

Warhammer chronicles

Часть IV

WARHAMMER



Warhammer chronicles

Часть четвертая

- Вопросы и ответы для правил и Книг Армий 6-ой редакции WHFB
- Кислев
- Изменения и дополнения к Книге Армия темных Эльфов
- Демонетты на скакунах Слаанеша
- Имперский Крестовый поход
- Лесные Эльфы (исправленные и дополненные)



Вопросы и ответы к Книге Правил и Книгам Армий

Это компиляция из вопросов и ответов которые были напечатаны в книге Warhammer Chronicles 2004 года. Также среди вопросов и ответов я добавил некоторые из исправлений, которые не следуют из самих вопросов и ответов, например новые правила на Выстрел картечью из пушки.

Подразделения

- Два персонажа могут объединяться друг с другом, формируя подразделение, но только при условии, что они оба являются пешими моделями или моделями на кавалерийских подставках. Персонажи на подставках большего размера не могут присоединяться друг к другу. Так же следует иметь в виду, что летающие персонажи не могут присоединяться к летающим подразделениям.
- Все подразделения выставляются на поле боя раздельно, кроме боевых машин, даже если несколько подразделений являются единым выбором в каком-либо разделе, например, если вы берете два раздельных подразделения как один выбор в разделе Специальные подразделения. Но следует иметь в виду, что если вы берете две боевые машины как одно подразделение в каком либо разделе, то они все равно выставляются вместе, как и все остальные боевые машины.

Движение

- Вы можете перенаправлять нападение только на те подразделения, на которые вы не могли нападать, до тех пор, пока оригинальная цель не побежала.
- Если в один раунд ближнего боя два подразделения оказываются совершающими нападение, то оба подразделения получают бонусы за нападение, но бьют при этом в порядке совершения нападений, то есть раньше бьет то подразделение, которое раньше совершало нападение.
- Вы не получаете пенальти при стрельбе по бегущему подразделению, несмотря на то что оно бежит безо всякого порядка, типа как скирмишеры.

Кавалерия и не кавалерия

Все модели, которые имеют подставки размеров 25 на 50мм, то есть кавалерийские, имеют силу подразделения в 2 за каждую модель.

Модель, которая состоит из седока и скакуна с одной раной, считается кавалерией, и к ней применимы все правила для кавалерии, то есть модели получают бонус в +1 к спас броску за скакуна, и не могут использовать специальные правила относительно двух ручных видов оружия и ручного оружия и щита.

Модели на подставках размером 25 на 50 мм, которые представляют собой единую модель, например Лютые Волки или Быкоцентавры Гномов Хаоса, имеют силу подразделения в 2, но во всем остальном действуют как пехота, то есть НЕ получают бонус в +1 к спас броску за скакуна, и МОГУТ использовать специальные правила относительно двух ручных видов оружия и ручного оружия и щита.

Стрельба

- Метательные опоры имеют дальность 6 дюймов, в некоторых местах книги правил опечатка.
- По Большим Целям могут вести огонь модели не только из первого ряда, но и из последующих.
- Подразделения в ближнем бою не считаются как доступные для стрельбы цели, при определении

возможности стрельбы по одиночному пешему персонажу.

- Любой скакун, который имеет более одной раны, считается как модель, более крупная чем кавалерия, и таким образом его можно обстреливать даже если он находится ближе чем в 6 дюймах от кавалерийского подразделения.
- Любая Большая Модель больше чем все остальные модели, включая отрядных монстров на больших подставках (от 40 на 40 и более).
- Модели на подставках размером 50 на 50 и модели на подставках 40 на 40 считаются как модели одного размера в отношении стрельбы, если одна из моделей не большая цель.
- Оружие, которые использует шаблон, все равно требует линии видимости для стрельбы. То есть вы можете класть шаблон только на модели того подразделения, которое вы видите.

Ближний Бой

- Если модели в ближнем бою имеют равную инициативу, то вы должны кидать кубик до тех пор пока не определится победитель, он и бьет первым. В WHFB нет такого понятия как «бьют одновременно», всегда кто-то бьет первым.
- Подразделение может совершать окружения против подразделений врага, которые атакуют его с фланга, но только до тех пор, пока подразделение имеет не участвующие в бою ряды или колонны.
- Представьте себе что подразделение атаковало во фланг другому, и имело силу подразделения более 5 на начале фазу ближнего боя, но в конце ближнего боя сократилось в числе, и имеет силу подразделения менее 5. В таком случае такое подразделение все рано лишает атакованное подразделение бонуса за ряды, так как он подсчитывается на начало боя, но не приносит своей стороне бонус за атаку во фланг или тыл, так как этот бонус подсчитывается в конце раунда ближнего боя.
- Если из-за большого количества потерь подразделение потеряло базовый контакт с одним из противостоящих с ним в ближнем бою подразделений врага, то это подразделение врага просто следует придвинуть в базовый контакт с его противником.
- При нанесении ран оружие, которое снимает несколько ран за каждую успешную рану, по отряду моделей с несколькими ранами, следует иметь в виду что оружие не может нанести ран больше, чем стоит ран в профиле существ. То есть если ваше оружие наносит D3 ран, и вы сражаетесь с подразделением моделей с 2 ранами, то ваше оружие не может нанести более 2 ран за каждый удар. Например: вы успешно нанесли 3 раны, первая рана нанесли 1 рану, вторая – 2, и третья - 3. На практике это значит, что вы нанесли не 6, а 5 ран (1+2+2).
- Игрок, совершающий нападение, должен первый сказать, какое оружие используют его модели в этот раунд, и только потом второй игрок имеет право решить, каким оружием будет пользоваться его модели.

Психология

- Подразделение, которое подпадает под правило Бешенства, обязано нападать даже через Гоблинского Фанатика, и обязано закончить свое нападение после похищения через фанатика.
- Нападение Страшного врага на стрелковое подразделение: нападающий декларирует нападение: стрелковое подразделение говорит «стоять и стрелять» (ну или что другое, в этом случае важна именно эта реакция): далее производится проверка на дальность нападения: если нападающее подразделение успешно добежало, то проходится тест на Страх: если тест провален и стреляющее подразделение меньше нападающего, то стреляющее подразделение бежит: если стреляющее подразделение не убежало, то оно стреляет: далее все как всегда.
- Для тех случаев когда это важно, персонаж который не сообщает подразделению свое лидерство, может проходить тесты на психологию отдельно от подразделения. Это например важно если подразделение провалило тест на страх, и должно бить по врагу с 6, а внутри подразделения находится ассассин. При этом следует иметь в виду, что если подразделение бежит, то даже такой персонаж должен бежать вместе с ним, и не может из него выпрыгнуть, если в его специальных правилах не сказано обратного.
- Если количество Страшных моделей равно количеству моделей в подразделении, которое подвергается нападению, то атакуемое подразделение действует так, как будто Страшных моделей меньше, то есть попадает по моделям в Страшном подразделении только на 6.
- Тест на страх проходится один раз в фазу, вне зависимости от количества атакующих Страшных подразделений.
- При определении, превосходит ли Страшный враг численностью атакуемое подразделение, в случае, когда нападет несколько подразделений, вызывающих страх, следует учитывать численность ВСЕХ подразделений, вызывающих страх, которые УСПЕШНО совершили нападение на атакуемое подразделение.
- Если полностью уничтожено подразделение, которое на начало хода включало одну модель, не важно по какой причине, то это не вызывает паники.
- Паника при атаке во фланг проходится если подразделение подвергается нападению со стороны подразделения с силой подразделения 5 более, вне зависимости от количества моделей, в книге правил опечатка.

Генералы и Знаменосцы Армии

- Подразделения не могут перебрасывать свои брейк тесты, если Знаменосец армии бежит в 12 дюймах от них.

Летуны

- Персонаж не может присоединяться подразделению Летунов, даже если сам имеет крылья и может летать.

Оружие

- Магическая способность Бить Первым (strike first) позволяет бить первым даже моделям с двуручным оружием.

- Два подразделения, которые вооружены двуручным оружием, и не имеют других факторов, который изменил бы порядок отработки ударов, бьют в порядке инициативы, со всеми вытекающими. Если инициатива равна, то первым бьет победитель прошлого раунда. Если в прошлом раунде была ничья, то оба игрока кидают кубик и победитель бьет первым. Смотрите обсуждение того же вопроса чуть выше.

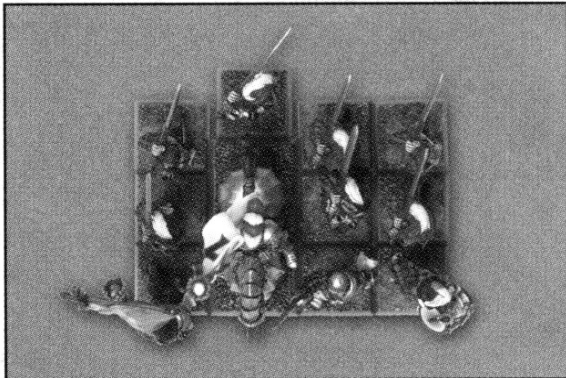
Персонажи

- Одиночные персонажи могут подвергаться нападению без тех ограничений, которые есть при стрельбе по ним.
- Если персонаж находится в подразделении с одним рядом, и ему бросают вызов на поединок (challenge), то он может отказаться от вызова только в том случае, если в первом ряду есть модели, не находящиеся в ближнем бою, и на место которых этого персонажа можно поставить. Если такого места в первом ряду нет, то есть весь первый ряд охвачен ближним боем, то персонаж не может уклониться от вызова.
- Чемпионов нельзя двигать по подразделению, они всегда остаются в центре построения с командной группой. Это значит, что вы не можете переместить чемпиона в базовый контакт с противником, как вы можете сделать это с персонажем.
- Если в подразделении было два персонажа, и они единственные выжившие из этого подразделения, они могут сохранять знамена, захваченные подразделением, до тех пор, пока не разделяться. Если они разделять, то игрок должен решить, какой персонаж, какие знамена с собой несет.
- Чемпион считается как обычная модель в отношении правила «Берегитесь Сэр» и стрельбы по независимым персонажам. То есть если подразделение, кроме персонажа включает 4 обычные модели и чемпиона, то это подразделение считается как подразделение из 5 обычных моделей в отношении указанных выше правил.

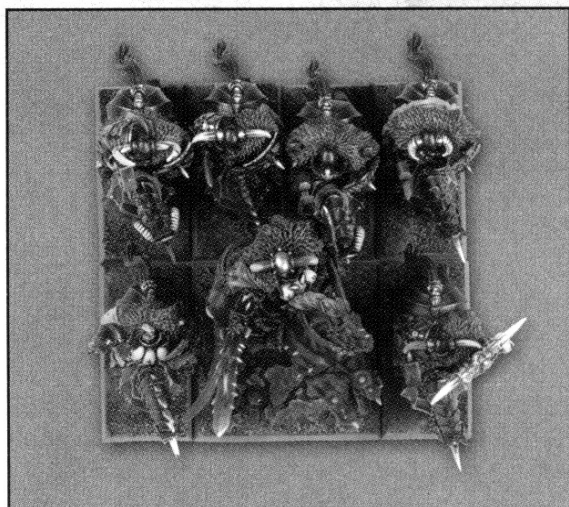
Персонажи в подразделениях

- Если не указано обратного, персонаж всегда может присоединяться к подразделению, вне зависимости от того, на каком скакуне он едет в бой.
- Подразделение всегда движется со скоростью самой медленной модели, так что если пеший персонаж присоединяется к подразделению кавалерии, то все подразделение движется со скоростью персонажа.
- Персонаж может использовать правило «Берегитесь Сэр», только в том случае, если он часть подразделения из моделей одного с ним размера. Это же правило применимо и при стрельбе по отдельным персонажам. То есть персонаж может быть обстрелян, если он является кавалерийской моделью, а в 5 дюймах от него нет подразделений кавалерийских моделей. Или если персонаж едет на монстре, с 40мм подставкой, а рядом с ним только подразделения кавалерийских моделей.
- Если персонаж присоединяется к подразделению моделей меньшего размера, то его можно выбирать как отдельную цель для стрельбы. То есть, если Архаон присоединяется к подразделению Рыцарей Хаоса, его все равно можно выбирать как отдельную цель для стрельбы, несмотря на то, что он в подразделении.

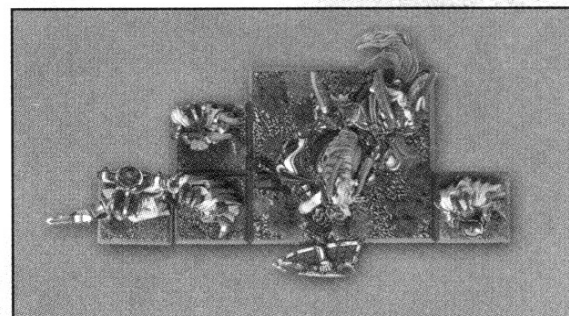
- Персонаж на колеснице может присоединиться только к подразделениям колесниц, и к подразделениям колесниц могут присоединяться только персонажи на колесницах.
- Персонаж на большой подставке заполняет место в подразделении, равное размеру своей подставки. То есть модель на подставке 50 на 50 мм заполняет в первом ряду кавалерийским подразделением место равное двум кавалерийским моделям, и если вместе с ним в первом ряду стоит еще две модели, то это считается как ряд шириной в 4 модели. Кавалерийская модель в пешем подразделении занимает место в 2 модели, одно место в первом ряду и одно во втором. Смотрите рисунки сбоку для примера.



Конный Знаменосец Армии Империи в данном случае дает пехотинцам два полных ряда.



Архаон занимает место двух рыцарей в первом ряду и таким образом дает им один полный ряд.



Подразделение Стражей Феникса, к которым присоединился Тирион не имеют ни одного ряда после первого.

Монстры

- Если центр шаблона попадает на монстра или на колесницу, то следует кидать кубик как при обычной стрельбе, для того чтобы определить, кто получил попадание с большой силой, за центр шаблона. Это применимо даже в том случае, если центр шаблона приходится на край подставки монстра или колесницы, персонаж все равно может получить попадание как от центра шаблона, при неудачном для него броске кубика.
- Вы не можете использовать дыхательное оружие, если монстр двигался маршем.

Монстры и погонщики

То, что написано в этом разделе относится к смешанным подразделениям, из монстра и его погонщиков, например к Гидре Темных Эльфов.

- Такие подразделения не считаются скирмишерами, несмотря на то, что модели в них не строятся в ряды.
- При определении зоны видимости используйте линию видимости самого монстра.
- При нападении используется та же процедура, что и при нападении скирмишеров.
- Модели в таком подразделении могут двигаться на дальность своего Движения, но только до тех пор пока остаются в 1 дюйме друг от друга.
- Любой персонаж, который присоединяется к такому подразделению, в отношении всех специальных правил считается как «едущий на этом монстре». Например если к подразделению Гидры присоединяется Бистмастер Темных Эльфов, то Гидра не должна кидать тест на Реакцию Монстра, если все ее остальные погонщики погибли, до тех пор пока Бистмастер остается с Гидрой.

Специальные правила

- Вы не можете использовать регенерацию, если модель убита моделью со способностью Смертельный Удар на 6 на пробивание.
- Модель с несколькими ранами не может получить ран больше, чем есть в ее стартовом профиле. То есть если тролль получает 4 раны в сумме, а в его профиле всего их 3, то он должен пытаться регенерировать всего 3 раны, а не 4. Пример: большая имперская пушка пропалаха подразделение троллей. Один тролль получает 6 ран, второй 5 и третий 2. На самом деле первый тролль получает 3 раны, так как у него всего три раны (смотрите выше), второй тролль получает 3 раны, и третий тролль получает 2 раны. Всего 8. Таким образом, игрок должен регенерировать всего 8 ран.
- При вызове все немного по другому. Пример: Граф Стригой (всего три раны в профиле) с регенерацией получает всего 5 ран после своего магического спас броска. Он должен регенерировать только три раны. Сколько ран он таким образом получить, столько и пойдет в результат боя. Но если он провалит все три броска на регенерацию, то в результат боя пойдут все 5 ран, за оверкилл, и эти две дополнительные раны он не может регенерировать.
- Всегда Бьет Первым: Модель с этим специальным правилом всегда бьет первой в ближнем бою, даже против противника который совершает нападение. Если модель противника так же имеет такую способность, то эти модели бьют в порядке инициативы. Если у моделей равная инициатива, то первым бьет победитель прошлого раунда. Если

прошлого раунда не было, или в нем была ничья, то оба игрока кидают кубик, игрок выкинувший наибольший результат бьет первым. Следует иметь в виду что вы должны кидать кубик до тех пор пока не определится победитель, он и бьет первым. В WHFB нет такого понятия как «бьют одновременно», всегда кто-то бьет первым. Также помните что даже модель, которая Бьет Первой, бьет после того, как будут отработаны таранные Попадания от колесниц и подобных моделей.

Легкая Кавалерия

- Легкая Кавалерия не может стрелять в тот раунд, когда она восстановила порядок после добровольного бегства из под нападения, несмотря на то, что по своим правилам она может при этом двигаться как обычно.
- В соответствии с новыми комментариями к правилам, Легкая Кавалерия может совершать любое количество реформирований за свою фазу движения, при условии, что ни одна модель не пройдет более своего максимально допустимого расстояния.

Боевые Машины

- Если персонаж присоединяется к боевой машины и не работал в прошлый раунд как часть команды машины (например инженер), то он может использовать реакцию на нападение «стоять и стрелять», если у него есть из чего стрелять.
- Уничтоженные Боевые машины вызывают панику.
- Покинутая командой боевая машины не создает препятствий движению.
- Команда машины некогда не преследует убегающего противника, и для этого не обязана проходить тест на удержание от преследования.
- Вы не получаете половину стоимости боевой машины, если количество ее ран (или количество членов ее команды) уменьшено на половину, только за полностью уничтоженные машины.
- Если подразделение противника атаковал боевую машину, уничтожило ее команду, и не преследовало ее или не совершало оверрран, то машина считается выведенной из строя. Если противник совершает нападение на машину без команды, то машина автоматически уничтожается, но при этом подразделение противника не может совершать Оверрран, уничтожение машины не вызывает паники и при этом не подсчитывается результат боя.
- Новые правила на Стрельбу из пушки картечью: «Вместо обычной стрельбы команда пушки может произвести выстрел картечью. Выстрел попадает по цели автоматически, и наносит количество попаданий, равное числу выпавшему на Артиллерийском кубике. Выстрел картечью имеет дальность в 8 дюймов, силу в 4 и модификатор к спас броску за доспехи в -2.»

Колесницы

- Вы получаете все положенные бонусы и штрафы в ближнем бою к стойкости или к спас броску при отыгрышах таранных попаданий от колесницы.
- В принципе нет никаких ограничений для того, чтобы при нападении зацепить краем колесницы только одну модель в подразделение, и обрушить на нее все то, что колесница может выдать, только в приличном обществе за такие фокусы бьют канделябром.

Магия

- Бегущий маг не может использовать свои магические предметы, включая Свитки разрушения заклинаний.
- Тем не менее, бегущий маг ПРОДОЛЖАЕТ поддерживать активными заклинания которые «остаются в игре», до тех пор, пока он находится на поле боя.
- Если подразделение, в котором находится персонаж, подвергается действию заклинания, которое оказывает продолжительное воздействие на все модели в подразделение, например Огонь Феникса из Высшей Магии или Проклятие Веков из Некромантии, то если персонаж покидает подразделение, то заклинания на него более не действует. Но если все модели в подразделение убиты, до того как персонаж покинул его, то заклинания продолжает висеть лично на нем.
- Если модель на монстре или в колеснице подвергается воздействию 3-го результата из таблицы Магических Ошибок, то модель остается на месте, но считается врезавшейся в другую модель. Если модель находится на простом скакуне (с одной раной в профиле) то его отбрасывает как обычно, вместе со скакуном.
- Если в специальном правиле какого-либо предмета или способности не сказано обратного то заклинание с Непреодолимой Силой не может быть разрушено, даже если это специально не указано.
- Комета Кассандора срабатывает раз и навсегда, и ее нельзя разрушить, даже убив мага.
- Подразделение, которое только что восстановило порядок, может быть подвинуто в базовый контакт с противником с использованием магии, и сражается в ближнем бою без дальнейших штрафов.
- Если персонаж на монстре или колеснице, подвергается действию заклинания, которое оказывает продолжительное воздействие на все модели в подразделение, например Огонь Феникса из Высшей Магии или Проклятие Веков из Некромантии, то и персонаж и его монстр (или колесница) подвергаются воздействию этого заклинания.
- Заклинания, которые оказывают воздействие на все подразделения в некотором радиусе от мага, действуют только на подразделения, которые не находятся в ближнем бою, если в описании заклинания не указано обратного.
- Заклинания Темного Посланника Туман Смерти МОЖНО использовать против подразделений в ближнем бою.
- Шаблон, который создается заклинанием Темной Магии «Черный Ужас» нельзя накладывать на модели из подразделений в ближнем бою.
- Если под действие одного заклинания попадают несколько подразделений с Магическим Сопротивлением, то это Магическое Сопротивление можно использовать для разрушения заклинания, но при этом используется только магическое сопротивление одного подразделения, наибольшее.
- Измерение дальности заклинание производится после всех бросков на сотворение И на разрушение. Если цель находится за пределами действия заклинания, то вы просто потеряли свои кубики.
- Заклинание Отец Шипов НЕ является магической стрелой.

- Магические предметы со связанными заклинаниями не могут уничтожаться как заклинания, только как предметы.
- Ларец с Душами из Армии Царей Гробниц Кхемри не оказывает воздействия на подразделения в ближнем бою.
- Заклинание Скаун теней может быть использовано только на модели силой подразделения 1.

Магические предметы

- Вы не можете использовать Свитки Разрушения заклинания для разрушения заклинаний, которые были успешно сотворены в предыдущие раунды, например для разрушения «остающихся в игре» заклинаний.
- Предметы, которые могут разрушать заклинания не оказывают воздействия на Ларец с Душами и на Наковальню Рока, даже если они могут разрушать магические предметы с связанными заклинаниями.
- Персонаж не может брать магические предметы, если не может брать их нормальные эквиваленты. То есть Вампиры Ламии не могут брать магических доспехов вообще, и Знаменосец Армии не может брать магические Щиты и магическое оружие, которое требует двух рук для использования. Тем не менее, персонаж может брать магическое оружие, которое требует двух рук для использования и магическое стрелковое оружие, даже если он не может брать двуручное оружие или какое либо обычное стрелковое оружие. Некоторые персонажи имеют дополнительные ограничения для магических предметов.
- Иммунность к психологии отменяет все психологические эффекты, включая положительные (Упорство) и данные магическим предметами, если не указано обратного.
- Магическое оружие не дает бонуса +1 к спас броску при использовании со щитом, даже магическим.
- Если Знаменосец Армии отказывается от Вызова на поединок, и убирается в задний ряд, то до тех пор пока он не вернется в первый ряд, эффект его магического знамени не может быть использован, так же как и эффект Знамени Армии.

Книги Армий : Империя

- Многоствольный пистолет (repeater pistol) во всех отношениях считается как обычный пистолет, кроме своих собственных специальных правил.
- Имперские пистольеры стоят 19 очков, в книге опечатка.
- Молитвы Сигмара всегда оказывают эффект только на модель, не на ее скауну или на ее монстра.

Книги Армий : Орки и Гоблины

- Попадания от Фанатика по персонажу на монстре распределяются точно так же как и попадания от стрельбы.
- Заклинания Рука Горка оказывает действие только на подразделения Орков, Гоблинов, снотлингов и тех Псов Войны, которые также являются Орками или Гоблинами.
- GLOWY GREEN AMULET работает на ритуалы Кхемри так же как и против обычных заклинания, просто считайте кубики, которые кидает Личь или Высший Жрец как кубики силы.
- Специальная Атака Гиганта **Вопит и Орет** работает против нежитей и против Демонов без ограничений,

то есть нежити теряют 2 раны, и Демоны проходят брейк тест с модификатором -2.

- Кабаны, которые тащат колесницу Орков могут использовать Специальное правило Кабанов (+2 к сила при на падании).
- Персонажи Диких Орков могут брать только магически щиты, и не могут брать другие типы Магических доспехов.
- Если Шаман Ночных Гоблинов использует BUZGOB'S KNOBBLY STAFF, то он может прибавить свой кубик за мухомор к любой из двух попыток сотворить заклинание, но если он делает это во время первой попытки, то он не может перебрасывать кубик за мухомор, его результат без изменений переходит во второй бросок.
- Если Армия орков имеет MORK'S SPIRIT-TOTEM и Посох разрушения Заклинаний, то в сумме она имеет +2 на рассеивание заклинаний.

Книги Армий : Гномы

- Гномы могут стрелять из своих мушкетов и после движения, это не «двигаться или стрелять» оружие.
- Стражи Наковальни Рока и Рунный Кузнец действуют в ближнем бою как команда Боевой Машины.
- Стреломет, к которому присоединяется Инженер гномов, может использовать его BS при стрельбе.

Книги Армий : Вампиры

- Баньши может использовать свой крик против любого подразделения в пределах дальности, даже если подразделение находится в ближнем бою.
- Призрачные существа не игнорируют пенальти за защищаемое препятствие.
- Если вы имеет несколько вампиров со способностью Призывание Мышей / Гулей, то каждый вампир вызывает свое собственное подразделение Мышей / Гулей, они не могут быть объединены в одно подразделение.
- При использовании заклинания Рука Праха требуется только один бросок на попадание.
- Ламии и Некрархи не могут использовать ни магических, ни обычных доспехов.
- Нежите не иммунны к действию яда, он действует на них, как и на всех других.
- Вампир с Волчьей Формой МОЖЕТ присоединяться к подразделению Лютых Волков без ограничений.
- «Наруч из холодного железа» не действует на монстра, на котором едет вампир.

Книги Армий : Темные Эльфы

- Если у вашего персонажа есть способности Ядовитые Атаки и Смертельный удар, то те атаки, которые из-за яда нанесли раны автоматически, не могут нанести Смертельный Удар.
- При ранении Черным Лотусом вы теряете только одну рану.
- Способность рука Кхайне не оказывает воздействия на модели, которые атакуют, не используя свой параметр Атаки, например против атак Гиганта.
- Вы можете выбрать, какая голова гидры использует дыхательное оружие, и от этой головы размещать огнеметный шаблон.
- Теневой Клинок может появиться в бегущем подразделении врага. Если он делает это, то из-за того, что он считается нападающим, подразделение бежит от него как обычно. Противник не получает

победных очков за Теневого Клинка, если он был в отряде противника, и это отряд с ним бежал с поля боя или был полностью уничтожен.

Книги Армий : Высшие Эльфы

- Амулет Очистительного Огня не оказывает воздействия на Связанные Заклинания, но ОКАЗЫВАЕТ на Ритуалы Кхемри, уменьшая их силу для разрушения, включая и Ларец Душ.
- Модель в Драконьем Доспехе НЕ иммунна к заклинаниям из Школы Тзинтча.
- Заклинание Разрушение Вауля не может быть использовано для уничтожения Ларца с Душами и Наковальни Рока.
- Эльтарион может использовать свои боевые стили, даже если его Белый Меч будет уничтожен.
- Заклинание Огни Феникса наносит Огненные попадания.
- Высший Эльф с титулом Меченосец не может использовать магического оружия.

Книги Армий : Скейвены

- В соответствии с правилом Жизнь Дешева, попадания с равным шансом распределяются между сторонами, просто на стороне противников Скейвенов все попадания получает одно подразделение, а на стороне Скейвенов попадания могут быть распределены между несколькими скейвенскими подразделениями, если они сражаются против цели.
- Стаи Крыс (rat swarms) имеют Силу подразделения в 3 за базу.
- Оружейные Команды Скейвенов (Варп огнемёт и Пушка Ратлинга) не могут делать «стоять и стрелять» если нападению подвергается из базовое подразделение, не как в имперских detachments.
- Оружейная Команда не бежит автоматически, если побежало ее базовое подразделение.
- Оружейные команды в отношении стрельбы считаются как модели размером со всех остальных скейвенов.
- Кубик за Штормовое Знамя следует кидать в начале раунда каждого игрока.
- Вы можете покупать Варп Токены для Чумного Жреца, но только если у него есть Либер Бубоникус, с которой он становится магом.
- Как и во всех других армиях, персонаж не может быть генералом И знаменосцем армии, в книге опечатка.
- Если ваш маг умер в результате использования Варп Токена, но при этом прокинул сложность заклинания, то киньте D6, на 4+ заклинание сработало, на 1-3 – нет.
- Визжащий Колокол оказывает воздействие как на «кавалерию» только на те модели, которые имеют отдельного седока и отдельного скакуна. Смотрите врезку про кавалерию выше по книге.
- Если стрела из стреломета направлена против Колокола, то даже полностью его убив стрела не продолжает прошивать ряду тащащих его крыс.
- Знамя ЗАТЕНЯЮЩИЙ даёт спас бросок от стреломета, но только тогда, когда его сила падает до 4 и менее.
- Звонарь на колоколе может бить в него до тех пор, пока колокол не уничтожен, даже если погиб Серый Провидец.

- Серый Провидец на колоколе не может использовать свой Талисман из Варп Камня для перебрасывания бросков на звонки в колокол.
- Если подразделение Джезайлов побежало от паники, которую они сами себя вызвали, то они бегут к ближайшему краю стола.
- МРАЧНЫЙ ПОКРОВ может быть использован против попаданий, которые маг получает при выбрасывании 1 на количество попаданий от Варп Молнии.
- Заклинание Быстрый Прыжок считается как движение в отношении стрельбы.
- Генерал нежитей не проходит тест на Лидерство при результате 13 от колокола.
- Варп-молниевая пушка считается как Боевая Машина и имеет трех членов экипажа, в отношении силы подразделения.
- Если по какой либо причине Варп-молниевая пушка все-таки оказывается вовлеченной в ближний бой, то она считается уничтоженной автоматически, и противник может делать оверран без ограничений.
- Атаки Глобальеров Ядовитого Ветра в ближнем бою не считаются ядовитыми.
- Если туннельная Команда оказывается под подразделением, которое вызывает страх, то команда все равно успешно нападает на него, так как она не обязана проходить тест на Страх.
- Туннельная Команда, которая выкапывается в 6 дюймах от Ужасного противника, ДОЛЖНА проходить тест на Ужас в тот раунд, когда она выкопалась.
- Варп-молниевая пушка считается видящей через элементы ландшафта только в фазу стрельбы, во все остальные фазы она подчиняется всем ограничениям, связанным с линией видимости.
- В отношении спас бросков и выбора целей, Варп-молниевая пушка считается как обычная стрельба, которая, тем не менее, наносит магические попадания.
- Штормовое Знамя оказывает воздействие на все подразделения, включая дружественные.
- Результат Колокола 16 оказывает воздействие только на те подразделения, которые находятся на поле боя в момент его выкидывания.

Книги Армий : Орды Хаоса

- Если подразделение Крикунов Тзинтча совершает свою атаку на подразделение, которое автоматически наносит попадания по всем, с кем вступает в контакт, например против Фанатика, то оба подразделения получают атаки друг от друга.
- При использовании заклинания Зеленый Огонь Тзинтча игрок, контролирующий мага, выбирает, каким оружием будут бить друг друга модели в подразделении.
- Подразделения, которые имеют специальное правило Облако мух, не подвержены его воздействию со стороны других моделей, с которыми они сражаются.
- Если вы посадите своего лорда на Дракона, и дадите лорду предметы, которые будут что-то делать с моделями в базовом контакте с лордом, то в этом отношении считаются модели, которые находятся в базовом контакте с драконом.
- Иммунность к психологии демонического скакуна не распространяется на его седока.

- Базы нурглингов являются скирмишерами, в кодексе опечатка.
- Взор Богов обращает вашего чемпиона Кхорна в простого Спауна, а не в Кровавого Зверя Кхорна.
- Доспех Проклятия против перебрасывания проваленных бросков на попадание: атакующий бросает свои атаки, затем перебрасывает все промахнувшиеся за свой переброс на попадание, а затем все попавшие броски, с учетом переброса, перебрасывает снова, за Доспех Проклятия.

Книги Армий : Цари Гробниц

- К Ларцу Душ может присоединяться другой Личь Жрец, и если оригинального жреца убили, то этот другой может занять его место, и не дать Ларцу развалиться, и использовать его без дальнейших ограничений.
- При выпадении на Колоколе Скейвенов результата 13, армия Царей Гробниц кидает тесты так, как будто погиб их Иерофант.
- Сеттра не создает кубиков разрушения заклинаний.
- При помощи Ошейника Шапеша раны можно переносить на Катапульта или на Колесницы.
- Владыки Гробниц и Принцы не могут быть целью заклинания Всасывание Магии (drain magic).
- Если катапульта потеряла все свои раны, то она все равно может быть возвращена ритуалом Призывания.
- Персонаж, под которым убили колесницу, отделяется от своего подразделения только в конце фазы, когда это произошло. До конца фазы он считается как часть подразделения, только пешая. В частности это значит, что Колесницы могут преследовать только на 2D6 дюймов, так как Движения пешего Царя меньше 6 дюймов.
- Вы можете использовать Магическое Сопротивление для разрушения эффекта Ларца Душ, только в том случае, если это Магическое Сопротивление имеет одно из подразделений, которые подвержены действию Ларца. Вы можете использовать Магическое Сопротивление только одного подразделения, по своему выбору.
- Эффекты, которые отражают действие заклинания обратно в противника, не оказывают воздействия на Ларец Душ.
- Раны, полученные Катапультой от результата боя, МОГУТ быть распределены не на ее команду, а на саму катапульта.
- Чемпион Колесниц в Поединке сражается вместе со своей колесницей, как единая модель.
- Персонажи и скирмишеры в армии Царей Гробниц не могут перемещаться с удвоенной скоростью иначе как при нападении.
- Проклятие Царей Гробниц считается как оружие, наносящее несколько ран. То есть, например Малекит, все равно получит 1 рану, за свой доспех.
- Неудержимая Атака Костяного Гиганта не работает против моделей, которые не имеют ран, в частности против стен замка и Парового танка.
- Только те колесницы, которые при нападении оказываются в базовом контакте с противником, могут нанести таранные попадания.
- Вы не можете вернуть в игру Колесницу Царя гробниц, даже если сам Царь еще жив. Они считаются как два отельных подразделения в этом отношении.
- При использовании Ритуала Праведного Сокрушения Хорекха скелеты с копьями во втором ряду не бьют.

- Если использовать ритуал Праведного Сокрушения Хорекха на нападавшего гиганта, он может использовать свое специальное правило Неудержимая Атака, но при этом он наносит только одну атаку, а не пять.
- Если Ритуал Праведного Сокрушения Хорекха использовать на Царя Гробниц с Разрушителем Сущностей, он может использовать свою специальную атаку.
- При отработке попаданий от Ларца Душ по боевой машине, распределите их как при стрельбе.
- Вы МОЖЕТЕ использовать лидерство генерала при определении количества попаданий от Ларца Душ.
- Заклинание Высасывание Магии оказывает воздействие на Ритуалы Царей Гробниц. В этом отношении следует считать кубики, кидаемые Личами на определение силы Ритуала, как Кубики Силы. Но при этом, даже если Сила ритуала упадет до 0, ритуал все равно срабатывает успешно. Для того чтобы разрушить ритуал с 0 силой, все равно надо потратить как минимум 1 кубик, который и разрушает его автоматически, так как даже результат 1 выше силы ритуала в 0.
- Личь должен находится в 1 дюйме от Ларца Душ, что бы тот не считался покинутым личом.
- Модель в Ошейнике Шапеша не может перенаправлять раны на сам Ларец, только на модели с параметром раны.
- Попадания от Специальной Атаки от Разрушителя Сущностей, если в базовом контакте с Царем находятся только персонажи, не переходят на обычные модели в подразделение, считаете их как распределенные атаки.
- Знамя Бессмертного Легиона не оказывает воздействие на персонажей, присоединившихся к подразделению, только на само подразделение.
- Ошейник Шапеша не может переносить раны, полученные от результата боя.
- Темный Посланник и Говорящий Правду (наемники) могут использовать свои заклинания либо до всех ритуалов, либо после них всех.
- Подразделение, которое появилось с использованием знамени Скрытой Смерти, не может нападать в этот раунд, так как оно появляется уже после объявления нападений. Если знаменосец погиб до активации знамени, подразделение пропадает, но противник НЕ получает за него победных очков.
- Царица Кхалида считается как Владыка Гробниц в отношении выбора армии, то есть в ее армии Колесницы считаются как основные подразделения, а не как специальные.
- Личь, который стоит на Ларце Душ, ДОЛЖЕН выстраиваться в ряд вместе со стражами для защиты ларца, точно так же как персонаж, присоединившийся к боевой машине.
- Ошейник Шапеша работает против ран, нанесенных Черным Амулетом Темных Эльфов.
- Клинок Скорби не оказывает воздействия на нежитей, так как те не проходят Брейк тестов.

Книги Армий : Лizardмены

- До тех пор пока с подразделением Саламандр остается хотя бы один скинк, Саламандры не должны проходить тест на Реакцию Монстра. Как только последний скинк умирает, все подразделение Саламандр проходит один тест на реакцию монстра.

- Персонаж или подразделение не могут иметь одно Благословенное Поколение дважды, в частности Лорд Заурус не может иметь три Поколения, каждое из которых дает ему +1 атаку при нападении.
- В воинском листе Южных Стран когорты Скинков и Отряды Рогатых могут использовать специальное правило Хладнокровные, то есть проходят тесты на лидерство на 3 кубиках, и игнорируют значение наибольшего.
- Кроксигоры могут совершать нападение только через скirmiшеров, и не могут совершать его через скirmiшеров, которые уже находятся в ближнем бою.
- Слаан не может принимать и бросать вызовы, если он находится во втором ряду. Он может делать это только в том случае, если вынужден выдвинуться в первый, боевой ряд.
- Слаан может располагаться только в первом или во втором рядах, не в третьем и далее.
- Слаан может быть выбран как отдельная цель для стрельбы, даже если он находится в подразделении. Это относится и к магическим стрелам, просто вы выбираете как цель заклинания самого Слаана.
- Если подразделение со сланном включает менее 5 моделей, то попадания от стрельбы по подразделению следует распределять и на Слаана, в соответствии с правилами распределения попаданий от стрельбы.
- Выстрелы Саламандры попадают автоматически.
- Слаан не может использовать магические предметы, которые ограничены «только для пеших моделей».
- Скинк который имеет Благословенное Поколение Хуанчи (двигается без пенальти по лесу) и Плащ из Перьев, который позволяет ему летать, все равно не может использовать полет для того чтобы двигаться через лес.
- Слаан второго поколения не может сотворять заклинания, используя только свой бесплатный кубик, этот кубик может быть использован только как дополнение к нормальным кубикам.
- Благословенные Поколения не оказывают воздействие на скакунов, если не указано обратного, как, например, при благословенном поколении Чотека.
- Крок-Гар (специальный персонаж) получает +1 к силе при нападении, даже если совершает нападение в пешем порядке, до тех пор пока у него в руке его магическое копье.
- Вы можете использовать заклинания Огненный Меч Руина на Слаана без ограничений.
- Крок-Гар (специальный персонаж) получает +1 к силе при нападении, даже против моделей, которые иммунны к психологии.
- Гигантский Лук на Стегадоне во всех отношениях считается как нормальный стреломет, за исключением того, что он имеет начальную силу 5. Он имеет дальность 48 дюймов, наносит D3 раны, прошивает ряды и игнорирует спас броски за доспехи.
- Лидерство Слаана, его магические предметы и специальные правила могут использовать без ограничений, даже если он располагается во втором ряду.
- Скинк может использовать свою способность разведчика, только если он пешком.

Книги Армий : Лесные Эльфы

- Ответ на вопрос имени моего друга Адвоката : Только модель, которая имеет обычный или магический лук может использовать Град Стрел Рока (Hail of Doom arrows). На этот раз это официальный комментарий

Книги Армий : Гномы Хаоса

- Вы не можете использовать Блудребасы если потенциально можете зацепить дружественное подразделение или подразделение в ближнем бою.
- «Стоять и стрелять» с Блундербасами: если нападение начинается менее чем в 12 дюймах от подразделения с Блундербасами, то все модели в 12 дюймах от стрелков получают попадание от них, если нападение начинается за пределами 12 дюймов от стрелков, то попадания получают только первый ряд, так как стрельба ведется с максимальной дистанции.

Паровой Танк

- Если паровой Танк попадает в зону действия Сотрясателя Земли Гномов Хаоса, то он движется с половиной скорости, то есть за каждое паровое очко может проехать на 1,5 дюйма, и при каждой попытке выстрелить должен сначала выкинуть 4+ на D6.
- Модели, вооруженные пиками (смотрите правила на пики в книге Warhammer Chronicles Compendium) получают бонус +1 к силе, если подвергаются нападению Парового Танка.
- Вы можете использовать яд против инженеров на платформе танка, если бьете конкретно их.
- Попадания от оружия, расположенного на холме, не считаются попаданиями сверху.
- Паровой танк может перенаправлять свое нападение в соответствии с общими правилами, если ему, конечно, хватит движения.
- Специальные правила, которые используют Стойкость цели, не работают против парового танка. Помните так же, что Паровой Танк автоматически проходит все тесты на параметры, кроме теста на инициативу, который он автоматически проваливает.
- При объявлении нападения Паровым Танком вы должны: объявить цель нападения, на производя никаких измерений: и объявить количество паровых очков, которое вы тратите на нападение, так же не производя никаких измерений: потом смотрите что из этого получилось.



Кустев



Официальные
правила



География

Кислев располагается на северо-востоке Империи, это самая северная из «цивилизованных» наций. Он имеет границы с Империей на юго-западе, вдоль его западной границы лежит Море Когтей, на севере Кислев граничит с Троллиной Страной, а с востока и северо-востока к границам Кислева прилегают Горы Края Мира.

Северная граница Кислева плохо определена, но многие ученые проводят ее по реке Линск. Южная граница с Империей, в частности с провинцией Талабек, проходит по реке Урской. Север Кислева едва отличим от Троллиной Страны, в которую он плавно переходит. Некоторые племена Кислева уходят на север гораздо дальше, чем принято считать, за Троллиную Страну и на восток, за Высокий Перевал. Это неприветливая и пустынная земля, и большая часть кислевитов там ведут кочевой образ жизни, кочуя от одного скудного источника пропитания к другому, точно так же как и мародерствующие племена Страны теней.

На юге Кислев несколько более пригоден для жизни, хотя что Кислевиту тепло, Имперцу - обморожение. По югу Кислева разбросаны одинокие фермы и небольшие городки. Хороший строительный камень редкость этих краях, поэтому жилища кислевитов часто построены из бревен или из необработанных валунов. Имперцы считают это признаком дикости и варварства, но кислевитам на это плевать. Города Кислева более соответствуют представлениям изнеженных южан о цивилизации, ибо только там

можно найти славные дворцы и храмы с золотыми куполами и красными крышами.

В Кислеве есть всего три города: Праг, Эренград и столица королевства, которая так же имеет название Кислев. Каждый город имеет свою собственную славную историю, и, несмотря на то, что все три населены кислевитами, каждый город сильно отличается от двух других.

Кислев

Столица всего королевства и стольный город Царей и Цариц, Кислев это самый большой и самый развитый из трех городов. Город стоит на реке Урской, прямо на границе с Империей, и многие ученые указывают на то, что такая близость оказывает большое влияние на город, на его архитектуру и культуру. Город был основан ханами народа Господарей, и год его основания является точкой отсчета для кислевитского летоисчисления. По имперскому календарю он был основан в 1524 году. За свою историю город несколько раз подвергался осаде, но не разу не был взят.

В центре Кислева располагается знаменитый Кремль Бохры, дворец, который является местом царствования Царей и Цариц Кислева. Он был полностью перестроен, когда древний Дворец Господарей был почти полностью уничтожен во время Великой Войны с Хаосом в 778 году (2302 год ИЛ).

Эренград

Эренград некогда носил имя Норвард, и был столицей аморфной конфедерации племен Унголов. Когда земли

Унголов были захвачены племенами Господарей, город был ими захвачен и переименован в Эренград. Эренград это главный торговый порт Кислева. Он стоит на побережье Моря Когтей и в его порты заходят корабли со всего Старого и Нового света, и даже из Норсии. Кислев не имеет официального морского флота, но корабль каждого торговца Эренграда вооружен так, что его вооружению могут позавидовать боевые корабли некоторых стран. Так что если возникает нужда в морском флоте, собрать его не так сложно, ибо все торговцы считают честью служить Царю или Царице.

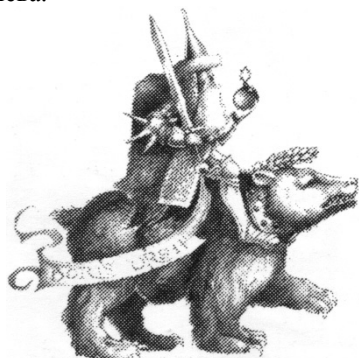
Праг

Праг так же известен как Проклятый Город. Он является самым северным городом цивилизованных народов, и за свою историю он был захвачен врагами несколько раз. Во время Великой Войны с Хаосом сама земля города



Великая Война с Хаосом 778 года по летоисчислению Господарей

подверглась воздействию сил Хаоса, и с тех пор порча хаоса не исчезла до конца. Мучительные крики можно слышать по ночам на улицах города, и земля под мостовой шевелится как живая. После победы в Великой Войне кислевиты разрушили Праг до основания, и построили заново, но, судя по всему, порча не пропала до конца. О людях Прага говорят, что они нервные и параноидальные, и возможно состоят в союзе с Темными Силами Севера. Праг служит сборным пунктом для степных племен во время войны, и в нем живет большое количество Унголов. Это привело к тому, что Праг трижды пытался отделиться от Кислева и сбросить власть Господарей. Дважды его приводили к покорности торговыми эмбарго, и один раз силой оружия. С тех пор Прагом правит губернатор, который назначается Царем Кислева.



Календарь Кислева

В Кислеве используются три системы летоисчисления: Имперская, Господарская и система исчисления Унголов. Календарь Унголов теперь используется только самыми северными племенами. Он базируется на циклах в 4 года, начиная с того самого момента, как Медвежий Бог, Урсун, в первый раз проснулся от своей спячки. Это произошло примерно за 500 лет до рождества Сигмара. Даты могут варьироваться от племени к племени, поэтому на данный момент летоисчисление Унголов представляет интерес только для ученых, на практике используют другие, более продвинутые календари.

Шире всего используется календарь Господарей, который ведет летоисчисление с момента основания города Кислев, то есть с 1524 года от рождества Сигмара. С момента Великой Войны с Хаосом все более широко применяется Имперский Календарь, и теперь большая часть дат дается в двух системах, в Господарском летоисчислении и по Имперскому календарю.

Вечная Война

В Кислеве живут сильные и выносливые люди, не только потому, что климат Кислева жесток, но и из-за постоянного давления северных племен, что живут под тенью Хаоса. Отдельные банды и племена постоянно стремятся на юг в поисках славы и богатства и для того чтобы проявить себя в глазах своих демонических богов. Эти разбойники известны в Кислеве как Казаки, и они представляют собой постоянную угрозу поселениям и караванам севернее Линска. Некоторые такие банды даже осмеливаются пересекать Линск. Такие небольшие вторжения не продолжаются долго, и большая часть тех кто отваживаются ступить на земли Кислева, остается там навсегда.

Армия Кислева состоит из небольших отрядов, каждый из которых набирается в одной станице или небольшом городке, которые разбросаны по областям Кислева. Конные лучники Унголов патрулируют самые северные области Кислева, а станицы, которые имеют глубокие Господарские корни, формируют полки, известные в Кислеве как роты, знаменитых Крылатых Улан. Эта традиция продолжается многие века и при необходимости Царица может собрать под свои знамена многие тысячи Крылатых.

Иногда особенно сильный вождь приходит к власти в Норсии или среди племен Курганов. Такой вождь собирается конфедерацию из нескольких племен, и вторгается в Кислев. В такие времена отдельные роты собираются в большие полки. Полками командуют благородные Бояре, пограничные дворяне Кислева, и эти полки это самое близкое к регулярной армии, что можно встретить в Кислеве. Чаще всего достаточно сил одного полка, что отогнать северян, но большие вторжения могут потребовать сил двух и более полков. Во времена Великой Войны с Хаосом, полудемонический военный начальник Аvasар Кул вторгся в Кислев со своей армией демонов и злобных мутировавших тварей. В те времена каждый полк Кислева был поднят на войну, но даже тогда война была трудной и кровопролитной. Та война стала демонстрацией упорства и силы Кислева. Кислевиты сражались с бесчисленными ордами Хаоса до тех пор, пока Магнус Благочестивый не собрал альянс Людей, Эльфов и Гномов и не пришел им на помощь, сокрушив силу Вторжения Хаоса и убив Аvasара Кула. Ныне угроза снова нависает над Кислевым. Атаки Казаков становятся все более и более частыми, и они проникают за Линск все дальше и дальше. Даже поселения вблизи Эренграда и Кислева теперь не находятся в полной безопасности. Но Кислевиты продолжают проливать кровь на этой вечной войне, и до тех пор пока есть хотя бы один живой кислевит, Кислев будет сражаться до последней капли крови.

Союзники Кислева

Несмотря на то что, возможно, кислевиты считаются по другому, Кислев это не единственная нация, которая противостоит Хаосу. Несмотря на то, что они принимают на себя основной удар, они постоянно получают помощь от других народов. Основную помощь Кислеву оказывает Империя, в основном Остланд, Остермарк и Талабхейм, войска, которых идут на север, чтобы помочь Кислеву во времена больших вторжений.

Во время Великой Войны с Хаосом, когда орды Врага раскинулись по тайге как море разливанное, силы Гномов и Эльфов также прибывали в Кислев для того, чтобы отразить эту всемирную угрозу. Позднее Кислевиты не остались в долгу перед своими союзниками, в частности они часто помогают гномам расчищать горные перевалы от банд орков, скейвенов и мародеров Хаоса.

Гномы и Кислевиты питают друг к другу большое уважение. Правда, Кислевиты не могут понять, как гномы могут проводить столько времени в своих подгорных покоех, и сами гномы считают, что такое большое количество открытого неба сделало Кислевитов немного сумасшедшими.



Несмотря на то что большая часть областей Кислева представляет собой снежную равнину, там можно встретить и большое количество лесов. По слухам в этих лесах можно встретить изолированные поселения Лесных Эльфов. Лесные Эльфы известны своим недоверием к другим расам Старого Мира, они не верят даже свои кузенам из Ультуана. Но в те времена, когда над миром нависает большая угроза, они вполне способны объединить усилия с врагами своих врагов. История Кислева хранит достаточно случаев, когда Лесные Эльфы приходили на помощь кислевитам, которые сражались в бистменах, так же как и случаев, когда кислевиты приходили на помощь лесным эльфам, когда их поселения подвергались нападением Орков или других тварей.

Религия Кислева

Кислевиты ведут свое происхождение от племен Курганов, которые в свое время откочевали с севера и с востока. Влияние культуры Курганов все еще сильно, и многие северные племена Кислевитов разделяют традиции таких мародерских племен как Долганы и Казаги. Эти традиции пускают самые глубокие корни в самых северных племенах, которые считают свои южных кузенов размякшими под действием контактов с Империей. Некоторые части религии северных кислевитов можно встретить в религиозных традициях южного Кислева. Но наиболее доминирующей религией Кислева является вера в Медвежьего Бога Урсуну, которую принесли с собой племена Господарей.

По большей части традиционные боги Кислева происходят от богов древних степных племен, и олицетворяют собой силы природы. Разные природные

и домашние духи почитаются везде в Старом Свете, но в Кислеве такие традиции наиболее сильны. К таким магическим существа кислевиты относятся как к посланникам и помощникам больших богом старого мира, и почитают их за это.

Племена

Кислев на самом деле включает в себя два отдельных племени. На юге, где земля более или менее плодородна, живут более цивилизованные люди, тогда как на севере живут в основном дикие кочевники.

Во времена Сигмара территория нынешнего Кислева была населена племенами Унголов. На севере, на границе Троллиной Страны жили племена Ропсменнов, которые находились под игом Унголов. Унголы являются близкими родственниками Курганов, и представляют собой племена кочевых погонщиков лошадей. Влияние Сигмара не распространилось так далеко на север, и Унголы остались за пределами альянса человеческих племен, который он создал.

Примерно в 1500 году по Имперскому Календарю с востока пришли новые племена, могучие и многочисленные Господари. Империя в те времена была слаба и раздроблена, и не могла претендовать на северные земли, так что лучшая тактика и лучшее оружие Господарей помогло им выиграть войну и вытеснить Унголов на север и запад. Унголы в свою очередь полностью поглотили племена Ропсменнов. В течение следующего века сила Господарей росла и в степях был основан новый город, Кислев.

Господари использовали Линск как артерию для своего вторжения в земли Унголов и со временем заставили их принять власть Господарей, которые теперь именовались Кислевитами, по имени своего главного города. К тому времени вырос и торговый город Унголов Эренград, в котором теперь правили Кислевиты. Они использовали город как свою базу для мореплавания и ведения войн на Море Когтей и для того, чтобы следить за Унголами.

В таком положении народы живут уже более 750 лет, и к настоящему времени Унголы и господари слились в единый народ Кислевитов. Все представители правящей элиты, из которой происходят практически все Цари и Царицы, являются Господарями. Влияние культуры Господарей сильнее всего на юге, в городах Кислев и Эренград, тогда как на севере, где земля становится все менее и менее пригодной для жизни, сильнее влияние племен конных кочевников. Город Праг во многом принадлежит Унголам, и в нем сильна роль Унгольского дворянства, так что Праг представляет собой северный форпост кочевых племен.

Темперамент

Кислевиты известны как суровые и молчаливые люди, что не удивительно, если принять во внимание в какой стране они живут. Они непреклонны как северный климат их страны и отличаются мрачным, даже черным чувством юмора. Они воспринимают свою постоянную войну с племенами Хаоса как долг, который они выплачивают своим южным соседям. Кислевиты гораздо ближе к Империи, чем они согласны признать, и часто относятся к ней с покровительственным юмором, как родитель может относиться к славному, но слегка чудаковатому

ребенку. Кислевиты считают, что их южные соседи размякли в теплых и плодородных землях, и что им все не повредит пару лет пожить на севере.



Главные Боги Кислева

Урсун.

Описание. Урсун это прародитель всех медведей, которых Господари считают священными животными. Его чаще всего изображают как огромного пещерного медведя, в золотой короне и с золотыми клыками и когтями. Он так же может принимать человеческую форму, являясь в виде огромного мускулистого человека, заросшего густой бородой и со спутанной шевелюрой, который одет только в набедренную повязку.

Символы. Медведь или медвежья голова это наиболее распространенные символы Урсуна, но некоторые почитатели так же могут носить талисманы в виде когтя медведя. Самые фанатичные последователи Урсуна носят медвежьи плащи или одевают медвежьи лапы как талисманы. На севере почитатели Урсуна носят медвежьи черепа как шлемы, или крепят их к щитам.

Храмы. Урсун не имеет храмов как таковых, но по всему Кислеву разбросаны строящие камни, которые были поставлены в его честь. Иногда пещера, в которой обитал крупный и старый медведь, превращается в его часовню, в которой горят лампы и куда окрестные жители приносят подношения в виде рыбы или ягод. В городах небольшие участки парков запускают, чтобы они выросли в некоторое подобие лесной чащобы, и такие места считаются священными местами Урсуна. Если кто то желает привлечь к себе внимание бога медведя, то он может повесить над свою дверь кусок рыбы или мяса.

Друзья и враги. Самые большие трения происходят между последователями Урсуна и Ульрика. Это не вражда как таковая, и больше похоже на спор хищников за охотничью территорию. Последователи Ульрика и Урсуна имеют много общего, и часто меряются силой и доблестью, а так же некоторыми другими вещами. Между культами Урсуна и Таала существуют гораздо более доверительные отношения.

Почитатели Урсуна с равным уважением относятся ко всем животным, в конце концов, надо же медведям что-то есть, а последователи Таала находят странным то, что Урсуниты возвышают одно животное над другим. Но во всем остальном их многое объединяет. Со всеми остальными религиями урсуниты практически не имеют не трений, ни добрых взаимоотношений, в основном потому, что многих южных богов они считают слишком мягкотелыми, даже для того, чтобы с ними враждовать.

Святые Дни. Есть только два по настоящему священных дня для урсунитов: это весеннее равноденствие, когда они проводят ритуалы пробуждения Мирового Медведя от его зимней спячки: и день осеннего равноденствия, когда мировой Медведь ложиться спать снова.

Ограничения. Никогда не охоться на медведя зимой, дай ему поспать

Медведь должен быть убит либо руками, либо стрелами, никаких собак или ловушек.

Носи только шкуру или когти того медведя, которого ты убил сам.

Ешь рыбу как минимум раз в неделю, но никогда не ешь рыбу в тот день, когда ел что-либо другое.

Никогда не умывайся в своем доме, только на открытом воздухе.

Даж

Описание. Даж бог огня и солнца. Это Даж взял секрет огня от солнца и подарил его древним воинам. Без света и тепла Дажа зима будет бесконечной и смертельной, так что ему регулярно приносят жертвы и подношения. В более цивилизованных областях он является богом гостеприимства и семейного очага, помимо всего прочего. Плохой хозяин может обнаружить, что его огонь не зажигается, или что крыша в его доме дала течь.

Дажа изображают как красивого юношу, с длинными волосами, в которые вплетен огонь. Он прекрасен, как может быть прекрасен только бог, и любой, кто впрямую посмотрит на него, обязательно ослепнет. Говоря что он живет в своем дворце на востоке, где он отдыхает каждую ночь, после своего дневного полета по небу. В его дворце, как говорят, так же живут служанки Бога Солнца, известные как Арари. Северные племена часто видят их танцующими в небе, вместе с солнцем.

Символы. Солнце или язык пламени, это самые распространенные символы Дажа. Золото является священным металлом культа, и высшие жрецы Дана носят иззолоченные робы.

Храмы. Храмы Дажа представляют собой большие круглые здания, без крыши, где последователи Дажа могут отдать должное своему богу. Самые богатые храмы украшает позолоченная статуя бога, и вечные светильники, которые посылают в небеса столбы ароматного дыма, и горят день и ночь, без перерыва.

Друзья и враги. Даж имеет хорошие взаимоотношения со всеми религиями Старого Света, кроме Бога Ульрика, который является богом Зимы, но и здесь его разногласия не так велики.

Священные дни. Каждый день это священный день Дажа. Почитатели Дажа должны приветствовать его каждый раз, когда он появляется на небе и желать ему доброй ночи, когда он заходит за горизонт. Весеннее

солнцестояние это самый святой из дней, ибо именно тогда Даж греет людей своими лучами дольше всего в году. Самые северные племена часто приносят огненные человеческие жертвы Дажу, и так же делают это во время весеннего солнцестояния. В более цивилизованных местах в жертву Дажу сжигают лошадь или быка, на костре из пергаменов, на которых написаны молитвы верующих.

Ограничения. Всегда оказывая гостеприимство, даже врагам или незнакомцам.

Никогда не позволяй огню погаснуть во время ночи.

Никогда не возжигай огня на грязной земле.

Приноси подношения Дажу на восходе дня, когда выпадает первый зимний снег.

Тор

Описание. Тор это бог грозы и молнии, повелитель туч и бог воинов. Его изображают как мускулистого воина с квадратной челюстью. Он вооружен огромным топором, которым он раскалывает небо для того, чтобы создавать громы и молнии. Тор это самый активный из богов Кислева, ибо он бог-воин. Его имя часто используют для клятв или проклятий. Например «Ти Тор!» значит «Во имя Тора», и используется во время клятв, и «До Тор!», значит «Чтоб тебя Тор поразил», и это используется, как очевидно, в проклятиях.

Символы. Символом Тора чаще всего является молния, либо топор, рукоятью которого молния

является. Священным металлом Тора является серебро, и старые воины часто вплетают нити серебра в волосы или усы, в знак благодарности богу воину.

Храмы. Храмы Тора строят чаще всего на вершинах холмов или гор, и их много в Горах Края Мира, рядом с Высоким Перевалом и Пиковым Перевалом. Храмы Тора представляют собой массивные каменные конструкции, с тяжелой и прочной крышей.

Враги и друзья. Тор безразлично относится к другим богам, но его последователи легко находят общий язык с почитателями Ульрика.

Священные дни. В религии Тора нет формальных священных дней. Тем не менее, последователи Тора обычно выходят на улицу во время сильного шторма, восхваляя своего бога. Воины молятся Тору до и после битвы.

Ограничения. В религии Тора есть только одно ограничение, не стоять под деревом во время грозы, и в общем ни для кого не секрет, почему этого делать не следует.

Другие Боги

В самых южных регионах есть немало других богов, которых почитают кислевиты. Самым известным является Таал, в конце концов, Кислев граничит с рекой Талабек, его священной рекой. Также в Кислеве популярностью пользуется Ульрик. Кислевиты имеют множество ритуалов и традиций, которые призваны ублажить мелких домашних духов.

Важные события в истории Кислева

Год (по господарскому календарю)	Событие
-1600	Земли на севере Урского заселены племенами Унголов и Ропсменнов. Кроме небольших стычек и пограничных споров между ними сохраняется мир, так же как и с тевтогенами, с которыми они граничат на юге.
-1524	Империя основана под рукой воина-короля Сигмара. Он изгнал норсменские племена с берегов Моря Когтей и те бежали на север. Унголы изгнали их дальше на север, в земли, которые ныне известны как Норска. Сигмар помог Унголам сражаться с орками в Горах Края мира и мир существовал между ними, ибо Унголы и Сигмариты вместе сражались в битве у Перевала Черного Огня.
-42	В течении нескольких лет вторжения племен из под Тени Хаоса заставило Господарей начать миграцию на запад.
-30	Ханша Миска повела племена Господарей через Высокий Перевал и отбросила Унголов.
-27	Поселение Прааг было захвачено Господарями, и Унголы были вынуждены бежать дальше на запад.
-25	Армия Вождя Унголов Хетиса Чака одержала победу над армией Ропсменнов под командой Короля Виерана на скалах, которые возвышалась на Море Когтей. Ропсменны с того момента рассеялись и пропали, и Унголы заняли их земли.
1	По приказу ханши Чайки началось строительство новой столицы Господарей, Кислева, и Чайка приняла титул Царицы, что бы отразить свой новый статус.
3	Норвард, большое торговое поселения Унголов, был захвачен и переименован в Эренград. Этот захват стал последним сражением в завоевании Господарями Унголов.
778	Великая Война Против Хаоса. Прааг осажден и захвачен. Кислев был осажден, но выстоял и был освобожден альянсом Гномом, Эльфов и Людей, под предводительством Магнуса Благочестивого.
968	Царь Владимир Бокра погиб, сражаясь с гоблинами на востоке Кислева. Его сын, Борис, принял корону и повел свой народ к возрождению после Великой Войны.
969	Царь Борис одержал великую победу над ордой бистменов под стенами Праага. После этого его стали называть Красный Царь.
973	Борис вернулся из диких земель вместе со своим гигантским боевым медведем. Борис тал первым Высшим Жрецом Урсун за последние 400 лет, и принял имя Борис Урсус.
993	Царь Борис погиб, сражаясь с силами врага в Троллиной Стране. На трон взошла Царица Катарина.
997	Это время вошло в историю как Весенний Поток. Орды варлорда Архаона начали свое наступление на юг, преодолев реку Линск. Многочисленные армии Царицы и Империи потерпели поражение. Шторм Приближается.

Армия Кислева

Нацией Кислева правят цари и царицы. Сейчас Кислевым правил царица Катарина, которая так же известна как Ледяная Королева. Ее отец, Борис Бокра, был яростным воином и был так же известен под именами Борис Урсус, Избранный Медвежьего Бога, и Красный царь.

Самым известным подразделением Кислева являются Крылатые Уланы, которые набираются среди младших сыновей господарского дворянства. Элитой среди Крылатых Улан является Легион Грифона. На поле боя кавалерия Кислева поддерживают пешие и конные лучники.

Кислевский Боярин.

Дворяне средней руки в Кислеве имеют титул Бояр. Часто они служат в армии Кислева, ведя в бой свои собственные армии или служа офицерами связи, когда Империя и Кислев сражаются вместе. На поле боя они являются представителями власти Царя или Царицы и их солдаты следуют за ними без вопросов и сомнений.

Специальные правила.

Боярин и подразделение, к которому он присоединяется, является Упорным, как описано в основной книге правил Warhammer.

Коссары

Коссары, это племя Унголов, которое

служило наемниками во время вторжения Господарей. Они использовали уникальный стиль боя, с луками и двуручными топорами, который позднее переняли некоторые воины Господарей. Ныне Коссары это смешенное войско Унголов и Господарей, которое находится под прямым командованием Царицы и составляет часть регулярной армии Кислева. Они хорошо тренированы, и обстреливая врага из луков с большого расстояния, в ближнем бою встречают его лезвиями своих топоров.

Специальные правила.

Твердая рука и меткий глаз. Коссары могут очень быстро менять луки на топоры, выпуская последние стрелы буквально в упор по врагу. Коссары не получают штрафы в -1 на попадание, при выполнении реакции на нападение «стоять и стрелять». В дополнение Коссары могут выполнять реакцию «стоять и стрелять» даже если их противник совершает нападение с дальности меньшей, чем половина его дальности нападения, но при этом они получают штрафы в -1 на попадание при стрельбе.

Крылатые Уланы

Основой конных отрядов Кислева являются Крылатые Уланы, которые могут проследить свое происхождение от господарских рыцарей, покоривших Унголов. Они так же известны своими крыльями, которые издают жуткий звук, когда Крылатые несутся в атаку.

Специальные правила.

Сокрушительное нападение. Подразделение противника, которое подвергается нападению со стороны подразделения Крылатых Уланов с силой подразделения 5 и более, должно пройти тест на панику, так же как и при нападении с фланга, как это описано в основной книге правил Warhammer.





Легион Грифона

Самым известным полком Крылатых Уланов является Легион Грифона. Этот полк состоит из самых благородных кислевских дворян, и сражается как наемное подразделение, до тех пор пока Царица не призывает его на свою службу. Полк был основан в 286 году, как отряд телохранителей царя Господара IV. Они стали полунезависимым подразделением после битвы в Горах Края Мира в 1293 году. В время той битвы они встретили множество мутировавших тварей Хаоса. Тогдашний командир Легиона Влад Достов в бою один на один убил Грифона, и принес своему полку его нынешнее имя. С тех пор Легионеры часто носят крылья из перьев грифона, чтобы укрепить свою репутацию.

Легион Грифона большую часть времени сражается как наемное подразделение в Империи, но когда Царица призывает его обратно, они всегда спешат на службу повелительнице своей страны.

Специальные правила.

Сокрушительное нападение. Подразделение противника, которое подвергается нападению со стороны подразделения Легиона Грифона с силой подразделения 5 и более, должно пройти тест на панику, так же как и при нападении с фланга, как это описано в основной книге правил Warhammer.

Наемники. Если ваша армия Империи не включает Союзный Контингент Кислева, то она может включать одно подразделение Легиона Грифона, точно так же как подразделение Псов Войны, то есть как редкое подразделение. При этом подразделение Легиона Грифона считается как обычное наемное подразделение.

Унгольские конные лучники

Эти конные воины призываются на службу царям из диких северных племен Кислева. Они являются яростными воинами, но не имеют дисциплины, которая могла бы превратить и в настоящую армию. Унголы тренируют своих детей стрелять с седла с самого раннего детства, и Унголы это лучшая людская легкая кавалерия в Старом Свете. Они могут кружить вокруг строя своего врага, выпуская в него стрелы, и уклоняясь от прямого боя. Они не носят доспехов, и из оружия предпочитают простые мечи, но недостаток вооружения они восполняют численностью.

Специальные правила.

Легкая кавалерия. Унгольские Конные лучники являются Легкой Кавалерией, как описано в основной книге правил Warhammer.

Использование союзного контингента

Несмотря на то, что вы можете использовать этот лист Кислева как самостоятельную армию, он в основном предназначен для использования в качестве Союзного Контингента вместе с другой армией.

Выберете свою армию, как обычно. В дополнение часть очков своей армии вы можете потратить на подразделения из числа союзного контингента. Количество подразделений Союзного Контингента, которое вы можете включать в вашу армию, зависит от ее размера, как указано в таблице ниже. Следует иметь в виду, что Размер армии, это размер всей армии, а не только те очки, которые вы потратили на свою базовую армию. Например, если вы потратили 2000 очков на вашу основную армию, и 1000 очков на союзный контингент, то это армия в 3000 очков.

Как и в основной армии, в союзном контингенте существует ограничение по минимальному количеству Основных подразделений, которое вы должны включать в ваш контингент. Так же вы должны включать как минимум одного персонажа из листа Союзного Контингента, который будет Командиром Контингента. Командиром должен быть персонаж с наибольшим лидерством. Минимум половина очков вашей армии должны быть потрачена на подразделения из листа вашей основной

армии. То есть в армии в 3000 очков минимум 1500 очков вы должны потратить на подразделения из Воинского Листа вашей основной армии.

Союзный Контингент может считаться как Дружественные Союзники или Недружественные союзники. Если вы включаете Контингент в армию дружественных союзников, то никаких специальных правил на этот счет нет. Подразделения Союзного Контингента в армии Дружественных Союзников работают точно так же, как и любые другие подразделения.

Если вы включаете Союзный Контингент в армию Недружественных Союзников, то наличие союзников вызывает некоторое беспокойство, как в рядах основной армии, так и в рядах самого контингента.

Это значит что подразделения из основной армии, которые находятся в 6 дюймах от подразделений Союзного контингента, получают штраф в -1 к своему Лидерству, в дополнение ко всем остальным возможным штрафам. То же самое верно и для подразделений Союзного Контингента.

Специальные правила Союзного Контингента

Следующие правила применимы в подразделениям Союзного контингента.

- Персонажи Союзного Контингента могут присоединяться только к подразделениям Союзного контингента.

- К подразделениям Союзного Контингента могут присоединяться только персонажи Союзного Контингента.

- Подразделения Союзного Контингента не могут использовать лидерство генерала всей арии, и не могут использовать преимущества Знаменосца Армии, который является частью основной армии.

- Подразделения Союзного Контингента могут использовать лидерство Командира Контингента как лидерство генерала армии, и могут использовать преимущества Знаменосца Союзного Контингента, как знаменосца армии.

- Во всех остальных отношениях (паники, результатов боя и прочее) подразделения Союзного Контингента и подразделения основной армии считаются как подразделения одной армии.

Союзники Кислева

Дружественные Союзники.

Империя, Высший Эльфы, Бретония, Гномы, Псы Войны

Недружественные Союзники.

Лесные Эльфы

Размер Армии	Персонажи	Основные	Специальные	Редкие
1000 и менее	-	-	-	-
До 2000	1-2	1-3	2	-
До 3000	1-3	2-4	3	1
До 4000	2-4	3-5	4	2
До 5000*	3-5	4-6	5	3

* Прибавьте 1 к минимально и максимально допустимому количеству доступных подразделений за каждый последующие 1000 очков.

Пример: вы ДОЛЖНЫ включить в ваш Союзный Контингент в армии на 2000 очков 1 основное подразделение, и МОЖЕТЕ включать всего до 3 основных подразделений, и до 2 специальных. Так же вы ДОЛЖНЫ иметь 1 персонажа, и МОЖЕТЕ иметь до 2.

За каждый 1000 очков более 3000 один персонаж может быть Лордом. То есть в армии на 5000 вы можете иметь до 5 персонажей, 2 из которых могут быть Лордами.



Воинский Лист Союзного Контингента Кислева

Герои

Ваш Союзный Контингент должен включать как минимум одного Боярина, который будет Командиром Контингента.

Количества персонажей, которое вы можете иметь в вашем Союзном Контингенте, указано в таблице выше.

Знаменосец Контингента

Один персонаж из Союзного Контингента, который не является Командиром Контингента, может быть Знаменосцем Контингента за +25 очков.

Боярин, который является Знаменосцем Контингента, не может получать дополнительное оружие и не может иметь щит.

Знаменосец Контингента может иметь магическое знамя из числа Распространенных стоимостью до 50 очков, но если он имеет магическое знамя, он сам не может иметь более никаких магических предметов.

Боярин

90 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боярин	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	1	1	5

Вооружение. Ручное оружие.

Дополнения.

- Может иметь двуручное оружие за +4 очка, дополнительное ручное оружие за +4 очков и кавалерийское копье (если на лошади) за +4 очка.
- Может так же иметь лук за +6 очков, пистолет за +7 очков либо мушкет за +10 очков.
- Может иметь либо легкий доспех за +2 очка либо тяжелый за +4 очка. Может так же иметь щит за +2 очка.
- Может ехать в бой на боевой лошади за +10 очков, которая может иметь бардинг за +4 очка.
- Может выбрать магических предметов из числа Распространенных на общую сумму до 50 очков.

Специальные правила. Упорный.

Основные подразделения

Крылатые Уланы

24 очка за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Улан	4	4	3	3	3	1	3	1	8
Ротмистер	4	4	3	3	3	1	3	2	8
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	1	1	5

Размер подразделения. 5+

Вооружение. Ручное оружие, кавалерийское копье, тяжелый доспех, щит

Скакун. Боевая лошадь

Дополнения.

- Один Улан может быть музыкантом за +8 очков
- Один Улан может быть знаменосцем за +16 очков
- Один Улан может быть Ротмистром за +16 очков

Специальные правила. Сокрушительное нападение.

Унгольские конные лучники

17 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Конный лучник	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Чемпион	4	3	4	3	3	1	3	2	7
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	1	1	5

Размер подразделения. 5+

Вооружение. Ручное оружие, лук

Скакун. Боевая лошадь

Дополнения.

- Один Унгол может быть музыкантом за +7 очков
- Один Унгол может быть знаменосцем за +14 очков
- Один Унгол может быть чемпионом за +14 очков

Специальные правила. Легкая Кавалерия

Кислевские Кассары

9 очков за модель

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

Размер подразделения. 10+

Вооружение. Ручное оружие, лук, двуручный топор

Дополнения.

- Один Коссар может быть музыкантом за +5 очков
- Один Коссар может быть знаменосцем за +10 очков
- Один Коссар может быть чемпионом за +10 очков

Специальные правила. Твердая рука, Меткий Глаз

Специальные подразделения

Специальные подразделения включают элитных воинов, специализированных созданий и магических существ, которые менее многочисленны чем солдаты основных подразделений.

Легион Грифона

26 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Улан	4	4	3	4	3	1	3	1	8
Ротмистер	4	4	3	4	3	1	3	2	8
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	1	1	5

Размер подразделения. 5+

Вооружение. Ручное оружие, кавалерийское копье, тяжелый доспех, щит

Скакун. Боевая лошадь

Дополнения.

- Один Улан может быть музыкантом за +8 очков
- Один Улан может быть знаменосцем за +16 очков
- Знаменосец может нести магическое знамя стоимостью до 50 очков
- Один Улан может быть Ротмистром за +16 очков
- Ротмистр может заменить свое кавалерийское копье на пистолет без дополнительной стоимости.

Специальные правила. Сокрушительное нападение, Наемники

Количество основных подразделений, которое вы можете использовать, указано в таблице выше.

Описание подразделения.

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

Профиль. Профиль описывает основные параметры подразделения, а также, если необходимо, тех моделей, которые в него входят, например, в подразделении Крылатых Уланов в дополнение к самим Уланам даются профили лошадей и чемпиона.

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

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

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

Специальные правила. Довольно не удобно заново описывать все спецправила для моделей, если они уже описаны ранее в книге. Поэтому дается просто список правил, применимых к этому подразделению.



Очистка Степей

Сценарий



Боярин Евгений аккуратно выглянул из-за валуна. Он скрывался среди валунов на вершине холма, и рассматривал силы врага, которые ему показал не так давно один из разведчиков Унголов. Внизу располагался лагерь мародеров и бронированных воинов, вместе с более крупными тварями, Троллями, как Евгений понял. Посреди лагеря он заметил высокий каменный монолит, который возвышался над ним на высоту пяти человеческих ростов. «Во имя бороды Урсун, что это такое?» пробормотал боярин. На секунду ветер, который метал по долине клоки снега, притих и Евгений увидел что из самой плоти камня растут щупальца, которые извиваются под ветром. Он скрылся за валунами, и затем медленно спустился вниз с холма.

«Ротмистр», обратился он к одному из своих офицеров, «Пошли кого-нибудь в Эренград. Этих тварей здесь больше, чем мы может перебить своими силами.»



Очистка степей

Обзор.

Небольшой конный отряд кислевитов патрулировал окрестности Эренграда и обнаружил лагерь мародеров Хаоса. Их присутствие не только угрожает безопасности поселений вокруг города, сама земля изменяется под их стопами. В ответ на их молитвы из земли вырос богомерзкий монолит. Разведчики послали в Эренград за подмогой. Кислевиты вместе с союзными силами идут для того, чтобы очистить степи от богомерзких агрессоров.

Армии

Стороны собирают армии на заранее согласованное, равное количество очков. Атакующей армией может быть: Империя, Бретония, Гномы, Псы Войны, Высшие или Лесные Эльфы вместе с Союзным Контингентом Кислева. Не менее 50% армии должно быть потрачено на Союзный Контингент Кислева.

Защищающаяся армия может быть любым типом Хаоса: Смертными, Демонами или Зверями.

Поле боя

Битва происходит в заснеженных степях недалеко от Эренграда. Поле боя по большей части лишено ландшафта, кроме небольших зарослей и пары хижин, которые отображают лагерь Хаоса.

Расположение

1. Игрок Хаоса первым располагает в своей зоне размещения Монолит.
2. Атакующий и Защищающийся игрок по очереди выставляют свои подразделения в своих зонах размещения, начиная с Атакующего игрока. Атакующий игрок таким образом может выставлять только подразделения основной армии, и только в зоне размещения основной армии, как показано на рисунке. Все правил для размещения применимы в полном объеме
3. Подразделения, со специальным правилом Разведчики, могут выставляться, используя свои правила, после того как обе армии разместятся.
4. После этого весь Союзный Контингент Кислева располагается в зоне размещения Союзного Контингента.

Кто ходит первым

Атакующий игрок ходит первым

Длительность Игры

Игра длится 6 раундов.

Специальные правила

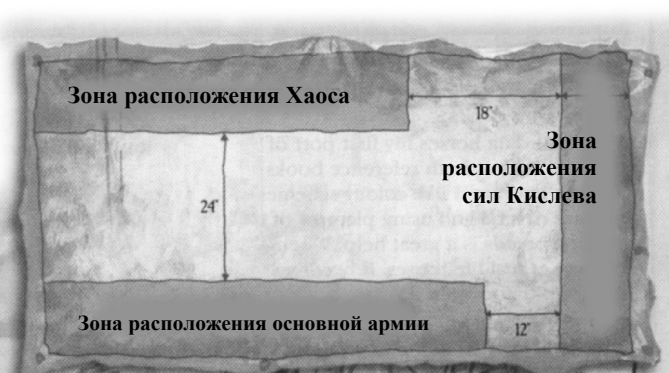
Правила Плохая Зимняя Погода и Монолит Хаоса действуют в этом сценарии. Эти правила описаны в книге General's Compendium (страницы 100 и 106). Они так же описаны на русском языке в книге Warhammer Chronicles часть VI. Следует также иметь в виду, что если основной армией являются Лесные Эльфы, то все правила для Недружественных Союзников применимы в полном объеме.

Условия победы

Победитель определяется по Победным Очкам, как описано в основной книге правил Warhammer. Очки не присуждаются за контроль четвертей. Если Монолит все еще находится на поле боя по концу битвы, то Игрок Хаоса получает 300 победных очков. Если Монолит будет уничтожен во время битвы, то Атакующий игрок получает 300 очков.

Использование Альтернативных сил

При некоторых модификациях вы можете использовать эти правила практически для любых армий. Просто возьмите в качестве атакующей армии войска из двух разных рас. Монолит может быть заменен на Идол Горка для орков, Пирамиду для Лizardменов и так далее. Вы также можете заменить Плохую Зимнюю Погоду на что либо другое, из раздела Враждебный ландшафт в книге General's Compendium. Например, если ваша битва происходит в пустынях Кхемри, вы можете заменить Плохую Зимнюю Погоду на Песчаный Шторм.



Борис Урсус, Красный царь

Царь Борис Бокра был яростным воином и фанатичным последователем Урсуна, медвежьего бога. В своей стране он был известен как Борис Урсус или Красный Царь, в честь океанов крови своих врагов, которые он пролил. Он взошел на трон Кислева в 968 году, 2492 году по Имперскому Календарю, после смерти своего отца, Владимира Бокры, погибшего в битве с гоблинами на востоке Кислева. В те времена его народ мало оправился от тех потерь, которые он понес во время Великой Войны с Хаосом в 2302 году. Борис яростно взялся за восстановление своей страны, и почти полностью опустошил казну, нанимая наемников для тренировки новой армии Кислева, строя дороги и восстанавливая селения.

Несмотря на то, что времена его правления были трудными и безрадостными, его запомнили как царя, которые почти полностью очистил земли Кислева от мерзких тварей, что расплодись после Великой Войны. Он так же восстановил культ Урсуна, Медвежьего бога, и этот культ со времени вытеснил культы Ульрика, Таала и других богов. Для этого он прошел ритуал посвящение в Жрецы Урсуна, который в древние времена проходили все жрецы этого бога. Он отправился в самые дикие леса Кислева, чтобы усмирить самого большого медведя. О нем ничего не было слышно девятнадцать дней и ночей. Поисковые партии долго его искали в лесах, и уже началась подготовка к коронации юной Катарины, его дочери, которой к тому времени было только 4 года, когда его, наконец, нашли. Его бесчувственное тело охранял медведь невиданных размеров, и он никого не пускал к царю. Вокруг них лежали тела двух десятков волков, и все вокруг было залито их кровью. Никто и ничто не могло убедить медведя в том, что искатели не желают вреда царю. Только тогда когда сам Борис пришел в себя, только тогда медведь, повинаясь его приказу, подпустил к нему искателей, и позволил перевязать его раны.



История о Борисе и его медведе стала легендой, хотя мало кто сомневается в ее подлинности. За четыре дня до того как его нашли искатели, он встретил медведя огромного размера. Его клыки и когти были как клинки мечей. Приняв это как знак Урсуна, Борис атаковал огромного зверя. Во время из битвы земля дрожала и стонала под ударами титанических лап священной твари. Борис противостоял медведю голыми руками, и отразил все его атаки, но не смог одолеть тварь. Их битва продолжалась целый день, когда на них напала стая волков, привлеченная шумом и запахом крови. Волки напали на медведя, но Борис пришел на помощь священному животному, круша черепа волков голыми руками

и отрывая им головы. Волки обратились на Бориса, и почти повалили его на землю, нанеся ему множество ран, но в этот момент гигантский медведь пришел на помощь своему противнику, вместе они сразились с общим врагом. Борис потерял сознание, но медведь продолжал защищать его до тех пор, пока не перебил всех до единого волков.

С тех пор всякий раз когда Борис отправлялся в бой, он шел в битву на спине своего медвежьего собрата Урсина (что в переводе и значит Собрат Медведь), который является символом его священной власти и благословения Урсуна, а также его могучим соратником на поле боя.

Царь Борис встретил свою смерть в 2517 году, ведя полк на север, за Линск в Троллиную Страну. При переправе через реку, войска царя встретили армию Хет Зара Фейдажа. Борис атаковал врага, но вскоре оказался окружен и отрезан от основной армии. Он сражался до последнего, подобно самому Медвежьему Богу, но даже он был не в силах противостоять столь огромной армии Хаоса. Урскин сумел прорваться через ряды мародеров, но к тому времени, когда он воссоединился со своей армией, для Царя Бориса было уже поздно. Но Царь продолжал сражаться до последнего, и с тех пор даже Мародеры Севера называли его не иначе как Красный или Кровавый Зар. Только когда битва была закончена и мародеры обращены в бегство, только тогда Борис сполз со спины Урсина и позволил себе умереть. Его верный скакун и товарищ выл от горя полную ночь, прежде чем уйти в ледяную тундру. Легенда гласит, что он до сих пор преследует и убивает убийц его господина.

Борис Урсун, Красный Царь

Ваш Союзный Контингент Кислева может включать Царя Бориса как Лорда. Он должен быть командиром вашего Союзного Контингента. Он не может получать дополнительного вооружения и оснащения и должен использоваться так, как описано ниже. Если ваша армия включает Царя Бориса, то вы не можете включать в нее Царицу Катарину.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Борис	4	5	4	5	4	3	3	4	10
Урскин	6	4	0	6	5	3	4	4	7

Стоимость: Борис – 285 очков, Урскин – 90 очков

Вооружение и оснащение. Борис несет Ледяной Клинок, одет в Доспех Урсуна и несет щит. Он едет в бой на медведе Урсине.

Специальные правила.

Медвежьи Братья. Если в вашей армии присутствует Царь Борис, то любое

подразделение Коссаров может быть сделано Медвежьими Братьями, за +30 очков за подразделение. Медвежьи Братья получают бонус в +1 к атакам в тот раунд, когда совершают нападение.

Доспех Урсуна. Этот доспех был выкован во время Весеннего Равноденствия. В металл были добавлены измельченные в пыль кости множества могучих медведей, и сам доспех после проковки был закален в лучшем меду. Доспех наполнился силою Медвежьего Бога и тот, кто его носит, чувствует эту силу в своих венах.

Доспех Урсуна считается как полный доспех (4+спас бросок за доспехи). В дополнение за каждое попадание, которое нанесли по Борису, в ближнем бою, он получает возможность нанести одну дополнительную атаку, после того как все его противник отобьют все свои атаки. Он может использовать эти свои атаки, если останется жив, после всех атак врага в этот раунд, и даже в том случае если он уже бил в этот раунд.

Ледяной Клинок. Борис несет в бой алебарду, клинок которой сделан из льда, вырезан из самого древнего ледника Норсии, который был заколдован Ледяными магами Кислева для того, чтобы он оставался замороженным вечно. Когда Борис наносит рану врагу, осколки льда остаются в его крови и замораживают ее.

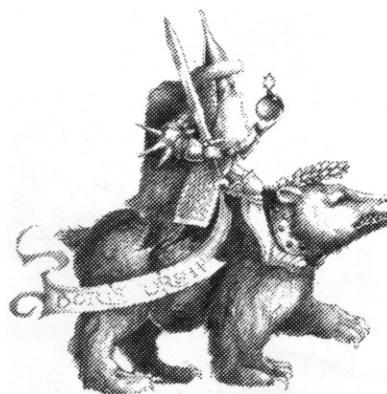
Царь Борис получает бонус в +2 к своей силе, если использует в ближнем бою этот клинок. В дополнение любая модель, которая получает рану от этого клинка, должна пройти тест на Стойкость. Если тест провален, то модель получает еще одну рану, без спас бросков любого вила, включая регенерацию и магические спас броски. Следует иметь в виду, что 6 на тесте на стойкость это всегда провал теста.

Урскин – Медведь

Зимняя шкура. Урскин имеет 5+ спас бросок за доспехи, за свою зимнюю шубу.

Медвежуть. Урскин вызывает страх, как описано в основной книге правил Warhammer 40000

Ярость Урсуна. Урскин всегда ОБЯЗАН преследовать убегающего противника, вне зависимости от желания седока.



Царица Катарина, Ледяная Королева Кислева

Земли Кислева управляются родом Царей и Цариц. Ныне Кислевым правит Царица Катарина, которая наследовал трон после смерти своего отца, Царя Бориса Бокры, известного так же как Красный Царь.

Царица Катарина правит землями Кислева из своего дворца в столице страны. Она взошла на престол после своего отца, Бориса Бокры, в 2517 году, после его смерти в битве. Борис вел армию на север к Линску, в Троллиную Страну. Она последняя в роду Царей Кислева, наследница Ханов народа Господарей. В давние времена Господари пришли в нынешние земли Кислева, и именно они ныне составляют основу народа Кислева.

Катарина является могучей волшебницей, и про нее говорят, что ее магическая сила проистекает от самой земли Кислева. Ледяная земля и мерзлая тундра дает ей силу повелевать морозом и льдом. По легенде она является воплощением самой первой Ханши Господарей, Миски, которая, так же как и она, в совершенстве владела ледяной магией. Когда она взошла на престол Дворец Бокры, родовой дворец Господарей, получил новое крыло, которое было полностью построено из льда. Такое чудо могут сотворить только самые могучие Ледяные маги. Катарина проводит большую часть официальных приемов в своем новом крыле, в покоях созданных из отвердевшего холода, и украшенных морозными узорами. Некоторые говорят, что она это делает просто потому, что ей нравится холод, а многие - потому что эти покои наглядно демонстрируют все ее мощь и силу.

Ее отец, Царь Борис, был известен тем, что вел армии своего королевства на самом острей битвы, сражаясь бок о бок со своими солдатами. Катарина предпочитает вести войну из задних рядов, используя свою магию. Только при самой острой необходимости Катарина присоединяется к своим полкам, едя в бой на белой, как снег лошади, бока которой блестят ото льда. На поле боя она страшна в гневе, и по полям Кислева рассеяно немало ледяных статуй тех, кто отважился противостоять ей на поле битвы. Говорят, что однажды она вступила в магический поединок с кабалой магов, известной как Избранные Тзинтча. Где-то далеко, в Троллиной стране, до сих пор можно найти замерзшие до каменного состояния тела девяти магов и их девяти двуглавых драконов. Унголы далекого севера боятся и уважают ее, они верят в то, что она является воплощением легендарных воинов магов из легенд Унголов.

В последнее время Катарина выходит на поле боя гораздо чаще, чем ей хотелось бы. Все чаще и чаще разбойничающие племена Курганов и Кайзаков приходят в земли Кислева, под знаменами своих Заров и Хетзаров. Сам масштаб этих налетов требует не только присутствия Катарини на поле боя, но и все возрастающей помощи со стороны Империи.

Орды северных мародеров во все большем количестве вторгаются в Кислев, убивая и разрушая все на своем пути. Силы Кислева и северных мародеров уже многократно сталкивались за ледяных полях тундры, и многие города прекратили свое существование: Ждевка, Чойка и многие другие. Многие полки

понесли большие потери и расселились по областям, но так же много пограничных бояр собирают свои армии для новых битв. Все больше и больше северян стремятся на юг, и эра кровопролития восходит над миром.

Царица Катарина может быть включена в вашу армию как командир Союзного Контингента Кислева. Катарина занимает один слот Лордов. Она должна использоваться только, так как описано ниже и не может получать дополнительного вооружения и оснащения. Она должна быть командиром Союзного Контингента. Если вы используете Царицу Катарину, вы не можете включать в свою армию Царя Бориса.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Катарина	4	4	3	3	3	3	3	1	10
Боевая Лошадь	8	3	0	3	3	1	1	1	5

Стоимость. 495 очков

Вооружение и магические предметы. Катарина использует в бою древний клинок Ханов Господарей, Феарфрост, Ледяной Ужас, и одета в Ледяной Плащ.

Специальные правила.

Снежная Королева магии. Катарина является магом 4 уровня и использует магию Льда, которая описана дальше.

Боже, Храни Королеву. Подданные Кислева абсолютно верны своей королеве и с радостью отдадут жизнь за нее. Подразделение, к которому присоединяется Катарина, становится Упорным, как описано в основной книге правила Warhammer. В дополнение все подразделения в 12 дюймах от Катарини могут перебрасывать проваленные тесты на психологию.

Защитники Королевы Ханши. Если в вашей армии присутствует Катарина, то ограничение на 0-1 Легион Грифона в вашей армии Кислева снимается.

Феарфрост. Этот ледяной клинок был создан первой Ханшей Господарей, легендарной Миской. Он передается из поколения в поколения от Царицы к Царице, ибо только женщина из рода Миски может поднять этот клинок. Любой другой человек, который за него возьмется, будет заморожен в течение одного удара сердца, и останется куском льда навсегда. Этот клинок представляет собой воплощенную силу Ледяной магии и простая царапина от него может убить самого сильного врага.

Клинок позволяет Катарине использовать специальное правило Смертельный Удар и от ран, нанесенных этим клинком не применимы спас броски за доспехи.

Ледяной Плащ. Облако ледяных кристаллов окружает Катарину, защищая ее от вреда.

Катарина имеет магический спас бросок на 4+. В дополнение все атаки по ней в ближнем бою имеют пенальти в -1 на попадание и на ранение.

Школа Льда

Магия Льда это магия могучих ледяных магов Кислева, которые могут превратить Ветры магии в поток холодного как смерть воздуха одним жестом.

Маг кидает D6 столько раз, сколько заклинаний он может иметь. Выпавшее число и есть номер доступного заклинания в списке выбранной школы. Например, если магу на кубике выпало 4, то вам выпало четвертое заклинание в списке школы. Кубики кидаются последовательно, не все вместе. После каждого броска игрок имеет право заменить выпавшее заклинание на первое в списке, если его у него еще нет. Это можно сделать сразу после броска и перед тем как будет кинут следующий кубик. Если выпадет заклинание, уже известное магу, то он должен перекинуть кубик.

D6	Заклинание	Сложность
1	Ледопад	6+
2	Замораживающий взрыв	8+
3	Форма Ледяного Демона	8+
4	Призывания ледяного Шторма	9+
5	Поцелуй Зимы	10+
6	Ледяной барьер	12+

Ледопад – 6+

Маг поднимает свои руки и обрушивает на врага поток острых как бритва и прочных как алмаз сосулек. Ледопад это магическая стрела с дальностью 24 дюйма, которая наносит 2D6 попаданий с силой 3.

Замораживающий взрыв – 8+

Это заклинание может быть использовано на любой водный элемент ландшафта, такой как река, озеро или болото. Это элемент ландшафта замораживается и до конца битвы считается как открытая местность. Все модели, которые в момент сотворения заклинания находились в пределах этого элемента ландшафта, получают одно автоматическое попадание с силой 2, без спас бросков за доспехи.

Это заклинание так же может быть сотворено против одного вражеского подразделения в пределах линии видимости. Это подразделение в свою следующую фазу движения двигается как по Трудному ландшафту.

Форма ледяного Демона – 8+

Остается в игре

Маг обращается в существо из кислевитских легенд, огромного ледяного демона с огромными клыками и когтями, которые летает по полю боя на крыльях ледяного ветра. Маг считается имеющим 4 атаки, силу 5 и может использовать специальное правило Полета, до тех пор, пока заклинание действует. До тех пор, пока заклинание действует эффект всех магических предметов, вооружения и скакунов, которых имеет маг, игнорируются, так как они преобразуются вместе с магом. Заклинания *остается в игре*, как описано в основной книге правила Warhammer.

Призывание ледяного шторма – 9+

Маг произносит слово силы, и поле боя охватывает ледяной шторм. Маг указывает точку на поле боя. Киньте артиллерийский кубик, и умножьте выпавшее число на 2. Ледяной шторм распространяется в радиусе равном полученному числу в дюймах от указанной точки. Если выпадает Осежка, то заклинание распространяется на все поле боя. Все подразделения, модели которых попадают в радиус действия заклинания, должны пройти тест на лидерство с пенальти –2, если хотят стрелять из любого оружия. Если тест провален, то подразделение вообще не может стрелять в этот раунд. Заклинания действует один полный раунд, и не может быть разрушено в фазу магии противника.

Поцелуй зимы – 10

Маг выдыхает поток ледяного холода, который промораживает врага до костей. Положите каплевидный

шаблон узким концом в базовый контакт с моделью мага. Все модели которые полностью накрыты шаблоном получает попадание от заклинания автоматически. Все модели, которые частично закрыты шаблоном, получают попадание от заклинания на 4. заклинания наносит попадание с силой 5, без спас бросков за доспехи.

Это заклинание нельзя использовать против моделей в ближнем бою.

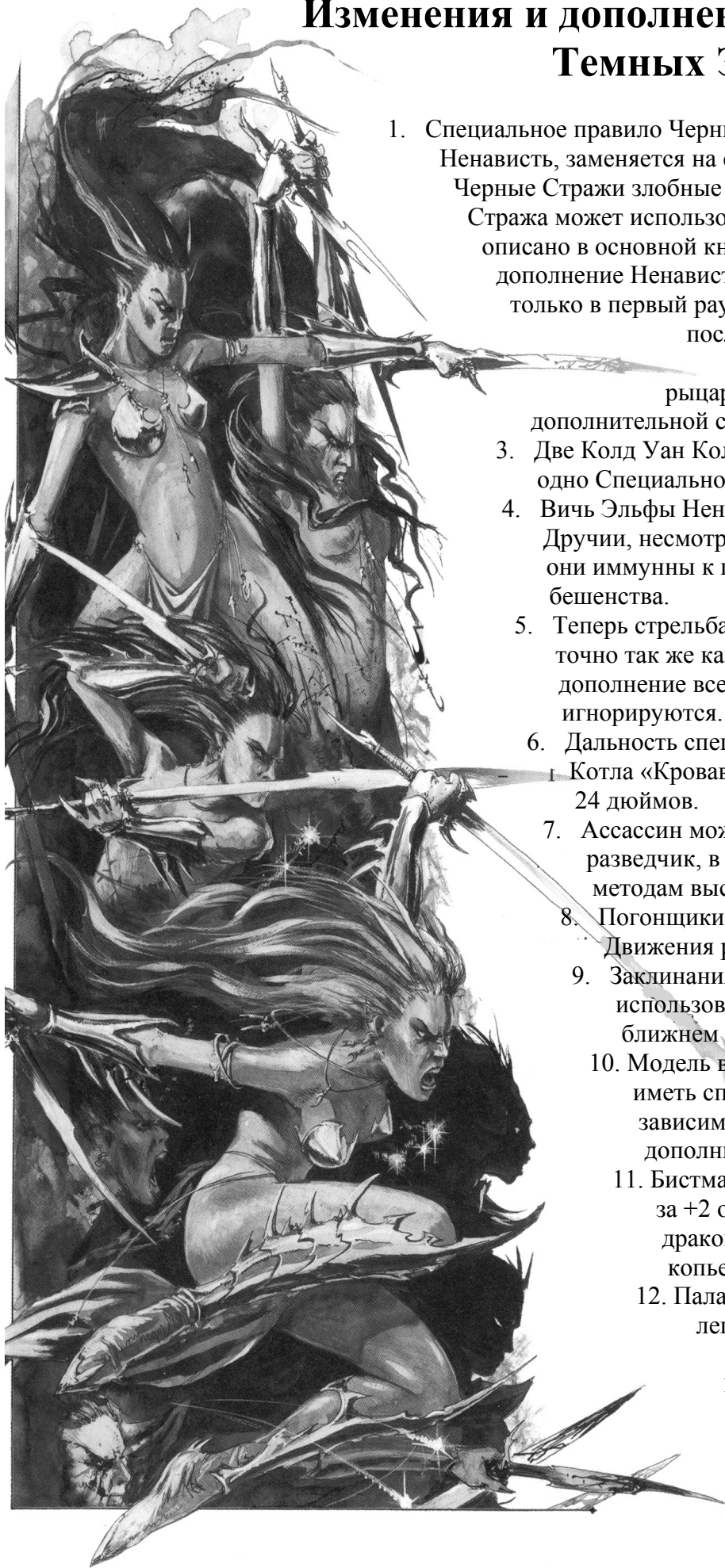
Ледяной Барьер - 10+

Маг простирает свои руки в стороны, и сам воздух замерзает от его силы. Положите полоску бумаги длиной 5 дюймов и шириной в 1, для отображения Барьера. Барьер должен целиком находиться в 24 дюймах от мага и в пределах его линии видимости. Барьер считается как элемент непроходимого ландшафта и блокирует линию видимости. Барьер можно обстреливать или атаковать в ближнем бою как Непокосимую модель врага. Все атаки в ближнем бою по барьеру попадают автоматически, и барьер уничтожается, если получает попадание с силой 5 и выше, либо попадание от Огненной атаки. Все остальные атаки не имеют эффекта. Подразделение, которое уничтожило барьер в ближнем бою не может делать оверран.

Ледяной Барьер *остается в игре*, как описано в основной книге правила Warhammer.



Изменения и дополнения к Книге Армий Темных Эльфов



1. Специальное правило Черных Стражей (black guards) Ненависть, заменяется на следующее: «Вечная Ненависть. Черные Стражи злобные убийцы, все как один. Черная Стража может использовать правило Ненависти, как описано в основной книге правил Warhammer. В дополнение Ненависть Черных Стражей действует не только в первый раунд ближнего боя, но и во все последующие».
2. Лидерство Хладнокровных рыцарей теперь равно 9, без дополнительной стоимости.
3. Две Колд Уан Колесницы могут быть взяты как одно Специальное подразделение.
4. Вичь Эльфы Ненавидят Высших эльфов, как и все Дручии, несмотря на то что во всем остальном они иммунны к психологии, из-за своего бешенства.
5. Теперь стрельба по Котлу Крови распределяется точно так же как и по Боевым Машинам. В дополнение все попадания по самому Котлу игнорируются.
6. Дальность специального правила Кровавого Котла «Кровавая Ярость» увеличивается с 18 до 24 дюймов.
7. Ассасин может выставляться на поле боя как разведчик, в дополнение ко всем остальным методам выставления на поле боя.
8. Погонщики Боевой Гидры теперь имеют Движения равное 6, как и сама Гидра.
9. Заклинания Слово Боли МОЖЕТ быть использовано против подразделений в ближнем бою.
10. Модель в Кровавом Доспехе не может иметь спас бросок лучше, чем на 1+, вне зависимости от того какие дополнительные доспехи она еще имеет.
11. Бистмастер может иметь Легкий доспех за +2 очка, плащ из шкуры морского дракона за +6 очков, и кавалерийское копьё за +4 очка.
12. Палачи имеют тяжелый доспех вместо легкого, без дополнительной стоимости.
13. Воин Темных Эльфов по базе стоит 7 очков, а не 8.

Демонетты на скакунах Слаанеша



Демонетты Слаанеша часто едут в бой на скакунах своего бога, которые быстрее любой смертной лошади. Как и все творения Слаанеша, эти скакуны гипнотически красивы и элегантны.

Кавалерия демонетт — это охотники Темного Принца. Он использует их для захвата новых душ. Отряды конных демонетт часто следуют за армиями врагов Принца многие дни, нападая на отставших или на отдельные патрули. Они отличаются садизмом и наслаждаются мучениями своей жертвы, чтобы ее агония продлилась дольше, и порадовала Слаанеша. Сами Скакуны Слаанеша сражаются с яростью, которая резко контрастирует с их прекрасным внешним видом.

Ваша армия Хаоса может включать Демоническую Кавалерию Слаанеша. Если ваш генерал является Смертным или Зверем Хаоса, то Демоническая Кавалерия Слаанеша в его армии считается Специальным подразделением. Если ваш генерал Демон, то Демоническая Кавалерия Слаанеша в его армии считается Основным подразделением. Демоническая Кавалерия Слаанеша считается имеющей Знак Слаанеша в отношении выбора армии.

Конные Демонетты

30 очков за модель

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Демонетта	5	4	0	4	3	1	5	2	8
Скакун Слаанеша	10	3	0	3	3	1	5	1	8

Размер. 5+

Специальные правила.

Аура Слаанеша: Демонетты окружены почти ощутимой аурой искушения и покорности, одурманивающей врагов. Любой отряд противника, касающийся базами с одной и более моделей с Аурой Слаанеша, понижает свое Лидерство на -1, до минимума в 2.

Демонические. Демоническая Кавалерия Слаанеша подчиняется всем правилам для Демонов, которые описаны в Книге Орды Хаоса.

Атака языком. Скакуны Слаанеша имеют длинные шипастые языки, которыми они могут наносить мгновенные удары, пробивая доспехи и впрыскивая в кровь жертвы яд, которые погружает в пучину экстатической смерти. Атаки Скакунов Слаанеша считаются ядовитыми.

Быстрые Скакуны. Демоническая Кавалерия Слаанеша может использовать правила Легкой Кавалерии, как описано в основной книге правил Warhammer. В дополнение Скакуны Слаанеша Всегда Бьют Первыми, даже против противника, который нападет на них.



Имперский Крестовый Поход



Когда все Рыцарские Ордена Империи призываются к оружию под предводительством своих Гроссмейстеров, формируется Армия Крестового Похода. С небольшими исключениями эта армия формируется целиком из Рыцарей и из гвардейцев, с небольшими отрядами, которые посылаются на помощь от Графов Выборщиков Империи.

Самым известным крестовым походом в истории Империи был совместный с Бретонией поход против Султана Джафара, который в 1448 году вторгся в Эсталию. После того как Эсталия была освобождена, Крестовый поход продолжился в Арабию.

Современные крестовые походы весьма редки, но не неизвестны. Крестовый поход созывается когда орды бистменов выплескиваются из темных лесов, орки спускаются зеленым приливом с гор, когда Хаос поднимает свою уродливую голову на Севере, и когда Нежити пробуждаются от своего вечного сна.

Ниже дан воинский лист для Армии Крестового Похода Империи. Эта армия отображает силы, собранные одним орденом Рыцарей Империи, во главе с самим Гроссмейстером ордена. Небольшие подразделения не рыцарских сил включаются в эту армию, в основном это присланные дружественным Графом Выборщиком отряды.

Следует иметь в виду что для того чтобы воспользоваться этим листом вы должны иметь Книгу Армий Империи.

Организация армии. Армия Крестового Похода подчиняется всем правилам для организации армии, как описано в основной книге правил Warhammer. Персонажи могут иметь магические предметы из числа Распространенных или Имперских. Подразделения могут иметь знамена числа Распространенных или Имперских.

Лорды

Гроссмейстер Рыцарского Ордена (Templar grand master) – как в книге армий Империи

Колдун Лорд - как в книге армий Империи

Герои

Рыцарь капитан – 78 очков.

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

Вооружение. Ручное оружие, кавалерийское копье, полный доспех и щит

Скакун. Капитан всегда едет в бой на Боевом Коне с бардингом.

Дополнения.

- Может выбрать магические предметы из списков Обычных и Имперских магических предметов общей максимальной стоимостью 50 очков. Если Капитан покупает магическое оружие, то оно заменяет его ручное оружие и кавалерийское копье, если он покупает магические доспехи, то они заменяют его полный доспех или щит. Очки за замененные предметы не возвращаются.
- Рыцарь капитан может нести Знамя Ордена за 25 очков, и при этом он считается как Знаменосец Армии. Несущий Боевое Знамя может нести любое магическое знамя (без ограничения стоимости), но если он несет магическое знамя, он не может нести другие магические предметы.

Воин священник - как в книге армий Империи

Боевой Маг - как в книге армий Империи

Основные подразделения

Рыцари Ордена - как в книге армий Империи (помните о том, что одно подразделение рыцарей может быть сделано Рыцарями Внутреннего Круга). Могут иметь рыцарскую способность. Следует иметь в виду что все отряды рыцарей в вашей арии, кроме Рыцарей Союзного Ордена, должны иметь одинаковую способность.

Алебардчики - как в книге армий Империи

Копейщики - как в книге армий Империи

0-1 Мечники - как в книге армий Империи

0-1 Лучники - как в книге армий Империи

Специальные подразделения

Арбалетчики - как в книге армий Империи

Свободные Роты (free companies) - как в книге армий Империи

Редкие подразделения

Рыцари союзного ордена – Как Рыцари Ордена, но не могут быть сделаны Рыцарями Внутреннего Круга. Могут иметь Орденскую способность, отличную от способности всех остальных отрядов рыцарей в армии.

0-1 Флагеланты - как в книге армий Империи

Рыцарские ордена Империи

В Империи существует множество рыцарских орденов. Каждый такой орден это братство и культ, которые состоят из самых элитных воинов Империи. Империя испытывает сильную нужду в рыцарях, которые на поле боя играют не меньшую роль чем большие массы пехоты и боевые машины.

Специальные способности Орденков могут быть взяты как дополнение к подразделениям рыцарей. Все рыцари в вашей армии должны иметь единую способность. Исключением являются Рыцари Союзного Ордена, которые могут иметь способность отличную от основной.

Стоимость способности прибавляется к базовой стоимости рыцаря. Способность, которая дается рыцарям Внутреннего Ордена стоит на 5 очков дороже, чем способность которая дается рядовым членам ордена.

Рыцари сияющего солнца.

Замок Ордена Сияющего Солнца расположен на юге Миденхейма.

Это небольшой, но весьма уважаемый орден с долгой и славной историей. Он были первым из рыцарских орденов, которые присоединились к армии Магнуса Правоверного. Они очень гордятся своим оружием и мастерством, с которым они этим оружием владеют. Свои доспехи и щиты они полируют и на поле боя они являют собой блестящее во всех отношениях зрелище.

Рыцари ордена используют свои щиты для того, чтобы отраженным солнечным светом ослеплять своего врага при нападении. Рыцари Сияющего Солнца носят золоченые доспехи.
Специальная способность - Слепящий свет: +3 очка за модель, +8 для Рыцарей Внутреннего Круга.

Перед тем как совершать нападение киньте D6. На 1 солнце закрыто тучами и способность не может быть использована. На 2+ способность может быть использована при этом нападении. Подразделение, которое делает реакцию «Стоять и Стрелять» против Рыцарей Сияющего Солнца получают дополнительное пенальти в -1 на попадание при стрельбе по рыцарям.



Рейксгвардия.

Рейксгвардия выполняет роль телохранителей Императора. Их орден был основан во времена императора Вильгельма, первого из императоров в линии Принцев Альдорфа. Рейксгвардейцы являются преданными служителями Сигмара и каждый из них приносит клятву отдать свою жизнь за Императора, который по их верованиям является воплощением Сигмара на земле. Гроссмейстер ордена Рейксгвардии является Главнокомандующим всеми вооруженными силами Империи и стоит лишь на одну ступень ниже самого Императора. Цветами Рейксгвардии являются белый и красный.

Специальная способность - Упорные: +5 очков за модель, +10 для Рыцарей Внутреннего Круга.

Рыцари Рейксгвардии являются Упорными, как описано в основной книге правил Warhammer.

Рыцари Пантеры.

Рыцари Пантеры прославились во время самого известного из крестовых походов Империи, Крестового Похода против султана Джафара из Арабии. Их этого похода многие привезли с собой шкуры диких животных, пантер, которые позднее стали символом



Ордена. Кони, на которых едут в бой Рыцари Пантеры ведут свое происхождение от арабских скакунов, которых в числе трофеев привезли с собой рыцари. Рыцари пантеры раскрашивают свои доспехи в темно синий цвет с серебром.
Специальная способность – Арабские Скакуны: +8 очков за модель, +13 для Рыцарей Внутреннего Круга.
При нападении Рыцари пантеры могут прибавить к дальности своего нападения D6 дюймов. Это не может комбинироваться с эффектом Стального Знамени.

Черные Рыцари Морра.

Одетые в черные доспехи со шлемами, подобными черепам, Черные Рыцари Морра являются темными стражами империи. Матери пугают их именем своих детей. К ним относятся со смесью страха и восхищения, ибо никто не может сказать о Рыцарях Морра, что они плохие воины. Рыцари Морра отличаются своими угольно-черными доспехами.

Специальная способность – Бесстрашие: +6 очков за модель, +11 для Рыцарей Внутреннего Круга.
Черные Рыцари Морра полностью иммунны к действию Страх и Ужас.



Рыцари Двухвостой Кометы.

Рыцари Двухвостой Кометы ведут свое происхождения от религиозной секты, расположенной где-то в Срединных Горах. Они верят в то что Сигмар теперь наблюдает за миром с двухвостой кометы, которая в свое время предсказала его появление и выбирает самых лучших воинов, определяя для них место в рядах своего небесного войска. Рыцари двухвостой кометы одеваются в красный, синий и оранжевый цвета.

Специальная способность – Фанатичная Вера: +10 очков за модель, +15 для Рыцарей Внутреннего Круга.

Рыцари Двухвостой Кометы получают бонус в +1 к своим Атакам в тот раунд когда они совершают нападение.

Дети Маннана.

Дети Маннана являются храмовыми рыцарями бога Маннана, бога моря и океана. Это большой орден, который включает множество рыцарей. Наиболее распространен он на севере, где молитвы Маннану возносятся для того чтобы усмирить бурное Море Когтей. Цветами Сынов Маннана являются цвет морской волны и белый.

Специальная способность – Благословение Морского Бога: +12 очков за модель, +17 для Рыцарей Внутреннего Круга.

Рыцари ордена Сынов Маннана могут перебрасывать броски на попадание в первый раунд боя.



Рыцари Грифона.

Рыцари Грифона являются самыми хорошо тренированными и самым милитаризованным орденом в Империи. Их каждодневные тренировки превращают их на поле боя в идеальную боевую машину.

Специальная способность – Великолепная Тренировка: +10 очков за модель, +15 для Рыцарей Внутреннего Круга.

Рыцари Грифона могут совершить Реформирование в начале своего хода. Если они это делают, то в этот ход они могут двигаться и нападать с половинной скоростью(то есть двигаются на 4 дюйма, и нападают на 8) , и не могут маршировать.

Армии Лесных Эльфов



Эта армия опубликована в этой книге к том виде в каком она была напечатана в Warhammer Chronicles 2004 года. Следует иметь в виду, что он может отличаться от того, как он был опубликован в Белом Гноме.

Специальные правила армии Лесных Эльфов.

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

Магические Предметы лесных Эльфов.

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

Магическое оружие.

Меч Духа -75 очков.

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

Охотничье копьё – 55 очков.

Заменяет длинный лук персонажа. В ближнем бою считается как магическое оружие без особых дополнительных свойств. Также может



быть брошено как джавелин, на дальность до 18 дюймов. При попадании считается как Стреломет с силой 6, смотрите правила для Стрелометов в основной книге правил Warhammer. После броска копьё сворачивается в руку владельца. Следует иметь в виду, что вы можете использовать реакцию на нападение «стоять и стрелять», используя это копьё.

Клинок Ярости – 50 очков.

Носитель получает +2 Атаки, если сражается этим мечом.

Лук Лорена – 40 очков.

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

Магические Доспехи

Щит Птолоса – 15 очков.

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

Талисманы.

Поручи Молнии – 30 очков.

5+ Магический Спас бросок.

Янтарный Амулет – 25 очков.

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

Заколдованные предметы.

Желудь Веков – 55 очков.

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

Град Стрел Рока – 30 очков.

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

Лечебное зелье – 50 очков

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

Плащ туманов – 25 очков.

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

Магическая Аркана.

Агатова Магическая Палочка – 50 очков.

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

Зелье Знания – 25 очков.

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

Магические знамена.

Знамя Леса – 80 очков

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

Знамя Рыси – 30 очков.

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

Знамя медведя – 20 очков.

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



Ариэль, волшебная королева Лорена.



Выбор вашей армии

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

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

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

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

Лорды.

Повелитель леса – 135 очков за модель.

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

Вооружение: ручное оружие и длинный лук.

Дополнения:

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

Архимаг – 200 очков за модель

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

Вооружение: ручное оружие и длинный лук.

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

Дополнения:

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

Специальные правила: Песнь Леса.

Герои

Хранитель леса – 70 очков за модель

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

Вооружение: ручное оружие и длинный лук.

Дополнения:

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

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

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

Вооружение: два ручных оружия.

Дополнения:

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

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

Маг - 70 очков за модель.

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

Вооружение: ручное оружие и длинный лук.

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

Дополнения:

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

Специальные правила: Песнь Леса.

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

Гигантский орел: может летать.

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

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

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

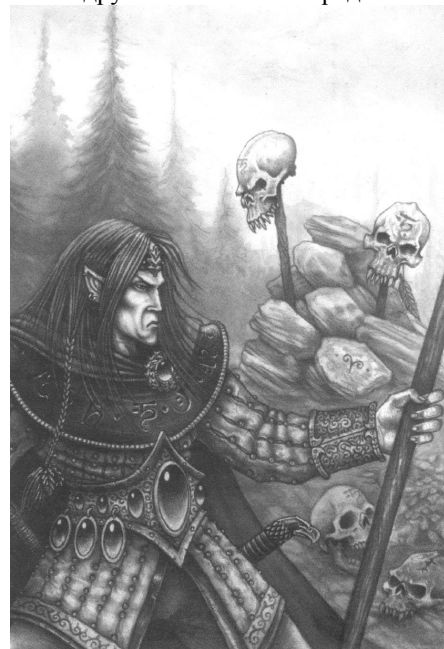
Знаменосец Армии.

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

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

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

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



Выбор подразделений.

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

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

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

Также в Воинском листе указаны дополнительные ограничения по количеству.

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

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

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

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

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

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

Основные подразделения

Лучники – 13 очков за модель

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

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: ручное оружие, длинный лук.

Дополнения:

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

Лесные Всадники – 21 очко за модель

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

Размер подразделения: 5+

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

Дополнения:

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

Специальные правила: Легкая кавалерия.

Стражи Леса – 8 очков за модель.

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

Размер подразделения: 10+

Вооружение и доспехи: ручное оружие и копье.

Дополнения:

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

Специальные подразделения

Разведчики – 15 очков за модель.

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

Размер подразделения: 5-15

Вооружение и доспехи: ручное оружие, длинный лук.

Дополнения:

- Один Разведчик может быть Следопытом за +7 очков.

Специальные правила: Сकिрмишеры, Разведчики.

Гигантские Орлы – 50 очков за модель.

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

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

Размер подразделения: 1

Вооружение и доспехи: Нет

Специальные правила: Полет.

Танцоры Битвы – 15 очков за модель

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

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: два ручных оружия.

Дополнения:

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

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

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

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

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

Наездники на Боевых Соколах - 20 очков за модель.

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

Размер подразделения: 3-12

Вооружение и доспехи: ручное оружие и легкий доспех

Дополнения:

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

Специальные правила: Подразделение летунов.

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

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





Дриады – 20 очков за модель.

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

Размер подразделения: 5+

Вооружение и доспехи: нет

Дополнения:

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

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

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

Редкие подразделения

Следящие за Тропами – 20 очков за модель.

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

Размер подразделения: 5-10

Вооружение и доспехи: Ручное оружие и длинный лук

Дополнения:

- Один Следящий может быть Рейнджером за +8 очков.

Специальные правила: Скиммишеры, Разведчики.

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

Следящие видят на 4 дюйма из леса или в лес.

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

Тримен – 250 очков за модель.

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

Размер подразделения: 1 модель

Вооружение и доспехи: нет

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

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

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

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

