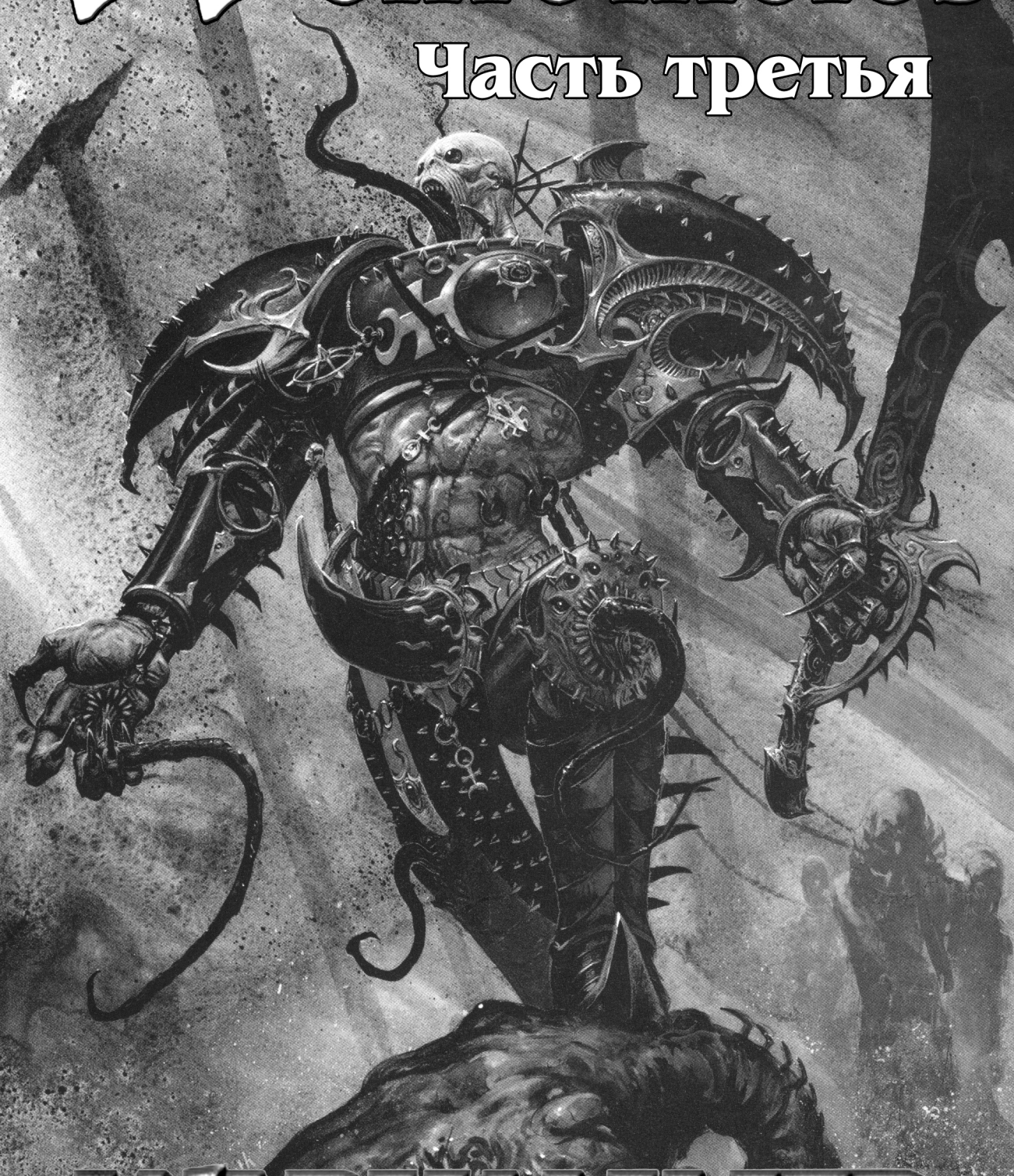


Warhammer chronicles

Часть третья



WARHAMMER

Warhammer chronicles

часть 3

- **Путь к Величию – правила для банд Хаоса**
- **Ангкор – прародитель всех мамонтов, боевой зверь Хаоса**
- **Жрец Ульрика**
- **Эльтарион Слепой и Теневой Клинок**
- **Правила Осады**
- **Вальтен – Чемпион Сигмара**



Путь к Величию

правила для банд Хаоса

Вступление.

Эта игра позволяет вам вести сражения с использованием небольших банд последователей Хаоса, как это происходило испокон веков в Королевстве Хаоса на самом севере Старого Мира. Эта игра использует правила для Warhammer Fantasy Battles 6 edition без дополнительных изменений, то есть все правила для движения, стрельбы и прочего вы можете использовать прямо из Основной Книги Правил Молота Войны шестой редакции.

Следует иметь в виду, что ваши чемпионы, а также большие твари, такие как Огры или минотавры считаются как независимые персонажи, а все остальные модели образуют подразделения скирмишеров, или выстраиваются в ряды.

В этих правилах я не буду давать параметры и дополнительные правила на всех тварей, которые могут участвовать в вашей банде. Все правила на воинов и прочее, вы найдете в книге Орды Хаоса, а правила на Тварей Хаоса вы найдете в книге Warhammer Chronicles – часть 2.

Создание вашей банды.

Благоволение Богов.

Очки Благоволения Богов (в дальнейшем для краткости ББ) отображают как много внимания ваш чемпион привлекает со стороны своего бога. Чем больше у вас ББ тем более благосклонно к вам относится ваш бог покровитель, и тем выше вы поднимаетесь по ступеням лестницы, которая ведет на самую вершину, к сияющим высотам Возвышения В Демонство.

За очки ББ вы можете получать новых последователей. Но ваши последователи не наемники, они не получают плату очками ББ. Просто чем шире ваша слава, чем выше ваши боевые способности (то есть чем больше у вас ББ), тем больше тварей и людей Хаоса стремятся встать под ваши знамена и погреться в лучах вашей славы. А может даже воткнуть вам нож в спину, и занять ваше место в глазах богов.

Вы также можете использовать очки ББ для того, чтобы «покупать» на них Дары Богов, которые они возлагают на вашего чемпиона. Далее по этим правилам вы найдете, как зарабатывать дополнительные очки ББ.

Ваша банда изначально имеет 35 ББ, для разгона.

Шаг Первый – Ваш Чемпион.

Каждая банда имеет одного чемпиона, и за него не надо платить. Он имеет следующие параметры.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Чемпион	4	5	3	4	4	2	6	2	8

Вооружение. Доспех Хаоса, ручное оружие и два любых вида оружия из числа указанных к Таблице Вооружения 1. Может иметь Боевого Коня с бардингом за 4 очка ББ.

Шаг Второй – Выбор вашего Бога.

Вы должны выбрать, какому богу вы будете поклоняться. Надеюсь здесь не надо в очередной раз перечислять всех четверых. Вы также можете не выбирать поклонение одному богу, а вместо этого выбрать поклоняться Хаосу Единому и Неделимому. Перед любой игрой Чемпион Неделимого Хаоса может выбрать начать поклоняться одному из богов, и Чемпион, который поклоняется одному из богов, может выбрать отречься от него в пользу Хаоса Неделимого. Любой чемпион может изменить свою принадлежность только один раз за свою жизнь.

Шаг Третий - Составление Банды

Ниже даны две таблицы последователей - Первая и Вторая. В Первой таблице находятся самые простые солдаты Хаоса, а во второй более мощные и опасные твари.

Процесс набора следующий. Выбираете таблицу, по которой вы кидаете. Один бросок по первой таблице стоит пункт ББ, один бросок по второй таблице стоит 2 пункта ББ. Если вам нравится то, что выпало по таблице, вы можете потратить указанное в таблице число пунктов ББ и принять в банду новых последователей. Цена в очках ББ дана за одну модель, а не за все. Следует иметь в виду, что вы можете сначала бросить на количество последователей, а только потом решить, брать их или не брать. Вы можете нанять последователей меньше чем количество, которое вам выпало. Пример. Допустим у вас выпало 4 – Псы Хаоса. Киньте D6. У вас допустим выпало 5. Если вам это нравится, то вы тратите 5 очков ББ, и в вашу банду вливаются 5 псов. Если вам не нужно так много, то вы можете взять в банду только, допустим 4, а пятого забить на мясо, для остальных. Вы можете изменять значение, выпавшее по таблице в любую сторону на 1 очко ББ. То есть если у вас выпало 4, то вы можете потратить 2 очка ББ и считать что у вас выпало 6, и заняться размышлениями о полезности Мародеров. Модифицировать значение кубика броска по таблице следует до броска на количество.

Последователи хаоса – Таблица Первая

Один бросок по этой таблице стоит 1 очко ББ

2D6	Последователь	Количество	Стоимость в ББ	Вооружение.
2-3	Конные Мародеры	D3	3	Боевой конь, легкий доспех, ручное оружие + 1 бросок по Первой Таблице Вооружений.
4-5	Псы Хаоса	D6	1	Нет
6-7	Мародеры	D6	1	Легкий доспех, ручное оружие + 1 бросок по Первой Таблице Вооружений.
8-9	Воины Хаоса	D3	3	Тяжелый доспех, ручное оружие + 1 бросок по Первой Таблице Вооружений.
10-11	Бистмены	D6	1	Ручное оружие + 1 бросок по Первой Таблице Вооружений.
12	Киньте по Второй таблице, все правила для бросков применимы как обычно.			

Следует иметь в виду, что вы делаете один бросок на Вооружение за всю группу последователей. То есть если вам выпало 3 Мародера, то вы кидаете один раз, и если, допустим, у вас выпало 3, то все ваши Мародеры приходят к вам в банду со Щитами.

Последователи Хаоса – Таблица Вторая

Один бросок по этой таблице стоит 2 очка ББ

2D6	Последователь	Количество	Стоимость в ББ	Вооружение.
2-3	Маг хаоса (1)	1	7	Доспех Хаоса, ручное оружие, (Маг 1 уровня)
4	Минотавр	1	8	Ручное оружие + 1 бросок по Второй Таблице Вооружений
5	Демон Хаоса (2)	1	4	Нет
6-7	Избранный Хаоса	1	3	Ручное оружие + киньте 2 раза по Второй Таблице Вооружения и выберете один из двух выпавших результатов.
8	Рыцарь	1	6	Скакун Хаоса, тяжелый доспех, щит, ручное оружие
9	Огр	1	6	Легкий доспех, ручное оружие + 1 бросок по Второй Таблице Вооружений
10	Троль Хаоса	1	9	Ручное оружие
11	Избранный Рыцарь Хаоса	1	8	Скакун Хаоса, Доспех Хаоса, щит, ручное оружие
12	Спаун (3)	1	11	нет

(1) – перебросьте это значение, если вы поклоняетесь Кхорну или Тзинтчу.

(2) Выберите младшего демона вашего бога: Кровопускателя для Кхорна, Носителя Чумы для Нургла, Демонету для Слаанеша, Ужаса для Тзинтча, и Фурию для Неделимого Хаоса.

Ваш спаун получает Знак того бога, которому вы поклоняетесь без дополнительной стоимости, смотрите правила в книге Орд Хаоса.



Организация вашей банды.

Перед каждой игрой распределите своих последователей по подразделениям. Ваши подразделения должны иметь Силу подразделения как минимум в 3, и состоять, по возможности из моделей одного типа, причем первое правило имеет приоритет над вторым. То есть если у вас три Мародера и 2 бистмена, то вы из всех вместе можете свести в одно подразделение, так как Бистмены сами по себе подразделение собрать не могут. Но если у вас 3 Мародера и 3 бистмена, то вы получаете два подразделения, в одном 3 мародера, а в другом 3 бистмена. Кавалерийские модели образуют подразделения только с себе подобными моделями, даже если это означает что они не смог собрать подразделение с Силой в 3.

Пешие модели считаются скirmiшерами, конные модели и модели на базах размером более 25 мм – нет. Чемпион Хаоса, Избранные Хаоса и Маг Хаоса являются независимыми персонажами.

Игра играется с использованием всех нормальных правил для Warhammer Fantasy Battles 6 edition – результат боя, мораль, специальные правила и все такое действуют как обычно.

Вооружение и оснащение.

Последователи, которые примыкают к вашей банде, всегда приносят с собой какое то оружие. Это оружие, включая то

которое ваши последователи получают при бросках по таблицам на старте, не может быть у них отнято. Тем не менее они могут получать дополнительное вооружение.

Первая таблица Вооружений.

Дополнительный бросок для каждой индивидуальной модели может быть сделан за 1 очко ББ.

При дополнительных бросках перебрасывайте 1 и 2.

D6	Оснащение.
1	Ничего
2	Двуручное Орудие (1)
3	Щит
4	Дополнительное ручное оружие (2)
5	Цеп
6	Метательный топор (3)

(1) Перебросьте для Конных Мародеров

(2) Перебросьте для Конных Мародеров

(3) Перебросьте для Бистменов

Вторая таблица Вооружений.

Дополнительный бросок для каждой индивидуальной модели может быть сделан за 2 очка ББ. При дополнительных бросках перебрасывайте 1.

D6	Оснащение.
1-2	Ничего
3-4	Дополнительное ручное оружие
5-6	Двуручное оружие

Шаг четыре – Начинаете играть

Итак ваша банда готова к бою. Все. Начинайте играть.

Получение очков Благоволения Богов.

Сражаясь с бандами других чемпионов, чемпион Хаоса привлекает все больше внимания своего бога. Чем больше он сражается, чем успешней его сражения, тем все больше благословения ниспадает на Избранного Чемпиона и тем больше последователей собирается под его знамена. Очки ББ могут быть использованы для того, чтобы нанимать новых последователей, используя процедуру, описанную выше.

Ваш чемпион получает очки Благоволения Богов за следующее.

Сыгранная игра +2

Сыгранная игра с бандой у которой рейтинг ББ больше на 10 очков и более +3

Убийство чемпиона врага +2

Победа в битве +2

Победа в битве с бандой у которой рейтинг ББ больше на 10 очков и более +4

Полное уничтожение все банды врага +2

Отказ от вызова -2

Также ваш чемпион получает дополнительные очки ББ в зависимости от своей принадлежности.

Хаос Неделимый.

Убийство вражеского чемпиона +2 (итого +4)

Тзинтч

Убийство вражеской модели с использованием магии (не более одного раза за каждую битву) +2

Убийство чемпиона Нургла +2

Испытание Магической Ошибки (не более одного раза за каждую битву) -2

Слаанеш.

Успешное прохождение за битву двух и более тестов на панику или Брейк тестов, и одержание победы в этой битве +2

Убийство чемпиона Кхорна +2

Добровольное бегство с поля боя -2

Нургл.

Убийство модели противника с 3 и более ранами (не более одного раза за каждую битву) +2

Убийство чемпиона Тзинтча +2

Если чемпион не убил за битву не одной модели -2

Кхорн

Убийство мага (не более одного раза за каждую битву) +2

Убийство чемпиона Слаанеша +2

Отказ от Поединка -2 (всего -4)

Следует иметь в виду, что Убийство подразумевает собственноручное убийство чемпионом.

Продвижение чемпиона.

Чем больше Благоволения богов получает ваш чемпион, тем больше его благословляют боги. Это может выражаться как в повышении характеристик, так и в непредсказуемых мутациях, или даже в обращении в Спауна.

- Кубы, которые бросаются в соответствии с таблицами продвижения чемпиона могут модифицироваться с использованием очков ББ. Одно очко требуется для того, чтобы изменить выпавшее значение на 1.
- При старте банды киньте 1 раз по таблице Продвижения для своего чемпиона.
- За каждый 6 очков ББ, которые зарабатывает ваш Чемпион, он кидает 1 раз по Таблице Продвижений. Это не требует расхода ваших очков ББ.





Рейтинг Благоволения Богов вашей банды.

Рейтинг ББ считается на основе стоимостей ваших последователей в очках ББ, которые указаны в таблицах. При этом чемпион считается за 6 очков, лошадь с бардингом за 4. Также Чемпион приносит +2 очка рейтинга за каждое продвижение, которое он имеет, не считая первого, бесплатного. Рейтинг банды следует подсчитывать после каждого изменения состава банды, или после каждого продвижения. Не потраченные очки ББ не учитываются при рейтинге.

Обращение в Спауна.

Если модель обращена в Спауна, то она теряет все свои способности и оружие. Ее профиль становится таким же, как и профиль простого Спауна, и все правила для Спауна теперь применимы к нему. Короче он становится Спауном, со всеми вытекающими, включая подсчет рейтинга ББ вашей банды. Следует иметь в виду, что Спаун получает все специальные правила и способности, которые

имеют Спауны вашего бога-окровителя. Если Спауном стал ваш чемпион, то он не может более быть вашим лидером. Рыцарь Хаоса, Воин Хаоса или Избранный Хаоса может стать вашим новым лидером. Его профиль остается без изменений, он бесплатно получает Доспех хаоса, если его еще не имеет, и немедленно должен сделать один бросок по таблице Продвижений Чемпионов. Теперь он ваш Чемпион, со всеми вытекающими.

Таблица Продвижений.

2D6	Результат
2	Мутация – киньте по таблице мутаций.
3-5	Божественное Благословение – киньте по таблице Божественных Благословений своего бога
6	Повышение Характеристик: киньте D6: на 1-3 - +1 Сила, 4-6 +1 Атака.
7	Повышение Характеристик: +1 WS.
8	Повышение Характеристик: киньте D6: на 1-3 - +1 Инициатива, 4-6 +1 Лидерство
9	Повышение Характеристик: киньте D6: на 1-3 - +1 Раны, 4-6 +1 Стойкость
10-11	Божественное Благословение – киньте по таблице Божественных Благословений своего бога
12	Мутация – киньте по таблице мутаций.

Божественные Благословения Хаоса Неделимого.

2D6	Результат
2	Обращен в Спауна Хаоса!
3-4	Мутация – киньте по Таблице мутаций (если чемпион имеет 5 мутаций, он обращается в Спауна).
5	Голод Души - модель может перебрасывать броски на попадание в первый раунд ближнего боя.
6	Киньте по Первой Таблице Последователей, перебрасывая результат 12. То что вам выпало вы можете получить бесплатно. Этот бросок нельзя модифицировать очками ББ.
7-8	Знак Хаоса Неделимого – Чемпион может перебрасывать проваленные тесты на Мораль. Этот дар пропадает если банда выбирает поклонение какому либо специфическому богу. Если этот дар выпадет второй раз, он может быть передан другому члену банды по выбору игрока.
9-10	Банда получает D3+2 Фурий только на следующую битву.
11	Демоническое оружие (+1 WS, +1 Сила, +1 Атака)
12	Око Богов – Чемпион медленно становится Демоном. Когда этот дар выпадет в первый раз Чемпион получает 5+ Демонический Спас Бросок. Второй – Чемпион излучает <i>Страх</i> . Третий – чемпион получает +1 Рану и +1 Атаку. Четвертый – Чемпион полностью становится демоном. Он получает способность Летать, излучает Ужас, страдает от Демонической Нестабильности, но во всем остальном иммунен к Психологии. Демон Чемпион не может использовать НЕмагическое оружие и доспехи.

Божественные Благословения Нургла.

2D6	Результат
2	Обращен в Спауна Хаоса!
3-4	Мутация – киньте по Таблице мутаций (если чемпион имеет 5 мутаций, он обращается в Спауна).
5	Облако Мух – все противники в базовом контакте получают –1 на все свои броски на попадание в ближнем бою.
6	Знак Нургла – модель получает +1 рану, и иммунитет к яду. Если этот результат выпадет снова, модель излучает страх.
7	Благословение Нургла – все атаки модели считаются ядовитыми, и сама модель иммунна к яду. Если этот дар выпадет второй раз, он может быть передан другому члену банды по выбору игрока.
8	Знак Нургла – модель получает +1 рану, и иммунна к яду. Если этот результат выпадет снова, модель излучает страх.
9-10	Банда может использовать D3+2 Носителей Чумы только на следующую битву.
11	Мерзкое порождение – Смертельный Удар не имеет действия на модель. В дополнение никакая атака с силой не может наносить рану по модели лучше чем на 3+. Это включает и магические атаки.
12	Око Богов – Чемпион медленно становится Демоном. Когда этот дар выпадет в первый раз Чемпион получает 5+ Демонический Спас Бросок. Второй – Чемпион излучает <i>Страх</i> . Третий – чемпион получает +1 Рану и +1 Атаку. Четвертый – Чемпион полностью становится демоном. Он получает способность Летать, излучает Ужас, страдает от Демонической Нестабильности, но во всем остальном иммунен к Психологии. Демон Чемпион не может использовать НЕмагическое оружие и доспехи.

Божественные Благословения Слаанеша.

2D6	Результат
2	Обращен в Спауна Хаоса!
3-4	Мутация – киньте по Таблице мутаций (если чемпион имеет 5 мутаций, он обращается в Спауна).
5	Дурманящий аромат – все модели в базовом контакте с моделью уменьшают свой WS и Инициативу в два раза, с округлением вверх.
6	Благословение Слаанеша – Дружественные модели в 6 дюймах от модели могут перебрасывать проваленные тесты на психологию.
7-8	Знак Слаанеша – модель иммунна к психологии
9-10	Банда может использовать D3+2 Демонет только на следующую битву.
11	Аура Слаанеша – В начале фазы ближнего боя выберете одну модель противника в базовом контакте с моделью Слаанеша. Модель противника должна пройти тест на лидерство. Если тест провален, то модель не может делать никаких атак в эту фазу ближнего боя. Модели иммунные к психологии не подвергаются воздействию этой силы.

12	Око Богов – Чемпион медленно становится Демоном. Когда этот дар выпадет в первый раз Чемпион получает 5+ Демонический Спас Бросок. Второй – Чемпион излучает <i>Страх</i> . Третий – чемпион получает +1 Рану и +1 Атаку. Четвертый – Чемпион полностью становится демоном. Он получает способность Летать, излучает Ужас, страдает от Демонической Нестабильности, но во всем остальном иммунен к Психологии. Демон Чемпион не может использовать НЕмагическое оружие и доспехи.
----	---

Божественные Благословения Кхорна

2D6	Результат
2	Обращен в Спауна Хаоса!
3-4	Мутация – киньте по Таблице мутаций (если чемпион имеет 5 мутаций, он обращается в Спауна).
5	Топор Кхорна – модель может использовать правило Смертельного Удара.
6-7	Знак Кхорна – Бешенство. Если этот дар выпадет второй раз то модель впадает в Кровавое Бешенство. Она никогда не теряет свое Бешенство. В дополнение, если на начало раунда в базовом контакте с моделью нет моделей врага, и есть дружественные модели в пределах дистанции нападения, киньте D6. На 1 модель нападет на дружественную модель и сражается с ней один раунд. Все правила для ближнего боя применимы в полном объеме. После одного раунда модели разделяются на 1 дюйм.
8	Благословение Кхорна – один раз в игру модель может автоматически разрушить одно заклинание противника.
9-10	Банда может использовать D3+2 Кровопущателей только на следующую битву.
11	Ошейник Кхорна – Магическое Сопротивление (2)
12	Око Богов – Чемпион медленно становится Демоном. Когда этот дар выпадет в первый раз Чемпион получает 5+ Демонический Спас Бросок. Второй – Чемпион излучает <i>Страх</i> . Третий – чемпион получает +1 Рану и +1 Атаку. Четвертый – Чемпион полностью становится демоном. Он получает способность Летать, излучает Ужас, страдает от Демонической Нестабильности, но во всем остальном иммунен к Психологии. Демон Чемпион не может использовать НЕмагическое оружие и доспехи.

Божественные Благословения Тзинтча

2D6	Результат
2	Обращен в Спауна Хаоса!
3-4	Заклинательный Фамилиар – присоединяется к банде на D6 боев. Знает заклинание из школы Тзинтча Красный Огонь, которое чемпион может использовать как Связанное Заклинание с силой 4.
5-6	Знак Тзинтча – Чемпион становится магом 1 уровня. Киньте случайное заклинание для него. Каждый следующий раз приносит одно случайное заклинание (не уровень).
7-8	Мутация – киньте по Таблице мутаций (если чемпион имеет 5 мутаций, он обращается в Спауна).
9	Благословение Тзинтча – игрок может перебросить за игру D3 кубиков, которые относятся на прямую к нему. Определите число в начале битвы. Эти перебросы могут использоваться для отмены Магической Ошибки или создания Непреодолимой Силы.
10-11	Банда может использовать D3+2 Ужасов только на следующую битву.
12	Око Богов – Чемпион медленно становится Демоном. Когда этот дар выпадет в первый раз, Чемпион получает 5+ Демонический Спас Бросок. Второй – Чемпион излучает <i>Страх</i> . Третий – чемпион получает +1 Рану и +1 Атаку. Четвертый – Чемпион полностью становится демоном. Он получает способность Летать, излучает Ужас, страдает от Демонической Нестабильности, но во всем остальном иммунен к Психологии. Демон Чемпион не может использовать НЕмагическое оружие и доспехи.



Мутации

Если ваш чемпион получают мутацию, то киньте D6 и проконсультируйтесь по таблице вашего Бога, или Хаоса Неделимого, если вы не поклоняетесь конкретному богу. Следует иметь в виду, что этот бросок можно также изменять очками ББ. Если Чемпион получает 5 мутаций, 9 для последователей Тзинтча, он становится Спауном. Смотрите выше.

Мутации Хаоса Неделимого

D6	Результат
1	Кислотная кровь – по выбору воина одна его атака может отыгрываться с силой 4, и игнорировать спас броски за доспехи.
2	Щупальце – киньте D6. 1-2 – щупальце появляется на месте руки воина, он не может держать в этой руке ни оружия, ни щита. Он может использовать щупальце для того чтобы сжать противника в ближнем бою. Одна модель в базовом контакте с воином теряет одну атаку до минимума в 1. 3-5 – щупальце появляется на теле воина. Он может использовать щупальце для того чтобы сжать противника в ближнем бою. Одна модель в базовом контакте с воином теряет одну атаку до минимума в 1. 6 - дополнительная рука появляется на теле воина. Он может нести в ней дополнительное оружие, получая +1 атаку, или щит, но не более одного щита за раз. Приходит вместе с ручным оружием.
3	Дополнительная рука – дополнительная рука появляется на теле воина. Он может нести в ней дополнительное оружие, получая +1 атаку, или щит, но не более одного щита за раз. Приходит вместе с ручным оружием.
4	Копыта – модель получает +1 к Движению, не может быть скомбинировано с Змеиным телом.
5	Рога – На голове модели вырастают прочные и острые рога. При нападении модель получает дополнительную атаку, которая отыгрывается с базовой силой модели.
6	Звериный Лик – Лицо воина искажается в звериный или демонический лик. Модель излучает страх.

Мутации Нургла.

D6	Результат
1	Киньте по таблице Мутаций Хаоса Неделимого.
2	Нурглинговое заражение – тело воина поражено множеством мелких демонов Нургла – нурглингами. Один раз за битву воин может послать из напасть на кого ни будь. Целью атаки может быть любая модель противника в 2 дюймах от воина, даже если она находится в ближнем бою. Цель получает одно автоматическое попадание с силой 3.
3	Поток нечистоты – воин может изрыгать поток червей, слизи и кислоты. Один раз в игру воин может использовать Дыхательное Оружие. Любая модель, которая находится полностью под темплатом получает попадание автоматически, модели которые находятся под темплатом частично получают попадание на 4+. Попадание отрабатываются с силой 2 и –1 модификатором к спас броскам за доспехи.
4	Вулканическая чума – раны на теле воина постоянно выбрасывают потоки болезнетворных спор, которые могут заразить любого кто находится рядом. Если в ближнем бою, в котором участвует воин ничья, то считается что сторона воина выиграла бой на 1.
5	Вторая челюсть – во рту воина находится вторая челюсть, которая может выстреливать в противника, давая ему поцелуй Нургла. Воин всегда имеет одну дополнительную атаку, которая всегда бьет первой, даже если воин подвергается нападению, и имеет силу 2. От этой атаки нет спас бросков за доспехи. Если противник также имеет способность Бить Первым, то бой отрабатывается в порядке инициативы.
6	Массивная туша – Вон распухает и его тело вытекает из доспехов. Воин получает +1 к Стойкости, но –1 к движению. Если вон на скакуне, то его скакун получает –1 к движению.

Мутации Тзинтча

D6	Результат
1	Киньте по таблице Мутаций Хаоса Неделимого.
2	Окаменяющий взор – своим взглядом воин может обратить человека в камень. Это считается как

	связанное заклинание с силой 3. Взгляд имеет дальность 8 дюймов и требует линии взгляда. Цель должна пройти тест на Инициативу. Если тест провален, то модель ничего не может делать в течении всей битвы, но во всем остальном остается невредимой. Она может принимать участие в следующей битве как обычно, и не должна кидать по Таблице Ранений.
3	Огромная пасть – воин может растягивать свой рот до невероятных размеров. Если воин три раза успешно попадает пробивает по одному противнику в течении одной фазу ближнего боя, то цель пожирается целиком. Удалите цель как убитую, и никакие спас броски, включая магические и регенерацию, не спасают от этого. За нее после боя следует кидать кубик на ранение как обычно.
4	Щупальца Тзинтча – небольшие щупальца крутятся вокруг мага, помогая ему оперировать ветрами магии. Маг с этой мутацией может перебрасывать любые 1, которые выпали при сотворении заклинания. Кубик можно перебрасывать только один раз, даже если выпадет вторая 1. Этот перерос может вызывать Непреодолимую Силу и отменять Магическую Ошибку.
5	Форма вечного изменения – тело воина постоянно меняется. Воин может использовать правило регенерации.
6	Киньте еще раз по этой таблице, перебрасывая 1 и 6, и один раз по таблице мутация Хаоса Неделимого.

Мутации Кхорна

D6	Результат
1	Киньте по таблице Мутаций Хаоса Неделимого.
2	Кровавая Жажда – Кровавый дурман окутывает воина. Модель подпадает под правило Бешенства. В дополнение все остальные модель, дружественные или вражеские, которые находятся в 2 дюймах от воина на начало своей фазы движения, также подпадают под правило Бешенства. Это продолжается до конца раунда.
3	Горящая кровь – Воин, который убивает чемпиона с этой мутацией, получает одно автоматическое попадание с силой 3, которое не допускает спас бросков за доспехи.
4	Громогласный боевой клич – воин способен выкрикивать имя своего бога в сражении с такой мощью, что содрогается сама земля. Все вражеские модели в базовом контакте с воином имеют –1 на попадание в ближнем бою, в тот раунд когда воин нападал.
5	Поглощение магии – воин получает +1 к силе до конца битвы за каждое удачное или не удачное заклинание, которое направлено на него. Это может поднять его выше максимума его силы.
6	Могучий удар – вместо всех своих атак в ближнем бою воин может нанести одну атаку с бонусом +2 к силе. Этот бонус прибавляется после всех остальных. Если воин использует такой удар, он не может получать бонусы от использования щита в этот раунд боя.

Мутации Слаанеша

D6	Результат
1	Киньте по таблице Мутаций Хаоса Неделимого.
2	Амулет Слаанеша – из самой плоти воина вырастает Амулет Слаанеша, который помогает ему черпать силу в боли. Когда воину наносят рану, до того как он будет кидать спас броски на доспехи, вне зависимости от того отбил ли он рану доспехами или нет, воин может немедленно нанести по ранившие его модели одну атаку, с использованием своего базового WS и базовой Силы.
3	Слово Боли – Слаанеш дал воину способность произносить истинное слово боли. В свою стрелковую фазу воин может использовать Слово на любой модели в базовом контакте с собой. Цель должна пройти тест на лидерство или получить рану без спас бросков за доспехи.
4	Адский Крик – Один раз в игру в начале любой магической фазу Герой может издать адский крик, который на мгновение разрывает ткань мира. Все маги на столе немедленно испытывают на себе действие Магической Ошибки.
5	Заклинательный Фамилиар – на теле воина вырастает заклинательный фамилиар. Воин становится магом 1 уровня и получает одно случайное заклинание из школы Слаанеша. Если он уже является магом, он получает одно дополнительное заклинание.
6	Змеиное тело – нижняя часть тела воина преобразуется в змеиный хвост. Воин плучает +1 к движению и +1 к аинициативе. Эти бонусы могут поднять максимальные значение параметров выше допустимых.



Убитые модели.

За каждую модель, которая была удалена с поля боя как убитая, киньте D6. На 1 модель погибает совсем, и удаляется из вашей банды. На 2+ модель может сражаться в следующей битве как обычно.

При желании вы можете использовать данную ниже таблицу ранений. Вы можете использовать ее как только на своего Чемпиона, так и на все остальные модели своей банды, по взаимному согласию игроков перед началом компании.

За убитую модель киньте 2 D6 кубика, считая первый кубик как десятки, а второй как единицы. То есть если у вас на первом кубике выпадает 5, а на втором 3, то это результат 53. Результат можно изменять за очки ББ, 1 очко стоит изменить единицы, и 2 очка стоит изменить десятки.

D66	Результат
11-13	Мертв
14-15	Захвачен – воин захвачен бандой противника и принесен в жертву богам. Банда врага получает +1 очко ББ.
16-21	Многочисленные ранения – киньте для воина еще D6 ранений по этой таблице, перебрасывая все результаты с 11 по 21.
22	Ранение в ногу - --1 к движению. Если модель едет на скакуне, то киньте D6, на 1-3 пенальти получает скакун, на 4+ пенальти получает наездник.
23	Ранение в руку – киньте D6: на 1 воин лишается руки и может использовать только одно одноручное оружие. На 2+ воин пропускает следующую игру.
24	Безумие – киньте D6: на 1-3 воин подпадет под правило Тупости, на 4+ под правило Бешенства.
25	Размозженная нога – Киньте D6: на 1 воин не может маршировать, но может нападать как обычно. Если модель едет на скакуне, то киньте D6, на 1-3 пенальти получает скакун, на 4+ пенальти получает наездник. На 2+ воин пропускает следующую игру.
26	Рана в грудь - -1 стойкость.
31	Ослеплен на один глаз – модель получает пенальти в –1 к своему BS. Если этот результат выпадет дважды, то воин должен покинуть банду.
32	Старая боевая рана – перед каждой битвой кидайте D6, на 1 воин пропускает эту битву.
33	Нервишки шалят - -1 инициатива.
34	Ранение в руку - -1 WS
35	Глубокая рана – воин пропускает следующие D3 игр.
36-61	Полное выздоровление.
62-63	Старый враг Воин теперь Ненавидит следующих (киньте D6) 1-2 чемпиона вражеской банды 3-4 всю банду противника 5-6 все банды принадлежащие к богу банды противника, перекиньте результат если выпадет собственный бог банды.
64	Закаленный – воин иммунен к страху.
65	Ужасные шрамы – воин теперь вызывает Страх.
66	Выживает несмотря ни на что – воин получает +1 очко ББ.

Сценарии для Банд Хаоса.

В принципе вы можете сражаться просто стенка на стенку, как и подобает истинным последователям Хаоса. Но для того чтобы сделать ваши игры более разнообразными, мы предлагаем набор сценариев.

Перед игрой киньте D6.

D6	Сценарий
1	Прямое столкновение
2	Неожиданное нападение
3	Защитить круг камней
4	Прорыв
5	Захватить и удержать
6	Прямое столкновение

Прямое Столкновение.

Когда банды двух чемпионов сталкиваются на просторах Северных пустошей и Королевства Хаоса они чаще всего атакуют без разговоров, видя такую встречу как хорошую возможность отличиться в глазах своего бога.

Размер стола. Типичный стол должен иметь размер 4 на 4 фута (примерно 120 на 120 см). Ландшафт расставляется по согласию игроков.

Расстановка. Игроки кидают D6. Игрок с наибольшим результатом выбирает край стола, на котором он будет размещаться. Киньте D6 еще раз. Игрок с наибольшим результатом выбирает, расставляться ли ему первым или вторым. Игроки по очереди выставляют на стол свои подразделения, но не далее чем в 12 дюймах от выбранных краев стола. Персонажи (Чемпионы и волшебники) выставляются последними, и все вместе.

Начало игры. Игроки кидают D6. Игрок с наибольшим результатом выбирает будет ли он ходить первым, или вторым.

Окончание игры. Игра продолжается 12 раундов, или до тех пор пока одна банда не будет полностью уничтожена. Игрок может решить покинуть поле боя в начале любого своего раунда, если он понес более 25% потерь. Если один игрок бежит, то второй автоматически получает победу.



Защитить круг камней.

Одна банда защищает священный круг камней от другой банды, которая решила захватить его для себя.

Размер стола. Типичный стол должен иметь размер 4 на 4 фута (примерно 120 на 120 см). Ландшафт расставляется по согласию игроков. В центре стола размещается круг камней диаметром 12 дюймов.

Расстановка. Игроки кидают D6. Игрок с наибольшим результатом является атакующим. Второй - защищающимся. Защищающийся расставляется первым и должен расположить все свои модели

в пределах круга. Атакующий выбирает один край стола, и должен расположить все свои модели в 6 дюймах от него.

Начало игры. Атакующий имеет первый ход.

Окончание игры. Игра продолжается неограниченное количество раундов, до тех пор пока одна банда не будет полностью уничтожена или не бежит с поля боя. Игрок может решить покинуть поле боя в начале любого своего раунда, если он понес более 25% потерь. Если один игрок бежит, то второй автоматически получает победу.

Если на момент окончания игры в пределах круга нет моделей Защищающегося и есть модели атакующего, атакующий побеждает.



Прорыв.

Одна банда стоит на пути другой. Слишком гордые для того чтобы пойти в обход, банды сходятся в смертельной схватке.

Размер стола. Типичный стол должен иметь размер 4 на 4 фута (примерно 120 на 120 см). Ландшафт расставляется по согласию игроков.

Расстановка. Игроки кидают D6. Игрок с наибольшим результатом является атакующим. Второй - защищающимся. Атакующий расставляется первым, не далее чем в 4 дюймах от выбранного им края стола. Защищающийся расставляется вторым. Он может располагать свои силы где угодно на столе, но не ближе чем в 18 дюймах от моделей противника.

Начало игры. Атакующий имеет первый ход.

Окончание игры. Игра продолжается неограниченное количество раундов, до тех пор пока одна банда не будет полностью уничтожена или не бежит с поля боя. Игрок может решить покинуть поле боя в начале любого своего раунда, если он понес более 25% потерь. Если один игрок бежит, то второй автоматически получает победу.

Если атакующий сможет вывести одну треть своей банды (с округлением вверх) с края стола, противоположенного своему, то он побеждает и игра прекращается немедленно. Например если банда атакующего включает 12 моделей, то для победы ему надо вывести 4, а если 13 – то 5.

Захватить и удержать.

Земля большой святости и важности была обнаружена сразу двумя бандами, и ни одна из них не желает отдавать ее врагу.

Размер стола. Типичный стол должен иметь размер 4 на 4 фута (примерно 120 на 120 см). Ландшафт расставляется по согласию игроков. В центре стола следует расположить элемент ландшафта, который будет отображать святое место. Это может быть обелиск, храм или что-то подобное.

Расстановка. Игроки кидают D6. Игрок с наибольшим результатом выбирает край стола, на котором он будет размещаться. Киньте D6 еще раз. Игрок с наибольшим результатом выбирает, расставляться ли ему первым или вторым. Игроки по очереди выставляют на стол свои

подразделения, но не далее чем в 12 дюймах от выбранных краев стола. Персонажи (Чемпионы и волшебники) выставляются последними, и все вместе.

Начало игры. Игроки кидают D6. Игрок с наибольшим результатом выбирает будет ли он ходить первым, или вторым.

Окончание игры. Игра продолжается 10 раундов, или до тех пор пока одна банда не будет полностью уничтожена. Игрок может решить покинуть поле боя в начале любого своего раунда, если он понес более 25% потерь. Если один игрок бежит, то второй автоматически получает победу. Если по прошествии 10 раундов ни одна банда не уничтожена и не бежала, то побеждает та банда, которая имеет больше моделей на Святом элементе ландшафта. Если на Святом элементе ландшафта две банды имеют одинаковое количество моделей, или там нет ни одной модели, то бой считается как ничья, и ни одна банда не получает дополнительных очков ББ.

Неожиданное нападение.

Неожиданная атака одной банды застала врасплох другую.

Размер стола. Типичный стол должен иметь размер 4 на 4 фута (примерно 120 на 120 см). Ландшафт расставляется по согласию игроков.

Расстановка. Игроки кидают D6. Игрок с наибольшим результатом является атакующим. Второй - защищающимся. Защищающийся располагает свои силы где угодно на столе. Подразделения скирмишеров должны быть выставлены не далее 8 дюймов от любых других подразделений. Атакующий не выставляет моделей до начала игры.

Начало игры. Атакующий имеет первый ход. В свой первый ход он может вывести всю свою банду с любого края стола. Он не может совершать нападения в свой первый раунд.

Окончание игры. Игра продолжается 12 раундов, или до тех пор пока одна банда не будет полностью уничтожена. Игрок может решить покинуть поле боя в начале любого своего раунда, если он понес более 25% потерь. Если один игрок бежит, то второй автоматически получает победу.



И наконец. Это многосторонний сценарий, который позволяет играть одну битву сразу несколькими бандами.

Храм Хаоса.

Древний Храм, посвященный силам хаоса, был обнаружен на просторах Пустошей. Сразу несколько банд прознали об этом, и решили захватить его для себя. Смутные слухи о храме говорили о могиле могучего Чемпиона Хаоса, которая лежит в основании Храма, и что сокровища, захороненные вместе с чемпионом не поддаются исчислению.

Размер Стола. Стол должен иметь размер как минимум 6 футов на 4 (180 на 120 см). В центре стола ставится храм, который является элементом ландшафта и имеет размер 30 на 30 см.

Расстановка. Случайным образом определите последовательность, в которой игроки будут выставлять свои банды. Банды строятся все сразу. Все модели в Банде должны быть как минимум в 6 дюймах от чемпиона, в 18 дюймах от храма, и не ближе чем в 8 дюймах от моделей вражеской банды.

Окончание игры. Игра продолжается неограниченное количество раундов. Начиная с 6 раунда: если какой либо игрок на начало своего раунда какой либо игрок имеет модель в Храме, и никакой другой игрок моделей в храме не имеет, то этот игрок автоматически выигрывает.

Если на столе остаются модели только одного игрока, то есть модели всех остальных игроков бежали или убиты, то он также автоматически выигрывает. Следует иметь в виду что модели всех игроков могут убежать в один раунд, и на столе может вообще не остаться никаких моделей, в этом случае считается ничья.

Любой игрок может выбрать добровольно покинуть поля боя в начале раунда, и в этом случае все его модели удаляются с поля боя.

Все Банды, которые принимают участие в этом бою, получают 4 очка ББ, а не 2.

Специальные правила.

Последовательность игры несколько отличается от стандартной. Игроки не проходят свои раунды последовательно, сначала все игроки двигаются свои модели, затем все игрок используют магию, и так далее.

1. **Фаза Движения.** В эту фазу все игроки последовательно перемещают свои модели. Случайным образом определите, в каком порядке игроки будут двигать свои модели.
2. **Магическая фаза.** В эту фазу все игроки используют свои заклинания.
3. **Фаза Стрельбы.** В эту фазу все игроки используют свое стрелковое оружие.
4. **Фаза ближнего боя.**

Фаза Магии.

В этом сценарии используется порядок магической фазы, отличный от стандартного.

На начале фазу все игрок определяют, какое количество кубиков силы и кубиков разрушения заклинания каждый их них имеет. Подсчитайте оба пула отдельно, и не смешивайте их. То есть банда с одним магом первого уровня имеет 3 кубика силы и 3 кубика разрушения заклинаний. Случайным образом определите, в каком порядке игроки будут получать право творить заклинания. Первый игрок может сотворить одно заклинание. Далее, начиная с игрока слева от колдующего, все другие игроки получают шанс использовать кубики разрушения магии против заклинания колдующего. Все игроки последовательно говорят, сколько кубиков заклинаний они тратят на разрушение заклинания колдующего. Последний игрок, который добавил кубики разрушения заклинания, кидает их все. Потом право сотворить одно заклинания переходит к следующему игроку. После того как все игроки сотворят по одному заклинанию или откажутся творить заклинания, снова случайным образом определите, в каком порядке игроки будут творить заклинания по второму кругу. И так до тех пор, пока в одном из кругов все игроки последовательно не откажутся творить заклинания.

После этого все игроки могут попытаться разрушить те заклинания, которые находятся в игре с прошлого раунда, но при этом они могут использовать только кубики силы, которые у них остались.

Стрельба по моделям в ближнем бою

Модель со стрелковым оружием может стрелять в ближний бой, до тех пор, пока в этом ближнем бою не участвует дружественная стрелку модель. Если модель попала, то попадание распределяется случайным образом. То есть если в ближнем бою участвует 5 моделей, и кто то туда стреляет, то пронумеруйте все модели, и киньте D6. Номер, который выпал и укажет на модель, которая получила попадание, а 6 следует перебрасывать.

Фаза ближнего боя.

Ближний бой с участием четырех сторон может быть по настоящему сложным, поэтому следует использовать описанные ниже принципы.

1. Модели бьют по том порядке, в котором они нападали. То есть игрок, который первым ходил в фазу движения получает возможность ударить первым, если в одном с ним ближнем бою есть несколько подразделений, которые совершали нападение в этот раунд. Остальные модель бьют в соответствии с общими правилами.
2. Подсчитайте Результат Боя для каждой стороны отдельно. Сторона, которая имеет наибольшую силу подразделения в это ближнем бою получает бонус +1 к результату боя за Численное Превосходство, ей не обязательно превосходить числом ВСЕХ участников боя. Если несколько сторон имеют одинаково большую Силу Подразделения, то ни одна сторона бонуса не получает.
3. Все стороны, кроме той у которой наибольший результат боя проходит Брейк тест с пенальти, равным разнице между ее результатам и наибольшим результатом.
4. После того как те, кто должен совершили бегство, случайным образом определите порядок, в котором подразделения могут вызваться преследовать убегающих. Следует иметь в виду что подразделение может преследовать только если не имеет вражеских моделей в базовом контакте. Помните о том, что подразделения бегут от наибольшей силы подразделения.



Ангкор – прародитель всех мамонтов, боевой зверь Хаоса



Легенда о Тароке из Казада.

Племя Казад

Много лет назад, когда мир был чист и молод, Казад были примитивными варварами, которые вели тяжелую жизнь в северной тундре. Они ничего не знали о мире за пределами своей земли, о богах и их войнах. Они выживали, охотясь на стада лохматых мамонтов, которые кочевали по тундре.

Все члены племени были бесстрашными охотниками, которые только и могли ловить такую огромную дичь как мамонт. Звери давали племени все что ему требовалось для выживания. мех для тепла, мясо для пропитания, шкуры на шатры, бивни и кость для оружия и обмена с другими племенами.

Внутри своих кочевых шатров они почитали огромных зверей, которые своей смертью поддерживали их существование, как своих богов. Они просили прощение у душ убитых ими зверей, провожая их в лучший мир. Но превыше всего они почитали Ангкора, который, как они верили, был прародителем всех мамонтов, и нес на своей спине весь мир. Многие сотни лет Ангкор присматривал за своим народом. Стада были тучны и жизнь Казада оставалась неизменной.

Но если Казад оставили мир за пределами свое племени, сам мир про них не забыл, и око великих силы пало на мирное племя. Никто из тех кто жил в Северных пустошах не мог избегать взора Богов Хаоса вечно, и теперь боги имели свои планы на простое племя варваров.

Изгнание Тарока.

Перелом в судьбе племени наступил с рождением первого сына вождя племени, которого называли Тарок. Тарок рос вместе со своим племенем, и со временем стал первым охотником, умелым и отважным, которые вел все охоты молодого поколения. Но душа Тарока была жестокой и мстительной. И однажды она проявила себя во всей своей отвратительной красе.

По обычаям племени, тот кто нанесет смертельный удар мамонту получит право съесть его сердце. Такой ритуал по верованиям племени принесет удачливому охотнику силу убитой им добычи. На одной из охот Тарок заявил что его копье убило мамонта, тогда как другой охотник говорил то же самое. Спор перешел все границы, и Тарок впал в ярость. Он метнул свое копье в своего соперника и банда охотников распалась на два лагеря, которые вступили в сражение. Шесть человек погибло в драке.

Убийство члена племени было строго запрещено законами племени. Когда новости дошли до племени, Тарок и его последователи предстали пред гневным судом племени и вождя, отца Тарока. Их бы всех забили бы камнями разъяренные члены племени, но вождь строго это запретил. Он постановил что Тарок и его последователи должны быть изгнаны из племени и брошены на милость тундры, что бы жить или умереть по воле Ангкора. Племя собрало свои шатры и откочевало, оставив преступников одних, связанных и безоружных на снегу. Тарок впал в ярость от такого решения своего отца. Что произошло с ними далее никто в племени не знал.

Изгнание и возвращение.

Тарок и его последователи не погибли, по чей то злой воле, они отправились на север, где и присоединились к мародерствующим бандам, которые рыскали по пустошам ища благорасположения своих богов.

Проклиная своего отца, Тарок поклялся отомстить, и полностью отдался искусству войны и кровопролития. Как и многие другие до него, и множество других после него, он сражался с враждебными бандами, и совершал рейда на юг, во имя своих новых повелителей, Богов Хаоса.

Тарок возвысился в глазах своих богов, познал многие тайны темного искусства, и все это время он планировал свою месть Казад. Когда Тарок стал достаточно сильным, он собрал свою собственную банду и отправился искать некогда свое родное племя.

Ночь, когда Тарок вернулся, стала ночью ужаса и кровопролития для Казада. Копыта множества лошадей грохотали по земле, сотни факелов горели в ночи, когда Тарок свершал свое мщение. Его люди сожгли стойбище племени, и убили всех, кто пытался сопротивляться. В свете своего горящего стойбища Казад видели, как их пожилой вождь был брошен на колени перед неизвестным завоевателем. Медленно завоеватель снял свой рогатый шлем, открыв свое лицо прежде чем свершить свое мщение.

«Я вернулся, Отец, вернуть себе то что принадлежит мне по праву рождения. Однажды ты сохранил мне жизнь, и это твоя главная ошибка. Я ее не совершу. По праву рождения и завоевания я объявляю себя вождем племени Казад, во имя истинных богов.»

И одним ударом он отсек голову своего отца.

Порабощение Казада.

Охотники Казада никогда не были воинственными людьми. Они в основном осваивали искусство выживания, но Тарок быстро изменил это. Несмотря на то, что Тарок был могучим чемпионом, он был только пешкой в руках других, более могучих сил. Боги Хаоса использовали Тарока для того,

чтобы совратить Казад на свою сторону. В Казаде они видели новых последователей, но вый источник воинов и новые возможности для расширения своего домена. Теперь, когда Тарок стал вождем Казад, племя должно было стать почитателями богов Хаоса, и их способности охотников должны были хорошо послужить на кровопролитных полях сражений старого мира.

Но Казад были стойким и гордым народом, и они подняли восстание против своего нового повелителя. Всякий раз их мятеж подавлялся, но их дух не был сломлен, к ярости Тарока.

Укрощение Ангкора.

Разъяренный Тарок решил доказать силу своих богов и их божественное право править. Он заявил, что при помощи своих богов он укротит так называемого прародителя всех мамонтов, и притащит его в племя в цепях. Он взмолился к своим богам дать ему силу и знание, найти и укротить Ангкора.

В одну кровавую ночь он принес в жертву своим богам каждого десятого члена племени, залив землю кровью, и возведя из голов жертв могучий обелиск. Он принес ужасные клятвы верности и служения, и поклялся в том, что если боги откликнутся ему на его молитву, он поведет Казад в нескончаемую войну против их врагов. Боги приняли клятву Тарока и даровали ему ведение, которое приказывало ему идти в самые глубины пустошей Хаоса. Он собрал свою верную банду, ушел в воющий буран и пропал...

Тарок прошел пустоши Хаоса, до самых их глубин, туда где обитают не называемые ужасы, и по воле богов нашел Ангкора. Говорят, что битва между бандой Тарока и тварью шла три дня, и большая часть его последователей была убита. Но, в конце концов, Тарок укротил яростную тварь. Близкий к смерти, демонический дух Ангкора был сломлен. Скованный он подчинился своему новому господину. Тарок и его оставшиеся в живых последователи вскарабкались на спину твари, и отправились в обратный путь.

Он не возвращался год и один день. В это время в сердцах Казад воспылала надежда на то, что они наконец избавились от тирана. Но это было не так. Знамения были плохими, стада мамонтов пропали, погода ухудшалась, и небеса окрасились в цвет крови, пронзаемый молниями. На гребне шторма, окруженный молниями пришел Тарок на спине Ангкора. Он покори́л бога, и Казад в конце концов подчинились ему. Все приветствовали Тарока и его Истинных Богов. С тех пор Казад по собственной воле поклоняются Богам Хаоса.

Возвышение Казад.

Если некогда племя охотилось на мамонтов, то теперь оно захватывало и порабощало их, используя как тягловых животных и как боевых зверей. Тарок и члены его банды научили Казад делать оружие из железа, и Казад начали вооружать себя для войны.

Для того чтобы завоевать благоволение в глазах Богов Хаоса Тарок решил подчинить себя другие племена севера. Боги проявляют свое благоволение только к тем кто проливает кровь во имя их. Вооруженные своим новым оружием, на спинах могучих боевых тварей, Казад стали совершать рейды на земли соседей. С Тароком и Ангкором они совершали дальние походы. Так простые охотники стали верными рабами Хаоса, пешками в нечистой игре богов, которые ныне смеются от радости своего триумфа.



	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ангкор	6	3	1	10	7	12	2	*	5

Стоимость: Мамонт занимает ДВА выбора в разделе редких подразделений и стоит 600 очков.

Иммунен к психологии. Мамонт игнорирует все правила психологии.

Большая цель. Мамонт является Большой Целью, а вы как думали?

Ужас. Мамонт излучает Ужас, как описано в основной книге правил Warhammer.

Движение. Мамонт столь велик и тяжел, что многие препятствия просто не являются таковыми для него. Любое препятствие, которое не доходит мамонту до колен, не считается таковым для Мамонта, и он считается такие элементы ландшафта как открытую местность. Мамонт не может маршировать, но может нападать как обычно.

Специальные атаки мамонта.

Мамонт не имеет параметра атак как такового, но для своих специальных атак он может выбрать цели как обычно. Игрок, контролирующий мамонта может выбрать тип атаки, каждый раз когда приходит очередь мамонта драться в ближнем бою.

Давить, крушить топтать...

Мамонт просто проходит по подразделению противника, топча и уничтожая всех на своем пути. Подразделение, которое находится в ближнем бою с мамонтом, получают D6+1 автоматических попаданий с 10 силой. Кидайте на ранение и спас броски за доспехи как обычно.

Таран.

Мамонт с разгону врзается в цель, круша стены, замки и дома. Эта атака может быть использована только против стационарных целей, таких как замки, стены и ворота.

Цель получает одно автоматическое попадание с силой 10. Если атака направлена против замка, следует кинуть 2D6 + 10 по соответствующей таблице повреждений. Правила Осады, в отношении которых применима эта атака, вы найдете ниже по книге.

Поднять и...

Мамонт использует свой длинный хобот, для того чтобы поднять модель в базовом контакте с собой, и или в базовом контакте с моделью в базовом контакте с мамонтом, так как хобот имеет довольно большую длину. Цель может попытаться отбиться от хобота, нанеся по мамонту одну атаку. Если атака попадет и ранит, то мамонт не может хватать цель. Если цель схвачена, киньте D6:

1-2 Отброшена обратно в бой. Цель бросается обратно в то подразделение, из которого она была взята. Сама цель получает D3 ран без спас бросков любого вида. Подразделение, в которое брошена цель получает D6 попаданий с силой 4, спас броски применимы как обычно. Если цель переживает бросок, то она снова ставится на свое место в подразделении.

3-4 Отброшена. Мамонт метает цель в случайно выбранное подразделение в 18 дюймах от себя. Если другого подразделения, кроме того, с которым мамонт ведет бой, по близости нет, этот результат считается как «Отброшена обратно в бой». Сама цель получает D3 ран без спас бросков любого вида. Подразделение, в которое брошена цель, получает D6 попаданий с силой 4, спас броски применимы как обычно. Если цель переживает бросок, то она ставится в то подразделение, в которое она была брошена.

5 Съедена. Мамонт пожирает цель. Удалите ее с поля как погибшую. Мамонт не может, есть Большие Цели, поэтому перебросьте этот результат для Больших Целей.

6 Раздавлена. Мамонт сжимает свой хобот до тех пор, пока цель не лопается как фрукт. Удалите цель с поля боя как погибшую. Модели с силой 6 и более раздавлены быть не могут, так что перебросьте этот результат для таких моделей.

Рев.

Мамонт издает трубный рев своим хоботом. Ни одна сторона не наносит ударов по противникам, но считается сто сторона, на которой находится Мамонт, побеждает с преимуществом в 1.

Паланкин.

Паланкин на спине мамонта ДОЛЖЕН нести одно подразделение Мародеров числом до 20 моделей, которое может включать знаменосца, музыканта и чемпиона. Подразделение Мародеров приобретается отдельно по воинскому листу Орд Хаоса. Оно может иметь цепи с крючьями, которые считаются как метательные топоры за +1 очко за модель. Находящиеся в паланкине подразделение Мародеров считается как подразделение Сकिрмишеров. Если мамонт убит, то Мародеры должны провести свой следующий раунд восстанавливая порядок.

В дополнение на мамонте может ехать один Лорд Хаоса или Возвышенный Чемпион, который покупается отдельно по воинскому листу Орд Хаоса.

В паланкине также может ехать Знаменосец Армии Орд Хаоса, который покупается отдельно по воинскому листу Орд Хаоса.

Паланкин может быть выбран целью для стрельбы отдельно от мамонта, и дает твердое укрытие тем, кто в нем находится.

Мамонт достаточно велик для того, чтобы играть роль осадной башни, и войска на нем могут сходить прямо на стены замка, как описано в правилах осады.

Ярость и сокрушение. Если мамонт получает серьезные ранения, он впадает в бешенство и начинает беспорядочно носиться по полю, убивая всех и вся. В начале каждого раунда Хаоса киньте D6. Если на кубике выпадет число больше чем количество ран мамонта, то он впадает в бешенство.

Если мамонт впадает в бешенство, то вместо своего обычного движения он двигается на 2D6 дюймов в случайную сторону. Если он вступает в базовый контакт с любым подразделением, дружественным или вражеским, он считается как нападавший и автоматически каждый раунд совершает атаку «Давить, крушить топтать...». Мамонт пребывает в бешенстве для тех пор пока не покинет поле боя или не будет убит.



Боевой Жрец Ульрика

M WS BS S T W I A Ld

Жрец Ульрика 4 4 3 4 4 2 4 2 8

Стоимость: 95 очков.

Вооружение: Ручное оружие.

Дополнения. Может иметь либо дополнительное ручное оружие, за 4+ очка, либо двуручное оружие, за +4 очка

Может иметь либо легкий доспех (+2 очка), либо тяжелый (+4 очка), и может также нести щит (+4 очка).

Может получать магических предметы общей стоимостью до 50 очков из числа распространенных или Имперских магических предметов. Следует иметь в виду, что жрецы Ульрика никогда не носят магические предметы, которые освящены именем Сигмара, а также те которые хранятся в Королевском Арсенале Альдорфа. Жрец Ульрика НЕ может иметь следующие предметы: Меч Сигизмунда, Меч Праведной Стали, Позолоченные Доспехи, Нефритовый Амулет, Доспехи из Метеоритного Железа, Символ Сигмара, Икона Магнуса.

Специальные правила.

Благословение Ульрика. Присутствие на поле боя Боевого Жреца Ульрика прибавляет в пул разрушения заклинания Имперской Армии один кубик.

Сокрушить слабых. Ульрик презирует трусость и слабость. Жрец Ульрика и подразделение, к которому он присоединяется, Ненавидят модели с параметром лидерства 6 и менее, даже если подразделение обычно иммунно к Психологии. Жрец Ульрика никогда не присоединяется в к подразделения Рыцарей, за исключением Рыцарей Белого Волка, и никогда не присоединяется к подразделению, в котором есть Жрец Сигмара. Также следует иметь в виду что Жрец Сигмара не может накладывать свои Молитвы на Жреца Ульрика и наоборот.

Молитвы Ульрика. Каждую магическую фазу Жрец Ульрика может использовать одну из своих молитв. Молитва считается как Связанное Заклинание с силой 3.

- **Боевой Кличь Волка.** Остается в игре до тех пор пока не будет Разрушено или до тех пор пока Жрец Ульрика не попытается сотворить другую молитву. До тех пор пока эта молитва действует, Жрец Ульрика и подразделения к которому он присоединился может добавить D3 дюймов к своей дистанции нападения. Если несмотря на дополнительную дистанцию Нападение все таки приваливается, жрец и его подразделения не учитывают эту дополнительную дальность.

- **Разрушение.** Каждая модель противника в базовом контакте с Жрецом Ульрика получает одно автоматическое попадание с силой 4.

- **Холод Зимы.** Любое подразделение, которое пребывает в ближнем бою со жрецом Ульрика или с подразделением, к которому он присоединился, должно пройти тест на лидерство. Если тест провален, то подразделение противника получает пенальти в -1 на попадание на эту фазу ближнего боя. Следует иметь в виду, что это не Психология.

- **Гнев Ульрика.** Остается в игре до тех пор, пока не будет Разрушено или до тех пор, пока Жрец Ульрика не попытается сотворить другую молитву. Жрец Ульрика и подразделение к которому он присоединился иммунны к действию Страха, Ужаса и Паники.



Эльтарион Слепой



Эльтарион был старшим сыном Мораниона и Ивресса, который был смертельно ранен во время первого вторжения сил Короля Чародея. Он получил рану от клинка Вичь Эльфы и яд проник в его кровь. Он пролежал в забытие длительное время, и пока он пребывал на грани жизни и смерти до его родины докатилось вторжение огромной гоблинской орды, под предводительством Грома Верховного Брюха Мглистых Гор. Во время их нападения погибла большая часть его семьи. В этот момент к нему явился призрак его отца. Он рассказал ему о трагедии, которая случилась с его домом и наказал ему найти и уничтожить Вождя Гоблинов. Вскоре Эльтарион очнулся от своего смертельного сна, яд волшебным образом был удален из его тела, и рядом с ним лежал фамильный клинок его отца, Клыкочечь.

К тому времени гоблины достигли города Тор Иврессе, и страж города пал, сраженный зеленой магией гоблинов. В самый темный час города с небес спустился Эльтарион, на спине своего верного грифона, Штормового Ветра. В эпической битве он убил шамана гоблинов, и в поединке поверг Грома, отомстив за смерть своего отца.

Он занял место Хранителя Города, но многие из его друзей заметили те изменения, которые произошли с ним, после смерти его семьи. Он стал подвержен периодам черной печали, и вскоре заслужил титул Эльтарион Мрачный. Когда Малекит вновь напал на Ультуан, Эльтарион был рад битве. На своем Грифоне он отправился в Анлек, где высадились силы Малекита. Он знал что Малекит не откажет себя в удовольствии снова занять трон своих предков, и вместо того чтобы вести армию в битве, он спрятался в руинах и поджидал Короля Чародея там. Силы Высших Эльфов потерпели поражение, и когда Эльтарион лицом к лицу с Малекитом, темной магией тот победил молодого и горячего эльфа. Он попытался заставить Эльтариона принести клятву верности себе, угрожая убить тех эльфов, которые выжили в битве, но Эльтарион отказался, и Палачи Малекита обезглавили всех пленников. Покалеченное тело Эльтариона вернулось в Ультуан. Он был ослеплен и едва жив. Белландер, повелитель Белой Башни Хозта, выходил молодого эльфа, но раны, нанесенные его душе не залечивались так просто. Белландер обучил Эльтариона искусству Меченосцев Хозта, и вскоре молодой эльф стал ровней самому мастеру. Белландер доверил Эльтариону командовать меченосцами Хозта, что он принял с благодарностью. Он снова встретил Малекита, после того как силы вторжения прорвались через Врата Дракона. Меченосцам было приказано помочь Приближенным Служительницам в их задаче защищать Вечную Королеву. В яростном сражении, бок о бок с телохранительницами вечной королевы, Эльтарион снова сошелся в бою с Малекитом, и нанес ему рану. До него ни один смертный не мог этого сделать. И теперь он жаждал уничтожить Малекита, отправившись на войну в сам Наггарот. Даже мудрые слова Белландера не могли остудить его дух, и Король Феникс даровал ему власть повести войска Высших Эльфов на Наггарот.

Эльтарион может быть включен в армию высших эльфов как Лорд. Он должен использоваться только так, как описано ниже и не может получать дополнительного вооружения и оснащения.

M WS BS S T W I A Ld

Эльтарион Слепой 5 8 6 4 3 3 8 4 10

Стоимость: 255 очков.

Вооружение: Эльтарион вооружен Белым Мечом Хозта.

Доспехи: легкий доспех.

Специальные правила.

Белый Меч. Эльтарион постигал искусство владения мечом под руководством самых сильных и мудрых учителей белой Башни Хозта. Теперь он несет в битву один из длинных двуручных мечей Хозта и всегда облачается перед боем в белые одежды. Многие Темные Эльфы, которые видели его в бою теперь называют его Белым Мечом. Эльтарион в бою применяет сразу несколько стилей, легко переходя от одного к другому. В начале каждой фазы ближнего боя Игрок, который контролирует Эльтариона, должен указать, какой стиль боя он использует. Следует иметь в виду что Белый Меч не является ни магическим, ни двуручным оружием, и только правила приведенные ниже применимы к нему.

- **Путь Ивовых Прутьев.** Тело Эльтариона находится в непрерывном движении, и любому противнику очень трудно попасть по нему. Противникам требуется выкидывать 6 на попадание, для того чтобы попасть по Эльтариону, не зависимо от взаимных WS.
- **Путь Зимнего Ветра.** Клинок Эльтариона описывает сияющие дуги, и способен проникнуть даже через самую стойкую защиту. Эльтарион получает бонус +1 на попадание в ближнем бою.
- **Путь пикирующего Орла.** Эльтарион призывает всю свою силу для того что бы нанести удар огромной силы. Эльтарион получает бонус +2 к Силе.
- **Путь Разрушительного Шторма.** Эльтарион наносит удар за ударом, убивая врагов одного за одним. Эльтарион получает бонус +2 к Атакам.

Большой Прыжок. Эльтарион владеет искусством акробатики как немногие другие. В начале фазы ближнего боя, перед тем как наноситься удары, Эльтарион может переместиться в любое место того ближнего боя, в котором он участвует. Он может даже отделиться от одного подразделения, и присоединиться к другому, или стать независимым персонажем. Он не может использовать эту способность если он уже участвует в Поединке, или для того чтобы покинуть ближний бой.

Повелитель Хозта. Эльтарион является генералом армии Хозта. Если Эльтарион является вашим генералом, то вы можете брать в вашу армию любое количество подразделений Меченосцев Хозта, а не 0-1.

Интриги Двора. Если ваша армия включает Эльтариона, то правило Интриги Двора не применимо, Эльтарион автоматически становится вашим генералом. Только если ваша армия также включает еще и Тириона, то тогда Эльтарион уступает главенство на поле боя ему, признавая его превосходство в тактике.

Непробиваемая защита. Несмотря на то, что Эльтарион слеп, он чувствует все вокруг себя, и способен предвидеть и почувствовать любую атаку своего врага. Эльтарион имеет 5+ магический спас бросок, и правило Смертельного Удара не действует на него.

Психология. Эльтарион ненавидит всех Орков, Гоблинов, а также Темных Эльфов, но во всем остальном полностью иммунен к психологии. Подразделение Меченосцев, к которому он присоединяется становится Упорным.

Тьма внутри. Эльтарион жаждет битвы и мести. Эльтарион и подразделение, к которому он присоединяется, должно совершать Нападение, если может, и никогда не может Отказаться от Преследования.

Теневой Клинок еще весьма молод по стандартам Эльфов, но он уже стал легендой при жизни. Мрачные истории о его кровавых похождениях используются Вич Эльфами как основа для кровавых гимнов, которые они распевают во время своих жертвоприношений. Наверное, самым известным из его подвигов было убийство всей команды Соколиного Корабля Высших Эльфов. Теневой Клинок убивал их всех по одному, в течение нескольких дней. Только жестоко покалеченный капитан остался в живых, и он поведал все темную историю о том, как ассасин убивал их всех одного за другим, и как команда пыталась его поймать, но безуспешно. В других легендах говорят об убийстве Бургомистра Мириенбурга. Его флот атаковал и затопил один из Черных Замков по пути на Альбин. После того как одна из попыток убить бургомистра провалилась, двенадцать стражей были поставлены стеречь его жизнь. Самые верные из его стражей денно и нощно находились в его комнате. И тем не менее его тело было найдено в его постели в одно утро, с двенадцатью колотыми ранами. Ни один из его стражей не пострадал и как все произошло никто не знает.

Много слухов циркулирует по поводу личности Теневого Клинка. Некоторые говорят что он сын королевы матери, Морати. Другие, те кто видел его в сражении, говорят что он может быть из числа легендарных Меченосцев Хозта. Но кем бы он не был от принес клятву верности Малекиту и теперь является его персональным агентом. Любый смертный, который осмеливается встать на пути Малекита, погибает от руки его ассасина, и он еще на раз не подвел Короля Чародея. Даже Королева Вельм, которая знает личности и точное местонахождение всех Ассасинов, пребывает в страхе перед Теневым Клинком, ибо он подчиняется только самому Королю.

Теневой Клинок может быть включен в армию Темных Эльфов как Лорд. Он должен использоваться только так, как описано ниже и не может получать дополнительного вооружения и оснащения. Как и все Ассасины он не может быть генералом армии.

M WS BS S T W I A Ld

Теневой Клинок 6 10 10 4 3 3 10 6 10

Стоимость: 360 очков

Вооружении и доспехи: Тенеклинок вооружен двумя клинками каждый из которых покрыт Черным Ядом. Также он несет Сердце Скорби и Зелье Силы. Он владеет следующими умениями Дома Кхаине: Танец Рока, Прикосновение Смерти, Рука Кхаине, Боевой Кличь.

Специальные правила.

Мастер Убийца. Тенеклинок может выставляться на поле одним из четырех способов. Он может быть выставлен как все персонажи, может быть выставлен как Разведчик, с подразделением Теней по вашему желанию, он может скрываться в подразделении Темных Эльфов, как описано в книге Темных Эльфов, и или попытаться спрятаться в любом подразделении противника. После того как ваша противник выставит все свои войска на поле боя, в тайне от него запишите в кокам подразделение спрятался Теневой Клинок. Клинок может прятаться только в пехотных подразделениях противника или среди команд боевых машин. Модели в подразделении, в котором прячется Теневой Клинок, должны быть человеческого размера, то есть иметь подставки размером не более 25мм.

В начале каждого раунда противника киньте D6. На 1 Темного Клинка обнаружили и пытаются убить, на 2+ он остается скрытым еще на один раунд. Также Тенеклинок может быть открыт в начале любого раунда Темных Эльфов. Вне зависимости от того, как был открыт Тенеклинок, используйте нижеследующий метод его выставления на поле. Покажите противнику в каком подразделении спрятан ваш Тенеклинок. Удалите одну простую модель в подразделении противника, не персонажа или не члена командной группы, она была убита еще перед битвой. расположите Клинка где-нибудь в базовом контакте с подразделением. Если Тенеклинок был обнаружен в подразделении противником, то подразделение считается совершающим нападение, если Клинок открылся по своей воле, то он считается совершающим нападение. Тенеклинок может использовать свое Зелье Силы только если он был открыт по собственной воле, и может делать это в начале раунда. **Черный Яд.** Извлеченный из ядовитых рептилий, что живут в Наггароте, это яд по настоящему смертоносен. Атаки модели с оружием, покрытым этим ядом, считаются как Ядовитые, как описано в основной книге правил Warhammer.

Танец Рока. Сложный танец Рока, может отвлечь даже самого стойкого меченосца и используется для уклонения от самых быстрых атак и выстрелов.

Модель имеет 5+ магический спас бросок.

Прикосновение Смерти. Адепты искусства смерти в храмах Кхаине изучают точки на теле, которые вызывают немедленную смерть. Модель может использовать правило Смертельного Удара, как описано в основной книге правил Warhammer.

Рука Кхаине. Адепт искусства боя выписывает в воздухе магическую формулу оков воздуха, которые захватывают и отвлекают противника. Одна модель в базовом контакте с носителем этого навыка по выбору Темного Эльфа теряет одну из своих атак по выбору Темного Эльфа. Это может быть атак от монстра, на котором едет персонаж, или любая другая специальная. Модели иммунные к психологии не иммунны к этому навыку.

Боевой Кличь. Выкрикивая одно из семидесяти секретных имен Кхаине, воин может повергнуть противника в ступор ужаса. Подразделение противника, на которое напало подразделение с воином, несущим данный навык, должно пройти тест на лидерство, или получить пенальти к своему WS в -1, до минимума WS в 1, до конца этой фазы ближнего боя.

Магические предметы.

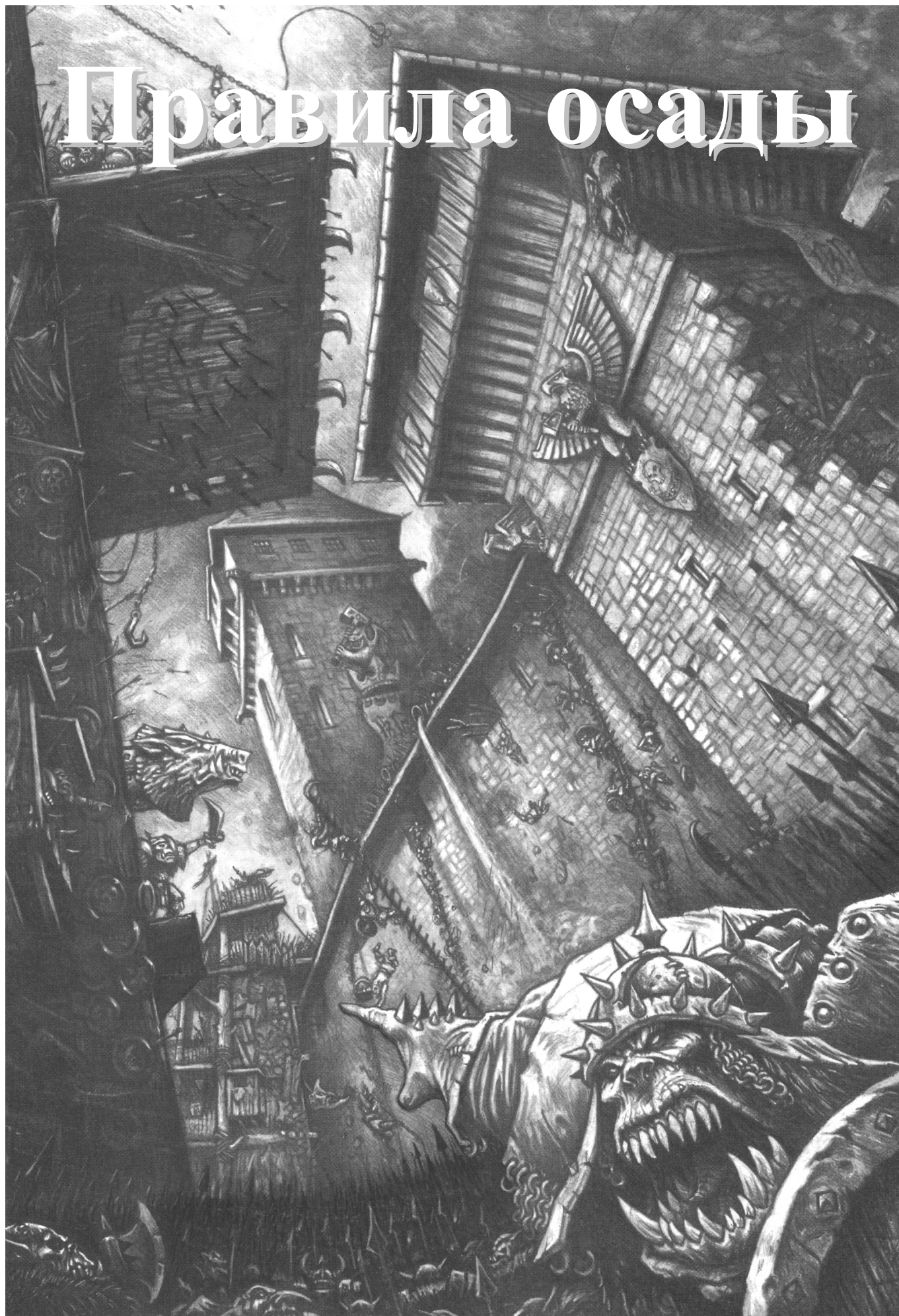
Сердце Скорби: Сердце Скорби это огромный рубин, который пульсирует как живое сердце. Когда его владелец умирает, он взрывается, поражая всех вокруг острыми осколками кристалла, и уничтожая тело убийцы. Когда Тенеклинок умирает положите на место его смерти большой, 5-ти дюймовый, темплат. Все модели целиком под темплатом автоматически получают попадание от Сердца, модели не полностью под темплатом получают попадание на 4+. Сердце наносит попадания с силой 4.

Зелье Силы: Тенеклинок может выпить зелье в начале любого раунда, и его эффект длится до конца раунда. Тенеклинок получает +3 к Силе.

Теневой Клинок



Правила осады



В этой секции описываются правила необходимые для отыгрышания битва за замки и вокруг них. Это правила требуют хорошего знания основных правила Warhammer-а так что прежде чем начинать сражаться в Осадах, следует получить определенный опыт в обычных сражениях

Устройство замка.

В мире Молота войны короли графы, бороны и вожди тратят немалые ресурсы на возведение огромных замков. Вариации замков, которые можно встретить у разных рас бывают практически всех возможных видов, но каждый замок имеет одинаковое устройство и разделен на следующие части: стены, башни и ворота.

Стены.

Толстые каменные стены составляют основу каждого замка. Каждая стена должна иметь парапет шириной не менее 50мм. Такая ширина позволяет построить в ряд две модели, а большие модели, такие как тролли, будут занимать стену целиком.

Стена между двумя башнями называется секцией стены. Каждая секция является самостоятельным объектом для правил. Следует иметь в виду, что очень длинные стены могут состоять из нескольких секций.

Средним размером стены считается 12 дюймов или 30 сантиметров. Замки производства фирмы Games Workshop имеют вполне стандартный размер.

Все войска, которые находятся на парапете стены, считаются

находящимися в твердом укрытии и соответственно стрелки при стрельбе по ним получают пенальти в -2. Войска на стене должны ставиться в один ряд. Это очень важное правило, так как на стене должны помещаться и защищающие ее войска и нападающие на стену. Защитники выставляются у дальнего края парапета, таким образом чтобы перед ними могли также в одну линию выстроиться нападающие, лицом к защитникам.

Башни.

Башни являются доминирующими вершинами замка. Даже если стены будут разрушены, башни достаточно легко будут защищать. А благодаря их возвышенной позиции башни являются прекрасным местом для размещения боевых машин.

Вы можете поместить на вершину башни столько моделей сколько на нее поместится по размеру.

Модели также могут располагаться внутри башню. Будет весьма непрактично засовывать ваши модели в саму башню, так что просо поставьте их рядом и пометьте что они расположены в башне. Внутри башни может поместится столько же моделей что и на ее вершину. Одна боевая машина с командой

занимает всю вершину башни, вне зависимости от того сколько таких боевых машин физически можно впихнуть на вершину. Боевые машины на вершине башни не могут двигаться, только поворачиваться на месте для стрельбы. Войска занимающие башню, ее вершину и саму башню, могут стрелять в любом направлении над стенами и другими подразделениям.

Подразделения расположенные на вершине башни считаются находящимися в твердом укрытии и соответственно стрелки при стрельбе по ним получают пенальти в -2. Модели расположенные внутри башни не могут быть обстреляны, но могут погибнуть при крушении самой башни.

Ворота.

Несмотря на то что многие конструктора прикладывают массу усилий для того чтобы сделать ворота самыми неприступными, чем не менее ломится в ворота гораздо проще чем биться о простую каменную стену. Поэтому ворота это самая хорошо охраняемая часть замка, так же как и самая отчаянно штурмуемая.

Минимум две модели требуется для того, чтобы открыть или



закрывать модели изнутри. Модели которые это делают не получают пенальти к движению. То есть отряд пехотинцев выходя из ворот может их открыть просто проходя мимо, но не может потом закрыть после того как вышел за пределы замка. А одинокий персонаж не может сам по себе открыть ворота.

Ворота не могут быть открыты снаружи, ваши войска должны сламываться в замок.

Перемещение через ворота.

Подразделения могут проходить через ворота без пенальти к движению. Они также не обязаны изменять своего построения если построены слишком широко. Подразумевается что он смешали свои ряды в воротах и заново построились за их пределами.

Если подразделение не смогло за одну фазу движения пройти через ворота целиком, то оно может закончить свое движение в воротах, таким образом чтобы разделенные ряды касались ворот. В зависимости от размеров ворот модели либо могут проходить через них либо нет, например дракон не влезет не в одни ворота.

Двор.

Двор замка это его площадь ограниченная стенами. Обычные правила Warhammer-а применимы к моделям во дворе. Они могут перемещаться со стен или на стены, или с башен и на башни, если они не находятся в ближнем

бою с противником. Правила перемещения стены и башни описаны ниже.

Движение.

При участие в осаде войска организованы в подразделения также как и при любой другой битве. Теоретически вы можете использовать подразделения любого размера, но размер от 5 до 12 моделей представляется нам наиболее оптимальным.

Любое подразделение, включая осажденных и осаждающих, может принять скирмишное построение.

Правила скирмишеров в осаде несколько отличаются от обычных правила скирмишеров и описаны ниже.

Скирмишное построение

Если вы решаете что ваше подразделение принимает скирмишное построение, то вы можете разрушить построение в ряды и расставить модели на расстоянии 2 дюймов друг от друга. Если какая либо модель окажется дальше чем в 2 дюймах от другой модели своего подразделения, например в результате гибели другой модели, то игрок должен восстановить расстояние в 2 дюйма в ближайшую фазу движения.

Стрельба по скирмишерам.

При осаде нет пенальти при стрельбе по подразделениям в скирмишном построении. Такое

построение дает только возможность более легко двигаться по замку, и не дает никаких дополнительных преимуществ.

Движение по парапетам и башням

При перемещении подразделений по стенам или башням следуйте обычным правил для перемещения. Помните о том, что на стенах есть место только для одного ряда моделей. Но модели могут двигаться по стене без ограничений до тех пор, пока они начинают и заканчивают свое перемещение в один ряд, солдаты пропускают идущих вдоль стены и снова выстраиваются за их спиной.

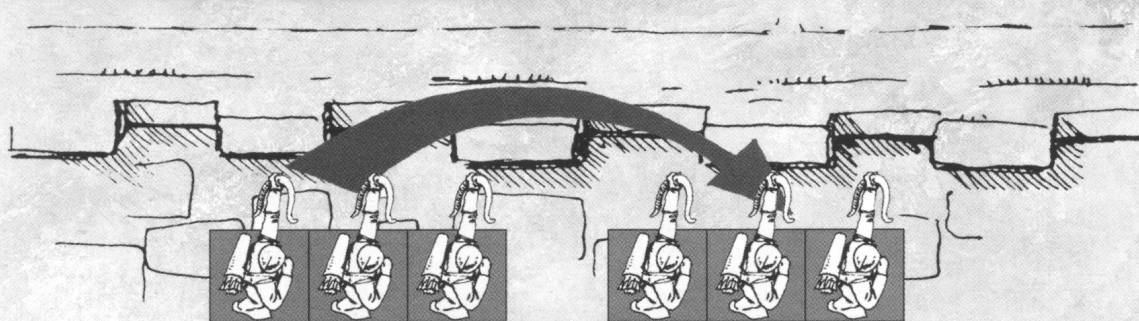
Марш

Подразделения могут маршировать как обычно и совершать маршевое движение на стены или на башни если в 8 дюймах от них нет противника.

Перемещение подразделений на стены или башни

Любое подразделение может переместиться на стену или на башню если находится в базовом контакте со стеной или башней. Перемещение на стену или башню требует половину движения модели. Если вы не можете по какой либо причине поместить все модели на башню или стену, лишние модели могут

Два подразделения меняются местами на стенах



Два подразделения могут меняться местами на стенах, до тех пор, пока их движение позволяет им полностью разминуться на стенах и закончить свое движение в одном ряду, как показано на рисунке.

остаться в базовом контакте со стенами. Помните о том, что между моделями в одном подразделении не может быть более 2 дюймов.

Большие существа, такие как тролли, не могут заходить в башни, но могут занимать свои места на парапетах. Кавалерия не может перемещаться на стены или башни по понятным причинам.

Перемещение подразделений со стен и башен.

В свою фазу движения подразделения могут сойти со стены или из башни, и построиться рядом с ними в любое доступное им построение. Такое перемещение стоит половины движения подразделения. После спуска со стен подразделение может перемещаться на оставшуюся дистанцию без дальнейших ограничений. Если во дворе крепости нет достаточного места для всех моделей, например из-за подразделений противника, то не влезавшие модели должны быть оставлены на стене или башне. Следует иметь в виду, что подразделение должно оставаться в базовом контакте со стеной или башней, если не все модели могут спуститься со стены.

Движение за пределами замка и во дворе крепости.

Подразделения могут перемещаться за пределами замка и во дворе крепости, подчиняясь нормальными правилам перемещения. Следует иметь в виду, что подразделения за пределами замка могут маршировать даже если противник находится в 8 дюймах от них, до тех пор пока противник находится по другую сторону стен замка.

Нападение на стены.

Нападение на стены требует не малой храбрости от командира и его солдат, так как лобовой штурм стен и башен приведет к

тому, что большая часть нападающих просто погибнет под огнем защитников.

Тем не менее, штурм крепостной стены является непрямым атрибутом осады.

Нападения.

Подразделения могут декларировать нападения на секции стен, если на них присутствуют войска противника. Подразделения могут двигаться на удвоенную дальность своего движения и могут сражаться с моделями противника на стенах, только если они оснащены лестницами, веревками или имеют осадную Башню. Если подразделение не имеет такого осадного оснащения подразделения должно атаковать сами стены замка, как описано ниже.

Реакции на нападения.

Войска на стене могут объявлять все нормальные реакции на нападение, если они подверглись атаке. В дополнение они могут использовать специальную реакцию Укрепить Оборону!, которая описана ниже. При отработке реакции «Стоять и Стрелять» обороняющиеся могут использовать кипящее масло или камни, как описано ниже, в дополнение к любым другим видам стрелкового оружия. Кипящее масло и камни не могут использоваться против подразделений, которые для атаки на стену используют Осадную башню.

Штурмовое оснащение.

Для нападения на стены и башни атакующие используют различные виды штурмового оснащения, такого как лестницы, веревки с крюками и осадные башни.

Лестницы.

Как только при нападении подразделение вступает в базовый контакт со стеной, оно может использовать лестницы для атаки на стену. Это не замедляет подразделение, и оно может сражаться с противником на стенах в тот же раунд. Башни не могут атаковаться с использованием десниц, они для этого слишком высокие.

Одна модель за каждую лестницу может подняться на парапет стены в начале фазы ближнего боя и вступить в бой с защитниками. Игрок может выбрать, какая модель в подразделении поднимается по лестнице в данный раунд, что позволяет использовать на острие атаки могучих персонажей.



Лестницы ставятся на то место, где они были на земле при атаке.

Защищающиеся на стенах всегда бьют первыми, даже используя двуручное оружие, и получают преимущество защищенного препятствия, то есть атакующим необходимо выкинуть 6 на кубике для того чтобы попасть по защитникам стены. Все эти штрафы для атакующих применимы в течении всех раундов, если только атакующие не заняли участок стены.

Веревки с крюками.

Модель, вооруженная веревкой с крюком, может использовать его для того, чтобы вскарабкаться на стену в начале фазы ближнего боя. Любая модель в базовом контакте со стеной и с крюком на веревке автоматически вскарабкивается на стену и вступает в бой с защитниками.

На практике если все подразделение вооружено веревками с крюками, то как только при нападении подразделение вступает в базовый контакт со стеной весь первый ряд карабкается на стену и вступает в бой. Модели ставятся на стены

непосредственно над тем местом, где они коснулись стены.

Защищающиеся на стенах всегда бьют первыми, даже используя двуручное оружие, и получают преимущество защищенного препятствия, то есть атакующим необходимо выкинуть 6 на кубике для того чтобы попасть по защитникам стены. Все эти штрафы для атакующих применимы в течении всех раундов, если только атакующие не заняли участок стены.

Осадные башни

Как только осадная башня вступает в базовый контакт со стеной, подразделение, которое ее толкает, может через нее атаковать защитников на стенах. До двух моделей из подразделения, по выбору игрока, может атаковать стены из башни. Поставьте две модели напротив мостка осадной башни.

При использовании осадной башни атакующие не получают никаких штрафов так что нападающие могут быть первыми и не получают штрафы к своим броскам на попадание.

В начале каждого раунда ближнего боя подразделение, использующее осадную башню, может восполнить любые потери, понесенные двумя

моделями на стенах, то есть выставить новых бойцов, если старых убили. Эти модели также могут выбираться из атакующего подразделения по желанию игрока.

Укрепить Оборону!

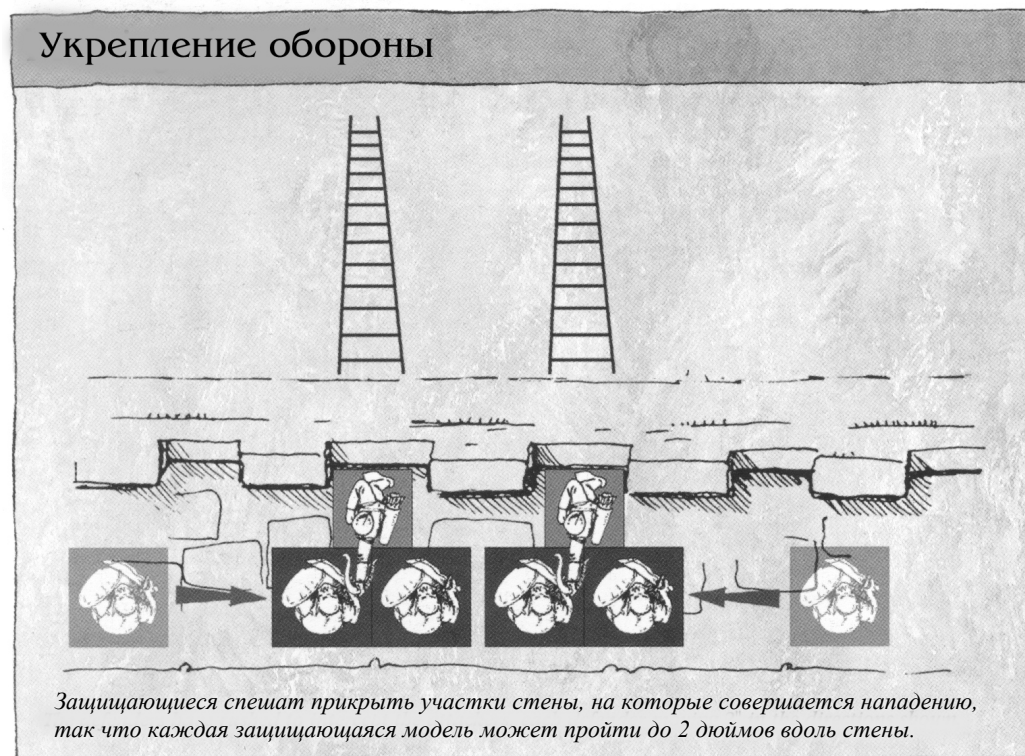
Модели, защищающие стены могут использовать специальную реакцию на нападение, которая называется «Укрепить Оборону». При этой реакции модели в подразделении могут подвинуться на расстояние до двух дюймов в сторону противника, и вступить с ним в базовый контакт. То есть подразделение может уплотниться на стене и большим количеством моделей встретить атакующих. Также при такой реакции подразделения могут применять кипящее масло и камни, если атакующее подразделение не использует осадные башни.

Захват парашюта.

Парапет считается занятым, если атакующие выигрывают раунд ближнего боя против защищающихся. Парапеты, конечно, не захвачены полностью, но защитники отеснены от самих стен и бой идет уже на самом парапете. Все атакующее подразделение может разместиться на стене, если поместится, и защищающиеся теряют все свои бонусы, связанные с порядком ударов и защищаемым препятствием.

Захват незащищенной стены.

В свою фазу движению любое подразделение с лестницами, крюками или осадной башней может захватить незащищенную стену, если на нее помещается хотя бы один ряд.



Брейк тесты при нападении на стену.

Брейк тесты при нападении на стену проходятся по не модифицированному лидерству подразделения. На результат боя не влияют никакие модификаторы, включая простые знамена или ряды. Та сторона которая в этот раунд боя получила больше ран проходит брейк тест. Следует иметь в виду, что разница в результатах боя не модифицирует лидерство при брейк тесте. Единственное что может повлиять на лидерство подразделения, это лидерство персонажа ведущего его, или лидерство генерала в 12 дюймах.

Эти правила применимы для всех боев на стенах, включая бои с использованием осадных башен.

Следует иметь в виду что подразделения, которые получают дополнительные раны при проигрыше боя, такие как Нежити, получают дополнительные раны, но без также учета всех бонусов к результату боя.

Если подразделения нанесли одинаковое количество ран, то считается ничья, и никакие факторы, включая музыкантов не влияют на него.

Подразделение которое подверглось нападению, во дворе замка, когда часть его все еще находится на стене или за пределами замка, не получает бонуса к результату боя за ряды.

Преследование.

Если подразделение нападающие на стену было сломлено в ближнем бою, то оно все целиком отбегает на 2D6 дюймов от стен замка. Защищающиеся не преследуют бегущих.

Если подразделение защищающие стену было сломлено в ближнем бою, то оно может бежать во двор замка, на соседнюю секцию стены или в башню, если там есть место. И преследующие и убегающие

кидать 2D6. Если преследующие выкинули больше, то убегающее подразделение считается уничтоженным, но преследующие остаются на месте, предполагается что они просто не дали защитникам возможность сбежать.

Если догоняющие выкинули меньше, о убегающие пробегают полную дистанцию, а преследующие остаются на месте. Помните что спуск со стены или башни требует половины движения.

Если сломленному подразделению некуда бежать, то оно автоматически уничтожается.

Сражения во дворе крепости или за пределами замка.

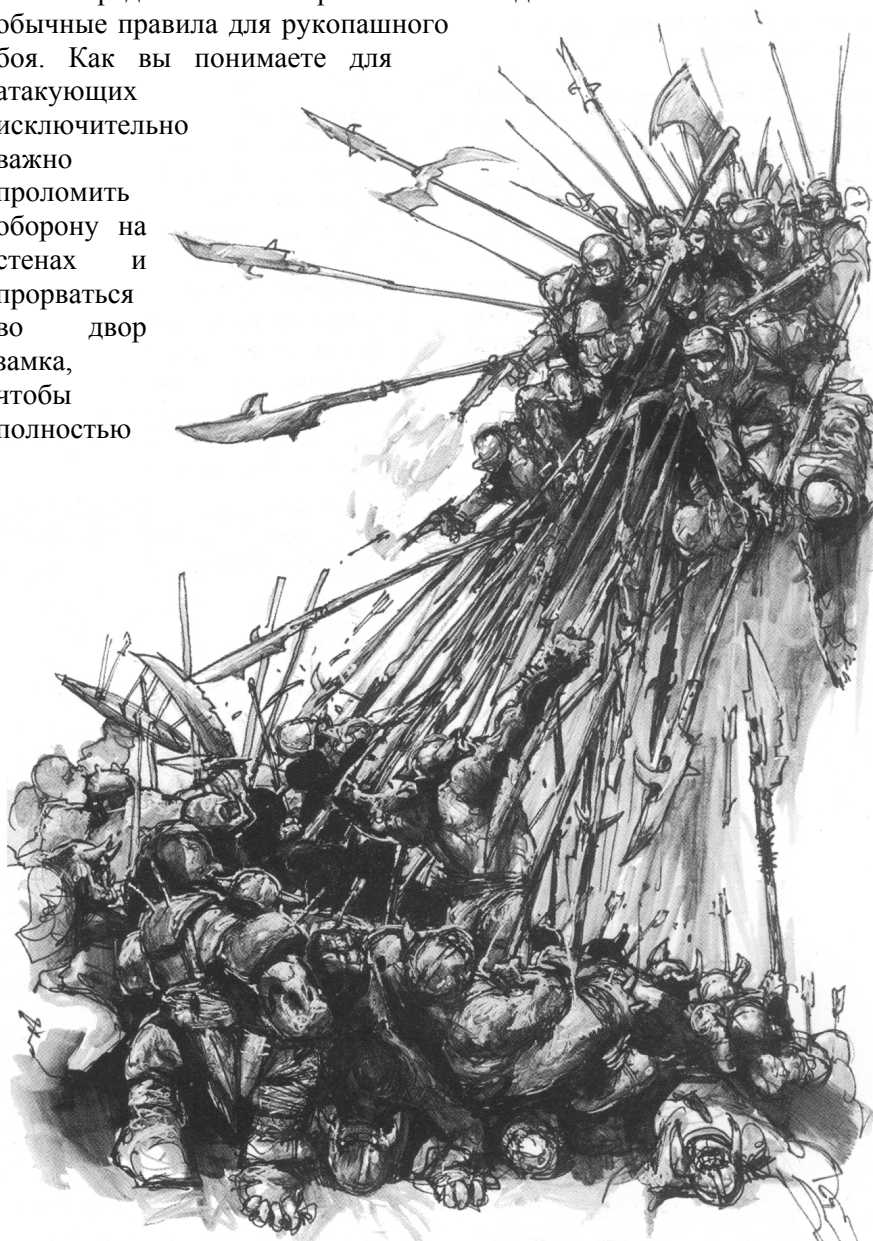
При сражениях во дворе крепости или за пределами замка применимы обычные правила для рукопашного боя. Как вы понимаете для атакующих исключительно важно проломить оборону на стенах и прорваться во двор замка, чтобы полностью

использовать все те преимущества которые дает их число.

Нападение на парпет стены или на башню из двора замка.

Подразделение во дворе может напасть на подразделение занимающее башню или парпет стены до тех пор пока может видеть это подразделение и могут подойти в базовый контакт со стеной.

Нормальные правила для нападения применимы в полном объеме. Если атакованное подразделение не участвует в другом ближнем бою, то оно может использовать преимущество защищенного препятствия, то есть атакующим надо



выкидывать 6 на попадание, для того чтобы попасть по защищающимся.

В случае башни только две модели см каждой стороны могут сражаться в ближнем бою в одной двери. Если атакованное подразделение уже участвует в ближнем бою, то применимы нормальные правила ближнего боя.

Следует иметь в виду что вы не можете нападать на подразделения на парапете стены, если на стене нет места.

Нападение с парапета или из башни во двор замка.

Подразделение на стене или в башне может атаковать подразделение противника расположенное во дворе замка, если оно его видит. Нападение отрабатывается в соответствии с общими правилами, только помните о том что спуск с парапета или башни требует половины движения. Если атакованное подразделение выбирает реакцию Бежать, то оно отодвигается на 2D6 дюймов от атакующих, а атакующие располагаются во дворе так как будто они спустились со стены или из башни.

Нападение на замок.

Многие расы мира Warhammer изготавливают свои замки из материалов отличных от дерева, но независимо от расы или материала замка следующие правила применимы при нападениях на саму структуру замка, при попытке его разрушить.

Стрельба по стенам, башням и воротам.

Каждая башня, секция стены или ворота представляют собой отдельную цель при атаках по замку. Помните также, что в случае ворот отдельное повреждение считается для самих ворот, и отдельное для стены, в которую ворота встроены.

Далее на странице дана таблица повреждений ворот, стен и башен.

Для того чтобы определить какое повреждение было нанесено по цели сложите вместе количество попаданий или ран, которое наносит атака, и прибавьте силу атаки. Затем проконсультируйтесь с таблицей на следующей странице. Например: пушка наносит по стене или башне D6+10 повреждений. Пушка наносит D6 ран + Сила пушки.

Как следует из таблицы, только очень мощные удары могут нанести повреждение стене или башне.

В случае камнеметов или подобного оружия, повреждение по замку наносится автоматически, если центральное отверстие темплата расположено на элементе замка. Если нет, то повреждение замку наносится только на 4+.

Если по замку стреляет подразделение стрелков то считается что они наносят одну рану, то есть повреждение которое они могут нанести замку (1+сила стрельбы) повреждений.

Стрельба по воротам.

Ворота встроены в стену, поэтому существует вероятность того что ваша стрельба по воротам придется в стену, рядом с ними.

Только те виды оружия которые имеют пологую траекторию, такие как пушки, могут целить по воротам. Другие виды оружия автоматически попадают по стене. Киньте D6. На 1-4 ваш снаряд попал по стене. На 5-6 снаряд попал по воротам.

Пушки.

Пушечные ядра слетят по весьма пологой траектории, и большинство команд таких боевых машин достаточно квалифицирована для того чтобы не промахнуться мимо такой большой цели как крепостная стена.

Таким образом все пушки, включая органичные, но не включая мортиры и Сотрясатели Земли гномов хаоса, попадают по стене автоматически. Вы все равно должны кинуть

Артиллерийский кубик для того чтобы определить, не произошла ли осечка.

Пушки также могут стрелять по стенам используя усиленный заряд пороха. При стрельбе таким зарядом вы получаете бонус в +1 к броскам на повреждение стен, но должны кидать два Артиллерийских кубика, и получаете Осечку если она выпала хотя бы на одном.

Атака замка в ближнем бою.

Большинство видов войск будут просто бесславно биться о каменные стены не силах нанести им никакого повреждения. Но некоторые модели, такие как драконы или гиганты могут нанести замку определенный ущерб, особенно если стена или башня уже ослаблены предыдущими бомбардировками.

Каждая модель в базовом контакте с элементом замка, может нанести по замку одну атаку. Атака попадает автоматически и замок не наносит атак в ответ ☺. Повреждения считаются также как и при стрельбе, то есть количество наносимых ран +сила атаки.

Следует иметь в виду что колесницы не могут нападать на стены, просто потому что скорее всего они сами разобьются об камень замка, в конце концов замок для того и создавался чтобы всякие телеги ломали о них свои лбы.

Модель в базовом контакте с воротами может атаковать сами ворота, без распределения.

Элементы замка и магические заклинания.

Магические заклинания не могут быть направлены против элементов замка, но вы можете направлять их против войск на парапетах или на башнях.

Таблица повреждений элементов замка.

Следует иметь в виду, что многие результаты приводят к бонусам к последующим результатам. Все такие бонусы собирательны, то есть если у вас два раза подряд выпадет результат 13-14 (по таблице повреждений стен), то второй бросок имеет бонус +1, а третий +2. бонусы к броскам отображают степень разрушения стены с каждым ударом, и следует вести подсчет степеней повреждения для каждого элемента. Единственный путь уничтожить замок, таким образом, это раз за разом наносить ему все большие разрушения, до тех пор пока он не рухнет.

Таблица повреждения стен.

2-12 – Нет эффекта.

13-14 – Стена дрогнула. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.

15-16 – Сильно повреждена. Киньте D6 за каждое подразделение на этом элементе стены, на 4+ подразделение не может стрелять в свою последующую фазу стрельбы. За каждое подразделение следует кидать отдельно. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.

17-18 – Парапет уничтожен. Все подразделения на этом элементе стены получают D6 попаданий с силой 4. Войска на этом элементе стены более не считаются находящимися в твердом укрытии. Бонус в +1 ко всем последующим броскам. Если этот результат выпадает еще раз, то он не оказывает никакого другого эффекта, кроме бонуса в +1 ко всем последующим броскам.

19 – Пролом. В стене образовывается большой пролом. Бонус в +1 ко всем последующим броскам. Если этот результат выпадает еще раз, то он не оказывает никакого другого эффекта, кроме бонуса в +1 ко всем последующим броскам.

20+ - Коллапс! Стена полностью разрушается. Все модели на стене получают одно попадание с силой 5. Все модели в 4 дюймах от стены получают одно попадание с силой 3. Останки стены считаются как защищаемое препятствие и дают твердое укрытие.

Таблица повреждения башни.

2-12 – Нет эффекта.

13-14 – Башня дрогнула. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.

15-16 – Сильно повреждена. Киньте D6 за каждое подразделение на этой башне, на 4+ подразделение не может стрелять в свою последующую фазу стрельбы. За каждое подразделение следует кидать отдельно. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.

17-18 – Парапет уничтожен. Все подразделения на этой башне получают D6 попаданий с силой 4. Войска на вершине этой башни более не считаются находящимися в твердом укрытии. Бонус в +1 ко всем последующим броскам. Если этот результат выпадает еще раз, то он не оказывает никакого другого эффекта, кроме бонуса в +1 ко всем последующим броскам.

19 – Частичное разрушение. Башня частично разваливается. Все модели на стене должны пройти тест на инициативу, или получить одно попадание с силой 5. Бонус в +1 ко всем последующим броскам. Если этот результат выпадает еще раз, то он не оказывает никакого другого эффекта, кроме бонуса в +1 ко всем последующим броскам.

20+ - Коллапс! Киньте D6. На 1-3 башня частично разрушается, как описано в результате 19. В дополнение все войска 4 дюймах от башни получают одно попадание с силой 3. На 4-5 Башня полностью разрушается. Все модели в башне получают одно попадание с силой 5. Все модели в 4 дюймах от стены получают одно попадание с силой 3. Останки башни считаются как защищаемое препятствие и дают твердое укрытие.

Таблица повреждений ворот.

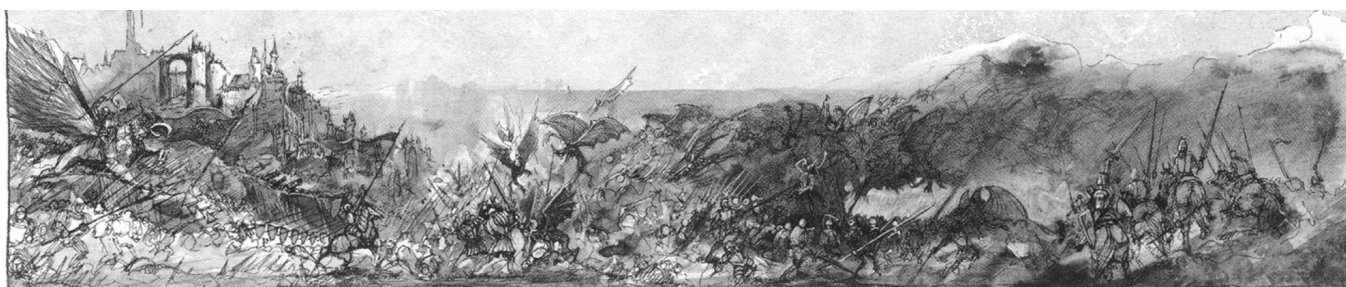
2-10 - Нет эффекта.

11-12 – Трещина! Ворота трескаются. Бонус в +1 ко всем последующим броскам.

13-14 – Ворота прогибаются во внутрь. Бонус в +2 ко всем последующим броскам.

15 – Ворота разбиты. Ворота проломлены. Но часть ворот остается в проходе, войска могут двигаться через них только с половинной скоростью. Вы можете попытаться уничтожить ворота полностью в следующую фазу ближнего боя. Бонус в +3 ко всем последующим броскам, который собирателен со всеми остальными бонусами накопленными ранее.

16+ - Полностью уничтожены. Ворота полностью уничтожены. Путь в крепость свободен.



Подготовка вашей армии к осаде

Выбор вашей армии.

Когда вы выбираете армию для Осады, просто выберете себе армию в соответствии с правилами, которые описаны в вашей Книге Армий. При этом следует иметь в виду что осада сама по себе накладывает ряд ограничений на армии. Это описано с разделе Сценарий : Осада.

Осадное оснащение.

Осадное оснащение является весьма важной часть подготовки к осаде с обеих сторон. Вы можете тратить любое количество очков на осадное оснащение, конечно в пределах общей суммы очков, отведенной вам на армию.

Осадное оснащения делится на два типа: оснащение для осажденных и оснащение для осаждающих. Следует иметь в виду, что вы не можете иметь более одной единицы следующих видов оснащения на каждое подразделение: Осадной Башни, простого тарана, и защищенного тарана. Вы не можете иметь простой таран и защищенный таран в одном подразделении.

Осадное оснащение для осажденных.

Усиленные ворота.

Любой кастелян крепости скажет вам, что самая слабая точка обороны любого замка это его ворота. Поэтому все расы изготавливают свои ворота из самого прочного материала, который могут найти. Ворота могут изготавливаться из железа, в одном проеме может быть несколько последовательных ворот, или ворота могут быть окружены портулисами. Вы можете отобразить усиленные ворота специальными модельными примочками, а можете просто сказать о том что ваши ворота усиленные своему противнику перед битвой.

Если ворота крепости усилены, то при бросках по таблице повреждений следует из результата вычитать 1. То есть для того, чтобы полностью уничтожить ворота, теперь требуется выкидывать 17, а не 16. Так же это означает, что если у вас на кубиках выпадет, допустим, 13 (по таблице повреждения стен), то это считается как 12, и не имеет эффекта.

Стоимость : 20 очков.

Кипящее масло.

Самым простым и эффективным способом избавиться от назойливых штурмующих является метание в них разных тяжелых и неприятных вещей. Кипящее масло способно наносить жуткие ожоги, затекать

под доспехи и прилипать к одежде, нанося смертельные раны. В общем, нет ничего для избавления от толпы гоблинов, которая ломится к вам в замок, чем котел настоящего оливкового масла, при температуре 300 градусов.

Разные расы мира Молота Войны используют самые разные субстанции для сбрасывания на головы своих врагов: кипящий металл, кипящую кровь, алхимический огонь, и даже ослиную мочу.

Котлы и подразделения.

Вы можете иметь только один котел на каждое пехотное подразделение в вашей армии. Один котел вмещает достаточно масла для того, чтобы щедро

поливать всех встречающих поперечных всю битву.

Котлы могут перемещаться вдоль стен со скоростью равной половине Движения

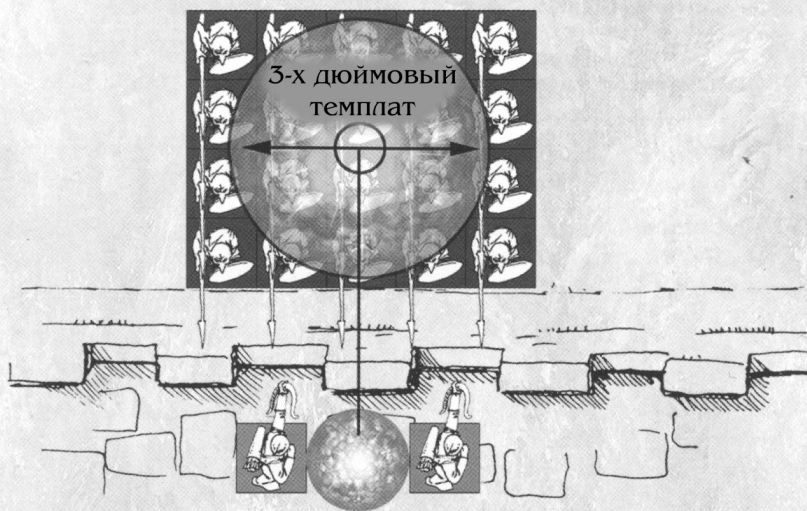
подразделения, которое котел двигает. Если котел двигался, то из него нельзя лить масло в этот раунд.

Если подразделение, обслуживающее котел, Бежит, то оно бросает котел, и считается что он был опрокинут в процессе. Удалите котел с поля боя.

Использование кипящего масла (ослиной мочи).

Котел может использоваться в фазу стрельбы как любое другое стрелковое оружие. Вы можете использовать котел для реакции на нападение «Стоять и Стрелять»

Использование кипящего масла



Кипящее масло выливается на подразделение противника, все моли которые соприкасаются с темплатом получают попадание.

против подразделений, которые взбираются на стену, используя лестницы или веревки с крюками. Также котел может использоваться как часть реакции «Укрепить Оборону!» что описано выше. Следует иметь в виду что котел считается как Стрелковое Оружие, и таким образом подпадет под все штрафы для такого оружия, в частности оно не может стрелять в случае, например, выпадения по таблице повреждения стен результата 15-16, и в тому подобных случаях.

Модели которые защищают стену или башню, на которой находится котел, могут лить масло из котла, если оно они не находятся в ближнем бою.

Для обслуживания котла требуется две модели, которые не могут стрелять из своего другого стрелкового оружия в этот раунд, если имеют таковое.

При стрельбе из Котла положите 3-х дюймовый темплат в базовом контакте со стеной прямо под котлом. Любая модель, которая соприкасается с темплатом, получает попадание от масла. Персонажи в подразделении могут использовать правило «Берегитесь, Сэр!» в соответствии с общими правилами.

Все модели, попавшие под масло, получают одно попадание с силой 5, без спас бросков за доспехи. Модели, которые находятся под Защищенным Тараном, получают

4+ специальный спас бросок от ран, нанесенных кипящим маслом. Кипящее масло может быть использовано только один раз в два раунда.

Стоимость: 25 очков за один котел.

Некоторые расы используют свои собственные разновидности котлов, не отличающиеся в принципе, но имеющие дополнительные специальные возможности.

Кипящая кровь.

Темные эльфы используют смесь кипящей крови с сильными ядами.

Подразделение, которое понесло жертвы от попадания Кипящей Крови должно пройти тест на Панику, вне зависимости от числа потерь. Помните о том, что тест на панику проходится только один раз в фазу.

Стоимость: 30 очков за один котел, только для Темных Эльфов.

Расплавленный металл.

Гномы и Гномы Хаоса используют вместо масла кипящий металл, бронзу, свинец или другой тяжелый металл.

Котлы гномов стоят дороже, но имеют силу 6.

Стоимость: 30 очков за один котел, только для Гномов и Гномов Хаоса.

Алхимический огонь.

Высшие эльфы используют магические и алхимические смеси для усиления эффекта своего кипящего масла. Такая субстанция называется Огонь Смерти или *Иелтхан* на Высшем Языке.

Алхимический огонь наносит не 1, а D3 ран, и попаданий Алхимического Огня считаются как *Огненные*.

Стоимость: 30 очков за один котел, только для Высших Эльфов.

Камни.

Камни используются для бросания вниз на головы атакующий, используются за неимением других, более продвинутых метательных устройств. В частности орки предпочитают камни лукам.

Модели, которые защищают стену, могут использовать камни в свою фазу стрельбы, если не находятся в ближнем бою. Метание камней производится так же, как и стрельба из любого стрелкового оружия, за тем исключением, что целями камней могут быть только подразделения, которые пребывают в базовом контакте со стеной. Также метание производится без всяких модификаторов за движения и дальность, по базовому BS моделей.

Камни могут использоваться как часть реакции «Укрепить Оборону!» что указано выше.

Камни имеют силу в 4, и наносят 1 рану.

Все модели в любом пехотном подразделении могут получить камни за +1 очко за модель. Следует иметь в виду что все подразделение должно иметь камни, или не иметь их вообще

Осадное оснащение для осаждающих.

Простой таран.

Постой таран он потому так и называется, что он простой. Чаше всего это быстро срубленное, очищенное от ветвей и заостренное дерево. Прекрасный таран для генерала со скудным бюджетом и для любого орка.

Таран в подразделениях.

Минимум четыре модели человеческого размера требуются для переноски и использования тарана. Модели на 40мм подставках и большее считаются как две в отношении переноски тарана. Вы можете иметь только один таран в каждом подразделении. Подразделение с тараном не испытывает никаких штрафов к своему движению.

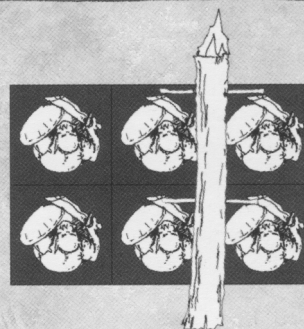
Подразделение с тараном, может совершить нападение на ворота,

стены или башни в соответствии с нормальными правилами нападения. Подразделение может совершить одну атаку тараном в одну фазу ближнего боя. Сила атаки тарана равна количеству моделей в подразделении, которое его несет, до максимума в 8. Модели на 40мм подставках и большее считаются как две в отношении использования тарана. Таран наносит D6 ран.

Подразделение, которое несет таран, сражается в ближнем бою без штрафа за свой таран, но таран не может использоваться в ближнем бою с нормальными моделями. Подразделение может в

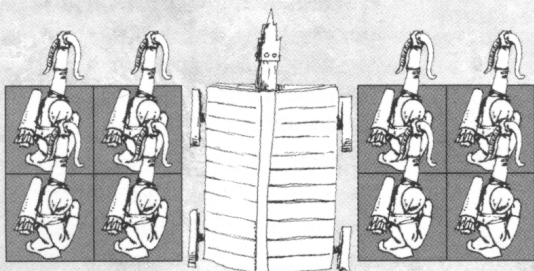
любой момент бросить таран и продолжить движение дальше без него. Вы можете оставить таран лежать на поле боя или удалить модель его с поля боя.

Расположение простого тарана



Из-за того, что подразделение имеет всего 3 модели в ширину, таран располагается слегка сбоку.

Расположение тарана



Если подразделение включает защищенный таран, то расположите модели подразделения как показано на рисунке. Таран считается как часть подразделения.

Таран размещается в центре подразделения, и как можно ближе к его центру, как показано на диораме. Подразделение не испытывает никаких пенальти за то что тащит таран, хотя требуется минимум 4 модели для того, чтобы нести таран.

Психология и таран.

Подразделение, которое проваливает тест на Панику, Страх и прочее, и Бежит, автоматически бросает таран. Таран остается лежать на поле боя и другое подразделение может его подобрать, если подойдет в базовый контакт с ним.

Подразделения, которые подпадают под правило Тупости, не могут нести и использовать простой таран.

Стоимость: 10 очков за один таран.

Защищенный таран.

Защищенный таран это более продвинутая и мощная версия тарана. Усиленное металлом било тарана едет в бой на колесной раме и вся эта конструкция закрыта

деревянной крышей, которая дает защиту от масла и стрел. Наконечники била часто делают в виде голов животных, кабанов, драконов или быков. Для защищенного тарана применимы все правила, которые применимы к простому тарану, со следующими исключениями.

Защищенный таран в подразделениях.

Если подразделение включает защищенный таран, то он

располагается так же как показано на рисунке выше. Любое количество моделей может катить таран в подразделении, хотя минимум 6 моделей требуется для перемещения тарана. Модели на 40мм подставках и больше считаются как две в отношении переноски тарана. Подразделение считает свой бонус за ряды без учета места, которое занимает таран. Подразделение, которое катит защищенный таран, имеет пенальти в -1 к движению, но во всем остальном движется как обычно.

Стрельба.

Крыша тарана специально сконструирована для того, чтобы защищать подразделение от стрел и огня. Вся стрельба по подразделению, которое содержит защищенный таран, распределяется между ним и подразделением. На 1-3 попадание отрабатывается по тарану, на 4-6 по подразделению.

Таран имеет следующие параметры и может быть атакован в ближнем бою.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Таран	--	--	--	6-8	7	5	--	--	--

Стоимость: 50 очков за один таран.

Лестницы.

Лестницы являются самым простым осадным орудием и самым распространенным. Все расы мира Молота Войны используют лестницы.

Правила для лестниц написаны ранее в этих правилах.

Переноска лестниц.

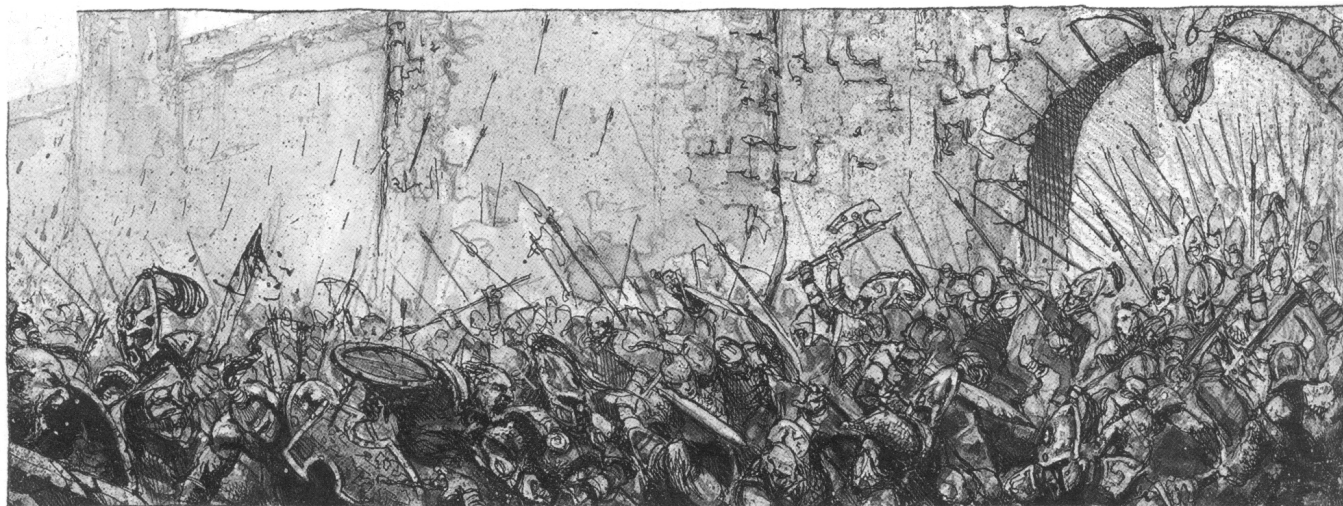
Подразделение может нести любое количество лестниц. Подразделение двигает без пенальти к своему движению, если в нем есть минимум 4 модели на каждую лестницу, в противном случае оно движется с половинной скоростью. Минимум две модели требуется для того, чтобы нести лестницу, так что если подразделение сильно прореживается, оно должно бросить все лестницы, которые не может нести. Лестницы можно оставить лежать на поле боя, что потом их могло подобрать другое подразделение.

Подразделение также может избавиться от любого количества лестниц по своей воле, например, если они сильно замедляют подразделение.

Подразделения, которые подпадают под правило Тупости, а также существа на 40мм и больших подставках, не могут использовать и нести лестницы. Сирмишеры также не используют лестницы.

Подразделение, которое проваливает тест на Панику, Страх и прочее, и Бежит, автоматически бросает все лестницы, там где оно провалило тест. Любое подразделение может подобрать лестницы, просто подойдя в базовый контакт с ними.

Стоимость: 5 очков за одну лестницу.



Веревки с крюками.

Веревки с крюками используются практически всеми расами Молота Войны. Часто металлический крюк имеет большую длину, чтобы его не перерубили осажденные.

Скирмишеры, такие, например, как Подземные Бегуны Скейвенов широко используют веревки с крюками для того, чтобы быстро взобраться на стену и прорвать оборону замка. Веревки находят большое применение в небольших подразделениях, где тяжелые и громоздкие лестницы будут непрактичными.

Вооружение крюками.

Любая пешая модель может нести моток веревки с крюком. Это не несет никаких пенальти для боевых или других способностей модели.

Штурм стен.

Только одна модель может использовать одну веревку с крюком в один раунд. Веревки с крюками не очень помогают большим подразделениям, но идеально подходит для небольших отрядов элитных войск.

Вы должны дать крюк и веревку каждой модели в подразделении, это стоит +1 очко за модель. Только подразделения, которые могут использовать скирмишерное построение, могут иметь веревку и крюк.

Штурмовые щиты (мантлеты).

Штурмовые щиты представляют собой большие деревянные, часто обитые железом щиты на колесах, которые атакующие толкают перед собой при штурме крепости, чтобы укрыться от огня со стен.

Такие щиты не используются на полях сражений, так как они слишком тяжелы и неуклюжи. Но в позиционной войне, такой, например, как осада крепости, такие щиты находят широкое применение.

Любое осаждающее подразделение, которое вооружено стрелковым оружием, может купить себе штурмовой щит. Стоимость щита высчитывается из расчета количества моделей в подразделении, и штурмовой щит на все подразделение стоит 1 очко за модель.

Движение вместе со щитами.

Подразделение, которое имеет штурмовой щит, не может маршировать и нападать. Также

такое подразделение не может двигаться и стрелять в один ход, даже если его оружие ему это позволяет. Тем не менее, подразделения, которые имеют штурмовой щит могут быть выставлены на поле боя на 2D6 дюймов ближе к крепостным стенам, чем допускается условиями сценария Осада. Сценарий осады полностью дан далее по книге.

Подразделения, которые имеют штурмовые щиты, не могут бросить их по своей воле, но если подразделение со щитом бежит, по какой либо причине, то щиты бросаются и более не могут быть использованы в течение всей битвы. Удалите модели штурмовых щитов с поля.

Стрельба.

Штурмовые щиты дают твердое Укрытие тому подразделению, которое их имеет. Тем не менее штурмовые щиты не могут использоваться как Защищаемые Препятствия.

Стоимость щита высчитывается из расчета количества моделей в подразделении, и штурмовой щит на все подразделение стоит 1 очко за модель.

Осадная башня.

Осадные башни являются самым безопасным и эффективным способом атаки на стены замка. Башня может защитить атакующих от большей части огня со стен, и, придвинувшись вплотную к стенам, избавить атакующих от опасного штурма с использованием лестниц.

Осадные башни стоят почти все расы мира Молота войны, хотя сама технология их изготовления существенно различается от расы к расе. Например Нежити могут стоять башни из костей, укрепленных темной магией. Воины Хаоса строят башни из бронзы и связывают внутри них демонические сущности, которые заставляют башни катиться вперед безо всяких усилий. Лесные Эльфы могут использовать

вместо башен огромные живые деревья, на ветвях которых сидят воины, и которые сами по себе могут проломить любую каменную кладку.

Осадные башни и войска.

Подразделение, которое включает от 10 моделей и более может иметь одну осадную башню. Внутри башни могут находиться до 8 моделей. Остальные модели подразделения располагаются позади и вокруг башни, толкая ее вперед. Модели в башне могут использовать свое стрелковое оружие без ограничений, но они не считаются толкающими башню. То есть по мимо моделей в башне у вас в подразделение должно был не менее 10 моделей за ее пределами, чтобы толкать ее.

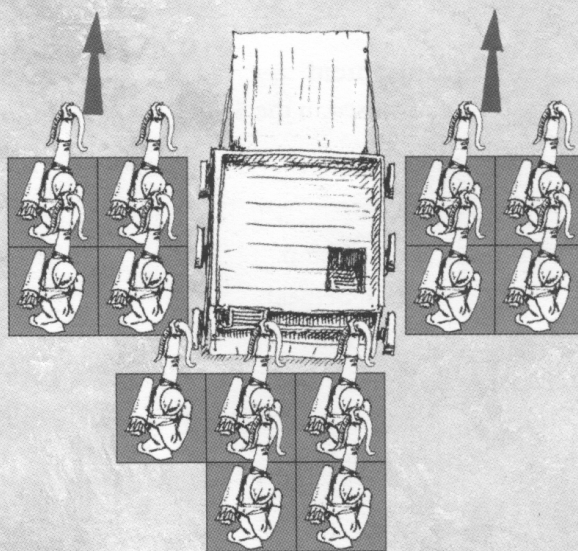
Движение.

Модели подразделения, которое толкает башню, располагаются вокруг нее. Следует иметь в виду что если подразделение включает осадную башню, то оно не может иметь бонуса к результату боя за ряды, так как оно слишком дезорганизовано усилиями по перетаскиванию башни, что бы эффективно сражаться в ближнем бою.

После того как обе стороны расставятся, но до начал битвы, башня может переместиться на 2D6 дюймов к замку противника.

Подразделение, включающее осадную башню, не может

Осадная башня в подразделениях



Модели в подразделении, которое толкает башню, может быть размещено в любом порядке, в каком вы пожелаете.

маршировать, поворачивать или разворачиваться, но оно может совершать нападение на стены, удваивая дальность своего движения при этом.

Минимально необходимое число моделей, которое может двигать башню равно 10. Если численность подразделения падает ниже этого, то подразделение получает пенальти к движению в -1 дюйм за каждую модель, менее 10. То есть подразделение из 8 моделей имеет пенальти в -2 дюйма. Если численность подразделения падает до 6 или менее моделей, то подразделение вообще не может двигать осадную башню.

Атаки против осадной башни.

Модели, которые находятся в базовом контакте с башней, могут атаковать ее в ближнем бою. Все атаки по башне попадают автоматически. Раны наносятся с использованием профиля, который дан ниже.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Башня	*	0	-	-	7	4	1	-	-

Стрельба.

Осадная башня может быть выбрана как отдельная цель для стрельбы. При стрельбе по башне подразделения получают бонус в +1 на попадание, как по большой цели. Башня и модели, которые в ней находятся, считаются как единая цель в отношении стрельбы. За каждое попадание по башне киньте D6: на 1-2 попадание отыгрывается по моделям сидящим в башне, на 3-6 по самой башне.

Если башня уничтожена, то все модели в ней должны пройти тест на Инициативу, или получить одно автоматическое попадание с силой 5. Выжившие модели размещаются на месте уничтоженной башни. Если башня уничтожена, то выжившие и подразделение, которое башню толкало, может перестроиться в любое построение, которое пожелает.

Боевые машины и осадная башня.

При стрельбе из оружия, которое использует темплат, башня и модели которые в ней находятся считаются как отдельные цели. Располагайте темплат так, как предписывают правила стрельбы из вашего оружия, и отдельно отыгрывайте попадание по башне и по сидящим в ней моделям.

Пушки и стрелометы могут наносить повреждения только по башне. При попадании из такого оружия кидать кубик на распределение не надо, повреждения автоматически наносятся башне.

Бегство и преследование.

Если подразделение, которое толкает башню, бежит, то оно бросает башню. Оставленную башню может подобрать другое подразделение, подойдя к ней в базовый контакт.

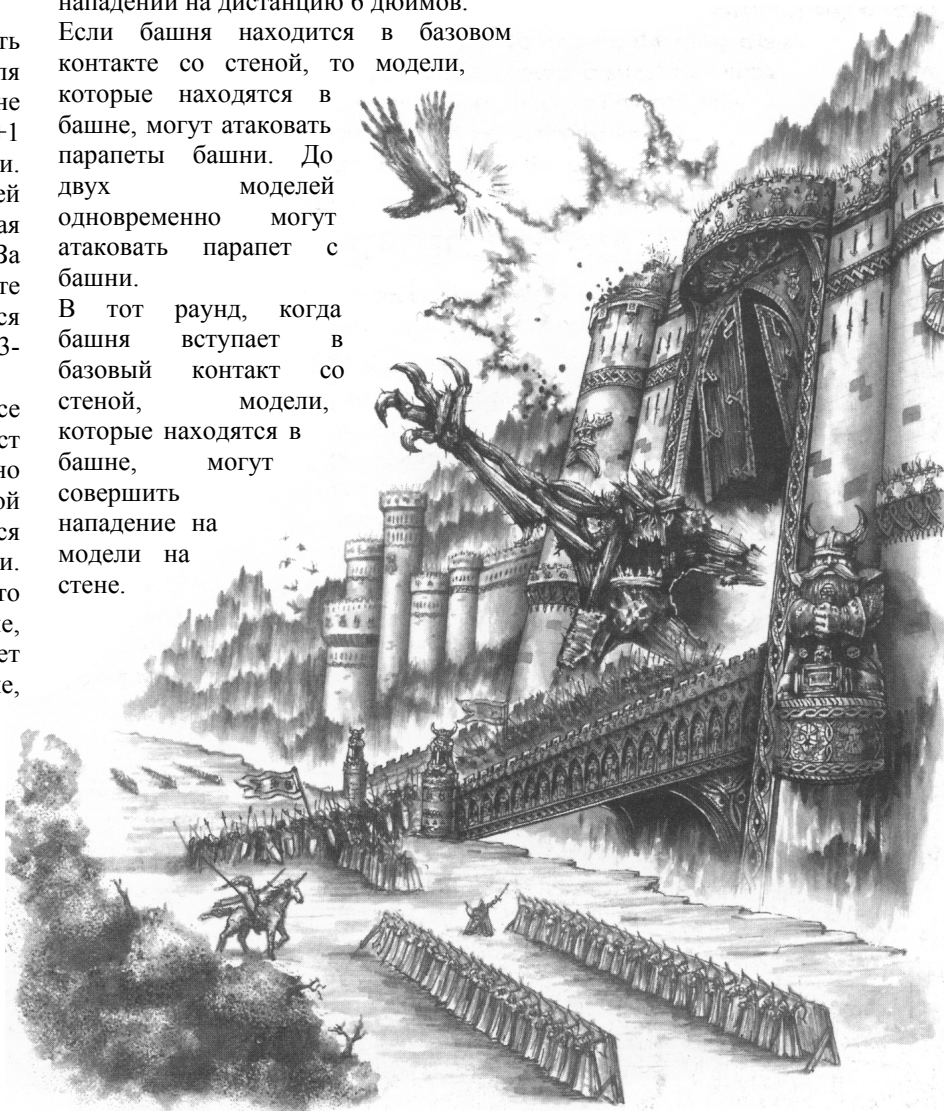
Подразделения, которые толкают башню, никогда не преследуют отступающего противника, даже если они попадают под правило Бешенства.

Нападение.

Подразделение, которое включает осадную башню, совершает нападение на дистанцию, равную удвоенному движению моделей в подразделение. То расстояние может быть уменьшено, если количество моделей толкающих башню меньше 10, как описано выше. То есть подразделение с Движением равным 5 и состоящее из 8 моделей (пенальти в -2 к движению) совершает нападение на дистанцию 6 дюймов.

Если башня находится в базовом контакте со стеной, то модели, которые находятся в башне, могут атаковать парапеты башни. До двух моделей одновременно могут атаковать парпет с башни. В тот раунд, когда башня вступает в базовый контакт со стеной, модели, которые находятся в башне, могут совершить нападение на модели на стене.

Модели на башне не имеют пенальти при ближнем бое с моделями на стене и бьют первыми, как при нормальном Нападении. Защищающиеся, тем не менее, могут «Стоять и Стрелять» и «Укреплять Оборону!» в соответствии в общими правилами, но не могут использовать камни или кипящее масло против подразделения с башней. Следует иметь в виду, что если на момент касания башни стены в ней не было моделей, то атакующий должен потратить один раунд на то, чтобы модели поднялись по лестницам башни, и атаквали парпет. Вы можете без ограничений перемещать модели с земли в башню, из того подразделения, которое толкало башню. В последующие раунды боя не одна сторона не считается нападающей. Одна башня стоит 100 очков, и вы можете иметь одну башню на каждые полные 1000 очков вашей армии.



Сценарий – Осада

Использование этого сценария.

Этот сценарий отображает осаду замка или крепости, когда осажденные готовятся продать подороже свои жизни, а атакующий готовится уничтожить последний оплот своего врага.

Цели.

Осаждающие должны прорваться в крепость и захватить ее. Осажденные должны любой ценой отбить нападение или как минимум уничтожить как можно больше врагов.

Поле боя.

Поле боя включает осажденный замок и окружающую его местность.

Ландшафт.

Карта на этой странице показывает возможное расположение ландшафта на поле боя. Атакующий игрок также может разместить на поле до трех дополнительных элементов ландшафта, используя таблицы генерации ландшафта, как описано в основной книге правил Warhammer.

Это дополнительные элементы ландшафта должны быть размещены не ближе чем в 24 дюймах от стен замка.

Для войск в 1500 очков крепость должна включать 4 башни, 3 отрезка стены, и одни ворота. За каждые 500 полных очков армии осажденного он может добавить к своей крепости одну башню и один отрезок

стены.

Войска.

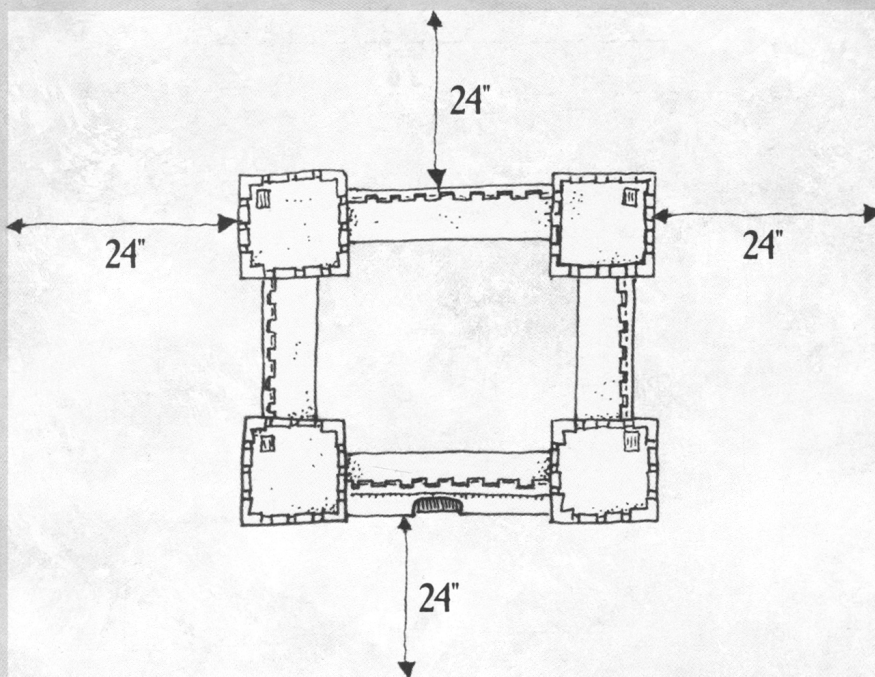
Каждый игрок выбирает свои войска в соответствии со своей Книге Армии на заранее оговоренную сумму очков. Осаждающие имеют силы на сумму очков в два раза большую, чем осажденные.

Если ваша армия не имеет пеших подразделений в разделе Основных, то вы можете использовать пешие подразделения из раздела Специальных как Основные.

Осажденные и Осаждающие могут приобретать для своих моделей оснащения из Раздела Осадного, как описано выше по эти правилам.

Зона расположения атакующего

Зона расположения атакующего



Зона расположения атакующего

Зона расположения атакующего



Специальные правила.

Следующие специальные правила применимы в этом сценарии.

Замок. Все правила для замка используются в этом сценарии.

Осадное оснащение. Оба игрока могут покупать для своих войск осадное оснащение, в соответствии с правилами описанными выше.

Специальное размещение. Подразделения, которые имеют специальные правила размещения на столе, такие, например, как Разведчики, не могут использовать свои специальные правила в этом сценарии.

Размещение.

Осаждающие выставляются все свои войска первыми. Осаждающий не может размещать свои модели ближе, чем в 24 дюймах от замка, если его подразделения не имеют специальных правил, позволяющих размещаться ближе, например

подразделения с Осадными Башнями.

Осажденные размещают свои силы после осаждающего.

Кто ходит первым.

Осажденные ходят первыми.

Длительность игры.

Игра продолжается 7 раундов. Если по окончании 7 раунда крепость не захвачена, то атака провалилась.

Победа и поражение.

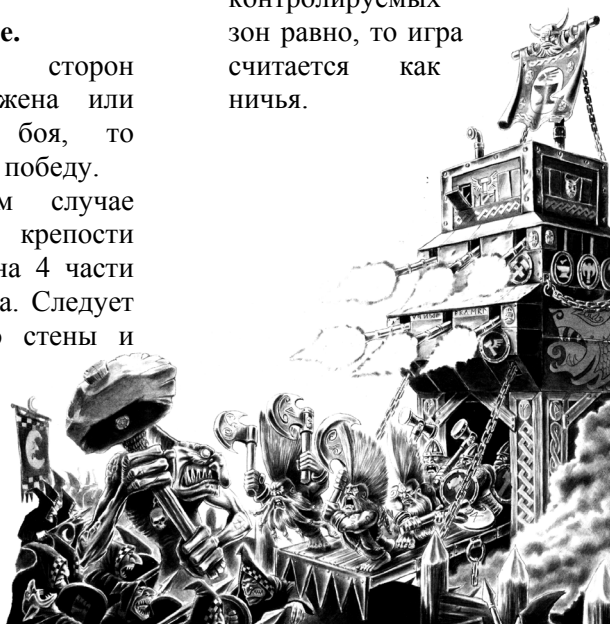
Если одна из сторон полностью уничтожена или бежала с поля боя, то противник получает победу.

В любом другом случае внутренний двор крепости следует разделить на 4 части одинакового размера. Следует иметь в виду, что стены и башни в зоны не включаются.

Любая сторона, которая контролирует больше зон на конец игры, считается

победителем. Для того чтобы контролировать зону игрок должен иметь в ней подразделение с Силой Подразделения не менее 5. Летуны не могут контролировать зоны. Если оба игрока имеют подразделения с Силой Подразделения в 5 и более в одной зоне, то зона не принадлежит никому.

Если количество контролируемых зон равно, то игра считается как ничья.

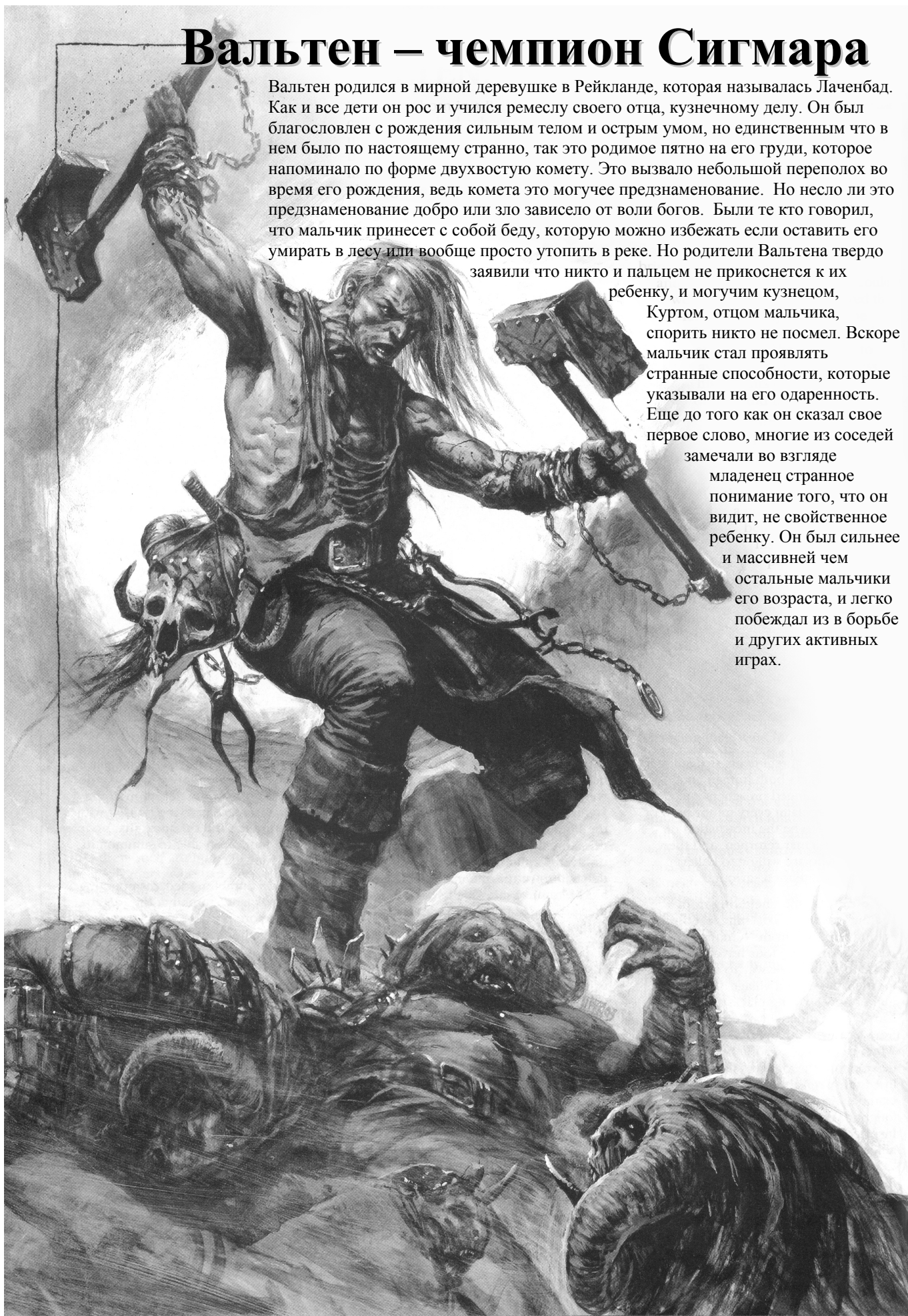




Вальтен – чемпион Сигмара

Вальтен родился в мирной деревушке в Рейкланде, которая называлась Лаченбад. Как и все дети он рос и учился ремеслу своего отца, кузнечному делу. Он был благословлен с рождения сильным телом и острым умом, но единственным что в нем было по настоящему странно, так это родимое пятно на его груди, которое напоминало по форме двухвостую комету. Это вызвало небольшой переполох во время его рождения, ведь комета это могучее предзнаменование. Но несло ли это предзнаменование добро или зло зависело от воли богов. Были те кто говорил, что мальчик принесет с собой беду, которую можно избежать если оставить его умирать в лесу или вообще просто утопить в реке. Но родители Вальтена твердо заявили что никто и пальцем не прикаснется к их

ребенку, и могучим кузнецом, Куртом, отцом мальчика, спорить никто не посмел. Вскоре мальчик стал проявлять странные способности, которые указывали на его одаренность. Еще до того как он сказал свое первое слово, многие из соседей замечали во взгляде младенца странное понимание того, что он видит, не свойственное ребенку. Он был сильнее и массивней чем остальные мальчики его возраста, и легко побеждал из в борьбе и других активных играх.



Многие продолжали шептать по углам, что такая сила есть доказательство его странности, и что ублюдка следовало бы задушить еще при рождении, но мальчик был таким милым и жизнерадостным что все соседи его вскоре полюбили и прошлые подозрения забылись сами собой.

Но в день восемнадцатилетия Вальтена оказалось, что подозрения о необычности его судьбы имели под собой все основания. Из темного леса Рейквалд выплеснулась орда бистменов, которых вел Бистлорд Раргар. Орды такого размера в деревне не видели почти столетие. Орда бистменов грабила и убивала, и немногие из жителей деревни, которые могли носить оружие, не могли их остановить. С дикими животными криками они обрушились на деревню, и жители бросились в рассыпную, спасая свои жизни. Но бистмены не щадили никого, и убивали без разбора женщин и детей, бросая факелы в открытые двери домов.

Но Вальтен отказался бежать. Он пробил себе путь в кузню своего отца, расшвыривая бистменов ударами своих кулаков. Схватив пару молотов своего отца он обрушился на бистменов как ураган, раздавая удары направо и налево. Он убивал тварей одну за одной и любой бистмен который приближался к нему погибал, не в силах противостоять сыну кузнеца. Вид сражающегося Вальтена воодушевил жителей деревни, и они, схватив свои мечи, вилы и косы, также ринулись в бой. Вместе с ним они сражались с ордой бистменов, до тех пор пока Вальтен не оказался лицом к лицу с бистлордом.

С криком Вальтен бросился к Раргару и нанес ему титанический удар свои молотом. Но Бистлорд парировал его своим скимитаром. Столь велика была сила столкновения, то скимитар сломался пополам, а молот вырвался из руки Вальтена. С огромной силой Раргар ударил Вальтена в грудь обломком своего оружия, нанес ему ужасную рану на груди, отбросив его назад. Раргар заблеял в триумфе, обнажив свои клыки, и занес руку для смертельного удара. Но из последних сил Вальтен все таки смог поднять для защиты своей второй молот. Удар сова поверг Вальтена на одно колено, но его блок устоял против удара твари. Изумленный бистмен приложил все свои силы для того чтобы отбросить раненого мальчика, но оказался не в силах. Медленно Вальтен начал подниматься с колен, и в конце концов он снова твердо стоял на ногах, его оружие было соединено с обломком меча бистлорда. Вальтен нанес удар ногой, отбросил Раргара, и прежде чем он успел снова встать, Вальтен метнул в него свой последний молот. Удар пришелся точно между глаз твари, и его череп раскололся как орех.

Со смертью своего лидера бистмены обратились в бегство, и жители начали чествовать Вальтена как героя. Несмотря на то что деревня была на половину разрушена, смелость и отвага одного мальчика спасла ее от полного разрушения и всех ее жителей от смерти.

M WS BS S T W I A Ld

Вальтен

4 5 5 4 4 2 5 4 9

Ваша Имперская армия может включать Вальтена, чемпиона Сигмара. Он занимает два слота героев.

Стоимость. 215 очков.

Вооружение. Вальтен несет два молота, которые считаются как два ручных оружия и дают Вальтену +1 атаку, в сумме 5.

Специальные правила.

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

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

Также Вальтен может быть генералом армии только если он имеет наибольшее лидерство среди персонажей армии. Если есть персонажи, у которых лидерство равной лидерству Вальтена, то один из этих персонажей должен быть генералом. Даже если Вальтен является генералом армии, подразделения в 12 дюймах от него не могут использовать его лидерство для своих тестов.

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



