинялись его власти. За свою военную карьеру он пережил лишь одно разгромное поражение, и это поражение пошатнуло его власть над племенем и армией. Он был заманен в хитроумную ловушку Гномами Хаоса, и его племя было вырезано почти полностью. Орки сотнями погибали под кинжальным арбалетным огнем Гномов Хаоса. Орки не могли добраться до стреляющих с окрестных скал Гномов, и не могли ответить с той же аккуратностью и силой на огонь Гномов, тяжелые доспехи Гномов Хаоса отражали немногочисленные точные стрелы орков.

Когда Руглуд бежал, многие орки в его племени обратились против него, обвиняя, в типичной орочьей манере, его в своем поражении. Лишь небольшая часть орков сохранила верность старому боссу, и Руглуд бежал на юг, а в вдогонку ему летели стрелы и оскорбления.

По дороге он набрел на непреступную на его взгляд крепость, которая почему-то была покинута. Орки сначала не поверили в то что такое прекрасное место может быть покинуто и пробирались в крепость с подозрением. Самый мелкий член банды Руглуда, гоблин известный просто как Червяк, в процессе исследования провалился в старый туннель, и открыл оркам дорогу внутрь.

Сначала орки боялись идти в туннель, говоря что там обитают "плохие духи", и Руглуд, расталкивая своих трусливых соратников, сам отправился на исследование, стремясь показать настоящий Орочий Дух. К тому же он мог найти внутри что ни будь полезное. Руглуд схватил Червяка за горло и отправил его впереди себя, а то мало ли что.

В конце концов, Руглуд набрел на место огромной битвы в туннеле. Сначала ему показалось, что гномы сражались друг с другом, но потом он понял, что Гномы сражались с Гномами Хаоса, существами,

от руки которых он потерпел свое самое большое поражение.



Окровавленные части доспехов и оружие гномов лежало везде вокруг. В раздумье Руглуд подобрал один из арбалетов. Когда он его разглядывал, ему на голову упал кусок камня с потолка, и его орочий ум постилил свет вдохновения. В его хитроумном разуме родилась гениальная мысль, "если мы не можем побить их, присоединимся к ним". Он начал собирать гномьи доспехи, прилаживая их к своему огромному телу. Когда он выбрался из туннеля, его последователи попятнулись от него. С суровой решимостью он пророкотал "Мы покажем им всем как это делается". Так появились Бронированные Орки Руглуда, известные своей страстью к доспехам и арбалетам. Он до сих пор не очень любимы другим орочьими племенами, но их боевые способности принимаются без разговоров. Они сражаются ради золота, еды и возможности пограбить тела павших противников, для новых доспехов и более хороших арбалетов.

Руглуд и его Бронированные Орки (с арбалетами)									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Руглуд	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Червяк	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Броне-Орк	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Капитан: Руглуд Костожуй

Боевой Кличь: "Гобос на завтрак! Гобос на полдник! Гобос всегда, когда мы голодны! (следует иметь в виду что когда орки сражаются с другими противниками, то "Гобос" могут быть заменены на "Человечки", "Карлики", "Крыси" и так далее).

Для найма: Любая армия может нанять Руглуда и его Броне-Орков кроме Бретонии, Гномов, Высших и Лесных Эльфов, и они считаются при найме как Редкое подразделение. Армия Псов Войны может включать подразделение Руглуда как Специальное подразделение.

Стоимость. Руглуд, Червяк музыкант и 7 броне-орков вместе стоят 190 очков. Дополнительные броне-орки могут быть включены в подразделение за +12 очков за модель.

Вооружение. Чопа, арбалет, тяжелый доспех.

Специальные правила.

Игнорируют панику зеленокожих. Руглуд и его орки относятся с глубоким призрением в своем зеленокожим братьям. Руглуд и все модели в его подразделение, включая Червяка, не обязаны проходить тест на панику, вызванный бегущим подразделением Зеленокожих.

Чопа. Модели вооруженные чопой получают бонус +1 к Силе на тот раунд, когда они нападают в ближнем бою. Следует иметь в виду что Червяк чопы не имеет.

Червяк. Червяк сопровождает Руглуда во всех его битвах и пережил их столько, что считается счастливым талисманом подразделения. При этом он так зажигательно размахивает своим знаменем, что не только попадает по головам стоящих рядом орков, но и как знаменосец дает бонус в +2 к результату боя, вместо +1 как любой другой, более нормальный, знаменосец.

Червяк не может принимать вызовы, и имеет 3+ магический спас бросок, за свою удачливость. При этом, если Червяк все таки погибает, то другой орк не может подобрать его знамя, и подразделение эффективно лишается знаменосца.

Несмотря на то, что Червяк не несет арбалета, орк позади него стреляет так, как будто он в первом ряду, кладя арбалет на голову Червяка. Расстояние все равно следует отмерять от базы самого Червяка.

Враждебность. Руглуд и его Броне-Орки должны подчиняться правилу Враждебности, как и все остальные Зеленокожие. Полные правила для Враждебности описаны в Книге Армий Орков&Гоблинов. Если Руглуд и его Орки проваливают тест на враждебность, то они используют свою собственную табличку результатов, которая дана ниже.

1-2 Покажем им что эти арбалеты могут!

Орки Руглуда стреляют в ближайший отряд, вражеский или дружественный. ВСЕ модели в подразделении стреляют в ближайшее подразделение, без учета нормальных правил для линии видимости угла обстрела, и без штрафа за движение. Этот обстрел может вызвать панику в подразделение. После того как орки отстреляются они начинают хлопать друг друга по плечам и хвастаться своими успехами. Подразделение более ничего не может делать в этот раунд. Следует иметь в виду что обстрел отрабатывается сразу, в начале фазу движения, а не в фазу стрельбы.

3-6 Свалка.

Между орками в подразделение возникает драка по поводу того, чей арбалет лучше. Руглуду требуется целый ход на то чтобы разбить пару голов и восстановить порядок и объяснить все уродам в своем отряде что самый хороший арбалет у него. Подразделение не может ни ходить, ни стрелять в этот раунд.

Охотники за Ведьмами

Вместе с многочисленными реджидентами наемников, по старому миру также ходит не мало просто искателей приключений, которые также продают свои услуги тому, кто может за них заплатить. Также есть те, кто присоединяется к армиям других стран и рас по своим собственным причинам, не денежным, а иным.

Охотники за Ведьмами это тайный орден, который соединяет между собой многочисленных, разбросанных по миру людей, которые ставят перед собой задачу уничтожения Хаоса, Нежитей, Мутантов и еретиков, а также потенциально всех остальных, кроме самих Охотников. Охотников редко являются желанными гостями и не где не задерживаются по долгу. Кто знает, кто следующим попадет под их обвинения? Одно неосторожное слово может обратить против вас весь гнев Охотника.

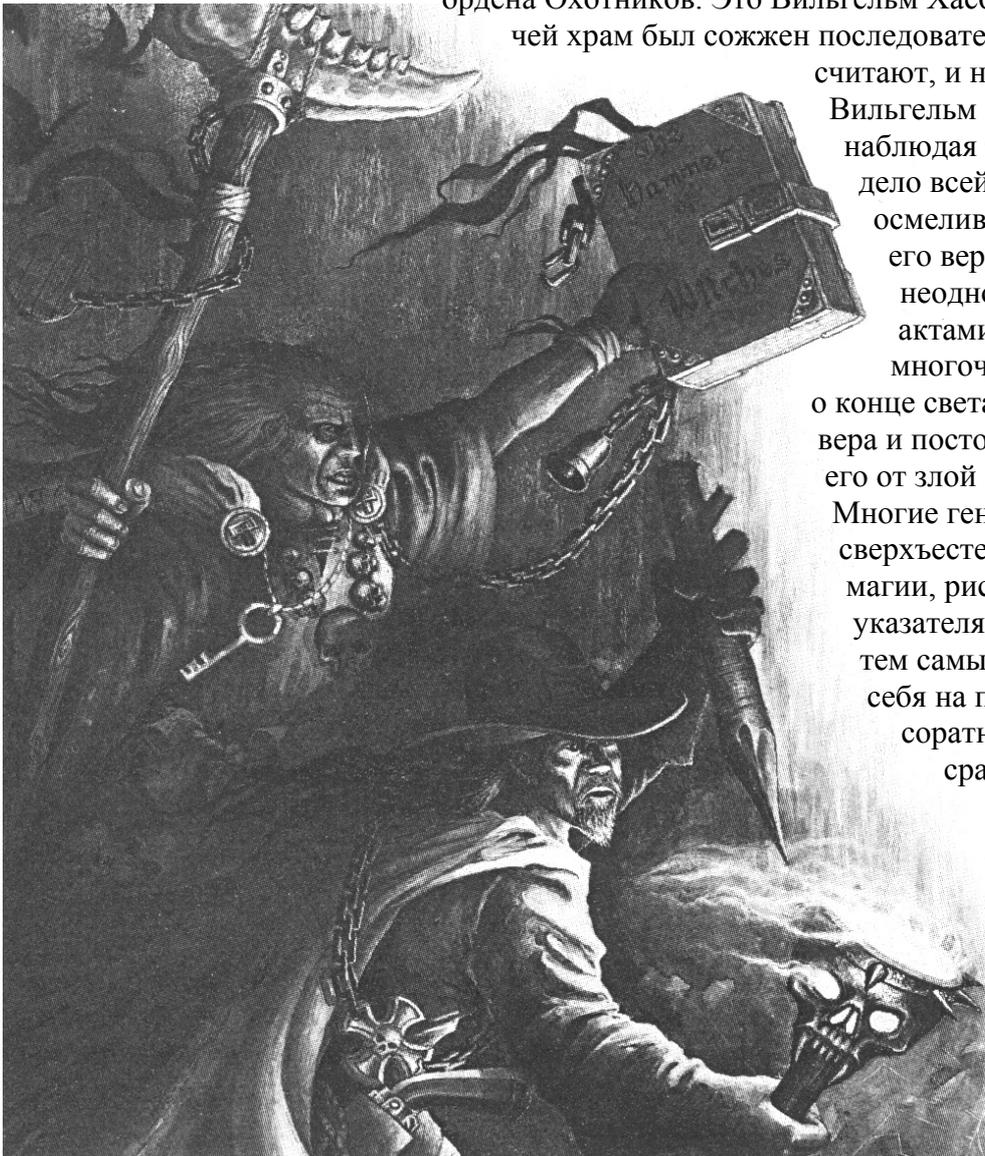
Йохан ван Хал наверное самый известный из всех Охотников за Ведьмами своего времени. По славе с ним могут сравниться только легендарные Охотники времен Падения Мордхейма. Он убил вампира Гюнтера ван Блодфела и очистил замок Рейквалд от нежитей. Не многие осмеливаются спрашивать этого мрачного и угрюмого человека о том, что он не желает обсуждать, но многие подозревают, и не без основания, что ван Хал потомок известного в древние времена ужасающего некроманта Ванхала. Многие годы ван Хал пытается исправить вред, нанесенный его предком, но пока его результаты мизерны. На каждого уничтоженного им темного мага, приходится двое, которые вступают на путь проклятия. На каждого убитого им вампира приходится целая благородная дворянская семья, пораженная проклятием вампиризма.

Йохан признает только одного спутника в своих странствиях и этот человек не является членом ордена Охотников. Это Вильгельм Хасбург, священник Сигмара,

чей храм был сожжен последователями Хаоса. Некоторые

считают, и не без основания, что Вильгельм двинулся рассудком, наблюдая за тем как огонь поглощает дело всей его жизни. Но никто не осмеливается ставить под сомнение его веру и чистоту, которую он неоднократно доказал своими актами самоистязания и многочисленными пророчествами о конце света. Он верит в то что его вера и постоянные молитвы защитят его от злой магии.

Многие генералы, сталкивая со сверхъестественными ужасами тесной магии, рисуют на дорожных указателях знак молота, призывая тем самым Охотника ха ведьмами себя на помощь. Ван Хал и его соратник Вильгельм всегда сражаются на стороне того, кто противостоит Хаосу или Нежитям, готовясь отдать свои жизни, но не допустить падения Старого Мира во тьму Хаоса и смерти.



Охотники за Ведьмами									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Йохан ван Хал	4	5	5	4	4	3	5	3	9
Вильгельм Хасбург	4	4	3	4	4	3	4	2	8

Подразделение: Йохан ван Хал и Вильгельм Хасбург

Девиз: Сожгите их всех.

Боевой Кличь: «Это колдун!!!», это не то чтобы боевой кличь Охотников, но часто это последнее что слышал их противники в бою.

Для найма. Следующие армии могут нанять Охотников как Редкое подразделение: Империя, Гномы, Высшие Эльфы, Лесные Эльфы, Лизардмены и Псы Войны.

Стоимость: Йохан ван Хал стоит 200 очков, Вильгельм Хасбург стоит 150 очков. Они должны быть наняты вместе, за общую сумму 350 очков.

Вооружение: Йохан несет пару пистолетов и Кол Сигмара, который он ДОЛЖЕН использовать если находится в базовом контакте с моделью, которая является Нежитью или Демоном. Вильгельм вооружен Святым Посохом.

Доспехи. Нет

Магические предметы.

Кол Сигмара. Требует двух рук для использования. Удваивает силу Ван Хала, если он сражается с Нежитью или Демонами, давая ему силу в 8. В дополнение любая рана, нанесенная Колом убивает вампира сразу же, вне зависимости от количества его ран. Также Вампиры не могут Регенерировать раны нанесенные Колом.

Святой Посох. Требует двух рук для использования. Дает Вильгельму бонус в +2 к его силе. В дополнение посох автоматически наносит рану (autowound) всем Скейвенам, Нежитям и Демонам.

Специальные правила.

Формация. Ван хал и Вильгельм всегда сражаются вместе и образуют подразделение скirmiшеров из двух моделей. Следует иметь в виду что они не считаются как одиночные модели, а считаются как отдельное подразделение из двух моделей. Они не могут присоединятся к другим подразделениям.

Психология. Ван Хал и Вильгельм иммунны к психологии, как описано в основной книге правил Warhammer, за исключением того что они *ненавидят* все модели во всех армиях Хаоса и Скейвенов и всех Нежитей.

Вильгельм Хасбург. Вильгельм является фанатичным священником Сигмара. К нему применимы все правила для Священников Сигмара, описанные в Книге Армия Империи.

Оружие Охотника за Ведьмами. Пистолеты ван Хала всегда заряжены серебряными и благословленными пулями, так что все его стрелковые атаки считаются как магические, что в частности дает ему возможность вести эффективную стрельбу по *призрачным* существам.

Специальные правила Священника Сигмара

Благословение Сигмара: Воины-Священники благословлены Сигмаром и могут просить у бога защиты от колдовских сил врага. Пока Воин-Священник находится на поле боя, он добавляет один кубик к кубикам Рассеивания игрока Империи во время фазы Магии противника.

Молитвы Сигмара: Воинам-Священникам их священным покровителем дарованы исключительные силы. Хотя и не столь мощные, как заклятья Боевых Колдунов, эти Заклятья остаются очень ценными на поле боя.

Один раз за Имперскую фазу Магии Воин-Священник может использовать ОДНУ молитву, выбранную из списка Молитв Сигмара. Молитвы действуют в точности как Хранимое заклятье из магического предмета, с Уровнем Энергии 3. Они могут действовать как на самого Священника, так и на любого одного персонажа или чемпиона отряда в 12" от Священника. Молитвы никогда не действуют на ездовое животное модели, и не могут быть наложены на Рыцарей Белого Волка или их Гранд Мастера. Заметьте, что Воин-Священник никогда не считается Колдуном.

Молитвы Сигмара

Молот Сигмара: Модель может перебрасывать неудачные броски на ранение. Эта Молитва действует, пока не будет рассеяна или пока Воин-Священник не попробует использовать другую Молитву. Эта Молитва не действует на удары, нанесенные магическим оружием.

Доспехи Праведности: Модель получает Особую защиту 5+. Эта Молитва действует, пока не будет рассеяна или пока Воин-Священник не попробует использовать другую Молитву. Эта Молитва не действует на модель, которая уже имеет Особую защиту.

Исцеляющая Рука: Модель немедленно исцеляется от всех ран, полученных в битве до этого момента.

Огонь Души: Поместите большой 5" шаблон центром над Воином-Священником. Все Демоны и Нежить, получившие удар от Огня (определите модели, получившие удар, так же, как это делается для взрыва от Мортиры), получают удар Силы 4, от которого броня не защищает. Огонь Души нельзя накладывать только на другие модели, только на Воина-Священника.

Гоблинология

Так долго, как простираются хроники наций Старого Мира, бандитствующие племена Орков и Гоблинов всегда угрожали другим, более цивилизованным нациям. Оки и гоблины обитают практически во всех регионах Старого и Нового Мира и создают проблемы всем. Два больших подвида Зеленокожих, в свою очередь, делятся на несколько отдельных рас, таких как Ночные Гоблины или Дикие Орки.

Тем не менее в отдельных районах мира можно обнаружить другие, менее распространенные и менее известные подвиды и народности орков, и гоблинов.

Новые виды Зеленокожих.

Следует иметь в виду что эти правила являются полностью НЕ официальными, и могут использоваться в играх WHFB только по взаимному согласию игроков. Тем не менее эти правила созданы креативной командой Warhammer Fantasy battles и опубликованы в Белом Гноме 268. Разумной политикой в этом отношении следует предполагать следующее: если человек с любовью собрал и покрасил подразделение Троглагобов, то ни у какого дружески настроенного противника в принципе не должно быть возражения на предмет их использования. Все описанные ниже подвиды Зеленокожих являются ГОБЛИНАМИ, если не указано обратного, и могут использоваться в армии Орков и Гоблинов.

Огненные Кобольды.

Кобольды это зеленокожие гоблиноиды, которые почти во всем идентичны обычным гоблинам. Единственным коренным отличием являются их более длинные руки и более короткие ноги, что заставляет кобольдов ходить сильно сгорбившись. Огненные Кобольды отличаются от своих собратьев гоблинов другим цветом кожи и местом обитания, которое дает им много разных своеобразных свойств.

Огненные Кобольды живут в вулканических Горах Красного Облака, к югу от Плохих Земель, а также в некоторых других регионах планеты, известных своим вулканизмом. Огненные Кобольды имеют в основном зеленую шкуру, но часто они имеют также и большие пятка красного или оранжевого цвета. На практике Кобольды выглядят как простые гоблины, которые поражены какой либо кожной болезнью, грибок или просто покрыты слоем боевой раскраски в типичной для гоблинов манере.

Некоторые указывают на то что огненные кобольды имеют некоторые магические способности связанные с огнем, например, способность выплевывать небольшие огненные шарики или некоторую стойкость в огненном атакам, хотя скорее всего правы те кто говорит что Кобольды просто любят использовать огненные стрелы.

Огненные кобольды – Основное подразделение – 3 очка за модель

Огненные Кобольды									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кобольд	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Босс	4	2	3	3	3	1	2	2	6

Размер подразделения: 20+

Вооружение и доспехи: ручное оружие и щит.

Дополнения:

- Все модели в подразделение могут получить копья за +1 очко за модель.
- Все модели в подразделение могут получить легкий доспех за +1 очко за модель.
- Один Кобольд может быть Музыкантом за +4 очка.
- Один Кобольд может быть Знаменосцем за +8 очков.
- Один Кобольд может быть Боссом за +8 очков.

Специальные правила. Враждебность (animosity), Боятся Эльфов, Плюются Огнем, Соппротивление к Огню.

• **Плюются огнем:** Кобольды могут выплевывать небольшие огненные шарики. Как им это удастся никто не знает. Возможно все дело в загадочной субстанции которую сами гоблины называют странным словом «Sivuha». Огненный плевок считается как Метательное оружие, как описано в основной книге правил Warhammer, с дальностью 8 дюймов, силой в 4 и которое считается Огненной Атакой.

• **Соппротивление к Огню.** Если модели огненных гоблинов подвергаются Огненной атаке, такой например как заклинания школы Огня, Драконе Дыхание, Варп Огнемет Скейвенов, и прочее, то эти атаки отыгрываются по Кобольдам с пенальти в -1 к силе. Это имеет значение только при броске на ранение, а не при модификации спас броска за доспех.



Троглагобы.

Троглагобы это, несомненно, один из самых странных подвидов гоблинов в мире. Это морские гоблины, которые живут на океанских островах и часто совершают налеты на побережье империи, Тилеи и даже Ультуана и Люстрии. Не так давно большое количество троглагобов было замечено на побережье Альбиона, и заболоченная южная оконечность острова даже стала известна как Трогланд. Главным отличием троглагобов от остальных является цвет их кожи, цвета морской волны. Пальцы на ногах и руках троглагобов имеют перепонки, и троглагобы являются прекрасными пловцами, способными проплыть десятки миль по морю, совершая налет на свою цель. Они также имеют и легкие и жабры, что дает им возможность прекрасно плавать под водой. Они прекрасно чувствуют себя на суше, но судя по всему им требуется окунуться в воду каждую пару дней, иначе они высыхают и умирают.



0-1 Троглагобы – Редкое подразделение – 5 очков за модель

Троглагобы									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Троглагоб	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Босс	4	2	3	3	3	1	2	2	6

Размер подразделения: 10-15

Вооружение и доспехи: ручное оружие и джавелин.

Дополнения:

- Все модели в подразделение могут получить заменить свои джавелины на короткие луки за +1 очко за модель.

- Один Троглагоб может быть Боссом за +8 очков.

Специальные правила. Враждебность (animosity), Боятся Эльфов, Водоплавающие, Скиммишеры, Стрелы и Джавелины троглагобов считаются *Ядовитыми*.

- **Водоплавающие.** Троглагобы являются прекрасными пловцами и прекрасно ощущают себя на воде, в любых ее видах (...если б было море пива...). Троглагобы считаются все водяные элементы ландшафта, такие как реки, озера, как открытую местность, в отношении движения. Кроме этого находясь на таком элементе ландшафта, троглагобы считаются имеющими «мягкое» укрытие. Перед игрой следует точно отделить водяные элементы ландшафта, от допустим болотных, на которых троглагобы своих бонусов не имеют.

- **Скиммишеры.** Подразделение Троглагобов является подразделением *скиммишеров*, как описано в основной книге правил Warhammer.

- **Ядовитые атаки.** Стрелковые, и только стрелковые, атаки троглагобов считаются *ядовитыми*, как описано в основной книге правил Warhammer. Следует иметь в виду, что если вам требуется 7+ на попадание, то яд не работает.

Холмовые Гоблины.

К югу от Империи, на просторах Тилеи и Приграничных Принципатом, есть большой район покрытый богатыми пастбищами и холмами. Там можно найти племена самых больших гоблинов в Старом Мире, так называемых Холмовых Гоблинов. Этих гоблинов часть называют Большими Гоблинами, и они отличаются агрессивностью и силой, сравнимой с орочьей. Цвет кожи Холмовых Гоблинов темнее обычного, нередко их сравнивают с Черными орками, хотя для таких сравнений нет никаких оснований.

Будучи гораздо крупнее гоблинов, Холмовые Гоблины наслаждаются сражением почти как настоящие орки, и нередко нанимаются в наемники к тем, кто не побоится воспользоваться их услугами. Борьба и драки их любимое развлечения, если не считать третирование более мелких гоблиноидов.

Холмовые Гоблины – Основное подразделение – 4 очка за модель.

Холмовые Гоблины									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Холмовой Гоблин	4	2	3	3	4	1	2	1	6
Босс	4	2	3	3	4	1	2	2	6

Размер подразделения: 20+

Вооружение и доспехи: ручное оружие и щит.



Дополнения:

- Все модели в подразделение могут получить двуручное оружие за +2 очка за модель или дополнительное ручное оружие за +2 очка за модель.
- Все модели в подразделение могут получить легкий доспех за +1 очко за модель и/или щит за +1 очко за модель.
- Один Холмовой Гоблин может быть Музыкантом за +4 очка.
- Один Холмовой Гоблин может быть Знаменосцем за +8 очков.
- Один Холмовой Гоблин может быть Боссом за +8 очков.

Специальные правила. Враждебность (animosity), Боятся Эльфов, Большие Злюки.

- **Большие Злюки.** Если ваша армия включает хотя бы еще одно подразделение гоблинов других видов, включая Хобгоблинов, то Холмовые Гоблины проваливают свой тест на Враждебность на 1-2, а не на 1 как обычно. Но если ваша армия также включает и подразделение ОРКОВ то Холмовые гоблины используют нормальные правила для враждебности.

Пылевые Гоблины

В далеких пустынях Кхемри могучие Личи-Священник поднимают бесчисленные армии нежитей, для того чтобы служить их господам, Царям Гробниц. В этих краях мертвые не спят спокойно в своих гробницах, и те кто отваживается зайти в страну мертвых, обречен вечно служить как Нежить. Нередко орды зеленокожих нападают на Страну Мертвых, для того чтобы убивать, грабить и завоевывать, но никто и никогда от туда не возвращался, по крайней мере живым.

Когда армии Царей Гробниц уничтожат очередное вторжение Орков, Личи Священники призывают полусгнившие тела гоблинов, для пополнения ужасающих легионов своих господ.

Станным образом, в отличие от людей, гномов или эльфов, гоблины-нежити сохраняют некоторую толику прежних самих себя. Он все еще оскорбляют и дразнят друг друга, и даже других нежитей, как злобные дети.



Пылевые Гоблины – редкое подразделение – 8 очков за модель.

Пылевые Гоблины									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пылевой Гоблин	4	1	3	3	3	1	1	1	2
Морбид	4	1	3	3	3	1	1	2	2

Размер подразделения: 10-20

Вооружение и доспехи: ручное оружие и плевательная трубка.

Дополнения:

- Один Пылевой Гоблин может быть Морбидом за +10 очков.

Специальные правила. Враждебность (animosity), плевательные трубки, Нежити.

- Пылевые гоблины являются Нежитями, и следующие правила применимы к ним как к нежитям. Следует иметь в виду что правила для Пылевых Гоблинов отличаются от нормальных правил для нежитей.

☐ **Брейк тесты.** Пылевые Гоблины являются Несломимыми, как описано в основной книге правил Warhammer. Если они проигрывают Ближний Бой, то они получают одну дополнительную рану, за каждое очко, на которое они проиграли бой.

☐ **Иммунны к Психологии.** Пылевые Гоблины иммунны у психологии, как описано в основной книге правил Warhammer.

☐ **Реакция на нападение.** Пылевые Гоблины МОГУТ объявлять реакции на нападение без ограничений. Это является исключением из нормальных правил для Нежитей.

☐ **Марш.** Пылевые Гоблины МОГУТ передвигаться маршем. Это является исключением из нормальных правил для Нежитей.

☐ **Страх.** Пылевые Гоблины излучают страх, как описано в основной книге правил Warhammer.

☐ **Мертвые.** К подразделению Пылевых Гоблинов не могут присоединятся персонажи.

- **Плевательная трубка.** Плевательная трубка это стрелковое оружие, которое имеет дальность 12 дюймов, силу в 3, и Многочисленные Выстрелы X 2. Следует иметь в виду что Трубка подчиняется всем правилам для стрелкового оружия и имеет все положенные штрафы, за движения, за дальность и так далее.

Война за Альбион



Война за Альбион: Темный Посланец

Несмотря на то что сражения на самом Альбионе перестали быть таким яростными, вечная битва между Темными Посланцами и Говорящими Правду не прекращается.

Темный Посланец может быть нанят как наемник из псов Войны в следующие армии : Темные Эльфы, Скавены, все типы Хаоса, включая армии, ведомые демоническими генералами, Вампиры, Цари Гробниц Кхемри, Гномы, Империя, Бретония (что является исключением из обычных правил), Псы Войны и Орки.

Темный Посланец стоит 265 очков и занимает слот Героев И слот Редких подразделений.

Если вы нанимаете его в Гномью армию, то следует иметь два отдельных пула кубик на сотворение заклинаний, отдельно для Темного Посланника и отдельно для Наковальни Рока, если таковая есть. Кубики Разрушения заклинания можно соединять вместе с один пул.

Вооружение: Посох Тьмы (ручное оружие)

Доспех: нет.

Скаун: всегда сражается в пешем порядке.

Маг: темный Посланец является магом 4 уровня и всегда использует заклинания из списка указанного ниже.

Специальные правила.

Спираль. Спираль дает Темному Посланцу 5+ магический спас бросок. Следует иметь в виду что это не магический предмет.

Магические предметы.

Посох Тьмы: посох дает +1 на сотворение заклинаний.

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

Заклинания Темного Посланца.

D6	Заклинание	Сложность
1	Черная Молния	7+
2	Предательство Смерти	7+
3	Ночной Кошмар	7+
4	Проклятие Темного мастера	8+
5	Туман Смерти	10+
6	Витки Змеи	12+

Черная Молния – 7+

Молния является магической стрелой, которая имеет дальность в 18 дюймов и наносит цели D6 попаданий с силой 5.

Предательство смерти – 7+

Это заклинание может быть наложено на вражеское подразделение в 18 дюймах от мага, если оно находится в ближнем бою. Заклинание остается в силе до начала следующего раунда мага. Любая модель которая умирается в ближнем бою во время действия заклинания, немедленно после этого наносит 1 атаку по своему подразделению. Это происходит вне зависимости от того, дралась ли модель в ближнем бою, или нет. Модели, которые погибают от этих атак, не подпадают под действия заклинания. Атаки производятся без учета всех бонусов за оружие модели. Если подразделение кавалерийское, состоит из колесниц или монстров, то только наездники производят эту атаку. Если модель имеет возможность атаковать разные модели противника, то Темный Посланец выбирает, какие модели атакуются. Убитые в результате атак от этого заклинания считаются при подсчете результата боя.

Ночной Кошмар – 7+

Это заклинания может быть наложено на подразделение противника в 24 дюймах от мага, если оно не в ближнем бою. Подразделение немедленно должно пройти тест на панику, все правила для Паники применимы в полном объеме. Это заклинание не оказывает действия на подразделения, иммунные к панике.

Проклятие Темного Мастера – 8+

Остается в игре.

Это заклинание может быть наложено на любое подразделение противника, даже если оно находится в ближнем бою, где угодно на поле боя. Подразделение получает пенальти в -1 ко всем своим броскам на попадание, при стрельбе или в ближнем бою. Заклинание *остаётся в игре*, как описано в основной книге правил Warhammer.

Туман Смерти – 10+

Каждое подразделение противника на столе получает D6 попаданий с силой 3. Это распространяется и на подразделения, которые в данный момент находятся в ближнем бою. Игрок Темного Посланника должен кинуть D6 за каждое свое подразделение, кроме подразделения в котором находится сам Темный Посланник, на 1-3 подразделения также получает D6 попаданий с силой 3, как и противник.

Витки Змеи – 12+

Выберете одну модель в 12 дюймах от мага. Это может быть персонаж или модель в подразделении. Модель должна немедленно пройти тест на Стойкость. Если тест провален, то модель немедленно умирает, и никакие спас броски, за доспех или магические, не применимы против этого. Следует иметь в виду, что на 6 тест всегда проваливается, и модели, которые не имеют величины стойкости подпадают под действие этого заклинания только на 6. Спас броски за доспехи и Магические спас броски не применимы против этой смерти.

Война за Альбион: Говорящий Правду

Несмотря на то что сражения на самом Альбионе перестали быть таким яростными, вечная битва между Темными Посланцами и Говорящими Правду не прекращается.

Говорящий Правду может быть нанят как наемник из псов Войны в следующие армии : Лизардмены, Высшие Эльфы, Лесные Эльфы, Цари Гробниц Кхемри, Гномы, Империя, Бретония (что является исключением из обычных правил), Псы Войны и Орки.

Говорящий Правду стоит 265 очков и занимает слот Героев И слот Редких подразделений.

Если вы нанимаете его в Гномью армию, то следует иметь два отдельных пула кубик на сотворение заклинаний, отдельно для Говорящего Правду и отдельно для Наковальни Рока, если таковая есть. Кубики Разрушения заклинания можно соединять вместе с один пул.

Вооружение: Посох Света (считается как алебарда)

Доспех: нет.

Скакун: всегда сражается в пешем порядке.

Маг: Говорящий Правду является магом 3 уровня и всегда использует заклинания из списка указанного ниже.

Специальные правила.

Трискайл. Дает Говорящего Правду 4+ магический спас бросок. Следует иметь в виду что это не магический предмет.

Магические предметы.

Посох Света: посох дает +1 на разрушение заклинания и считается как алебарда.

Говорящий Правду									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Говорящий Правду	4	4	3	4	4	3	4	2	9

Заклинания Говорящего Правду.

D6	Заклинание	Сложность
1	Крылья Судьбы	5+
2	Свет Битвы	6+
3	Дар Жизни	7+
4	Благословение Доблести	8+
5	Героизм	8+
6	Приказывающий Голос	9+

Крылья Судьбы – 5+

Это заклинание является Магической Стрелой с дальностью в 24 дюйма, которая наносит 2D6 попаданий с силой 2.

Свет Битвы – 6+

Это заклинание может быть наложено на любое дружественное подразделение где угодно на поле, даже если подразделение участвует в ближнем бою. Все модели в подразделение получают 5+ магический спас бросок. Заклинание действие до начала следующего раунда мага.

Дар Жизни – 7+

Каждое подразделение в дружественной армии получает обратно одну модель, которая была удалена в течении битвы как убитая. Модель возвращается в свое оригинальное подразделение м полным количество Ран. Это заклинание не действие на полностью уничтоженные или бежавшие с поля боя подразделения. Персонажи, или модели с 4 и более ранами в стартовом профиле получают обратно одну рану, если она была нанесена в течении битвы. Заклинание не может повысить количество ран модели выше стартового и не может увеличить численность подразделения выше стартового. Заклинание на оказывает воздействия на боевые машины, но может вернуть одного члена команды машины, если он был убит в течение битвы.

Благословение Доблести – 8+

Это заклинание может быть наложено на любое дружественное подразделение на поле боя, даже если подразделение участвует в ближнем бою. Все модели в подразделение, включая присоединившихся персонажей полегчают бонус в +1 ко всем своим броскам на попадание, при стрельбе или в ближнем бою. Это заклинание остается в игре, как описано в основной книге правил Warhammer.

Героизм – 8+

Это заклинание может быть наложено на любое дружественное подразделение на поле боя, даже если подразделение участвует в ближнем бою. Подразделение становится Несломимым до начала следующего раунда мага.

Если заклинание накладывается на бегущее подразделение, то подразделение немедленно восстанавливает порядок, вне зависимости от того сколько в нем осталось моделей.

Приказывающий голос – 9+

Это заклинание может быть наложено на любое подразделение противника на столе. Подразделение должно немедленно пройти тест на Лидерство. Если подразделение проваливает этот тест, то оно теряет весь свой боевой дух. Это подразделение не может двигаться в свою следующую Фазу Движения, если только оно не должно совершить какие либо Обязательные Перемещения, и это подразделение не может стрелять в свою следующую фазу стрельбу. Это заклинание не оказывает действия на Иммунные к Психологии подразделения.

Война за Альбион: Болотные Твари

Земли Альбиона наполнены магией. Магические камни острова притягивают магическую энергию к нему, и в результате земля, вода, топи, даже воздух и туман пропитаны ею. Говорящие Правду и Темные Посланники могут использовать эту энергию разными путями, как через камни, так и просто вытягивая сырую энергию прямо из земли. Одним из путей использования этого избытка магии является призывание болотных элементаров известных также как Болотные Твари или Топляки.

Альбион полон болт и топей, и многие существа, разумные и неразумные, были затянuty в них за многие века существования Альбиона. В таких местах собирается темная магия, привлекаемая смертью. Говорят, что когда существо умирает, его душа остается в болтах на вечно, не имея возможности покинуть их. В таких местах знающий маг может провести определенный ритуал и вызвать заключенный в топях дух. Магический камень с мистическим символом бросается в топи в таком месте. Ритуал использует кровь мага, соединяя магию, душу и топи в единое целое и давая стонущему призраку форму. Болотная Тварь обретает форму, и магический камень пульсирует в самом центре ее тела. Такие существа не имеют собственно воли, вместо этого они ведомы вперед волей своего создателя, исполняя его приказы.

Использование Болотных Тварей Альбиона в играх WHFB.

Если ваша армия включает Темного Посланника или Говорящего Правду, ваша армия также может включать до 3 болотных тварей. До трех болотных Тварей может быть включено в вашу армию как один выбор в раздел редких подразделений, и не более трех тварей вообще может быть в вашей армии.

Болотная Тварь									
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Болотная Тварь	6	3	--	5	5	4	2	3	10

Стоимость: 85 очков за модель.

Специальные правила.

Всегда одиночная модель. Болотные твари не образуют подразделения, и к ним не могут присоединяться персонажи. Они всегда действуют как одиночные модели и имеют Силу подразделения в 4.

Несломимые. Болотные твари являются *несломимыми* как описано в основной книге правил Warhammer.

Страх. Болотные твари вызывают *страх*, как описано в основной книге правил Warhammer.

Болотные Жители. Болотные Твари сделаны из той же субстанции, что бурлит в болотах. Поэтому Болотные Твари считают все виды Топей и Болот на поле боя как открытую местность в отношении движения, то есть двигаются по таким элементам ландшафта без штрафа к движению. Для ясности следует перед началом игры условиться, какие элементы ландшафта относятся к болотам или топям.

Нет воли. Болотные Твари не могут действовать без направляющей воли темного Посланника или Говорящего Правду. Если их господин убит, то болотные твари также удаляются поля боя как убитые.

Специальная Регенерация. Болотные Твари могут использовать магическую энергию Альбиона для восстановления своих сил. Болотные твари могут использовать правило Регенерации, как описано в основной книге правил Warhammer, если находятся на болотных элементах ландшафта, то есть на тех элементах которые они считаются как открытую местность при движении, как было описано выше.

Сила Элементов – 6+

В дополнение ко всем своим обычным заклинаниям, Темные Посланники и Говорящие Правду автоматически знают также заклинания Сила Элементов. Это заклинание может быть использовано на любую Болотную Тварь в 18 дюймах от мага. Заклинание имеет сложность на 6+. Если заклинание успешно сотворено, то Болотная Тварь немедленно восстанавливает D3 ран, до максимума в 4 раны, как в ее начальном профиле.

Война за Альбион : Сокровища Древних

Теперь после окончания мировой компании Темная Тень, к которой армии со всеми мира Молота Войны сражались за обладание островом Альбион, победители имеют возможность разграбить сокровищницы Древних. Эти древние устройства, назначение и оригинальное наименование которых потеряно в веках, теперь пополняют арсеналы победителей.

Четыре армии: Темные Эльфы, Высшие Эльфы, Империя и Гномы могут использовать в своих армиях трофеи острова Альбион.

Темные Эльфы могут использовать Перчатку Силы, Мистический Щит Света и Божественный Глаз.

Высшие Эльфы могут использовать Коготь Разрушения, Доспех Богов, и Пищаль Огненной Смерти

Империя может использовать Хексопосох

Гномы могут использовать Клинок Сияющей Смерти

Перчатка Силы – 60 очков – магическое Оружие.

Могучее оружие сделано в виде большого кулака, из неизвестного металла, с большим двуглавым орлом инкрустированным на нем. Перчатка окружена мистической энергией, которая позволяет крушить кости и металл без разбора.

Модель, которая вооружена Перчаткой считается имеющей силу 8 и против ее атак в ближнем бою не допустимы спас броски за доспехи. Модель с перчаткой всегда бьет последней в ближнем бою, как описано в основной книге правил Warhammer.

Мистический Щит света – 40 очков – Талисман.

Этот артефакт носится на цепочке на шее, как кулон и окружает владельца шитом световой энергии, которая отражает удары противника и слепит его.

Талисман дает 5+ магический спас бросок. В дополнение, если модель с талисманом успешно отбивает им атаку противника, то противник слепнет на некоторое время и его WS уменьшается до 1 на эту фазу ближнего боя.

Божественный глаз – 20 очков – зачарованный предмет.

Небольшая дощечка из серебристого металла имеет оконце, которая открывает владельцу секреты его врагов.

Разведчики противника не могут размещаться ближе чем в 12 дюймах от носителя Глаза. Это включает разведчиков со специальными правилами размещения, таких как Хамелиолиновые скинни. В дополнение в начале своего хода игрок может активировать Глаз. Ваш противник должен сообщить количество магических предметов (только количество) в каждом подразделении в 12 дюймах от носителя.

Коготь Разрушения – 80 очков – магическое оружие

Это магическое оружие сделано в виде когтистой руки и его лезвия разрезают доспехи и плоть с одинаковой легкостью.

Носитель этого оружия может перебрасывать свои броски на пробивание в ближнем бою и против его атак не допустимы спас броски за доспехи.

Доспех богов – 35 очков – магический доспех.

Декорированный доспех не только защищает своего владельца, но и дает ему свою силу. Сам доспех окрашен с небесно голубой цвет, и на его наплечниках можно разглядеть белую букву Омега, только перевернутую. Значение этого символа ускользает от мудрецов Высших Эльфов.

Только для пеших моделей. Модель имеет 3+ спас бросок за доспехи и бонус в +1 к своей силе.

Пищаль Огненной Смерти – 30 очков – магическое оружие

Магическое ружье выпускает поток огня, который способен сжечь множество противников за раз.

Носитель этого оружия имеет дыхательную атаку с силой 3, которая считается огненной.

Хексопосох – 55 очков – магическая аркана.

Посох привлекает к себе магически энергии, усиливая колдовские способности носителя.

Носитель посоха может получать D3 дополнительных кубика силы в свою фазу магии. Только он может их использовать. Кубики из посоха следует кидать отдельно. Если на таком кубике выпадает 1, то маг автоматически получает Магическую Ошибку.

Клинок Сияющей Смерти

Клинок окружен сияющей энергией, которая помогает клинку пробивать самые прочные доспехи.

Персонаж с таким мечом имеет силу 5 и против его атак не допустимы спас броски за доспехи.

