

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

GENERAL'S HANDBOOK



GAMING IN THE AGE OF SIGMAR

НЕОФИЦИАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Из водоворота, разорвавшего вселенную, родились восемь миров. Бесформенная материя божественным взрывом обратилась в жизнь. Чужие новые миры появились на небосводе, каждый заполнен духами, богами и людьми. Благороднейшим из богов был Сигмар. В течение многих лет до летоисчисления он озарял миры, озарял светом и величием, так он обозначал своё правление. Его силой была мощь грома. Его мудрость не знала границ. Смертный и бессмертный одинаково преклонили колени перед его величественным тронem. Великие империи возникали и в течение некоторого времени предательски опустошались. Сигмар провозгласил землю и небо своими собственными, где главенствовал на протяжении славной легендарной эры.

Но жестокость оказалась живучей. Как и предполагалось, великий союз богов и людей разорвался на части. Миф и легенда погрязли в Хаосе. Тьма затопила миры. Пытки, рабство и страх заменили былую славу. Сигмар повернулся спиной к царствам смертных, чувствуя отвращение к их судьбе. Вместо них он остановил свой взор на останках мира, потерянного им давным-давно, размышляя над его обугленным ядром, без конца разыскивая проблески надежды. Позже, в темноте жара его ярости он мельком увидел нечто потрясающее. Изображение оружия, рождённое в небесах. Достаточно мощный светоч, чтобы пронзить нескончаемую ночь. Армия, высеченная из всего, что он потерял. Сигмар приставил мастера к работе, и на протяжении долгих веков они трудились, стремясь обуздать энергию звёзд. Когда грандиозная работа Сигмара близилась к завершению, он вернулся в миры и увидел, что господство Хаоса почти полностью завершено. Час возмездия настал. Наконец, блеснув ослепительной молнией, он шагнул вперёд, чтобы высвободить своё творение.

Эра Сигмара началась.





СОДЕРЖАНИЕ

МНОГОЛИКАЯ ВОЙНА...2	Дерево кампаний...88
Использование планов сражений...4	Противостояние желаний...89
Использование правил Времени Войны...5	План сражения: Покрытые Патиной Равнины...90
Ландшафт и игровые столы...6	План сражения: Засада у Ржавых Ступеней...91
	План сражения: Реванш у Чернокровной Пустоши...92
ОТКРЫТЫЕ ИГРЫ...8	План сражения: Земля мёртвых...93
Введение в открытую игру...10	План сражения: В мир Огня...94
Многопользовательские игры...12	План сражения: Возвращение в Покрытые Патиной Равнины...95
Многопользовательские правила...14	Матричные кампании...96
План сражения: Король холма...16	Покрытые Патиной Равнины...97
План сражения: Туман войны...17	
План сражения: Кровавое поле...18	СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ...98
План сражения: Артефакт абсолютной власти...19	Введение в соревновательную игру...100
План сражения: Право силы...20	Пошаговые кампании...102
План сражения: Башня визгливой смерти...21	Правила «Лестница командования»...103
	Турнирные игры...104
СЮЖЕТНЫЕ ИГРЫ...22	Генеральные сражения...106
Введение в сюжетную игру...24	План сражения: Захватить и удержать...110
План сражения: Неистовая ярость...26	План сражения: Кровь и слава...111
План сражения: Продержаться или умереть...28	План сражения: Обострение...112
План сражения: Война штормов...30	План сражения: Пограничная война...113
План сражения: Поглощаемый...32	План сражения: Три места силы...114
Тематические армии...34	План сражения: Подарки с небес...115
Воссоздание сражений прошлого...36	Отчёт о сражении: «Подарки с небес»...116
Расчистка пути...38	Профили генерального сражения...128
План сражения: Над пропастью...42	Профили генерального сражения Хаоса...129
Смерть Нагаша...46	Профили генерального сражения Смерти...135
План сражения: Судьба Шайша...50	Профили генерального сражения Разрушения...137
Кампании...62	Профили генерального сражения Порядка...140
Кампании «Путь к славе»...64	Профили генерального сражения сборников...146
Ростер банды «Путь к славе»...67	Ростер армии генерального сражения...153
Таблицы банды Хаоса...68	
Таблицы банды Грозорождённых вечных...72	ВЕЛИКИЕ СОЮЗЫ МИРОВ...155
Таблицы банды огненных убийц...74	Способности преданности...156
Таблицы банды Скейвенов...76	Способности преданности: Порядок...158
Таблицы банды железных челюстей...78	Способности преданности: Хаос...160
Таблицы банды Сильванет...80	Способности преданности: Разрушение...162
Таблицы банды Смерти...82	Способности преданности: Смерть...164
План сражения: Монолит...84	
План сражения: Логово зверя...85	СЛОВАРЬ...166
Кампании с картами...86	
Право завоевания...87	

PRODUCED BY GAMES WORKSHOP IN NOTTINGHAM

General's Handbook © Copyright Games Workshop Limited 2016. General's Handbook, GW, Games Workshop, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Stormcast Eternals, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.
ISBN: 978-1-78572-506-7

Certain Citadel products may be dangerous if used incorrectly and Games Workshop does not recommend them for use by children under the age of 16 without adult supervision. Whatever your age, be careful when using glues, bladed equipment and sprays and make sure that you read and follow the instructions on the packaging.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

games-workshop.com





МНОГОЛИКАЯ ВОЙНА

Добро пожаловать в «Настольную книгу генерала» – руководство для проведения сражений в мирах смертных. Эта книга является ключом к сокровищнице различных способов игры в *Вархаммер: Эра Сигмара*. Составленное с вдохновением, переполненное битвами, это дополнение к вашей библиотеке является руководством для игр и славы.

Эта книга расширяет листы правил Вархаммер: Эра Сигмара для поддержки широкого спектра игровых стилей, которые подходят всем хоббистам, от непостоянных коллекционеров, которые иногда играют со своими друзьями, до воинов-ветеранов, которые годами совершенствуют свои войска на серьезных турнирах.

Каждый любит хобби Games Workshop по-своему. Некоторые хоббиисты – заядлые художники, которые коллекционируют потрясающие модели, другие проводят время за чтением предысторий и изучением имеющихся сведений. Однако для некоторых использование своих коллекций

в играх против единомышленников и оппонентов за столом является сущностью их хобби. Если вы относитесь к последней категории, эта книга для вас, т.к. она акцентирует внимание на том аспекте хобби, где миниатюры встречаются на поле боя.

Важно отметить, что все правила, представленные в этой книге, являются дополнительными; они могут либо использоваться, либо нет, в любом сочетании, которое вам и вашим соперникам по столу покажется занимательным. Для этой цели «Настольная книга генерала» была разработана в виде игрового набора инструментов, обеспечивающего

множество вариантов кидания кубиков и игры вашей коллекцией миниатюр Цитадель на столе. Например, появились новые способности преданности для армий из моделей, которые имеют одинаковые ключевые слова, руководства по различным типам кампаний, множество новых планов сражений, информация о текущих турнирах, батлрепорты и многое, многое другое.

Различные способы сочетания правил в этой книге практически неисчерпаемы, и эта гибкая система гарантирует, что каждый может найти для себя подходящий стиль игры, и новичок, и обладатель многолетнего опыта.





Итак, если вы и ваша игровая группа хотите провести долгий турнир на выходных со сбалансированными войсками, используя некоторые правила Времени Войны, которые вы придумали сами, сделайте это! Если вы хотите рассказать историю своими играми, где развитие событий наносится на карту, со специальными магическими предметами, доступными для того, кто контролирует конкретные локации, на протяжении оговоренного времени, то идите этим путём. Если вы только приобрели свою первую коробку стартовой коллекции или смахнули пыль с коллекции, собранной на протяжении давно минувших дней, то «Настольная книга генерала» поможет вам найти подходящий способ игры и даст средства перенести миры смертных на стол в жизнь.

Разделы этой книги предлагают правила трёх различных стилей игры: открытая игра, сюжетная

игра и соревновательная игра. Открытая игра имеет наименьшие ограничения, поскольку она может быть настолько простой или сложной, насколько вы хотите. Просто выберите любые миниатюры Цитадель и начните играть. Сюжетная игра основывается на историях миров смертных, либо тех, которые вы можете прочесть в наших книгах, либо тех, которые вы напишете сами. Сюжетная игра может включать одиночные сражения между могучими героями или несколько игр, связанных в кампанию. Соревновательная игра позволяет испытывать армии друг против друга в условиях, не дающих никаких конкретных преимуществ ни одной из сторон, чтобы увидеть, какая армия сильнее, а генерал хитрее. Эти стили изменяемы, и их составные части могут нередко использоваться совместно, в зависимости от того, что вы пытаетесь реализовать. Нет правильного или неправильного способа

играть в *Вархаммер: Эра Сигмара*, пока каждый соблюдает Самое Главное Правило. Ведь все здесь, чтобы получить фан, в конце концов!

САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

В такой проработанной и обширной игре, как *Вархаммер: Эра Сигмара*, может настать время, когда вы не будете точно уверены, как разрешить ситуацию, возникшую в процессе игры.

Когда это произойдёт, прервитесь на быстрое обсуждение с оппонентом и примите решение, которое устроит вас обоих (или покажется наиболее фановым!).

Если нет единого решения, каждый из вас должен бросить кубик, и тот, кто выбросил наибольший результат, выберет, что произойдёт. Затем вы можете продолжить сражение!





ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАНОВ СРАЖЕНИЙ

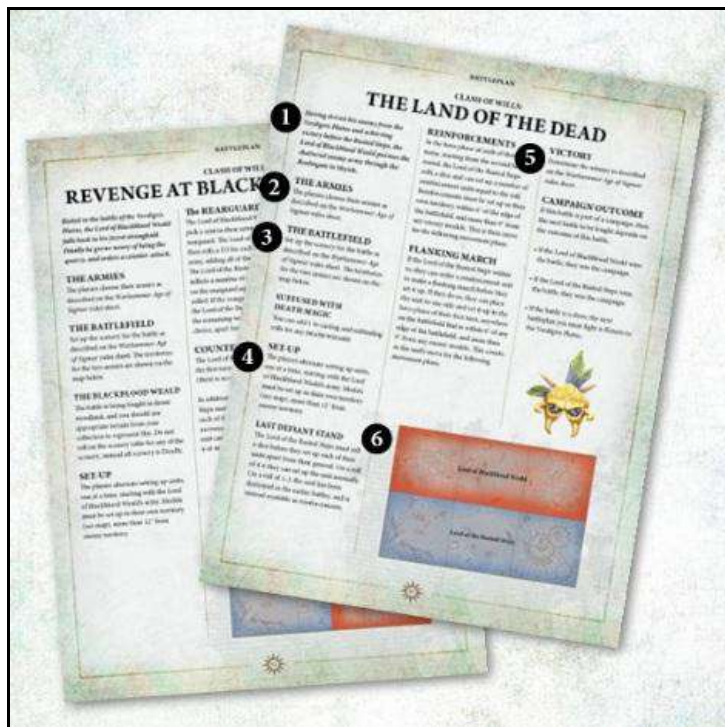
Планы сражений задают рамки, чтобы помочь вам проводить захватывающие и разнообразные сражения *Вархаммер: Эра Сигмара*. Зачастую основанные на историях миров смертных, они могут быть использованы для отображения конкретных исторических битв или приспособлены к одному из ваших замыслов.

Многие планы сражений, представленные в публикациях *Вархаммер: Эра Сигмара*, позволят вам разыграть захватывающие сценарии. Каждый план сражения описывает расстановку, задействованные войска, их задачи и что каждый командующий должен выполнить для победы. Планы сражений предлагают многообразие задач, целей и способов игры и показывают, что тактики и террейн могут играть определённую роль в ваших играх.

Планы сражений разработаны для использования совместно с листами правил *Вархаммер: Эра*

Сигмара и предполагают использование всех этих правил, если не указано обратное. Все планы сражений содержат информацию, подробно описанную ниже, для наглядности и простоты использования, немало планов сражений предельно открыты и имеют всего несколько характеристик. Другие представляют собой конкретные сражения, которые произошли в мирах смертных, и содержат множество соответствующих подробностей и дополнительных правил – но не позволяйте этому вас остановить. Если у вас, например, не получается собрать описанные армии, вы можете просто назначить свой собственный вариант

битвы везде, где вы хотите играть любыми войсками, которые у вас имеются. Использование планов сражений в качестве шаблонов для разработки своих собственных сценариев – прекрасный способ подогнать сражения под ваши и вашего оппонента конкретные требования, а также отличная возможность для развития вашего творчества. Применение правил или карт одного плана сражения в другом, определение конкретного пейзажа для сражения и сокращение или увеличение размера игровой зоны – все классические способы подстроить планы сражений и гарантия того, что игры не будут одинаковыми.



- 1. Обзор:** Описание предыстории битвы и описание задач каждого игрока.
- 2. Армии:** Ограничения армий и отрядов, которые будут выставлены, и способ определения сторон.
- 3. Поле боя:** Описание поля битвы, включая любой пейзаж, который должен быть выставлен.
- 4. Расстановка:** Как расставить армии на столе при подготовке к предстоящему сражению.
- 5. Победа:** Как определяется победитель сражения.
- 6. Карта:** Изображение территорий, где вы должны разместить свои армии на поле боя, а также любые ключевые предметы или элементы пейзажа.



ЛАНДШАФТ И ИГРОВЫЕ СТОЛЫ

Начиная с огромных блуждающих гор на громадных костяных колоннах и перемещающихся металлических шпильях, пейзажи миров смертных настолько необычны, причудливы и невероятны, что войны сражаются за то, чтобы взять их под контроль.

Будь то компактный простой или раскинувшийся впечатляющий хорошо продуманный, игровой стол может обернуть доброе сражение одним из поистине грандиозных. Продуманный стол – это всегда фан, возможность получить замечательные результаты, доступные каждому хобби-сту.

Не у всех есть выделенная комната для хобби, но даже если есть, скорее всего, свободное пространство останется самой большой проблемой при воссоздании вашего поля боя. Планы сражений почти всегда рассчитаны на стол, размером 6' на 4', поскольку это даёт войскам

пространство для манёвра и обширного пейзажа. Тем не менее есть несколько способов использовать небольшие площади или участки неправильной формы. Например, длинный узкий стол, размером 8' на 2' (или длиннее) идеально подходит для «гоночного» типа игр, где враждующие армии начинают с одного и того же короткого края стола и срываются в нападение, чтобы захватить ключевой объект на дальнем конце. Последующая борьба за каждый кровавый шаг вперёд делает стол нестандартной формы центральным захватывающим элементом игры. Если пространство особенно тесно, вы всегда можете попробовать

скирмиш-сражение с одним или двумя отрядами на каждой стороне. На небольшом столе вы можете получить столько же фана и возможно даже более динамичную игру.

Также столы разных форм и размеров могут быть соединены вместе, предоставляя противоборствующим войскам ещё больше тактических возможностей. Соединение секций с мостами или дамбами обеспечивает яростный ближний бой в этих критических местах, при размещении объектов на таких мостах или неподалёку, они становятся крайне важными для принятия решений, которые приведут к окончательной победе.





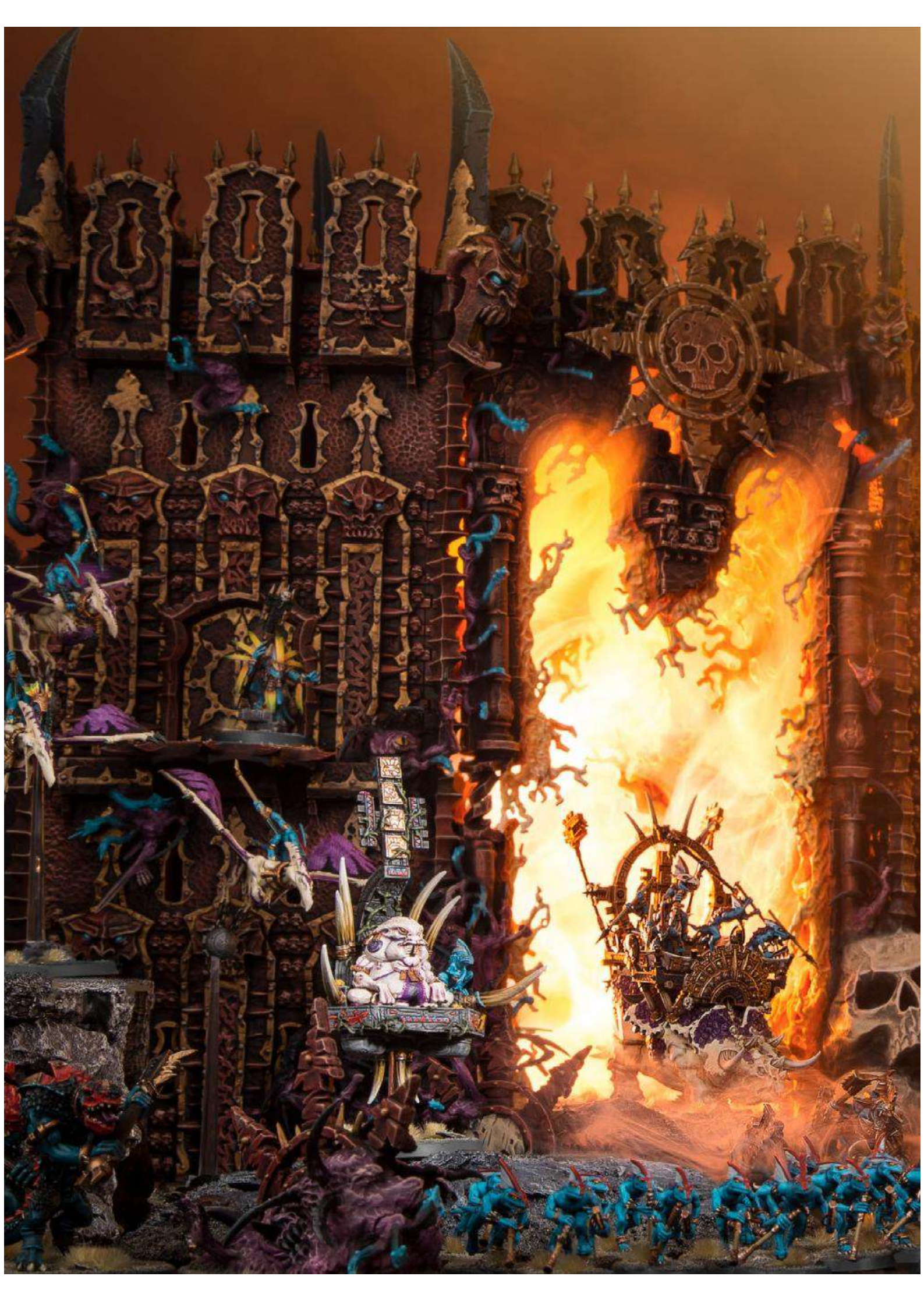
Используя фрагменты пейзажа Зловещий Портал, вы можете соединить два небольших стола, которые используют два разных набора правил Времени Войны, чтобы отобразить сражение, проходящее в двух мирах одновременно! Это лишь несколько примеров способов, которые пейзажем вовлекают игровые столы в жизнь. Многие фрагменты, такие как Змееподобная Арка, имеют свои собственные боевые свитки, дающие им уникальные способности, которые могут повлиять на исход игры.

Имейте в виду один принцип, когда придумываете поле боя, размещайте пейзаж там, где его предназначение. Так, группировка нескольких деревьев, формирующих лес, обеспечит идеальное укрытие атакующим

войскам. Затем вы можете разместить сторожевую башню посреди деревьев, представляющую цель для любых мародёрствующих банд. При воссоздании городских сражений концентрация разрушенных зданий в одном районе будет подразумевать павший город, впечатление ещё больше усилится размещением храма в его центре. Это снова одним махом создаст центральную точку и цель.

Многие хоббисты предпочитают моделировать свои игровые столы со встроенными элементами ландшафта, такими как реки, пропасти или скалы. Наряду с фантастическим видом эти элементы добавляют новое измерение в игры, предоставляя игрокам для преодоления дополнительные трудности.

Универсальный вариант – создать минимально детализированный стол, а затем использовать отдельные элементы пейзажа для воссоздания поля битвы, которое можно приспособить к каждой игре. Конечно, вы можете остановиться на сочетании двух вариантов, зафиксировать несколько зданий и природных объектов в постоянном месте, затем разместить остальные элементы в зависимости от того, где предполагается провести сражение. Цитаделевский мир боевых игровых столов создан для решения таких задач. Лёгкие, прочные, разнообразных стилей, они включают готовый ландшафт, и благодаря их продуманной модульной конструкции, вы можете изменять расположение и размер своего поля боя для каждой игры.



Открытые ИГРЫ





ВВЕДЕНИЕ В ОТКРЫТУЮ ИГРУ

Вы новичок в настольном варгейме? Или закалённый в боях ветеран, ищущий новый вызов? В любом случае, открытые игры – один из лучших способов начать, обеспечивающий практически безграничные возможности и универсальность.

Блестящие идеи являются подчас простейшими, и открытые игры в *Вархаммер: Эра Сигмара* тому подтверждение. Открытая игра – тип игры, который позволит вам использовать на поле боя любые армии, состоящие из любых миниатюр Citadel вашей коллекции – без ограничений. Она проста и оптимальна для игр в варгейм, и является отличным способом их начать, поскольку вы можете быть уверены в захватывающих сражениях с первого дня.

Многие игроки любят точные и строгие правила, которые традиционно характеризуют настольные варгеймы, и если это ваш

случай, то вы обнаружите множество других способов играть в *Вархаммер: Эра Сигмара* прямо здесь, в этой книге – также здесь можно найти много фана в более гибком подходе.

Всё, что нужно для открытой игры, ваши окрашенные миниатюры, их боевые свитки, листы правил *Вархаммер: Эра Сигмара*, набор кубиков, рулетка и плоская поверхность, на которой будет проходить игра. Просто расставьте свои модели и начинайте получать фан! Вы можете добавить дополнительные составляющие в открытые игры, включая любые правила или рекомендации, которые представлены в

этой или другой книге *Вархаммер: Эра Сигмара*, например, планы сражений и правила Времени войны. Кроме того, вы можете придумать свои собственные сценарии, создать новые специальные правила или адаптировать имеющиеся под свои нужды.

Этот тип игры идеален для новичков, которые пока не имеют собственной полной коллекции миниатюр. Гибкий характер открытой игры подразумевает, что вы потратите на чтение правил столько времени, сколько сможете себе позволить, и благодаря своему простейшему виду, это отличное введение в мир настольных игр.





Также идеален для тех, кто думает над созданием новых коллекций, позволяет использовать в сражениях только те отряды моделей, которые вы планируете собирать, также вы сможете увидеть, как они играют на столе.

Открытые игры дают широкий выбор набора армии, обеспечивая наибольшую степень свободы для коллекционирования миниатюр и создания армии. Вы можете не структурировать свою коллекцию по конкретной преданности, а вдохновляться различными мистическими сущностями миров или просто моделями, которые вас больше всего восхищают.

Если вы являетесь счастливым обладателем разнообразной коллекции воинов, зверей или боевых машин, ничто не сможет запретить использовать всех их в одной игре. Вы можете даже выставлять каждую собственную миниатюру в битве апокалиптических масштабов или бросать себе необычные вызовы. Например, можно узнать, сколько нужно освободителей грозорождённых вечных, чтобы повергнуть Кхорна Жажущего Крови, или может быть посмотреть, как долго лорд-целестант сможет продержаться против тлетворной орды нурглингов.

Кроме того, давая вам свободу больших действий на поле боя,

открытые игры прекрасно подходят для сражений между несколькими игроками. Например, есть отличный бой с тремя игроками. Третий игрок выводит в битву стаи своих упырей. Твари бушуют вокруг стола, пожирая павших или, возможно, заключая гнусное соглашение с одной или другой стороной. В открытой игре типы ваших сражений ограничены только вашей фантазией.

С таким количеством возможностей для фана и творчества открытая игра является одним из самых доступных и приятных игровых типов, так чего же вы ждёте? Хватайте свои миниатюры и начинайте открытую игру!



МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ

Миры смертных населены множеством различных рас и группировок, каждая со своими собственными планами, союзами и враждой. Многопользовательские игры помогают погрузиться во всё это многообразие и предлагают захватывающие, совершенно различные стили ведения боя в придачу.

Игры в *Вархаммер: Эра Сигмара* традиционно разыгрываются между двумя людьми, но сражение нескольких игроков придаёт игре несколько иную динамику и предполагает всего несколько простых изменений в листах правил. Встреча за столом в гуще событий способствует обретению огромного совместного опыта, а включение большего количества игроков приносит множество практических преимуществ. Если вы найдёте трёх игроков, многопользовательское сражение не даст никому отсидеться. Конечно, настоящей радостью в многопользовательских играх является общение. Вы откроете для себя истинный дух товарищества с друзьями-игроками, ведь всегда приятно знать, что кто-то прикрывает твою спину. Добавьте к этому поток добродушных шуток, направленный на стол, и станет ясно, что этот тип игры – фан как для друзей, так и для недругов.

Один из самых быстрых способов организации многопользовательской игры для двух и более игроков – объединение и сражение командами. Эра Сигмара, в конце концов, эпоха великих союзов и правила Коалиция Смерти в этом разделе наглядно это иллюстрируют. Каждый новый союз бросает множество новых вызовов по созданию множества армий с помощью подбора дополнительных сил, чтобы разобратся, какие армии взаимодействуют в бою. Идеальны союзы двух армий, преимущества одной армии будут компенсировать слабые стороны другой,

позволяя боевым стилям обеих функционировать в унисон с поразительным результатом.

Отличным примером будет команда грозорождённых вечных серафонами – две ненавидящие Хаос армии из Небесного мира Азира. Несомненно, грозорождённые вечные Сигмара являются разрушительными ударными войсками с сокрушительным оружием, скоростью и тяжёлыми доспехами, но они остаются уязвимыми для заклинаний и монстров. Их соединение с легковооружёнными, но магически усиленными серафонами даст обеим армиям силу, превышающую их обособленные пределы. Важно иметь в виду, что ваши противники, вероятно, сделают то же самое. Так например, если описанный выше союз столкнулся с гнусной группировкой жестоких скейвенов и устрашающих связанных кровью, то тяжёлое стрелковое оружие скейвенов и подпитываемая варп-камнем магия будут идеально работать в тандеме со стойкостью и смертоносным опытом ближнего боя связанных кровью.

Командные игры могут также стать находкой для новых игроков или тех, кто задумывается над коллекционированием новой армии. Объединение с опытным ветераном является отличным способом обучения нюансам настольного варгейма, пока тот забавляется новым войском, можете увидеть, как он ведёт бой и играет в большую игру.

При неравном количестве

игроков также представлена возможность одному игроку выступить в роли «мастера игры». Мастер игры действует как рассказчик и великий манипулятор, повелевающий элементами окружающей обстановки и самого поля боя. Договорившись со всеми о том, что разрешено, мастер игры получает свободу действий в рамках их пожеланий. Как беспристрастный участник он может беспорядочно мешать противоборствующим сторонам, если считает нужным, привлечением диких штормов, и ударами сигмаритовых комет, чтобы учинить давку разбушевавшихся монстров. Это завидное положение, и так же занимательно, как командование армией.

Наконец, члены игровой группы могут решить, что они не хотят делить победу и предпочитают действовать в одиночку. Правила Триумф и Предательство для игр в этом разделе представлены поправками к листам правил *Вархаммер: Эра Сигмара*, которые позволяют трём-шести игрокам отыграть на одном поле несколько сценариев, каждому своей собственной армией. Они жестокие, свободные для всех, созданные для расширения спектра задач на полях боя, прекрасно подходят для импровизации в середине игры и секретных стратегий. Но будьте осторожны – сражение с многочисленными оппонентами подразумевает, что вы всегда должны быть начеку, чтобы защитить несколько фронтов. В любом случае, это прибавляет фана, так дайте же ему волю!





ПРАВИЛА

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРАВИЛА

Правила для *Вархаммер: Эра Сигмара* написаны для сражений, происходящих между двумя игроками, каждый из которых командует армией. Однако не менее занимательны и многопользовательские игры, либо между командами игроков, либо между тремя и более игроками, когда каждый стремится отдельно одержать победу над соперниками!

КОАЛИЦИЯ СМЕРТИ

Две могущественные конфедерации воинов столкнулись в бою. Каждая состоит из коалиции армий, объединённых общей целью победить вражеское объединение.

Битва Коалиции Смерти происходит между двумя сторонами, каждая из которых состоит из команды игроков. Все игроки одной команды объединяют свои модели и отряды в единое войско и должны попытаться победить объединённую армию вражеской команды.

Для игры Коалиция Смерти должно быть три и больше игроков. Битва может вестись с помощью любого боевого плана для *Вархаммер: Эра Сигмара* – всё, что вам нужно сделать, это разделить игроков на команды, каждая команда представляет одну сторону в грядущей битве. Также мы включили два новых плана сражений в эту книгу, которые предназначены для использования правил Коалиции Смерти.

АРМИИ

Разделите игроков на две команды, используя любой метод, который вы предпочитаете. Две команды могут быть образованы разным количеством игроков. Затем каждый игрок выбирает армию, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

Каждый игрок командует моделями, которые он предоставил для коалиции, ему позволено решать, что им делать, как им двигаться и т.д. и он делает всё по броскам кубиков для своих

собственных отрядов. Несмотря на это, армии, принадлежащие игрокам одной и той же команды, рассматриваются как объединённое войско во время расстановки и в течение битвы.

ГЕНЕРАЛЫ И ВОЕНАЧАЛЬНИКИ

Каждый игрок выбирает генерала для своей армии как обычно. Каждому генералу позволено использовать командную способность в свой ход, но это действует только на отряды армии этого генерала.

Также вы должны выбрать одного игрока из каждой коалиции в качестве военачальника. Часто это игрок, имеющий наибольшее войско. Если в любой момент во время игры коалиция не может решить, в каком порядке осуществлять действия, то военачальник имеет решающее слово при определении последовательности событий. Кроме того, если команда должна бросить кубик, это делает военачальник. Наконец, любые условия победы из планов сражений, которые применяются к генералу армии, применяются только к генералу военачальника, если специально не указано иное.

ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

Вместо ходов каждого игрока на протяжении игры Коалиции Смерти, ход совершает команда. Военачальники команд совершают кубовку и смотрят, какая команда получает первый ход в каждом раунде.

Где конкретные игроки обычно

чередуют совершение действий, команда чередует совершение действий, каждому игроку в команде будет позволено осуществить свои действия. Например, в фазе ближнего боя каждому игроку одной команды было бы позволено атаковать одним из своих отрядов, затем каждому игроку другой команды и т.д.

Тот же принцип применяется во время расстановки. Например, если вы проводите сражение, в котором игроки по очереди расставляют отряды, то в битве Коалиции Смерти команды будут расставляться по очереди, каждый игрок коалиции выставит отряд, когда их сторона будет делать ход.

Наконец, стоит отметить, что попытки снять заклинание ограничены одной попыткой на команду, а не одной попыткой на каждого игрока в команде. Есть только один шанс снять успешно наложенное заклинание!

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

Вы обнаружите, что сражение в битве Коалиции Смерти полностью отличается от сражения между одиночными оппонентами. Вы скоро узнаете, что ключ лежит в координации ваших усилий. Очень легко сосредоточиться на своих собственных целях и желаниях, не замечая, что помощь союзника может принести победу вашей команде. Поэтому мудрый военачальник всегда потратит немного времени в начале каждого раунда, чтобы изучить обстановку и обсудить её с суб-командирами для того, чтобы привести союз к победе.



ТРИУМФ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО

Несколько армий сходятся на одном поле боя, каждая решила захватить его для себя. Каждый ненавидит врагов, и победитель может быть только один.

Сражение Триумф и Предательство сильно отличается от сражения Коалиция Смерти, ведь вместо существования только двух сторон, может быть столько сторон, сколько игроков! Каждый игрок должен попытаться победить всех своих оппонентов, используя любые средства, находящиеся в своём распоряжении, чтобы выиграть сражение.

АРМИИ

Чтобы сыграть в Триумф и Предательство нужно три и более игрока. Каждый игрок выбирает армию, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Модели, принадлежащие всем остальным игрокам, считаются вражескими моделями – у вас нет друзей в сражении Триумф и Предательство!

ПЛАНЫ СРАЖЕНИЙ

Сражения Триумф и Предательство можно проводить только с использованием планов сражений, которые для них специально предназначены. Мы включили четыре плана сражения Триумф и Предательство в эту книгу. Предприимчивые игроки смогут легко изменить многие из планов сражений для двух игроков, опубликованных для *Вархаммер: Эра Сигмара*, чтобы использовать их в играх Триумф и Предательство, выполнив следующие рекомендации:

БОЕВЫЕ РАУНДЫ

Каждый боевой раунд состоит из трёх или более ходов – по одному на каждого игрока. В начале каждого боевого раунда, кроме

первого, игроки бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей. Игрок, выбросивший наибольший результат, решает, кто будет ходить первым в этом боевом раунде.

После того, как первый игрок завершит ход, игроки, которые ещё не ходили, бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей. Игрок, выбросивший наибольший результат, решает, кто будет ходить следующим в этом боевом раунде.

После того, как этот игрок завершит ход, оставшиеся игроки снова бросают кубик, чтобы увидеть, кто получит следующий ход и т.д., пока все игроки не походят. Затем боевой раунд заканчивается и начинается новый.



ФАЗА ГЕРОЯ

Игрок, чей идёт ход, решает, в каком порядке используются способности во время своей фазы героя.

Помните, что только одному игроку разрешается попытка снятия успешно наложенного заклинания – если несколько игроков хотят сделать это, то игрок, чей идёт ход, может выбрать, кто получит право совершения попытки.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Любой отряд, который напал или имеет модели в пределах 3" от вражеского отряда, может атаковать рукопашным оружием в фазе ближнего боя.

Игрок, чей идёт ход, выбирает отряд для атаки. После отыгрыша этих атак каждый из оставшихся игроков выбирает отряд для атаки в порядке, определённом игроком, чей идёт ход. Модели могут быть использованы для атаки любых вражеских моделей, а не только принадлежащих игроку, чей идёт ход.

Игроки атакуют в этом порядке, пока не атакуют все подходящие отряды. Если один из игроков закончит атаки всех своих отрядов первым, то остальные игроки завершают все оставшиеся атаки одного отряда за другим, в том же порядке. Ни один отряд не может быть выбран для атаки больше одного раза в каждую фазу ближнего боя.

ФАЗА БОЕВОГО ШОКА

В фазе боевого шока все игроки должны пройти тесты на боевой шок для отрядов своих армий, в которых были убиты модели в течение хода. Игрок, чей идёт ход, проходит тесты первым, а затем решает, в каком порядке остальные игроки будут проходить тесты на боевой шок.

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

В сражении между тремя и более оппонентами каждый участвующий генерал должен научиться хитрости! Вы должны уметь настроить своих врагов друг против друга, образуя временные союзы, и знать, когда кого ударить в спину, прежде чем они сделают то же самое с вами. Иными словами, успешный генерал должен быть готов использовать коварные уловки и тактики, чтобы выиграть битву!

ПЛАН СРАЖЕНИЯ КОАЛИЦИИ СМЕРТИ: КОРОЛЬ ХОЛМА

Одной армии, несоизмеримо превзойденной численностью и окружённой со всех сторон, необходимо продержаться как можно дольше против воинства врагов. Защитники знают, что хотя они практически наверняка обречены, но если сражаться, то история о них войдёт в легенды.

Король холма состоит из серии игр, которая проводится до тех пор, пока все игроки не исполнят роль «обречённых защитников» в порядке очереди. Лучше всего их провести в течение нескольких встреч, хотя заядлые игроки могут сыграть их за один день. Игроки должны использовать одну и ту же армию в каждой игре, которые они играют, и если используются любые правила Времени Войны, то они должны быть использованы во всех сражениях.

АРМИИ

Этот план сражения предназначен для трёх-пяти игроков. Каждый игрок должен выставить армию, в составе до шести отрядов. Используемые отряды не могут иметь численность, превышающую двойную минимальную, указанную в их боевых свитках, и только одна модель в каждой армии может иметь характеристику Ранения больше 10.

ПОЛЕ БОЯ

Сформируйте ландшафт для этого сражения как описано в листах правил Вархаммер: Эра Сигмара. Если имеется элемент террейна, отображающий холм, выставьте его в центре поля боя. Одно и то же поле боя используется во всех играх.

РАССТАНОВКА

В начале каждой игры разделите игроков на две команды. Одна команда управляет обречёнными

защитниками и состоит из одного игрока и его армии. Выбранный игрок должен быть одним из тех, кто ещё не командовал обречёнными защитниками. Другая команда, называемая справедливыми мстителями, состоит из всех остальных игроков.

Обречённые защитники расставляются первыми так, чтобы все модели их армии находились полностью в пределах 12" от центра поля боя. Справедливые мстители расставляются вторыми. Каждый игрок в команде выбирает незанятый край поля боя и должен расставить все свои модели полностью в пределах 9" от этого края и больше, чем в 9" от любого другого края.

ГЕНЕРАЛЫ

Каждый игрок выбирает генерала, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Справедливые мстители должны также выбрать военачальника. После выбора генерала, каждый игрок может совершить бросок по любой таблице способностей преданности, которую ему разрешается использовать.

ТРИУМФЫ

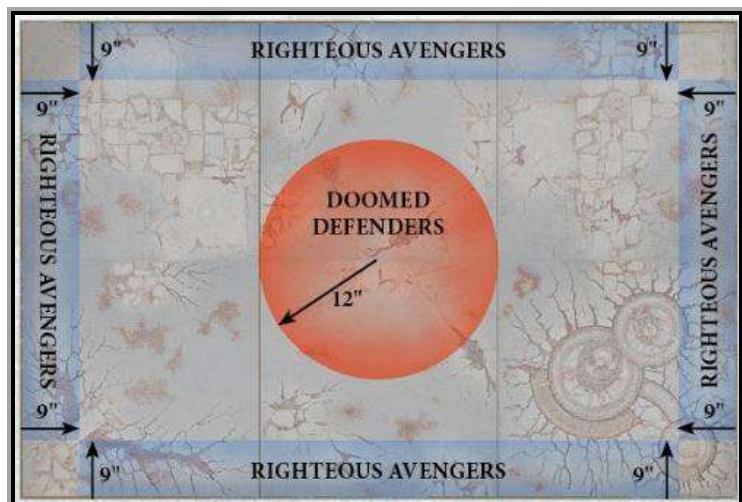
Только обречённые защитники могут совершить бросок по таблице триумфов в этом сражении

и могут сделать это, даже если они не одержали большую победу в своей прошлой битве.

ПОБЕДА

Ведите подсчёт количества ран, которые обречённые защитники нанесли врагу в течение сражения. Сражение продолжается до тех пор, пока все стартовые модели одной команды не будут убиты. Если обречённым защитникам удастся выиграть игру, то они добьются самой легендарной из побед! Их командир незамедлительно одерживает **большую победу**. Если, что гораздо более вероятно, справедливые мстители выиграют сражение, запишите, сколько раундов оно длилось и сколько ран обречённые защитники сумели нанести вражеским армиям, а затем начните следующий бой серии.

Если ни один игрок не выиграл серию вчистую, то игрок, продержавшийся дольше всех в качестве обречённых защитников, считается победителем серии и одерживает **большую победу**. В случае ничьей игрок, нанёсший больше ран в качестве обречённых защитников, одерживает **большую победу**. Если опять ничья, то все игроки считаются победителями, и каждый одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ КОАЛИЦИИ СМЕРТИ: ТУМАН ВОЙНЫ

Два войска маршируют сквозь ночь по туманному полю боя. Когда туман рассеялся, армии обнаружили, что смешались с отрядами другой стороны...

АРМИИ

Этот сценарий предназначен для трёх-шести игроков, которые делятся на две команды после расстановки армий (см. Создание Коалиций ниже).

ПОЛЕ БОЯ

Сформируйте ландшафт для этого сражения как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Поле боя разделено на шесть территорий, как показано на карте ниже.

РАССТАНОВКА

Все игроки бросают кубик, и игрок, выбросивший наибольший результат, должен выставить свою армию первым. При ничьей для наибольшего результата, все игроки с ничейным результатом перебрасывают кубик, пока один из игроков не выбросит наибольший результат. После того, как его армия будет расставлена, оставшиеся игроки снова проводят кубовку и смотрят, кто расставляется следующим. Продолжайте, пока все игроки не расставят свои армии.

Все отряды, которые расставляет игрок, должны быть размещены на одной свободной территории более чем в 6" от любых вражеских моделей.

ГЕНЕРАЛЫ

Каждый игрок выбирает генерала, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. После выбора генерала, каждый игрок может совершить бросок по любой таблице способностей преданности, которую ему разрешается использовать.

СОЗДАНИЕ КОАЛИЦИИ

После расстановки всех игроков, они должны разделиться на две коалиции. Возьмите кубики в количестве, равном количеству игроков. Кубики должны быть двух различных цветов (ниже мы использовали красные и белые, но подойдет любые два).

Игроки	Красный	Белый
3	2	1
4	2	2
5	3	2
6	3	3

Поместите кубики в кружку или небольшой контейнер, а затем каждый игрок пусть вытянет один наугад. Все игроки с красным кубиком являются членами одной коалиции, а все игроки с белым кубиком являются членами другой коалиции. Каждая коалиция выбирает военачальника, и сражение начинается!

ТРИУМФЫ

Не используйте обычные правила триумфов. Вместо этого, если одна из коалиций имеет меньше игроков, каждый игрок в ней может выполнить бросок по таблице триумфов.

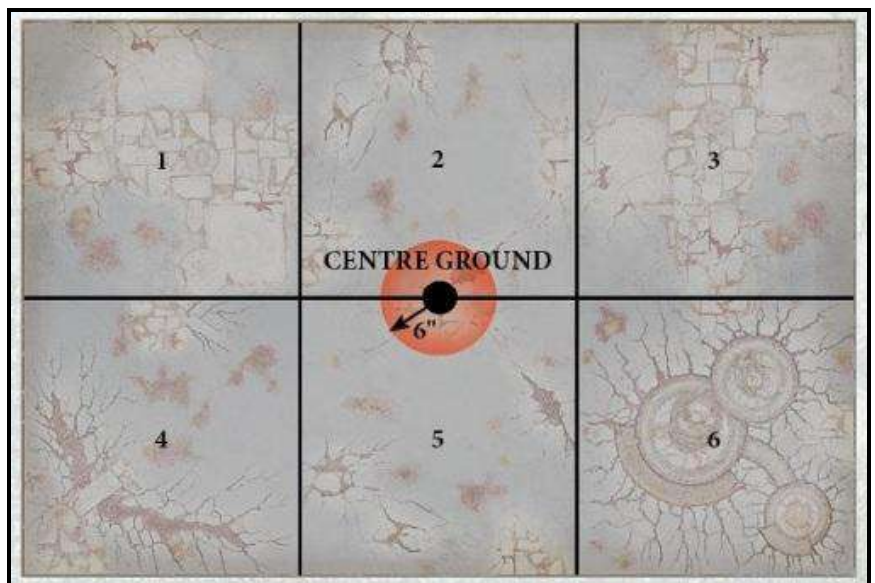
ЛАВРЫ ПОБЕДЫ

Лавры Победы присуждаются в ходе сражения, как описано ниже. Сторона с наибольшим количеством очков Лавров Победы в конце пятого боевого раунда одерживает **большую победу**.

Отрезать голову: Каждая коалиция получает 1 очко Лавров Победы каждый раз, когда убит вражеский **ГЕРОЙ** (если убит вражеский генерал, то вместо этого получает 3 очка, или 5, если убит генерал вражеского военачальника).

Кровавая бойня: Отслеживайте, сколько ран каждый игрок нанёс в течение боевого раунда. В конце каждого боевого раунда игрок, нанёсший наибольшее количество ран в течение этого боевого раунда, зарабатывает 2 очка Лавров Победы для своей коалиции.

Центральная земля: В конце каждого боевого раунда коалиция с наибольшим количеством моделей в пределах 6" от центра поля боя зарабатывает 3 очка Лавров Победы.





ПЛАН СРАЖЕНИЯ ТРИУМФА И ПРЕДАТЕЛЬСТВА: КРОВАВОЕ ПОЛЕ

Несколько армий сходятся на одном поле боя, каждая берёт под контроль территорию, чтобы повергнуть своих врагов и удержат центральную землю. Через несколько мгновений со всех сторон вспыхнет кровавое столкновение.

АРМИИ

Этот сценарий предназначен для трёх-шести игроков, каждый с армией, в составе до шести отрядов. Используемые отряды не могут иметь численность, превышающую двойную минимальную, указанную в их боевых свитках, и только одна модель в каждой армии может иметь характеристику Ранения больше 10.

ПОЛЕ БИТВЫ

Сформируйте ландшафт для этого сражения как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Поле боя разделено на шесть равных территорий, как показано на карте ниже.

РАССТАНОВКА

Все игроки бросают кубик, и игрок, выбросивший наибольший результат, расставляет свою армию первым. При ничьей для наибольшего результата, все игроки с ничейным результатом перебрасывают кубик, пока один из игроков не выбросит наибольший результат. После того, как выбросивший наибольший результат игрок расставит свою армию, оставшиеся игроки снова проводят кубовку и смотрят, кто расставляется следующим. Продолжайте, пока все игроки не расставят свои армии. Все отряды, расставляемые игроком, должны быть размещены в одной из свободных территорий, более чем в 3" от любых вражеских моделей

и более чем в 12" от центра стола.

ТРИУМФЫ

Каждый игрок, одержавший большую победу в своём последнем сражении, может совершить бросок по таблице триумфов из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ЛАВРЫ ПОБЕДЫ

Лавры Победы присуждаются на протяжении всего сражения за убийство вражеских войск, совершение подвигов и захват центральной земли.

Кровавая бойня: Отслеживайте, сколько ран каждый игрок нанёс в течение боевого раунда. В конце каждого боевого раунда игрок, нанёсший наибольшее количество ран в течение этого боевого раунда, зарабатывает два очка Лавров Победы, а игрок, чей результат идёт следом, зарабатывает одно очко Лавров Победы. В случае ничьей, все ничейные игроки зарабатывают очки Лавров Победы (так, если два игрока нанесли равное количество ран, оба зарабатывают два очка Лавров Победы).

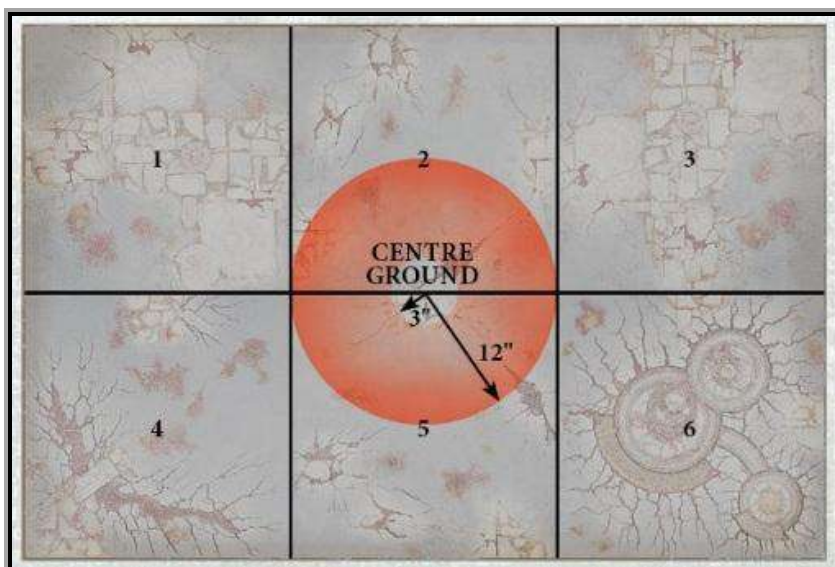
Центральная земля: В конце каждого боевого раунда игрок с наибольшим количеством моделей в пределах 3" от центра поля боя зарабатывает одно очко Лавров Победы за каждого другого игрока, принимающего участие в сражении. Например, в сражении пяти игроков игрок получит четыре очка Лавров Победы за контроль центральной земли.

Отрезать голову: Игроки получают одно очко Лавров Победы каждый раз, когда убит вражеский **ГЕРОЙ** (если убит вражеский генерал, то вместо этого получает три очка).



ПОБЕДА

Сражение длится пять боевых раундов. Если только у одного игрока остаются модели в конце каждого раунда, он одерживает **большую победу**. В противном случае игрок с наибольшим количеством очков Лавров Победы одерживает **большую победу**.





ПЛАН СРАЖЕНИЯ ТРИУМФА И ПРЕДАТЕЛЬСТВА: АРТЕФАКТ АБСОЛЮТНОЙ ВЛАСТИ

Несколько армий были выведены в одно место генералом, ищущим божественную силу, предсказано, что подарок богов достанется тому, кто завладеет сильным священным артефактом перед тем, как наступит назначенный час.

АРМИИ

Этот сценарий предназначен для трёх-шести игроков.

ПОЛЕ БОЯ

Сформируйте ландшафт для этого сражения как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Поле боя состоит из шести территорий, каждая из которых простирается на 12" по полю боя, как показано на карте ниже.

АРТЕФАКТ

Артефакт, за который будет вестись сражение, должен быть представлен небольшой фишкой, не больше 1" на 1". Подойдёт монета, но соответствующая модель, отображающая артефакт, будет лучше! Разместите артефакт в самом центре поля боя.

РАССТАНОВКА

Все игроки бросают кубик, и игрок, выбросивший наибольший результат, расставляется первым. При ничьей для наибольшего результата, все игроки с ничейным результатом перебрасывают кубик, пока один из игроков не выбросит наибольший результат. Выбросивший наибольший результат игрок расставляет три отряда своей армии, затем оставшиеся игроки снова проводят кубовку и смотрят, кто расставляется следующим. Продолжайте, пока все игроки не расставят по три отряда своих армий. Расставленные игроком три

отряда должны быть размещены на одной из свободных территорий. Все оставшиеся отряды вводятся в игру в качестве подкрепления, как описано ниже.

ТРИУМФЫ

Каждый игрок, одержавший большую победу в своём последнем сражении, может совершить бросок по таблице триумфов из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Каждому игроку разрешается вызывать по одному отряду из своего подкрепления в каждую свою фазу героя. Отряд должен быть расставлен на территории, в которой игрок расставлял свою армию, все модели в пределах 6" от края поля боя и более чем в 3" от любых вражеских моделей. Это считается движением отряда для последующей фазы движения.

ЭТО МОЁ!

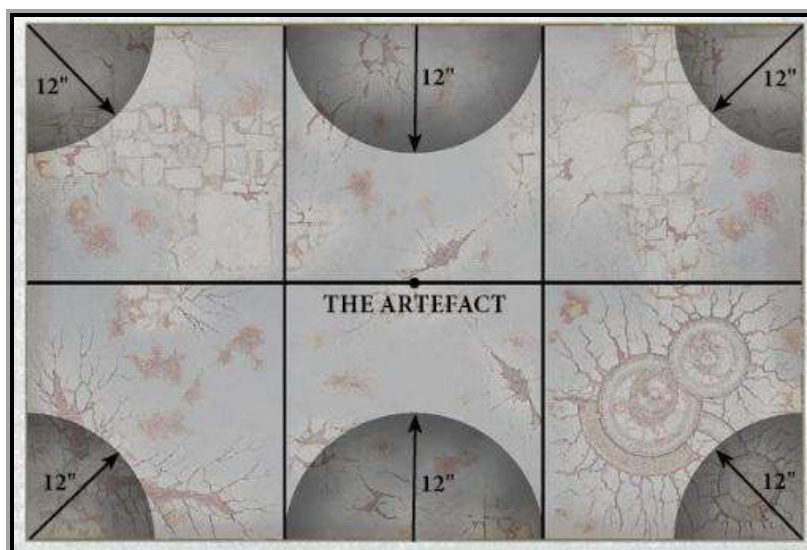
Если в любой момент своей фазы движения генерал игрока размещается в пределах 1" от артефакта, он должен его подобрать.

Положите артефакт рядом с генералом, чтобы показать, что он сейчас его несёт. Генерал держит артефакт до тех пор, пока не побежит или не будет убит, после чего он незамедлительно выбрасывает артефакт в точности на то место, которое занимал до того, как был удалён. Выброшенный артефакт может быть снова подобран.

ПОБЕДА

В конце каждого боевого раунда игроки проверяют, закончилась ли игра. Для этого добавьте к номеру текущего раунда количество игроков и результат броска кубика D3 – если итоговый результат 12 или более, то игра заканчивается.

Когда сражение закончено, игрок, чей генерал несёт артефакт, одерживает **большую победу**. Если артефакт не переносится генералом, то игрок с наибольшим количеством моделей в пределах 6" от артефакта одерживает **малую победу**. Если нет игроков с наибольшим количеством моделей в пределах 6" от артефакта, игра завершается ничьей.





ПЛАН СРАЖЕНИЯ ТРИУМФА И ПРЕДАТЕЛЬСТВА: ПРАВО СИЛЫ

Стратегически важная часть земли – лакомый кусочек для нескольких различных военачальников. Их армии сходятся в этом месте, и награду получит тот генерал, который докажет свою ошеломляющую мощь в ходе сражения.

АРМИИ

Этот сценарий предназначен для трёх-шести игроков.

ПОЛЕ БОЯ

Сформируйте ландшафт для этого сражения как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Поле боя разделено на семь территорий, как показано на карте ниже.

РАССТАНОВКА

Все игроки бросают кубик, и игрок, выбросивший наибольший результат, расставляется первым. При ничьей для наибольшего результата, все игроки с ничейным результатом перебрасывают кубик, пока один из игроков не выбросит наибольший результат. После того, как выбросивший наибольший результат игрок расставит свою армию, оставшиеся игроки снова проводят кубовку и смотрят, кто расставляется следующим. Продолжайте, пока все игроки не расставят свои армии.

Все отряды армии игрока должны быть расставлены на одной свободной территории. Каждый игрок может бросить кубик, чтобы определить свою территорию, или просто выбрать. Ни одна модель не может быть выставлена на центральную территорию (помеченную «7» на карте).

ТРИУМФЫ

Каждый игрок, одержавший большую победу в своём последнем сражении, может совершить бросок по таблице триумфов из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

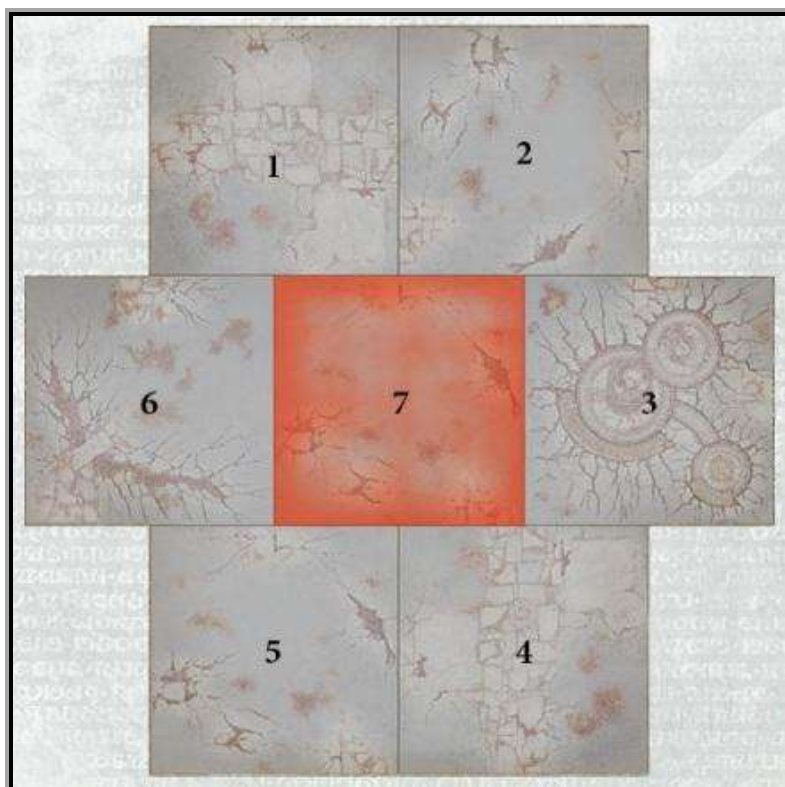
ПОБЕДА

В конце каждого боевого раунда игроки должны проверить, закончилась ли игра. Для этого добавьте к номеру текущего раунда количество игроков и результат броска кубика D3 – если итоговый результат 12 или более, то игра заканчивается.



Когда игра закончилась, вы должны определить, кто контролирует каждую территорию. Для этого каждый игрок складывает характеристики Ранения своих моделей на территории (модель на границе должна быть отнесена к одной из территорий, но не больше одного раза). Игрок с наибольшим итогом контролирует территорию. В случае ничьей игрок не контролирует территорию.

Игрок, контролирующий большее количество территорий в конце игры, одерживает **большую победу**. В случае ничьей, игрок, контролирующий центральную территорию, одерживает **большую победу**, даже если он контролирует меньше территорий, чем другие игроки. В случае ничьей, когда центральная территория ни кем не контролируется, сражение заканчивается ничьей, и никто не побеждает!





ПЛАН СРАЖЕНИЯ ТРИУМФА И ПРЕДАТЕЛЬСТВА: БАШНЯ ВИЗГЛИВОЙ СМЕРТИ

В центре поля боя находится башня, на вершине которой лежит мощный талисман, называемый Коронай Повеления. Владелец может использовать корону, чтобы напустить смерть и разрушения на всё вокруг.

АРМИИ

Этот сценарий предназначен для трёх-шести игроков.

ПОЛЕ БОЯ

Сформируйте ландшафт для этого сражения как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Поле боя разделено на семь территорий, как показано на карте ниже.

БАШНЯ

В центре поля боя стоит башня – Башня Визгливой Смерти – которая лучше всего отображается одной из следующих моделей: Сторожевая Башня Смертельного Звона, Бастион Повелителя, Хранилище Черепа, Сторожевая Башня или Ведьмина Башня Тор.

РАССТАНОВКА

Все игроки бросают кубик, и игрок, выбросивший наибольший результат, расставляется первым. При ничьей для наибольшего результата, все игроки с ничейным результатом перебрасывают кубик, пока один из игроков не выбросит наибольший результат. После того, как выбросивший наибольший результат игрок расставит свою армию, оставшиеся игроки снова проводят кубовку и смотрят, кто расставляется следующим. Продолжайте, пока все игроки не расставят свои армии.

Все отряды армии игрока должны быть расставлены на одной свободной территории. Каждый

игрок может бросить кубик, чтобы определить свою территорию, или просто выбрать. Игроку не разрешается расставлять на центральную территорию (помеченную «7» на карте).

ТРИУМФЫ

Каждый игрок, одержавший большую победу в своём последнем сражении, может совершить бросок по таблице триумфов из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

БАШНЯ ВИЗГЛИВОЙ СМЕРТИ

Игроку, который имеет гарнизон в Башне Визгливой Смерти, в свою фазу героя разрешено использовать Корону Повеления. Когда он делает это, то должен нанести D3 смертельные раны каждому отряду каждого врага на поле боя!

ЗАХВАТ БАШНИ

Если отряд атакует гарнизон башни в фазу ближнего боя, и в результате башня освобождается от моделей гарнизона, то атакующий отряд может незамедлительно переместиться в башню и сам стать гарнизоном.

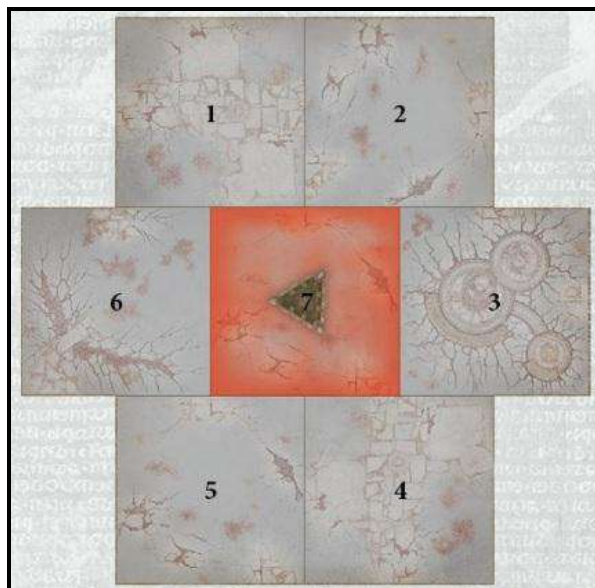
ЛУЧШАЯ СТОРОНА ОТВАГИ

Гарнизон Башни Визгливой Смерти, скорее всего, со всех сторон окажется под атакой из-за кровавой бойни, которую он может развязать. Иногда он может решить, что благоразумнее покинуть башню, чем быть сокрушённым ордой разъярённых врагов.

Для отображения этого, если гарнизон выбран в качестве цели для вражеской атаки в фазе ближнего боя, то после окончания атаки, при условии, что он не был убит, гарнизон может покинуть башню. Если он делает это, то незамедлительно выходит из башни, как если бы делал это в свою фазу движения. Атаковавший его отряд может незамедлительно занять место в башне.

ПОБЕДА

Сражение длится до тех пор, пока на поле боя или в башне не останутся любые модели только одного игрока. Этот игрок одерживает **большую победу**.





Сюжетные ИГРЫ





ВВЕДЕНИЕ В СЮЖЕТНУЮ ИГРУ

Колдовство неукротимых героев и страшных злодеев, замыслы завоеваний, фанатичная преданность и беспощадные измены, и, конечно же, зрелищные сцены сражений – каждая легенда *Вархаммер: Эра Сигмара* передаёт грандиозную историю. Сюжетная игра – всё о воплощении таких рассказов на вашем собственном поле боя.

В мирах смертных ведутся непримиримые сражения за победу или выживание между войсками Порядка, Хаоса, Смерти и Разрушения. Как вы могли предполагать, воссоздание этих разрастающихся столкновений на столе – невероятно популярная часть хобби Games Workshop, позволяющая вам создавать собственные саги. Проще говоря, сюжетная игра – это игровой стиль, соединяющий сражения на вашем столе с историями миров смертных. В этом разделе вы найдёте рекомендации, которые помогут вам создать тематичную

армию, разыграть сражения, основанные на исторических рассказах, и структурировать кампании связанных игр, чтобы поведать ещё более грандиозную историю.

Большинство игр *Вархаммер: Эра Сигмара* передаёт историю. Каждый раз, когда игроки собираются вместе и рассуждают о том, почему их армии могут сражаться друг с другом, они разрабатывают сюжетную игру. Как только определяются задачи, возникает бесчисленное множество способов создания такой

истории в игре. Армии могут быть видоизменены, чтобы лучше отражать историю, конкретный пейзаж может сыграть свою роль в воссоздании местности, могут быть придуманы «домашние правила», чтобы отобразить последствия победы и поражения, даже могут быть разработаны цветовые схемы, чтобы отразить сюжет, который пытаются создать игроки. Этот элемент планирования и повествования отделяет сюжетную игру от открытой игры, погружающей сражения во вселенные миров смертных.





Истории, изложенные в различных публикациях *Вархаммер: Эра Сигмара*, обеспечивают окружающую обстановку вашей коллекции миниатюр Цитадель. Некоторые из этих рассказов повествуют о конкретных личностях, например, знаменитый Ванд Молоторукий из Молотов Сигмара, и некоторые описывают события в более непринужденной обстановке. Все они, однако, могут вдохновить на игру, которую вы захотите провести. Воссоздание сражения из хронологии миров смертных – прекрасное начало, поскольку там есть много различных типов сражений на выбор, таких как борьба за возвращение реликвии, предотвращение ритуала или получение контроля над порталом. Воссоздание сражения в точности по произошедшему в повествовании – огромный фан, и поскольку мы уже для этого разработали немало планов сражений, очень простое дело. Однако потребуется немного усилий, чтобы использовать эти планы сражений в рамках созданных вами историй, приспособленных конкретно под ваши

собственные коллекции.

Планирование сюжетной игры часто приносит столько же фана, сколько само разыгрывание битвы, поскольку оно действительно позволяет дать волю фантазии. Может быть вы сражаетесь в мире Зверей, где сама земля является живой. Возмущённая присутствием незнакомых армий она встряхивается подобно загнанному в угол зверю, вызывая землетрясения, обвалы и обрушения строений на армии, которые по ней шествуют. После того, как вы придумали сценарий, можете проработать место, где войска будут сражаться, и нюансы окружающей обстановки, которые могут помочь или мешать враждующим сторонам. Поле битвы может быть вулканическим логовом в полном монстров лесу, или пустынной равниной посреди источающего магию бурана. Вы можете использовать любые дополнительные правила из этой книги, чтобы придать тактическое значение этим сюжетным элементам и вплести сражение в задуманный вами сценарий.

И это только начало. Это только короткий шаг от планирования истории для одной игры до планирования истории, которая охватит несколько. Связывание игр в кампанию даст вам возможность создать собственную сагу. Например, как только кто-нибудь захватит священную реликвию в одной игре, победитель может быть вызван на реванш. Однако в этот раз победитель имеет доступ к силе священной реликвии и может использовать её против своих врагов! Мы предоставили множество вариантов создания и отыгрыша кампаний несколько ниже в этом разделе с большим количеством разных идей для испытания.

Единственные ограничения сюжетной игры – само повествование, которое вы создаёте! Малые и большие армии, разовые игры или кампании, простые или сложные дополнительные правила – все параметры применяются на ваше усмотрение, гарантируя, что разыгрываемые вами битвы выстроят и поддержат легенды ваших коллекций.

СОЗДАНИЕ СЮЖЕТА

Уже есть много огромных источников для сюжетной игры, и становится всё больше. Серии книг *«Портальные войны»* – отличный тому пример, они обеспечивают идеальную отправную точку для тех, кто заинтересовался воссозданием событий по тому бурному периоду Эры Сигмара. Эти книги предлагают планы сражений, которые позволяют разыгрывать сюжетные игры, основанные на рассказах, прочитанных там вами, но они также могут послужить другой цели. С незначительными изменениями эти планы сражений могут помочь составить ваши собственные сюжеты. Независимо от моделей, имеющих в вашей коллекции и историй, которые вы хотели бы поведать, сюжетные планы сражений могут быть легко адаптированы. На следующих страницах мы разместили четыре символических плана сражений из *«Портальных войн»*, чтобы вдохновить вас. Например, план сражения *«Неистовая ярость»* описывает

столкновение между могучим Клеймённым Шрамом и войском серафон, но если вы хотите, вы можете использовать его, чтобы изобразить любое сражение между мощным зверем и армией маленьких, но выносливых противников. Возможно многожильный Звёздный Змей сражается с озверевшей толпой Костоломов или банда огненных убийц пытается сбить одинокого Страхопоглотителя. Этот план сражения может также быть сыгран в рамках сюжетной кампании. Если вы разрабатываете карту кампании, он может использоваться, чтобы обозначить логово монстра, который должен быть поражен, чтобы открыть доступ к большой награде. Примеры, подобно этому, подчёркивают, насколько планы сражений являются универсальными средствами для создания любой истории, которую вам интересно разыгрывать своей коллекцией, что делает их идеальными для ваших сюжетных игр.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПОРТАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ»: НЕИСТОВАЯ ЯРОСТЬ

Сражения ведутся обычно между двумя армиями, но так бывает не всегда в мирах смертных. Некоторые сражения оказываются встречей одинокого чудовищного противника с армией врагов – одна гигантская тварь против орды мелких недругов! Удары, наносимые монстром, будут крушить врагов, но те снова и снова будут занимать освобожденные места, чтобы колоть и рубить огромную тварь, медленно истощая её могучие силы.

В таком сражении монстр должен опираться на свою жестокую смертоносную мощь, в то время как его противники должны брать хитростью и планированием, жертвованием некоторых отрядов, чтобы предоставить другим возможность атаки издалека или использования заклинаний, чтобы ослабить монстра. Однако армия не может рассчитывать на затяжное сражение с чудовищным врагом. Если монстр не будет убит в течение долгого времени, противостоящие воины могут начать падать духом и, в конечном счёте, совсем бросят сражаться.

Разрушение одной рукой Клеймённым Шрамом укрепления Владыки Ксенфантики – один из примеров такого столкновения, но этот план сражения может использоваться для воссоздания сражения между любой чудовищной тварью и более многочисленного врага.

АРМИИ

Это сражение ведётся между одиночным ужасающим монстром и армией более многочисленных врагов. Решите, кто будет командовать каждой стороной, прежде чем набирать свои армии.

Игрок, который хочет командовать армией монстра, просто берёт одного **МОНСТРА**, который будет его армией. Вражеская армия может состоять из любых моделей, но не может включать любых **МОНСТРОВ** – иными словами, **МОНСТР** есть с одной стороны, а с другой нет!

ЗАДАЧИ МОНСТРА

Вы – неистовый зверь, жаждущий разрушения. Вас окружает армия врагов, они распространяются, как муравьи, и вы накажете их за дерзость бросать вызов. Вы будете сокрушать их, не давая шанса на передышку, пока они не осознают безрассудство открытого боя и не побегут от вашей ярости.

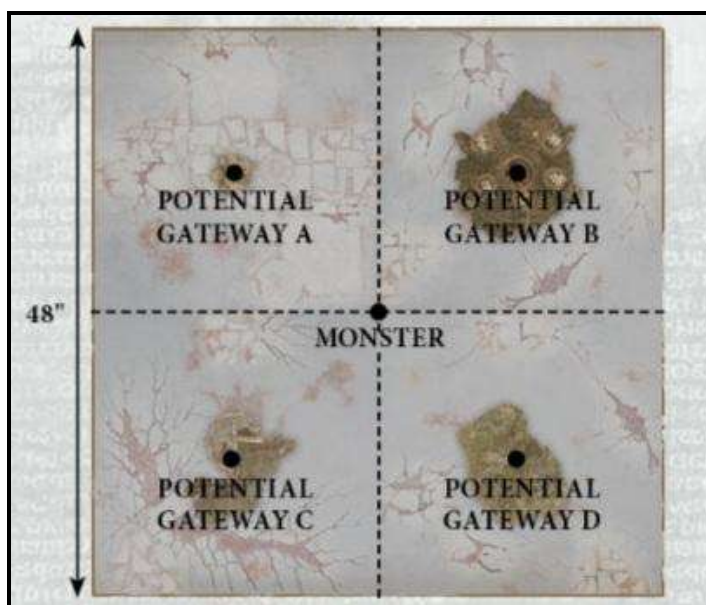
ЗАДАЧИ ВРАГОВ

Занимающая центр поля боя чудовищная тварь должна быть убита, чтобы выиграть сражение! Хотя никто в вашей армии не способен в одиночку это совершить, в толпе монстр может быть сражён. Вам придётся пожертвовать несколькими воинами, чтобы замедлить тварь, удержать на месте, расплавившись жизнями, пока оставшаяся часть армии займёт позиции, чтобы нанести последний смертельный удар.



ПОЛЕ БОЯ

Поле боя представляет собой небольшую площадь, которая является частью более крупного поля боя. Фрагмент пейзажа должен быть размещён в центре каждой четверти поля боя, как показано на карте ниже.





ИЗГНАНИЕ

Если сражение оборачивается не в пользу армии врагов, то у командующего ими генерале есть выбор – либо продолжать сражаться и убить монстра, либо вместо этого прогнать из мира, чтобы он не смог больше принести вреда.

Чтобы изгнать монстра, нужно заманить его в определённое место на поле боя, где может быть открыт портал, способный

перенести прочь.

Эти места представлены фрагментами пейзажа, как показано на карте на предыдущей странице. Прежде чем приступить к расстановке игрок, командующий армией врагов, должен выбрать один из фрагментов пейзажа и тайно записать свой выбор на бумаге. Этот выбор называется, если используется портал.

Портал может быть открыт один раз в течение сражения, если монстр находится в пределах 6" от выбранного фрагмента пейзажа в фазу героя. Бросьте кубик и измерьте расстояние от монстра до пейзажа. Если результат броска равен или больше расстояния между ними в дюймах, монстр затягивается в портал, и игра заканчивается. В противном случае сражение продолжается, и портал повторно не может быть открыт.

РАССТАНОВКА

Монстр выставляется первым в центре поля боя. Затем противостоящий игрок выставляет один отряд своей армии в каждой четверти стола. Все модели отряда должны быть расставлены в пределах своего квартала и более чем в 8" от монстра. Все оставшиеся отряды армии врагов находятся в резерве и придут в ходе сражения, как описано ниже.

ПЕРВЫЙ ХОД

Каждый игрок бросает кубик, и тот, кто выбросил больше, решает, кому достанется первый ход в первом боевом раунде. В случае ничьей выбирает игрок за монстра.

АРМИЯ ВРАГОВ

Монстр находится в окружении врагов. Несмотря на то, что только жалкая кучка врагов находится на поле боя в начале, с течением времени продолжает прибывать всё больше отрядов. Игроку, командующему армией врагов, разрешено выводить отряды из своего резерва каждый ход после первого. Один резервный отряд может быть выставлен в каждой из четырёх областей в фазу движения врагов – каждый

ход должен прибывать, по меньшей мере, один отряд, если есть в наличии, максимальное количество отрядов, которые могут прибыть – четыре (один на область). Все модели прибывающих отрядов должны быть выставлены в своей области в пределах 6" от края поля боя и более чем в 8" от монстра. Это считается движением в этой фазе движения.



НЕИСТОВАЯ ЯРОСТЬ

Монстр доведён до состояния ярости, и вид всё прибывающих на поле боя врагов разжигает ярость монстра с новой силой. Монстр может ввязаться в бой и атаковать дважды в каждую фазу ближнего боя вместо одного раза. Кроме того, монстр незамедлительно излечивает одну рану каждый раз, когда вражеский отряд выставляется на поле боя.

ЛУЧШАЯ СТОРОНА ОТВАГИ

Сражаться с противником, во много раз превосходящим по размеру – перспектива ужасающая, проблема усугубляется, поскольку потери растут, и врагам это становится всё более очевидно. Смелость всех отрядов армии врагов уменьшена на 1 во втором боевом раунде, на 2 в третьем раунде, на 3 в четвёртом раунде и т.д. Смелость отрядов не может быть снижена меньше 0.

ПОБЕДА

Не используйте какие-либо условия победы из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Вместо этого отслеживайте количество моделей, которые были убиты или бежали в ходе сражения. Игра заканчивается, и монстр одерживает **большую победу**, если 30 или больше вражеских моделей бежали или были убиты. Если нет врагов на поле боя в начале боевого раунда, монстр получает полную власть над полем боя и одерживает **большую победу**.

Армия врагов одерживает **большую победу**, если монстр убит, и **малую победу**, если он изгнан.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПОРТАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ»: ПРОДЕРЖАТЬСЯ ИЛИ УМЕРЕТЬ

Некоторые рассказы драматичны, поскольку воины героически стоят до конца. Превзойдённое численностью, ведущее отчаянное сражение против неодолимого противника, одно войско должно окопаться и выстоять до прибытия подкрепления.

Этот план сражения идеален для отображения мужественной стойкости грозорождённых вечных Якта Златогривого против кровавой волны Кхула, но вы также можете использовать его, чтобы рассказать новую историю полностью по своему – может быть, сильванет Призрачная Ветвь и её прислужницы посреди Золотых Лесов находятся в окружении кишящих стай скейвенов и должны продержаться до прихода спешащего на помощь древесного духа-родича, или экспедиция дуардинов должна продержаться среди руин древнего Нхеилма против воюющих полчищ оруков. Что бы вы ни выбрали, это сражение будет непременно напряжённой, отчаянной драмой.

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, а затем они должны решить, кто будет захватчиком, а кто хранителем. Если у одного из игроков моделей больше, чем у оппонента, по меньшей мере, в три раза, он должен быть захватчиком. В противном случае каждый игрок бросает кубик, и тот, кто выбирает наибольший результат, становится захватчиком.

Генерал каждой армии имеет уникальную командную способность, показанную рядом, в дополнение к любым другим, которые он имеет.

ЗАДАЧИ ЗАХВАТЧИКА

Вы находитесь глубоко во вражеской территории и обнаружили, что окружены со всех сторон гораздо более многочисленными войсками. К счастью, подмога совсем рядом, но вы всё равно должны продержаться достаточно долго, чтобы дождаться подкрепления. Вам понадобится противопоставить нападению стойкую защиту. Ваши задачи – выживание окружённых сил и уничтожение окружающего противника!

ЗАДАЧИ ХРАНИТЕЛЯ

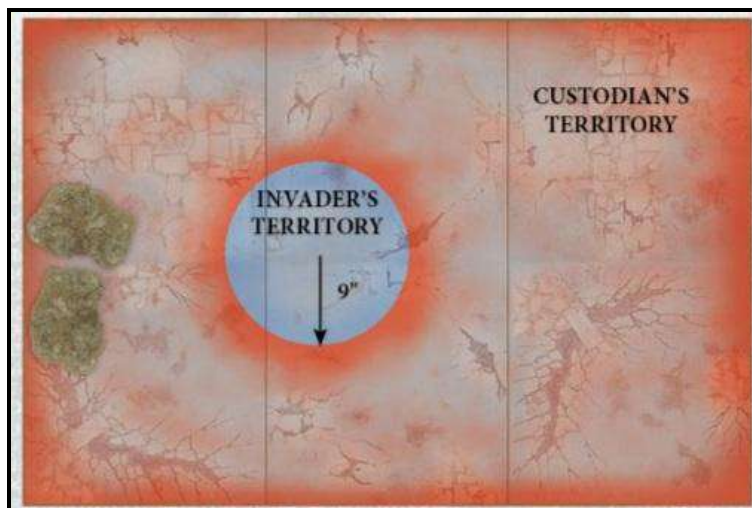
Вы – командующий могучего воинства. Земли вокруг вас уже давно покорены, и вы не ожидали обнаружить вдруг посреди них вражеское войско. Откуда и зачем они прибыли вы не знаете, но что немаловажно для вас – враг превзойдён численностью и окружён, а значит, скоро умрёт! Ваш план прост – уничтожить врага, прежде чем прибудет любая подмога и спасёт его.

КОМАНДНАЯ СПОСОБНОСТЬ ЗАХВАТЧИКА

Тотальная Оборона: Генерал приказывает своим бойцам непоколебимо стоять и сконцентрироваться на отражении атак противника. Если ваш генерал использует эту способность, он и все отряды вашей армии, которые находятся в пределах 12" от него, не могут двигаться, нападать и ввязываться в бой до следующей вашей фазы героя. Однако до тех пор вы можете перебрасывать все провальные спасброски для этих отрядов.

КОМАНДНАЯ СПОСОБНОСТЬ ХРАНИТЕЛЯ

Уничтожить Любой Ценой: Генерал приказывает своим сторонникам игнорировать мысли о собственной безопасности и приложить все усилия для убийства врагов. Если ваш генерал использует эту способность, вы берете D3 отряда вашей армии, которые находятся в пределах 12" от него. Добавляйте 1 ко всем броскам на попадание и вычитайте 1 из всех спасбросков, которые вы совершаете для выбранных вами отрядов до следующей вашей фазы героя.





ПОЛЕ БОЯ

Сражение происходит на одной из многочисленных растрескавшихся равнин, разбросанных по мирам. Растрескавшиеся равнины усеяны руинами давно разрушенных поселений. Единственная растительность, которая осталась – небольшие остовы искорёженных деревьев, ничто другое не способно прожить в этой пустынной местности так долго.

Вы можете либо сгенерировать пейзаж для этого сражения, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*, либо использовать пример пейзажа, показанный на карте на предыдущей странице.

РАССТАНОВКА

Не используйте инструкции по расстановке из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Вместо этого перед расстановкой захватчик должен разделить свою армию на начальное войско и подкрепление. Должно быть как минимум в два раза больше моделей подкрепления, чем стартовых моделей.

Далее захватчик должен определить свою начальную территорию. Для этого захватчик

выбирает любую точку на поле боя. Территория захватчика – круглая область в пределах 9" от точки. Оставшаяся часть поля боя – территория хранителя.

Затем игроки по очереди составляют отряды. Захватчик может выставлять отряды только из начального войска в любом месте на своей территории. Хранитель может расставлять отряды в любом месте, но более чем в 12" от территории захватчика.

ГЕНЕРАЛЫ ЗАХВАТЧИКА

Захватчику разрешено выбрать 2 генералов армии, а не 1. Один должен быть в составе начального войска, а другой в составе подкрепления.

РЕШИТЕЛЬНЫЙ БОЙ!

После расстановки захватчик может выбрать **ТОТЕМ** в своей армии и заявить, что эта модель не будет двигаться, пока враг не будет повержен. Если захватчик делает так, эта модель не может двигаться в ходе сражения, но пока остаётся жива, дружественные отряды не должны проходить тесты на боевой шок. В дополнение, когда по **ТОТЕМУ** наносится урон, вместо этого захватчик может нанести этот

урон по дружественному отряду в пределах 3".

ПЕРВЫЙ ХОД

В первом боевом раунде захватчик решает, кто будет ходить первым (нет необходимости в броске кубика).

ПОДКРЕПЛЕНИЕ ЗАХВАТЧИКА

Подкрепление захватчика прибывает в фазе движения его второго хода. Захватчик должен выбрать край поля боя после завершения расстановки, тайно отметив свой выбор на клочке бумаги. Все модели отрядов подкрепления должны быть выставлены в пределах 6" от этого края стола, более чем в 3" от противника. Это считается их движением в эту фазу движения.

ПОБЕДА

Не используйте какие-либо условия победы из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Вместо этого хранитель незамедлительно одерживает **большую победу**, если все модели начального войска убиты или бежали. Захватчик незамедлительно одерживает **большую победу**, если все модели начального войска хранителя убиты или бежали.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПОРТАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ»: ВОЙНА ШТОРМОВ

Когда грозовые воинства, возглавляемые лордом-целестантом Гардом, спустились в Сокрытую Долину, за ними последовало громадное воинство несущих гниль. Последующее великое сражение сопровождалось воинственными грозовыми тучами, замутившими небо, гниющий поток Нургла разбивался о могучую бурю Сигмара. Этот план сражения представляет серию походов для воссоздания подобных сражений, один из которых – война в небесах – ключ к победе в происходящем на земле.

Магия миров бесконечна и необычна, этот план сражения может изображать любое количество альтернативных ситуаций. Возможно, страшный ковен отравляющих души вампиров пытается вторгнуться на Острова Мерцающего Песка под покровом таинственной темноты, в то время как мощный альвский архимаг делает всё возможное, чтобы изгнать их обратно?

АРМИИ

Каждый игрок выбирает армию, затем они должны решить, кто будет разложителем, а кто стражем. Если у одного из игроков моделей больше, чем у оппонента, по меньшей мере, в три раза, он должен быть разложителем. В противном случае каждый игрок бросает кубик, и тот, кто выбрасывает наибольший результат, может выбрать, кто кем будет.

Генерал каждой армии имеет уникальную командную способность, показанную рядом, в дополнение к любым другим, которые он имеет.

ЗАДАЧИ РАЗЛОЖИТЕЛЯ

После долгих лет поиска на последней сокрытой территории вашего противника полная победа, наконец, в ваших руках. Вам была предоставлена честь нанести решающий удар. Изрубите своих врагов и убейте штормовного аватара, который ведёт их к окончательной победе этого дня, обеспечьте вашему мастеру возможность вернуть контроль над небесами.

ЗАДАЧИ СТРАЖА

Враг форсировал проход в ваши самые священные земли. Такое оскорбление недопустимо. Вы должны сойтись с врагом в сражении и полностью уничтожить его. Пока потусторонние штормовые фронты кружатся над головой, победа на поле боя будет помогать вашему бессмертному мастеру одержать победу над своим соперником в небесах, поскольку он увидит ваших врагов, сокрушённых на земле. Командир ваших врагов благословлён своим богом – убейте его, чтобы обеспечить своим мастерам господство над небесным сводом.

КОМАНДНАЯ СПОСОБНОСТЬ РАЗЛОЖИТЕЛЯ

Свирепый Голос в Воздухе: Ваш генерал может использовать эту способность, если ваша территория больше территории оппонента (см. инструкции по расстановке на следующей странице). Если он делает так, вычитайте 2 из Смелости любых вражеских отрядов в пределах вашей территории до следующей вашей фазы героя, поскольку их терзают эфирные голоса и ужасающие видения.

КОМАНДНАЯ СПОСОБНОСТЬ СТРАЖА

Предвестники Шторма: Ваш генерал может использовать эту способность, если ваша территория больше территории оппонента. Если он делает так, выставьте новый отряд, численностью до 10 моделей, на своей территории так, чтобы они находились более чем в 12" от территории врага. Этот отряд добавляется к вашей армии совпадать, по меньшей мере, двумя ключевыми словами с вашим генералом. Он не может двигаться в фазу движения этого хода.





ПОЛЕ БОЯ

Сражение проходит на пороге только что обнаруженного сокрытого святилища. Смерть и разложение следуют за продвигающимся разложителем, клочки лесов, разбросанные по полю боя, некогда пышные и живые, сейчас безжизненные и увядшие, поскольку армия марширует дальше в восточном направлении.

Вы можете либо сгенерировать пейзаж для этого сражения, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*, либо использовать пример пейзажа, показанный на карте на предыдущей странице.

РАССТАНОВКА

Не используйте инструкции по расстановке из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Вместо этого разделите поле битвы на две части (как показано на предыдущей странице). Страж выбирает одну половину в качестве своей территории; другая половина – территория разложителя. Первым расставляет всю свою армию страж, более чем в 12" от вражеской территории, затем разложитель делает то же самое.

ПЕРВЫЙ ХОД

Используйте инструкции по определению первого хода из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ШТОРМОВОЙ ФРОНТ

Небеса над полем боя бросаются в противостояние, поскольку божественные силы борются за господство, их неземное могущество укрепляет силу и решимость воинов, сражающихся внизу.

Разделительная линия между территориями двух игроков является штормовым фронтом, точкой, где сталкиваются две враждующие грозные тучи. По мере развития сражения он будет сдвигаться, в результате чего территория одного игрока вырастет, а другого сократится, поскольку одна из божественных сил получит преимущество над другой.

В начале каждого боевого раунда до броска на определение очередности хода каждый игрок кидает кубик и прибавляет 1 к результату, если имеет любых **ЖРЕЦОВ** в своей армии. Если один из игроков выбрасывает больший результат, штормовой фронт сдвигается на 6" от его края поля боя (см. карту), увеличивая размер его территории. Также штормовой фронт может быть сдвинут, если вражеский генерал убит или ранен (см. Аватар Шторма).

Страж добавляет 1 к результатам любых бросков на попадание, которые он совершает в фазу

ближнего боя для моделей, полностью находящихся в пределах его территории. Разложитель добавляет 1 к результатам любых бросков на ранение, которые он совершает в фазу ближнего боя для моделей, полностью находящихся в пределах его территории.

АВАТАР ШТОРМА

В конце фазы боевого шока каждого игрока штормовой фронт сдвигается на 6" от края его поля боя, если любая из его моделей нанесла любые раны вражескому генералу в течение хода. Если они убили вражеского генерала в течение хода, штормовой фронт сдвигается на 18" вместо 6".

За каждую излеченную генералом рану штормовой фронт незамедлительно сдвигается на 3" от его края поля боя.

ПОБЕДА

Не используйте какие-либо условия победы из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

Если штормовой фронт достигнет края поля боя одного из игроков, его оппонент сразу же одерживает **большую победу**.

Если этого не произошло в конце шестого боевого раунда, игрок, чья территория больше, одерживает **малую победу**. Если оба игрока имеют территории одинакового размера, объявляется ничья.

ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПОРТАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ»: ПОГЛОЩАЕМЫЙ

Товарищество и кровавые жертвоприношения – неотъемлемые части жизни в мирах смертных. В некоторых сражениях эти две основополагающих нормы приводят к взаимопомощи, одна армия рискует всем, спасая захваченного товарища по оружию, пока их враги пытаются использовать жизненную силу своего пленника для совершения ужасного ритуала жертвоприношения.

Сражения, подобные этому, являются гонкой на время. Спасатели должны расчистить путь через вражеские войска, выстроенные перед ними, чтобы пробиться к своему товарищу, пока не стало слишком поздно. Ритуалисты должны попытаться удерживать спасателей на расстоянии, препятствуя их продвижению, удерживая на месте столь долго, сколько потребуется для завершения ритуала. Ни одна из сторон не может позволить себе передышку или промедление, допустить это – значит, сразу отдать победу в руки более напористому противнику.

Попытка спасти Баэлссона, чемпиона огненных убийц, характерна для такого сражения. Этот план сражения может использоваться для воссоздания отчаянной попытки огненных убийц спасти Баэлссона от ужасной смерти, а также для отображения аналогичных сражений между двумя другими армиями.

АРМИИ

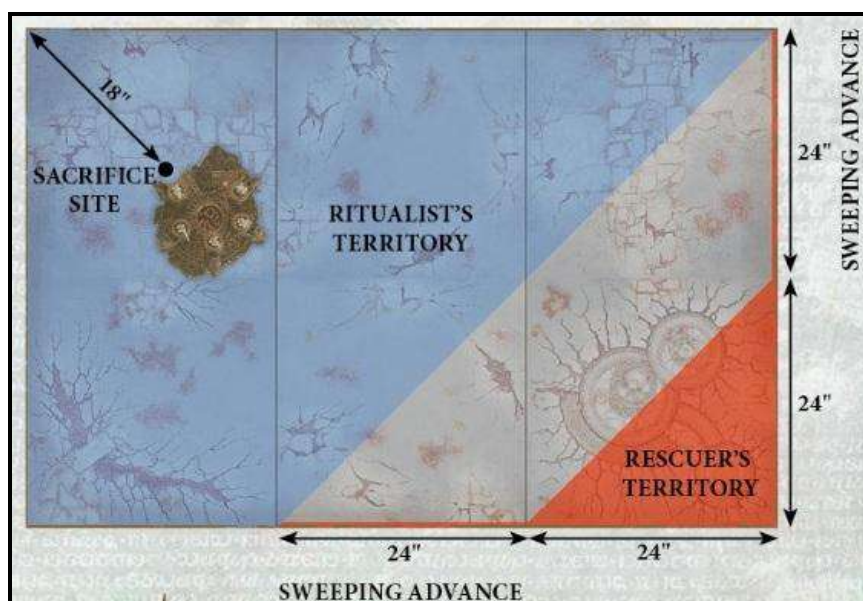
Это сражение можно провести с использованием двух любых армий. После того, как игроки выбрали свои армии, решите, кто будет спасателем, а кто ритуалистом. Если генерал одного из игроков относится к войску **ПОРЯДКА**, а генерал другого игрока – нет, то игрок, чей генерал относится к войску **ПОРЯДКА**, должен быть спасателем.

ЗАДАЧИ СПАСАТЕЛЯ

Один из ваших боевых товарищей был захвачен ненавистным врагом, и вы узнали, что они собираются принести его в жертву кровавым ритуалом. Этого нельзя допустить! Вы собрали армию и устремились вперед, чтобы спасти своего товарища от этой постыдной участи. Однако когда вы прибыли на место жертвоприношения, то обнаружили, что ритуал уже начался. Времени не осталось – вы должны атаковать сейчас, пробить путь сквозь врага, который пытается остановить вас, и спасти своего товарища, прежде чем его убьют.

ЗАДАЧИ РИТУАЛИСТА

Вы захватили одного из могучих чемпионов своего врага. Он – просто жертва, необходимая для завершения кровавого ритуала, который позволит вам и вашим приверженцам одержать победу над остальными вражескими армиями раз и навсегда. Однако как только ритуал начался, прибыло спасательные вражеские силы. Эти выскочки должны быть сдержаны достаточно долго для завершения ритуала, дабы окончательная победа была вашей!





МЕСТО ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЯ

Земля вокруг места жертвоприношения пропитана кровью несчастных и погрязла в их воплях. Поставьте подходящий фрагмент пейзажа в угол поля битвы для отображения места жертвоприношения, как показано на карте на предыдущей странице. Мы рекомендуем использовать Помост Драконьей Судьбы, если таковой имеется.

ЖРЕЦЫ армии ритуалиста могут черпать силу из места, наслаждаясь предсмертными криками жертв, используя силу, которую они даруют, для поражения

своих врагов. Добавляйте 1 к броскам на ранение для любых **ЖРЕЦОВ** ритуалиста, находящихся в пределах 12" от места жертвоприношения, когда совершаются броски на ранение.

С другой стороны, **ЖРЕЦЫ** армии спасателя недовольны тем, что они чувствуют и слышат. Их желание покарать виновных таково, что они впадают в боевое безумие! Добавляйте 1 к характеристике Атаки любого рукопашного оружия, используемого Жрецом армии спасателя, находящимся в пределах 12" от места жертвоприношения, когда оружие применяется.

раз, когда проводится шаг ритуала, бросьте кубик; при выпадении 1 ничего в этот ход не происходит, при выпадении 2 или больше жертва получает смертельную рану, которая не может быть предотвращена никаким способом и не может быть излечена (даже способностями, которые обычно позволяют игнорировать смертельные раны или излечивать раны). Жертва может получать урон только одним способом – она не может получать раны или затрагиваться заклинаниями или способностями любым другим путём.

Вытянутые жизненные силы могут использоваться генералом или **ЖРЕЦОМ**, чтобы усилить себя или отряд своей армии, находящийся в пределах 16" от жертвы. Добавляйте 1 ко всем броскам на попадание, ранение и спас-броскам для отряда, подпитанного жизненной силой жертвы до следующей фазы героя ритуалиста.

Ритуал заканчивается, когда жертва теряет последнюю рану и умирает.

ПРАВЕДНАЯ ЯРОСТЬ

Все отряды в армии спасателя накалены яростью от того, что происходит с их товарищем, и полны решимости спасти его любой ценой. Вы можете перебрасывать провальные броски на нападение для отрядов армии спасателя.

ПОБЕДА

Не используйте какие-либо условия победы из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Вместо этого ритуалист одерживает **большую победу**, если ритуал завершён. Спасатель одерживает **большую победу**, если ритуалист не в состоянии завершить ритуал – это происходит после того, как вражеский генерал и все **ЖРЕЦЫ** ритуалиста были убиты.

ПОЛЕ БОЯ

Это сражение происходит у места жертвоприношения, пропитанного кровью бесчисленных жертв. В одном углу поля боя находится место жертвоприношения, которое окружено горным массивом.

РАССТАНОВКА

Расставьте две армии как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*, но используя территории, показанные на карте на предыдущей странице.

ПЛЕННИК

До начала расстановки спасатель должен выбрать модель из своей армии, которая будет пленником, которого он будет пытаться спасти. Может быть выбрана любая модель, кроме генерала армии, имеющая характеристику Ранения не больше 6.

Пленник должен быть размещён в месте жертвоприношения. Жертва связана по рукам и ногам и поэтому не может двигаться, атаковать, творить заклинания или использовать способности в ходе сражения.

ШИРОКОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ

Вместо того, чтобы выставить отряд своей армии на поле боя игрок, командующий спасателями, может разместить отряд в стороне и сказать, что он – участник широкого продвижения и прибудет с фланга в составе главных ударных сил. Эти отряды прибывают в фазе движения первого хода спасателя. Все модели этих отрядов должны быть расставлены в пределах 6" от указанных на карте краёв стола (это считается движением в этой фазе). Отряды могут быть отправлены в бой со стороны одного любого или обоих доступных краёв стола.

ПЕРВЫЙ ХОД

Спасатель получает первый ход в первом боевом раунде (не бросайте кубик для определения).

РИТУАЛ

В каждую фазу героя ритуалиста его генерал или Жрец может осуществить следующий шаг церемонии. Модель, проводящая ритуал, должна находиться в пределах 1" от жертвы. Каждый





ТЕМАТИЧЕСКИЕ АРМИИ

Если ваши сражения передают историю, то ваши собранные миниатюры являются главными героями. Создание сюжета из вашей коллекции – отличительная черта хобби Games Workshop, и открытие ворот для всех видов изготовления и раскрашивания – возможность для ваших миниатюр прекрасно выглядеть на столе.

Тематические армии – это коллекции, которые создаются вокруг общей предыстории или объединяющей идеи, часто навеянной рассказами из миров смертных. Например, вы хотите отобразить войско, о котором вы читали в рассказе или боевом томе *Вархаммер: Эра Сигмара*, таком, как описано в последующей истории о столкновении Нагаша с Архаоном. Также вы можете основать свою коллекцию на истории, созданной полностью вами.

Вы также можете создать тематическую коллекцию вокруг более конкретных аспектов сюжета, таких, как определённый персонаж или локация. Если вы нашли историю о Маннфреде фон Карштайне увлекательной, вы можете создать армию с его моделью в качестве центральной точки. Или если вы любите истории, происходящие в мире Огня, вы можете создать свою коллекцию из тварей, которые часто встречаются в пределах огненных ландшафтов Акши. Некоторые хоббисты могут заинтересоваться вариантами более абстрактных тем, таких как армия, собранная полностью из летающих моделей или кавалерии. Какую бы тему вы не выбрали для своей армии, она станет для вас удобным инструментом создания коллекции, выглядящей на столе организованным войском.

Иногда выбранная тема выражается в геральдике армии, когда каждая модель несёт руну или символ, который их объединяет. Это может быть орда кровавых

воинов, татуированных знаком Кхорна, или клан сильванет, украшенных завитками Благодатного Леса. Кроме того, армии могут быть тематическими визуально – созданными вокруг цветовой схемы, которую вы находите привлекательной, например бирюзовый и золотой доспех небесных поборников грозового воинства. Боевые тома и покрасочные руководства Вархаммер: Эра Сигмара предлагают огромное количество информации по геральдике и покрасочным схемам, чтобы вдохновить ваши коллекции на поддержание предыстории.

ФОРМИРОВАНИЕ СОЮЗОВ

Союзы могут образовываться по многим причинам: по необходимости, чтобы обеспечить выживание обеих сторон; по чести, чтобы отдать долг; чтобы получить труднодоступное сокровище; или чтобы повергнуть противника, слишком мощного для одного войска. Книги Великих Союзов предлагают отличную отправную точку для таких союзов.

Хотя тематические армии могут состоять полностью из моделей, принадлежащих одному Великому Союзу, так бывает не всегда. Миры смертных непрерывно меняются, преподнося всё время удивительные новые задачи и возможности. Так войска, которые могли бы быть заклятыми врагами, вдруг сражаются бок о бок во имя смерти или славы. Эти соглашения могут быть только номинальными союзами, участники собираются вместе

исключительно для достижения своих целей. В таком случае будет иметь смысл каждому из них сохранить свою уникальную геральдику и цветовые схемы. Однако другие союзы более постоянны и строятся на долговременных обязательствах. Такие армии могут быть покрашены, как имеющие общую тему, которая делает их на вид похожими на целостное войско.

Вы можете создать свою армию из двух или более отдельных группировок в пределах одной фракции: смешать различные дома огненных убийц с грозовым воинством или лесами сильванет, например. Может потребоваться совместное войско астральных храмовников и молотов Сигмара, чтобы свергнуть разбушевавшегося мегабосса оруков или дурдина Востарга и Серого Фьорда, чтобы сразить коварного долговогого призывателя. Вы можете применить цветовые схемы этих различных коллекций, чтобы сохранить их особый внешний вид, используя соответствующие боевые тома в качестве рекомендаций.

Один из способов соединения союзных моделей воедино – покраска их баз в одном стиле. Хорошо детализированные базы не только преобразуют отряды раскрашенных миниатюр, но и соединят все модели утончённым эффективным способом. Если вы хотите более выраженную тему, можете создать межфракционные знамёна или геральдику, позволяющую определять свои войска в разгар сражения.







ВОССОЗДАНИЕ СРАЖЕНИЙ ПРОШЛОГО

Истории Эры Сигмара основываются на героических деяниях и легендарных сражениях. Добавив немного воображения, вы сможете воссоздать эти сражения вашими армиями на столе и выяснить, повторится ли история или ваша команда изменит ход судьбы.

Прочитав о конкретном сражении, многие игроки воодушевляются и хотят использовать подобные сюжеты в своих собственных играх. Возможно, они попытаются героически выстоять или позаимствовать пейзаж или победные задачи в соответствии с тем, что они прочитали. Некоторые игроки в своём вдохновении могут пойти дальше, желая не только повторить особенности воодушевившего их сражения, но и в точности воссоздать это столкновение. Такие «исторические» сражения предлагают множество уникальных и вознаграждаемых вызовов.

Например, возможно вы прочитали *«Портальные войны: Поиск Гал Мараза»* и хотите переиграть последнее сражение похода Молотодержца. В этом сражении лорд-целестант Ванд Молоторукий завладел молотом Сигмара Гал Маразом, вырвав его из лап ковена демонов Тзинча, возглавляемых Кайром Судьбоплётом. Чтобы его повторить, вам понадобится армия грозорождённых вечных и армия Владыки Измены, сопровождаемая его приспешниками. Ванд Молоторукий может быть отображён боевым свитком лорда-целестанта на дракоте, в то время как боевой свиток для Кайра Судьбоплёта может быть найден в «Великом Союзе: Хаосе». Если хотите, вы можете сосредоточиться на противостоянии этих двух персонажей или расширить столкновение, чтобы вовлечь армию. Это только один пример исторического сражения, которое вы можете отыграть, но вы можете вдохновиться многими другими

из наших книг, от боевых томов до романов «Чёрной библиотеки». Там может оказаться целая глава, посвященная сражению, которое вы хотите отыграть, или вы найдёте только короткую историю, мелькнувшую на страницах *«Белого гнома»*. Скрещенные мечи на картах отмечают места былых сражений, их названия уходят в легенды. Художественное произведение представляет собой окно в миры смертных, показывающее поразительные подробности, которые могут быть воплощены в настольных играх. Истории Эры Сигмара, как сокровищницы, наполнены противостояниями между великими армиями, столкновениями богов, героев и монстров в сражениях.

Существует множество способов воссоздания сражения из прошлого. Нет правильного или неправильного метода, игроки должны экспериментировать, чтобы найти то, что наилучшим образом подходит для них и их игровых групп. В отличие от игр возьми-и-играй против постоянного оппонента, воспроизведение исторических сражений требует определённого планирования. Его степень зависит от масштаба сражения, которое вы пытаетесь воплотить в жизнь.

Во многих случаях там уже будет план сражения, отображающий событие. Успешно подготавливающие историческое сражение, планы сражений содержат всё, что вам необходимо для воссоздания столкновения на столе. И наоборот, если сражение описывается менее подробно, потребуется дополнительное

изучение и возможно небольшие нововведения.

Если сражение, которое вы хотите провести, не имеет плана сражения, вы можете создать свои собственные правила, подходящие сценарию. Например, в сражении между Вандом Молоторуким и Кайром Судьбоплётом было бы фаново ввести правило для Гал Мараза, соответствующее описанию легендарного оружия в истории. В конечном итоге, чем больше деталей вы найдёте и воплотите в армиях, пейзаже, применённых стратегиях и каких-либо особенных обстоятельствах, тем интереснее пройдёт ваше историческое сражение. Разработка правил и листов армии, моделирование поля боя являются неотъемлемой частью фана.

На последующих страницах вы найдёте две истории, взятые из наших книг и превращённые в пригодные для игры планы сражений, в качестве примеров воспроизведения этого процесса. Вы увидите, как были расширены повествования и созданы подходящие им правила. В конце этого раздела вы найдёте иллюстрированный путеводитель, освещающий одно из этих сражений, укомплектованный фотографиями, вдохновляющий вас на собственное повествование.



РАСЧИСТКА ПУТИ

«Портальные войны» характеризуются бесчисленными сражениями, поскольку грозорождённые вечные сыпались с Небес, чтобы захватить ключевые локации в мирах смертных. Здесь заключена одна из этих историй – отчёт об одном из первых сражений, проведённом величайшим чемпионом Сигмара.

Можно подчеркнуть вдохновение для исторических сражений в линейке наших книг «*Вархаммер: Эра Сигмара*». Этот отрывок взят из боевого тома грозорождённых вечных в качестве прекрасного примера:

«Одиннадцать раз ударила молния перед Мостом через Чёрную Бездну, каждый раз доставляя целый отряд грозорождённых. Одиннадцать раз они были разгромлены. С двенадцатым ударом молнии вышел первый целестант, и никто не мог остановить его гнев. Вскоре путь был расчищен».

Чтобы его развить, были добавлены последующие подробности истории, местности, армии и пейзажа, чтобы создать не просто извлечённое из славной истории грозорождённых вечных сражение, а бросающий вызов сценарий для игры...

Мост через Чёрную Бездну был последней защитой портала в Угольном проходе. Расположенный в Разделительных равнинах мира Акши портал давно находился в руках Хаоса. Разделительные равнины были богаты племенами смертных, и Кровавый бог подумал, что эти люди

могли бы служить ему – либо в рядах его легионов рабами, либо дополнительными черепами в куче у подножия его трона. Кхорн, вечно жаждущий доказать своё превосходство над братскими богами, послал свои легионы, чтобы удержать Угольный проход, не позволяя никому, кроме собственных приспешников, иметь доступ к portalу и богатым землям, его окружающим. Таким образом, на протяжении многих столетий легионы демонов и боевые толпы связанных кровью стекались в Разделительные равнины, пока земля не погрязла в непрерывной войне.





Вскоре повторно открыв видоизменённые Врата Азира и послав своих грозорождённых вечных на Серный полуостров, Сигмар направил свои армии в направлении портала в Угольном проходе, чтобы отвоевать его. Слишком долго Кхорн держал район железной хваткой.

В мирах смертных грозорождённые вечные одержали много побед. Но этого не произошло в Угольном проходе. Легионы Кхорна его удержали. Одиннадцать раз громыхали небеса, каждый раз ознаменовывая новый штурм. Подразделение небесных поборников отстояло последние восемь сторожевых башен, а подразделение львов Сигмара погасило озеро Огня. Но всё провалилось на последнем оборонительном рубеже перед порталом. Там, на единственном мосту через Чёрную Бездну, стоял легион Адского Пламени, возглавляемый Кхаараксом, жаждущим крови, назначенный Кхорном в качестве

привратника.

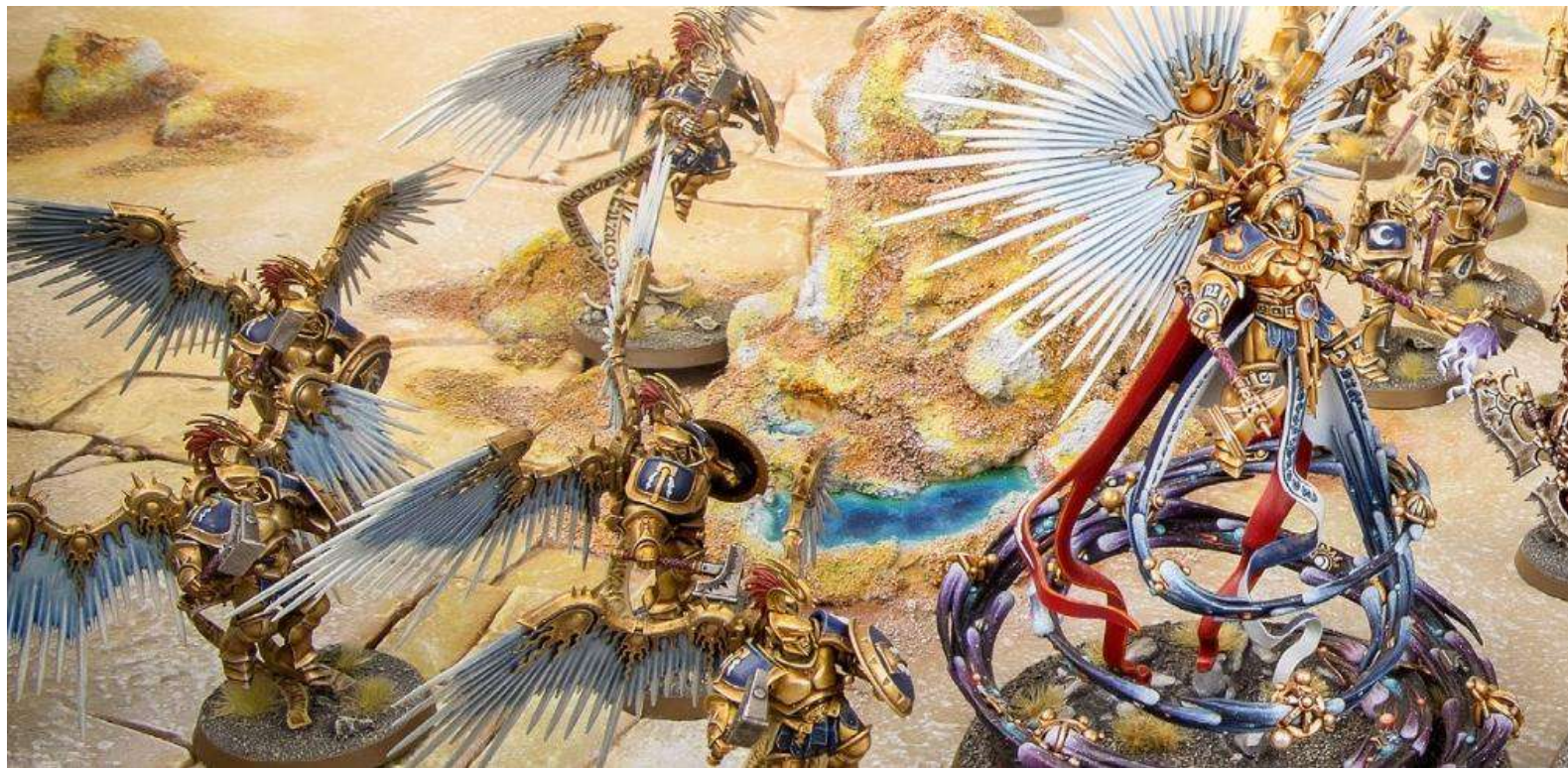
Со времени первой атаки грозорождённых на врата Угольного прохода прошли долгие месяцы и продолжали проходить, пока Угольный проход штурмовался снова раз за разом. Гал Мараз, потерянный молот самого Сигмара, был найден, и теперь его нёс в битву величайший чемпион бога-короля первый целестант. С двенадцатым ударом молнии, нанесённым за пределами Угольного прохода, возникло из ослепительной вспышки не что иное, как само воплощение Сигмара. За первым целестантом шла единственная дружина крылатых грозорождённых вечных. Кхаараксу этого показалось слишком мало. Но в конечном итоге он и его легион Адского Пламени расправлялись с одним подразделением за другим. Эта последняя попытка была либо издевательством, либо пренебрежением – не создаст здесь трудностей. Жаждущий крови в ярости взревел, сотрясая вокруг

себя воздух, чтобы загореться в завитках пламени.

Противостоять приспешникам Кхорна, значит смотреть в лицо самой смерти, и нанести даже лёгкое оскорбление воинственной надменности служителям Крвавого бога – только разжечь их кровавую ненависть до предела Кхааракс шагнул на узкий мост и ударил своим оружием, взревев в ответ на вызов.

Прибежали и стали по флангам более неповоротливые демоны, красные жнецы, близнецы кровавые мастера из легиона Адского Пламени. Их длинные языки змеились, пробуя воздух на кровь в надежде, что Кхааракс не станет единолично расправляться со всеми ничтожными жертвами. За ними подтягивался оставшийся легион.

Сияя во мраке Моста через Чёрную Бездну, первый целестант расправил крылья, поднявшись высоко в воздух, прежде чем ринуться в бой...



Окружённый вулканами район Разделительных равнин был подвержен частым землетрясениям. В землях имелись бесчисленные разломы, из которых Чёрная Бездна была самой глубокой. Действительно бездонные ворота в забвение. Единственное место, позволяющее пересечь Чёрную Бездну – мост, ведущий в Угольный проход. Арка была достаточно широка для десятка людей, стоящих в ряд, но поскольку не имела ограждения и слишком часто сотрясалась, обычно её отваживались проходить по одному.

Однако теперь первый целестант ринулся вниз, размахиваясь Гал Маразом так, что за ним пылал след небесной энергии. Кхааракс был не из тех, кто ждёт, поэтому взвился в воздух на своих крыльях, как у летучей мыши, навстречу приближающемуся врагу. Объятый пламенем шар кровавого цепя Кхааракса столкнулся с Гал Маразом, и последующий взрыв отбросил обоих бойцов. Жаждающий крови

грохнулся обратно на мост, раскалывая камень. Первый целестант кувыркнулся выше в воздухе, прежде чем очухаться. Чемпион Сигмара снова ринулся вниз, но в этот раз опустился на мост и стал перед Кхаараксом. Позволение упавшему демону подняться вместо использования преимущества было благородным поступком, но разъярило врага ещё сильнее.

Легион Адского Пламени и обвинители удерживали свои позиции, наблюдая за сияющим голубым светом небесным чемпионом, сражающимся против сверкающего огнём привратника Кровавого бога. Они двигались то назад, то вперёд, сначала теснил Кхааракс, его топор и кровавый цеп свистели в неистовой пляске. Первый целестант мастерски уклонялся от каждого удара, казалось, он каждый раз знал, куда и когда придёт следующий удар. Наконец, мститель Азирита почувствовал своих врагов и перешёл в нападение. Три раза обрушивался Гал Мараз, каждое

столкновение отзывалось треском подобно грому от поднятого оружия жаждущего крови. Пошатнувшись, Кхааракс дрогнул. Первый целестант использовал свой скипетр, чтобы призвать поток лазурной энергии с Небес – метеоритный удар, пришедшийся в демона, свергнул его, смяв, в бездну.

Даже лишённый своего лидера легион Адского Пламени подался вперёд. Неустрашимый первый целестант пошёл в атаку, сметая ряды прочь каждым взмахом Гал Маразы. Могучий одинокий воин был бы сокрушён толпящимися приспешниками Кхорна, если бы не подлетели обвинители и не обеспечили поддержку, помогая своими небесными молотами расчищать путь. Они призвали оставшееся воинство молотового удара с Небес, и неустойчивые воздаятели помогли очистить мост. Удары молотов прекратились, только когда пал последний из легиона Адского Пламени, и портал в Угольном проходе был очищен.



Лорд-целестант Оберон ощутил зов с Небес. То, что осталось от его раздробленного тела, лежало в агонии на краю Моста через Чёрную Бездну. Его задачей было возглавить одиннадцатый удар для захвата портала в Угольном проходе. Всё его подразделение воинов было убито. Сам Оберон был практически разрезан надвое привратником, Кхаараксом. Сила удара отправила Оберона в полёт, но обжигающий жар огромного топора демона прижёт страшную рану. Яркий свет уже покинул лорда-целестанта, устремившись к Азиру.

Но по какой-то причине Оберон не полностью вернулся в Сигмарон на перековку по пути грозорождённых вечных. Вместо этого сознание цеплялось за его истерзанное тело. Он боялся худшего – что каким-то отвратительным способом враги удержали его на привязи, принуждая бесконечно страдать. Как долго корчился в неугасающих мучениях, он не знал – это могли быть годы или только одно мгновение – но потом оно пришло! Ещё один болт, вспышка, намного ярче любой, какие видел Оберон за всё время. Боль немедленно покинула его тело, когда он увидел крылатого ангела – первого целестанта – возникшего от удара молнии.

Оберон наполнился благоговением. На мосту Кхааракс расправил свои крылья, устремившись вверх, но вестник Сигмара сиял подобно звезде над огненной тучей жаждущего крови. Гал Мараз светился лазурным светом праведной ярости, и первый целестант сбил своего врага, отправляя изуродованный облик жаждущего крови в чёрную пропасть. Красные жнецы – близнецы кровавые мастера – пали следом, их клинки негодились против сияющего боевого молота.

Шипя от ярости, легион Адского Пламени бросился на ненавистного воина на мосту. Под их знаменем кровавой бойни первый среди орды демонов, известный как Оплавленный Клинок Кровавых Посланий, устремился свалить первого целестанта. Позади него толкались полчища врагов, жадно требуя собственноручного убийства. Хотя он и сметал несколько врагов с моста каждым взмахом, первый целестант не мог победить. И тогда прибыло войско молотового удара, быстрые обвинители и неустойчивые воздаятели, целиком очистившие мост от врагов. Это и стало причиной его затянувшегося пребывания – подарок Сигмара, позволивший стать свидетелем славного возмездия.

ПЛАН СРАЖЕНИЯ НАД ПРОПАСТЬЮ





Этот план сражения разработан, чтобы позволить вам разыграть кульминацию сражения между грозорождёнными вечными и легионом Адского Пламени на Мосту через Чёрную Бездну. Если вы хотите воссоздать это историческое сражение, просто следуйте инструкциям ниже. Альтернативно этот план сражения может быть использован для отображения любого поединка, проходящего между двумя армиями, балансирующими над смертельной пропастью.

АРМИИ

Две армии, которые сражались на Мосту через Чёрную Бездну, описаны ниже, каждой армией командует один игрок. Если вы хотите разыграть сражение, вы должны попробовать воссоздать армии как можно более точно. Если вам не хватает моделей для двух армий, просто используйте столько, сколько есть, или измените план сражения для игры моделями, имеющимися в вашей коллекции.

ГРОЗОРОЖДЁННЫЕ ВЕЧНЫЕ

Армия грозорождённых вечных состоит из следующих отрядов и боевых списков батальонов:

- Первый целестант
- 1 войско молотового удара (см. «Боевой том Порядка: грозорождённые вечные»)

ЛЕГИОН АДСКОГО ПЛАМЕНИ

Легион Адского Пламени состоит из следующих отрядов:

- Кхааракс – жаждущий крови с неистовой яростью
- 2 кровавых мастера – вестники Кхорна
- 1 черепной мастер – вестник Кхорна
- 1 отряд кровавых дробителей
- 8 отрядов кровавых посланий
- 2 кровавых трона
- 1 отряд гончих из плоти

ДВЕНАДЦАТЫЙ ШТУРМ

Легион Адского Пламени провёл несколько кровавых сражений, обороняя Мост через Чёрную Бездну, понеся при этом тяжёлые потери. Из-за этого ни один из отрядов армии легиона Адского Пламени не может превысить свой минимальный размер, приведённый в его боевом свитке. Например, отряд кровавых посланий имеет минимум 10 моделей, и поэтому каждый из них не может иметь более 10 моделей в этом сражении. Это ограничение не распространяется на грозорождённых вечных, которые недавно прибыли на поле боя.

ГОТОВНОСТЬ АТАКОВАТЬ

Первый целестант должен быть выставлен на поле боя в начале сражения. Однако, он успел подготовиться к сражению, и Гал Мараз уже наполнен энергией. Чтобы отобразить это, Гал Мараз рассматривается как если бы первый целестант провёл три раунда в Небесном мире, наполняя его энергией, как описано в его способности Возмездие с Высоты.

ЗАДАЧИ

Задачи для обеих сторон в этом сражении – уничтожить вражескую армию и захватить Мост через Чёрную Бездну. Сторона, которая это сделает, получит контроль над порталом в Угольном проходе.

ПОЛЕ БОЯ

Сражение происходит на мосту, который является единственным путём через Чёрную Бездну для достижения портала в Угольном проходе. Мост через Чёрную Бездну узкий и невыразительный, ставший крайне ненадёжным из-за частых землетрясений, которые сотрясают мост и окрестные земли.

Сражение происходит на центральной арке моста, которая представляет собой полосу шириной 12", простирающуюся от одного края поля боя к другому, как показано на карте ниже. Остальная часть поля боя олицетворяет Чёрную Бездну, по ней могут двигаться только умеющие летать модели. Никакой другой пейзаж не присутствует: Мост через Чёрную Бездну построен из невыразительного чёрного камня.





РАССТАНОВКА

Игрок за легион Адского Пламени выставляет Кхааракса на Мосту через Чёрную Бездну в пределах 7-12" от одного края поля боя. С этого края будут прибывать любые подкрепления для легиона Адского Пламени. Затем он выставляет двух кровавых мастеров за Кхаараксом, на Мосту через Чёрную Бездну в пределах 6" от их края поля боя.

Далее игрок за грозорождённых вечных выставляет первого целестанта на другом конце Моста через Чёрную Бездну в пределах 7-12" от другого края поля боя. Наконец, он расставляет отряд обвинителей позади первого целестанта, на Мосту через Чёрную Бездну полностью в пределах 6" от их края поля боя.

ГЕНЕРАЛЫ

Кхааракс – генерал легиона Адского Пламени, первый целестант – генерал армии грозорождённых вечных.

ТРИУМФЫ

Игроку, командующему легионом Адского Пламени, разрешено выполнить бросок по таблице триумфов из листов правил Вархаммер: Эра Сигмара, как если бы он был победителем во всех предыдущих сражениях, произошедших на Мосту через Чёрную Бездну.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок за армию грозорождённых вечных получает первый ход в первом боевом раунде.

НЕНАДЁЖНЫЕ КРАЯ

Чтобы отобразить постоянно присутствующую опасность свалиться с краёв Моста через Чёрную Бездну, оба игрока должны бросать кубик за каждую модель их армий, находящуюся в пределах 3" от края моста в начале своей фазы героя. Модели, умеющие летать, не должны выполнять этот бросок, а также никто из воздаятелей, находящихся в пределах 6" от обвинителя (поскольку обвинитель спасёт их в случае падения).

При выпадении 1 модель убита – любые жертвы считаются упавшими с края моста!





ПОДКРЕПЛЕНИЕ ЛЕГИОНА АДСКОГО ПЛАМЕНИ

Только Кхааракс и два кровавых мастера выставляются на поле боя из легиона Адского Пламени до начала сражения – все остальные отряды легиона Адского Пламени выходят в качестве подкрепления.

Игрок, командующий легионом Адского Пламени, должен вводит один отряд подкрепления в каждую свою фазу героя, пока ни одного не отсанется. Черепной мастер и кровавые дробители считаются одним выбором и должны прибыть вместе в один ход, как и два кровавых трона.

Подкрепление должно быть выставлено всеми моделями на Мосту через Чёрную Бездну в пределах 6" от края поля боя легиона Адского Пламени и более чем в 3" от любых вражеских моделей. Это считается их движением для последующей фазы движения.

Если ограничения делают невозможным разместить все модели из отряда подкрепления на мосту, вы должны выставить как можно больше моделей из прибывшего в этот ход отряда (отрядов) сколько сможете, любые оставшиеся модели убиты, поскольку падают с края моста, пытаясь попасть на поле боя!

ВОЗДАЯТЕЛИ

Воздаятели из армии грозорождённых вечных не выставляются на поле боя в начале игры и должны прибыть, используя способность Молотовый Удар из боевого свитка батальона войска молотового удара. Они должны прибыть в третьем боевом раунде, если не прибыли раньше.

ПОБЕДА

Сражение длится до тех пор, пока одна из армий не будет уничтожена. Уцелевшая армия одерживает большую победу, если её генерал не был убит, и малую победу, если он был убит.



СМЕРТЬ НАГАША

Во время конфликта, известного как великая Война Костей, войска Хаоса атаковывали мир Смерти на протяжении почти двух веков. Повсюду они отбрасывали армии нежити назад, и в Сражении Чёрных Небес Архаон столкнулся с Нагашем.

После отступления Сигмара в Азир эра Хаоса вошла в свой самый жестокий период. Именно в это мрачное время Тёмные боги обратили свой взор в сторону Шайша. Больше одного столетия боги Хаоса посылали своих приспешников в этот смертельный мир. Разрушая и уничтожая, они гнали назад всех, кто посмел бросить им вызов, но окончательная победа всё ускользала.

Нагаш, самопровозглашённый правитель Шайша, был мощным противником, хитрым командиром, владевшим некромантической магией, как никто другой. Нагаш предпочитал руководить издалека, но когда удавка Хаоса затянулась вокруг него, Великий Некромант пошёл в бой. Никто не мог победить Нагаша. Снова и снова он уничтожал армии своих врагов, бросая вызов тому, что казалось неминуемой гибелью. Во время даже небольшой передышки, Нагаш восстанавливал свои силы, призывая новые армии духов и поднимая бесчисленные легионы мертвецов для исполнения своих приказов. Таким образом, даже павшие перед лицом хаоситских захватчиков земли были вскоре возвращены Нагашем. После бесчисленных сражений власть над Шайшем продолжала висеть на волоске. Однако всё изменилось, когда прибыл Архаон, величайший чемпион Хаоса.

Со своей вараньей стражей Архаон сплотил разрозненные армии Хаоса, задействовав в равной степени и смертных и демонов. Даже дети Великой Рогатой

Крысы, скейвены, склонились перед Архаоном. Одна за другой были свергнуты крепости Нагаша, так что Великий Некромант бежал в Курганные земли, подземное царство, обжитое духами бесчисленных цивилизаций. Там, как он считал в неприступном месте, Нагаш надеялся вновь обрести свою полную силу.

Архаона не обескуражили бесконечные волны нежити, и его хаоситские орды продвинулись глубоко в Курганные земли в поисках сокрытой крепости Нагаша. Громя некрополь и тёмный шпиль, армии Архаона искали Повелителя Нежити. Одну за другой вёли вперёд огромные армии мортархи – мощнейший лейтенанты Нагаша. Каждая армия в свою очередь была разбита и бежала обратно во тьму. Ярость Нагаша сильно выросла.

Когда силы Хаоса окружили последний оплот Нагаша, Хелжарр, тёмное сердце Курганных земель, Великий Некромант появился. Его призыв был настолько обширен, его некромантическая мощь была настолько сильна, что заклинания Нагаша погасили солнце. Всё живое увяло, и опустилась зловещая полночь. Когда появился последний дух воинства, зелёный колдовской огонь их сверхъестественных сил залил горизонт подобно некому смертельному рассвету в насмешку истинному восходу. Так началось Сражение Чёрных Небес...

Легионы демонов были созданы из вещества самого Хаоса,

поэтому их не интересовал проклятый воздух. В выкованных в аду доспехах легионы смертных – воины Хаоса и варанья стража – проходили сквозь истощающую жизнь темноту подобно клинкам, пронзающим плоть. Однако менее защищённые падали тысячами, поскольку их лёгкие почернели, а сердца остановились. Прежде чем долговзый призыватель Архаона смог создать контр-заклинание, целые кланы скейвенов пали и превратились в пыль. Тем не менее, оставшихся войск Хаоса было достаточно, чтобы заставить землю дрожать перед ними.

Четыре раза поднимались в атаку орды Хаоса – каждое нападение возглавлялась великим демоном нового Тёмного бога. Каждое наступление далеко отгоняло стену духов, барьер из многих сотен призрачных воинов. Усиленная магией павших, армия Нагаша пока что держалась. Когда прибыла пятая армия, оборона Нагаша находилась в плачевном состоянии. Великий Некромант пошатнулся, так как напряжение истощило его силу. Только тогда зазвучали рога Архаона, собственноручно возглавляющее заключительное нападение.

Передовыми отрядами нападения Архаона была его хваленая варанья стража. Никто не мог остановить этих чёрных бронированных рыцарей. Наряду с вараньей стражей шли личные составы, представляющие каждую из сил Хаоса, несущие для Архаона благословение всех Тёмных богов.





Нагаш, уставший от отступлений в результате предыдущих нападений, сосредоточил свой взгляд пустых глазниц на новом натиске. Среди раздробленных гробниц Хелжарра оставшаяся нежить сформировала кольцо вокруг своего мастера. Ударив своим посохом силы, Нагаш напрягся и послал последний призыв в почерневшие небеса. Мёртвые ответили. С холодным ветром донёсся треск костей и песни воющих духов. Из тумана маршировали вновь прибывшие мортархи Нагаша, настроенные взять реванш за свои прежние поражения.

Нагаш скоординировал своим легионам выдвинуться навстречу надвигающемуся врагу. Повелитель Морч взлетел на своём терроргейста, позади бежали его могильные упыри. С лязгом продвигались вперёд полки скелетных воинов, их чёрные знамёна были исчертаны зелёным колдовским огнём. За авангардом своих обителей смерти продвигался сам Нагаш, в окружении

своих последних моргастов. Потребовалось много нежити, чтобы снести врага, но это не имело большого значения, когда упавшие кости и разрубленные трупы поднимались снова благодаря силе заклинаний Нагаша. Однако варанья стража не замедлялась. Она мчалась сквозь скелеты, расчищая путь к Великому Некроманту, быстрее, чем тот пополнял свои ряды.

Среди ветхих руин демоны сражались с нежитью. Спектральные роковые призраки нападали сквозь стены, жаждущий крови разбивал обитель смерти, а небеса звенели от столкновений, когда Повелитель Таос на своём зомби-драконе затеял перепалку с мантикорой. На мгновение показалось, что Нагаш может быть захвачен вараньей стражей, но она была остановлена моргастами и иссохла под ярко горящим взглядом Нагаша. Оставив свою самоотверженную армию, Великий Некромант устремился прокладывать путь к свободе, но он не рассчитал скорость своих врагов. Первым его настиг Владыка

Измены, но Нагаш прошёл сквозь его варп-пламя невредимым и взмахнул смертельным клинком, чтобы перерезать твари шею. Когда демон затих, Нагаш начал творить заклинание, которое умчало бы его в темноту прочь. И он бы сбежал, если бы не Архаон.

Выплёвывая взрывы магической энергии, Доргар уничтожил моргастов, когда Архаон добрался до Нагаша. Этот финальный поединок был настолько грандиозен, что лопнула земля и прорвались чёрные небеса. Наконец, Архаон нанёс смертельный удар, рассекая корону Нагаша. Так пал Великий Некромант, Архаон, торжествуя, поднялся, покидая своих приспешников, чтобы добить оставшуюся нежить. Но прежде, чем эта задача была выполнена, сердцебиение на время остановилось. Под прикрытием заклинания мортархи Нагаша расчистили путь, утянули своего мастера и сбежали через Беззвёздные Врата, чтобы он смог однажды восстать снова.



Шаиш – мир завершений, но не было такой перемены или внезапной смерти, такого разрушительного воздействия на земли, каким стало **Сражение Чёрных Небес**. Последствия этого конфликта затронули каждое королевство и отзывались на протяжении столетий. Тело и дух Нагаша были сломлены Архаоном, но не уничтожены. Пока мортархи восстанавливали раздробленный облик Великого Некроманта, железная хватка Нагаша над землями ослабла. То, что осталось от его жуткого существования, всё было стёрто волнами последовавших яростных вторжений.

Архаон, уничтоживший своего великого врага, удалился в Средоточие, переименованное в Восьмиточие в честь его богов. В его отсутствие противники богов Хаоса набросились всей своей мощью на Шаиш, охотясь на всё оставшееся от Нагаша. Была сделана Клеть из Костей – крепость, построенная из уничтоженных в Сражении Чёрных Небес армий Нагаша, заключённая в кованое Хаосом железо смерти. Оттуда начался Красный Марш, война восьми противостояний Кхорна, которая прошла через земли подобно взмахам топора. Менее смелый Нургл сосредоточил своё вторжение на Мёртвых Землях, превращая их в свои рассадники

смертельной чумы. Тзинч, возжелавший скрытых хранилищ тёмной магии Нагаша, отправил своих приспешников на поиски, чтобы поглотить эту силу. Последователи Слаанеша, ищущие своего потерянного бога, где бы они ни были, обыскивая земли, долго держались против них.

В бессмысленных разрушениях, вызванных этими кампаниями, были разорены бесчисленные курганы утраченных цивилизаций, были разрушены источающие силу чёрные пирамиды, сравнялась с землёй крепость Нагашиззар, многие врата загробных миров были повреждены. С жадностью поглощали боги Хаоса все потерянные души, до которых могли дотянуться. Нагаш всё ещё не был найден. За Беззвёздными Вратами, в загробном мире Стигкса Нагаш медленно восстанавливался. Когда Великий Некромант смог в очередной раз посмотреть на свой мир, Шаиш был повреждён, его земли разграблены армиями Тёмных богов. В течение этих долгих столетий Эры Хаоса Нагаш вынашивал свою ненависть и строил в своём уме планы всеобщего господства и мести. Он поклялся, что однажды Архаон и боги, наделившие его силой, заплатят за свои прегрешения.

Однажды все склонятся перед Нагашем.

ПЛАН СРАЖЕНИЯ СУДЬБА ШАИША





После Войны Костей воинство Архаона из легионов смертных и демонов напало на Шаши, Аметистовый мир. В финальном сражении Архаон убил Нагаша в поединке, изгнав его на много лет. Следующий план сражения поможет вам воссоздать это колоссальное столкновение.

АРМИИ

Армии, принимавшие участие в Сражении Чёрных Небес, описаны ниже. Если вы хотите отыграть сражение, вы должны попытаться как можно более точно воссоздать две армии. Если вам не хватает моделей для двух армий, просто используйте столько, сколько есть, или измените план сражения для игры моделями, имеющимися в вашей коллекции.

Это большое сражение, поэтому план сражения использует правила «Коалиции Смерти». Идеально, если армией Нагаша будет командовать четыре игрока, а армией Архаона – пять игроков. Если вам не хватает игроков, объедините отдельные личные составы под командованием одного игрока.

ВОЙСКА СМЕРТИ

Игрок 1: Нагаш

Нагаш, Верховный Повелитель Нежити (главный генерал)
2 моргаста-архай
2 моргаста-предвестника
1 отряд из 12 призрачных воинов
1 отряд из 20 роковых призраков
5 могильных призраков
2 обители смерти

Игрок 2: Повелитель Таос

1 повелитель вампиров на зомбидраконе (генерал личного состава)
4 отряда по 30 скелетов-воинов
1 отряд из 10 могильных стражей

Игрок 3: Повелитель Морч

1 отвратительный король упырей на терроргейсте (генерал личного состава)

1 отряд из 9 могильных страшилиц

1 отряд из 40 могильных упырей

Игрок 4: Мортархи

Архан Чёрный, Мортарх Поклонения (генерал личного состава)
Маннфред, Мортарх Ночи
Неферата, Мортарх Крови

1 отряд из 10 кровавых рыцарей

1 трон клана

ХАОСИТСКАЯ ОРДА АРХАОНА

Игрок 1: Архаон

Архаон (главный генерал)
Долговязый призыватель Тзинча
1 отряд из 24 вараньих стражей

Игрок 2: Личный состав Кхорна

1 жаждущий крови с неистовой яростью (генерал личного состава)

1 владыка Кхорна на джаггернауте

1 отряд из 12 могучих череподробителей

1 отряд из 60 кровавых налётчиков

1 кровавый загонщик

1 кхоргорат

1 отряд из 20 кровавых посланий

Игрок 3: Личный состав Нургла

1 первый великий нечистый (генерал личного состава)

1 отряд из 20 разносчиков чумы Нургла

1 повелитель чумы

1 отряд из 25 тлетворных королей порчи

Игрок 4: Личный состав

Тзинча

1 владыка Измены (генерал личного состава)

1 отряд из 20 розовых страшилиц Тзинча

1 владыка Хаоса на мантикоре со знаком Тзинча

1 отряд из 20 воинов Хаоса со знаком Тзинча

1 вихревой зверь

2 мага-владыки Тзинча

Игрок 5: Личный состав Слаанеш

1 хранитель секретов (генерал личного состава)

1 отряд из 20 демонеток Слаанеш

1 вестник Слаанеш

1 отряд из 10 искателей Слаанеша

ЗАДАЧИ

Задачи для обеих сторон в этом сражении – уничтожить вражескую армию и убить вражеского главного генерала.





ПОЛЕ БОЯ

Сражение Чёрных Небес произошло на обширной безжизненной равнине, усеянной руинами древних гробниц. Вам понадобится большое поле боя, чтобы вместить все войска, принимающие участие; карта ниже предполагает размеры игровой зоны 8 на 6 футов. Используйте любые подходящие разрушенные строения из вашей коллекции, чтобы отобразить древние гробницы.

РАССТАНОВКА

Карта ниже показывает территории каждого личного состава обеих армий. По очереди, начиная с хаоситской орды Архаона, выставляется один личный состав за раз. Все модели личного состава должны быть расставлены в пределах его территории.

ТРИУМФЫ

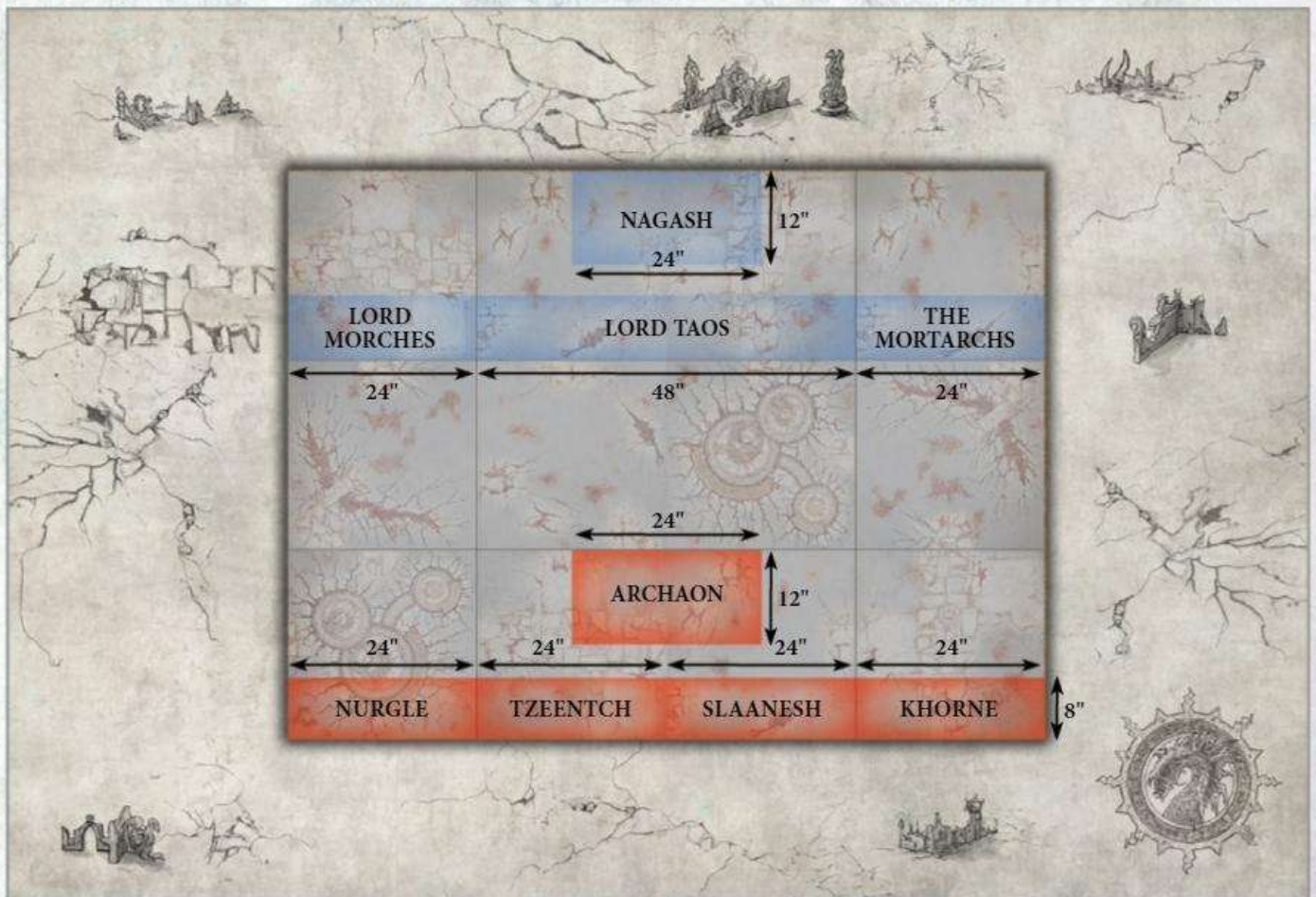
Военачальнику, командующему войсками Смерти, разрешается выполнить бросок по таблице триумфов, как если бы он победил во всех предыдущих нападениях армий Архаона.

ГЕНЕРАЛЫ

Генералы двух сторон перечислены в разделе «Армии» выше. Помните, что командная способность каждого генерала применяется только к их собственным личным составам в коалиции.

ПЕРВЫЙ ХОД

Войска Смерти получают первый ход в первом боевом раунде.





ПОЧТИ ИСТОЩЁННЫЙ

Запасы энергии Нагаша были исчерпаны предыдущими нападениями хаоситских орд Архаона. Из-за этого вы должны уменьшить вдвое количество дополнительных заклинаний Девяти Книг Нагаша, позволенные ему сотворять, и вы должны уменьшить вдвое бонусы на наложение и снятие заклинаний, которые он получает от Алаканаша. В обоих случаях округляйте вниз; например, если Нагаш обычно способен накладывать пять дополнительных заклинаний, он должен будет уменьшить их количество до двух.

В дополнение в начале сражения Нагаш призвал всех воинов, способных сражаться на его стороне. Поэтому любые заклинания, которые могут использоваться для призыва новых отрядов **СМЕРТИ** в битву, могут призывать только модели из армии Нагаша, убитые ранее в сражении – иными словами, вы не можете добавлять новые модели в армию, только повторно использовать убитых.

ПОБЕДА

Сражение продолжается до тех пор, пока одна из армий не будет уничтожена. Уцелевшая армия одерживает **большую победу**, если её главный генерал не убит, и **малую победу**, если он не убит.



У В Сражении Чёрных Небес Архаон собрал армию, состоящую из войск, представляющих каждого Тёмного бога, чтобы можно было пустить в ход всю мощь Хаоса против Повелителя Нежити.





В Истошая свою чудовищную некромантическую силу, Нагаш призвал могучее воинство из призраков и восставших вновь мертвецов, чтобы предотвратить нападение Хаоса.





Облачённые в красное связанные кровью Кхорна сошлись с моргастами Нагаша в жестоком ближнем бою.



Даже бесплотные формы злоредных не могли противостоять нападению вараньей стражи.



Неустанно обе стороны бросались в атаку за атакой друг на друга.



У Четыре раза отбивал Нагаш захватчиков Хаоса, став центром вихря некромантической мощи.

В Когда противоборствующие армии были разбиты и сломлены, произошла неизбежная кульминация Сражения Чёрных Небес – заключительное столкновение Нагаша с Архаоном.





У́ Верхом на трёхглавом демоническом звере, Доргаре, Архаон прокладывал путь гибели.

В Эпическое сражение между двумя легендарными соперниками под покровом противоположественной темноты решит судьбу всех королевств Шайша на столетия.









КАМПАНИИ

Предлагаемые вам помимо основных одиночных сражений, кампании являются подвидом сюжетных игр, которые придают новый объём вашей игре. По сути, они рассказывают истории, которые развиваются с каждым новым столкновением, где результат каждого нового сражения будет затронут предыдущим и воздействовать на последующее.

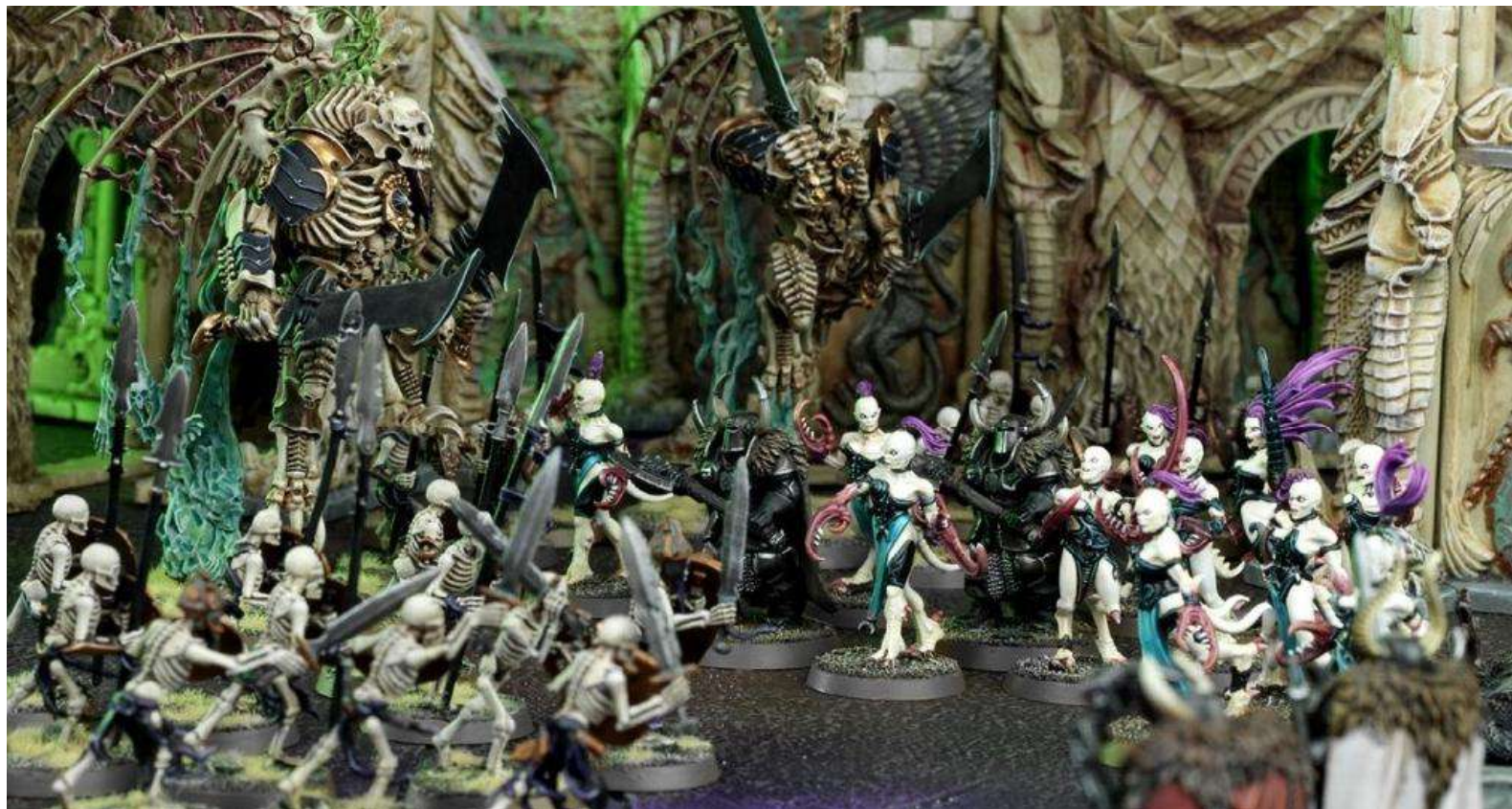
Отдельные сражения – это замечательно, но зачем останавливаться, когда вы можете пойти на завоевание целых миров? Если сражения являются захватывающими короткими историями, то кампании – эпичные романы, напичканные сюжетными поворотами и держащими в напряжении главами. В сущности, кампания – просто последовательность сражений, которые связаны такими средствами, как карта, технологическая схема или история. Кампании предлагают стиль игры, при котором армии получают боевые награды, а командиры оттачивают своё

мастерство по мере развития действия.

Одна из лучших сторон разыгрывания кампании – динамика, которая развивается между участвующими игроками. Она начинается прежде, чем вы приступаете к игре. Нет ничего останавливающего вас от самостоятельного создания кампании, и вы получите фан, как при разработке в одиночку, так и в составе группы. Фактически некоторые лучшие кампании созданы хоббиистами-единомышленниками, соединившими свои лучшие идеи, и

часто процесс планирования и разработки кампании становится таким же интересным и захватывающим, как и сами игры. По мере игры и прохождения кампании вы научитесь распознавать и предугадывать сильные и слабые стороны, стратегии своих приятелей-игроков. Повсеместное дружеское противостояние и является фаном. Помните, что кампании не только дают вам возможность извлекать пользу из ваших побед, но и помогают отомстить за свои поражения – ведь любой опытный участник кампании знает, что победа сладка, но реванш слаще!





Кампания может быть настолько большой, насколько вы хотите, от нескольких сражений между двумя игроками до разрастающихся эпичных столкновений, затрагивающих всю вашу игровую группу. Например, вы можете выставить свою армию против армии друга и провести день за игрой в короткую кампанию, которая включает короткое столкновение (skirmish), грандиозное главное сражение и отчаянную попытку выстоять (last stand). Некоторые друзья-хобби могут использовать кампанию в качестве мотивационного инструмента для создания своих армий, где каждую неделю игроки добавляют новый отряд к своему войску и играют снова. Есть много различных типов кампаний и в следующих разделах представлены некоторые примеры структур кампаний, которые вы можете использовать.

Кампании «Путь к славе» позволяют вам создать мощную банду, набирающую силу с каждой

битвой, в которой вы побеждаете. Дерево кампаний предлагает ряд связанных игр, в которых результаты каждой влияют на обстоятельства следующей. Матричные кампании требуют заблаговременного планирования, на каждое сражение влияет выбор, сделанный в начале. Некоторые из этих систем могут быть скомбинированы для получения ещё более интересного опыта. Например, вы можете включить матрицу в кампанию с картой и использовать информирование о местности для совершения лучшего стратегического выбора.

Если вы новичок в проведении кампании, лучше начать с малого. Несмотря на то, что завоевание целого мира выглядит заманчиво, ряд связанных сражений с мощными объектами, такими как порталы, будет идеальным решением. С другой стороны, если вы уже прокладывали свой боевой путь через несколько игр, то сразу же ныряйте в

эпичную сюжетную кампанию. Это прекрасная возможность для раскрытия ваших созидательных талантов и отличный мотиватор окрашивания финальных войск или даже создания целого нового игрового стола, наполненного грозными крепостями, разрушенными храмами и всяческими фантастическими пейзажами.

Кампании могут стать грандиозными многопользовательскими сражениями, где заключаются соглашения и расширяются армии по мере разворачивания саги. На самом деле в основе каждой успешной кампании лежат истории, а в сочетании с разумной структурой и организацией они рождают интерес и азарт, которые поддерживают всеобщую мотивацию к победе. Как только вы развили представление о проведении кампании, можете начинать использовать всё более сложные системы. Эта глава даст вам все необходимые инструменты, необходимые для составления потрясающих кампаний.



КАМПАНИИ «ПУТЬ К СЛАВЕ»

Кампании «Путь к славе» сосредоточены вокруг коллекционирования и проведения сражений бандами в Эре Сигмара. Чемпионы сражаются друг с другом и набирают сторонников, присоединяющихся к ним в стремлении к славе, пользуясь преимуществами этой эры нескончаемых сражений для завоевания славы и известности.

Для того чтобы принять участие в кампании «Путь к славе», вам понадобится два или больше игроков. Всем игрокам необходимо иметь, по меньшей мере, одного **ГЕРОЯ**, который станет их чемпионом и создаст банду, чтобы следовать за ним и сражаться в ходе кампании.

Игроки проводят сражения друг против друга, используя созданные банды. Результаты этих сражений принесут им пользу. Банды будут увеличиваться численностью, поскольку многие воины устремятся под их знамя, в то время как существующие войска станут мощнее.

После завоевания достаточной благосклонности в глазах своего покровителя, ваш чемпион будет подвергнут финальному испытанию. Успешно пройдите испытание, и слава вашего чемпиона будет подтверждена на все времена, а вы будете коронованы титулом победитель кампании.

СОЗДАНИЕ БАНДЫ

При создании банды «Путь к славе» не набирайте свою армию обычным способом. Вместо этого ваша армия состоит из могучего **ГЕРОЯ**, сражающегося, чтобы заслужить благосклонность богов, и целой шайки верных сторонников. По мере ведения

войны против других банд, ваша собственная банда будет разрастаться, а существующие отряды станут седыми ветеранами.

РОСТЕР БАНДЫ

Подробности и продвижение каждой банды должны регистрироваться в ростере банды. Мы приложили ростер, который вы можете отсканировать и использовать или загрузить его с официального сайта.

Чтобы создать банду, просто следуйте этим шагам и запишите результаты в ростер своей банды:





1. Для начала выберете преданность для своей банды из следующего списка: **ХАОС**, **ГРОЗОРОЖДЁННЫЕ ВЕЧНЫЕ**, **ОГНЕННЫЕ УБИЙЦЫ**, **СКЕЙВЕНЫ**, **ЖЕЛЕЗНЫЕ ЧЕЛЮСТИ**, **СИЛЬВАНЕТЫ** или **СМЕРТЬ**. Каждая преданность имеет свой собственный комплект таблиц банды, который используется для генерирования отрядов банды и награды, которые они могут получать в ходе сражений. Если вы выбираете банду Хаоса, вы также должны выбрать одного из богов Хаоса в качестве покровителя: Кхорна, Нургла, Тзинча или Слаанеша.
 2. Далее выберете чемпиона своей банды – один из вариантов из таблицы чемпионов вашей преданности. Тип выбранного чемпиона определит количество бросков, которые можно совершать для сторонников чемпиона. Дайте вашему чемпиону достойное, величественное и впечатляющее имя, запишите его в ростер своей банды.
 3. Выбрав своего чемпиона, самое время сгенерировать ваших начальных сторонников. Они могут быть выбраны из таблиц сторонников для вашей преданности. Если ваша преданность имеет больше одной таблицы сторонников, вы можете свободно выбрать те из них, которые будете использовать, выбирая всех своих сторонников из одной таблицы или их нескольких.
- Вместо выбора можно отдать свою судьбу в руки судьбы и бросить кубик по таблице сторонников. Для совершения броска выберете столбец из одной таблицы сторонников, а затем бросьте кубик.
4. Вместо генерирования отряда сторонников, вы можете выбрать получить 1 Очко Славы (см. ниже). Вы можете пожертвовать любым количеством ваших начальных отрядов сторонников таким способом. Набор Очков Славы вместо отрядов облегчает получение 10 очков, необходимых для получения шанса на победу, но у вас будет меньше отрядов, с которыми вы будете проводить сражения.
 5. Ваши сторонники должны быть организованы отрядами. Таблица сторонников подсказывает, сколько моделей имеется в отряде. Отряды сторонников не могут включать дополнительные модели, но могут брать любые дополнения, указанные в их боевых свитках. Сторонники банды Хаоса могут получать знак только покровителя их чемпиона. Запишите всю информацию о сторонниках в ростер своей банды.
 6. Наконец, дайте своей банде название, которое внушит уважение и страх вашим соперникам. Ваша банда укомплектована, можете начать своё первое сражение. Удачи!





НА ВОЙНУ!

Создав банду, вы можете ей сражаться. Эти сражения ведутся против других банд, принимающих участие в кампании.

Вы можете устраивать сражения как и когда хотите, используя любые планы сражений, существующие в *Вархаммер: Эра Сигмара*. Мы включили в эту книгу два новых плана сражений, которые были разработаны для использования в кампаниях «Путь к славе» (см. ниже).

Отряды, используемые вами в игре, должны быть из ростера вашей банды. Маги могут призывать другие отряды в ходе сражения, но они исчезнут после окончания сражения (маги, принадлежащие банде **ХАОСА**, могут призывать демонов только бога своего покровителя). Отряды могут быть выставлены либо полной ростерной численностью, либо разбиты на меньшие отряды, пока отряд не достигнет минимального размера, указанного в его боевом свитке.

Любые потери, понесённые бандой, считаются заблаговременной заменой для следующего сражения. Если ваш чемпион погиб в сражении, он считается всего лишь раненым или потерявшим сознание, и он снова возвращает свою полную боевую силу в следующей игре в жажде отмщения!

ОБРЕТЕНИЕ СЛАВЫ

Все игроки кампании борются за славу. Слава, которую они приобретают, представлена Очками Славы, которые банда накапливает. Слава может возрастать посредством участия и побед в сражениях, как описано далее. Когда слава банды возрастает, это позволяет также вовлекать дополнительных сторонников,

чемпион банды может быть награждён.

Банды получают Очки Славы после завершения сражения. Если банда сыграла вничью или проиграла сражение, она получает 1 Очко Славы. Если выиграла, то D3 Очка Славы. Вы можете перебрасывать результат 1 броска кубика D3, если банда одержала **большую победу**.

Добавьте полученные Очки Славы к итогу, записанному в вашем ростере. Как только вы наберёте 10 Очков Славы, получите возможность выиграть кампанию, как описано ниже.



НАГРАДЫ СРАЖЕНИЙ

Каждая преданность имеет собственный комплект таблиц наград. После каждого сражения вы можете воспользоваться одним из трёх следующих вариантов. Альтернативно бросьте кубик для определения варианта (1-2 = Дополнительные Сторонники, 3-4 = Награды Чемпиона, 5-6 = Награды Сторонников).

- 1. Дополнительные Сторонники:** Больше сторонников стекается под знамя вашего чемпиона. Либо выберете новый отряд в одной из таблиц сторонников, либо бросьте кубик для случайного определения отряда по одной из этих таблиц, затем добавьте его в ростер своей банды.
- 2. Награды Чемпиона:** Доблесть вашего чемпиона

продолжает расти. Совершите бросок по таблице наград чемпиона вашей преданности. Запишите результат в ростер своей банды. Если вы выбросили результат, который он уже получил, бросайте снова до получения другого результата.

- 3. Награды Сторонников:** Те, кто находился с вашим чемпионом, стал авторитетным, благодаря своим подвигам. Выберете отряд в своей банде, затем совершите бросок по таблице наград сторонников вашей преданности. Запишите результат в ростер своей банды. Если вы выбросили результат, который отряд уже получил, бросайте снова до получения другого результата.

ВЕЧНАЯ СЛАВА

Для того чтобы победить в кампании «Путь к славе», ваш чемпион должен первым получить 10 Очков Славы. Затем вы должны одержать победу ещё в одном сражении, чтобы утвердиться в рядах бессмертных и выиграть кампанию «Путь к славе». Если следующее сражение выиграно вничью или проиграно, вы не получаете никаких Очков Славы – просто продолжайте сражаться в битвах, пока либо не выиграете кампанию... либо другой игрок не выиграет первым!

Вы можете сокращать или удлинять кампанию уменьшением или увеличением количества Очков Славы, которые чемпион должен заработать. Например, для короткой кампании можно считать, что чемпиону нужно перед сражением в финальной битве, или для длинной боги требуют получить 15 или даже 20 очков!

НАИМЕНОВАНИЕ БАНДЫ:

ПРЕДАННОСТЬ:

ОЧКИ СЛАВЫ:

ЧЕМПИОН

ИМЯ:

БОЕВОЙ СВИТОК:

ДОПОЛНЕНИЯ И НАГРАДЫ:

.....

.....

<p>СТОРОННИКИ</p> <p>ИМЯ:</p> <p>ТИП И РАЗМЕР:</p> <p>ДОПОЛНЕНИЯ И НАГРАДЫ:</p> <p>.....</p>	<p>ИМЯ:</p> <p>ТИП И РАЗМЕР:</p> <p>ДОПОЛНЕНИЯ И НАГРАДЫ:</p> <p>.....</p>
<p>ИМЯ:</p> <p>ТИП И РАЗМЕР:</p> <p>ДОПОЛНЕНИЯ И НАГРАДЫ:</p> <p>.....</p>	<p>ИМЯ:</p> <p>ТИП И РАЗМЕР:</p> <p>ДОПОЛНЕНИЯ И НАГРАДЫ:</p> <p>.....</p>
<p>ИМЯ:</p> <p>ТИП И РАЗМЕР:</p> <p>ДОПОЛНЕНИЯ И НАГРАДЫ:</p> <p>.....</p>	
<p>ИМЯ:</p> <p>ТИП И РАЗМЕР:</p> <p>ДОПОЛНЕНИЯ И НАГРАДЫ:</p> <p>.....</p>	

ПУТЬ К СЛАВЕ
(Использовать, если вы хотите отмечать увеличение могущества своей банды)

.....

.....

.....

.....



ПРАВИЛА ТАБЛИЦЫ БАНДЫ ХАОСА

Используйте следующие таблицы для определения чемпиона, который возглавит вашу банду, сторонников, которые сформируют отряды, воюющие на его стороне, и вознаграждение, которое они могут получать после сражения.

ТАБЛИЦА НАГРАД СТОРОННИКОВ

Когда ваша банда продвигается по «Пути к славе», она будет притягивать ещё больше сторонников, и особенно привилегированные отряды станут известными в мирах смертных.

D6 Результат

- 1 Присягнувшие Последователи:** Один раз в сражение в свою фазу героя вы можете заявить, что этот отряд будет доказывать преданность своему чемпиону. Вы можете перебрасывать любые броски на ранение для отряда оставшуюся часть хода.
- 2 Служители Мрака:** Один раз в сражение в свою фазу героя этот отряд может совершить тёмный ритуал, который окутает их полумраком. Отряд получает преимущество нахождения в укрытии до начала вашего следующего хода.
- 3 Воплощение Ярости:** Один раз в сражение в свою фазу героя этот отряд может атаковать, как если бы это была фаза стрельбы или ближнего боя. Это не удерживает от повторной атаки позже в этот ход.
- 4 Адепты Скрытого Пути:** Один раз в сражение в свою фазу героя этот отряд может шагнуть через разрыв в реальности. Удалите его с поля боя, а затем выставьте снова в любом месте, больше чем в 6" от любых вражеских моделей. Это считается его движением для последующей фазы движения.
- 5 Приверженцы Тёмного Обряда:** Один раз в сражение в свою фазу героя вы можете бросить кубик за каждую модель в этом отряде, которая была убита. При выпадении 5 или 6 верните модель в отряд.
- 6 Дважды Благословенные Сторонники:** Выполняйте бросок дважды по этой таблице, игнорируя дальнейшие выпадения результата 6.





ТАБЛИЦА НАГРАД ЧЕМПИОНА

Когда ваш чемпион продвигается по «Пути к славе», он может быть одарён богами... если они сочтут его достойным.

2D6 Результат

- 2 Что Дают Боги...:** Ваш чемпион оскорбил своего покровителя и наказан свержением. Потеряйте D3 Очка Славы (до минимума 0) и удалите все награды вашего чемпиона, которые получены из этой таблицы до настоящего времени из ростера вашей банды. Если в вашей банде есть другой **ГЕРОЙ**, эта модель принимает руководство и становится вашим новым чемпионом (если у вас нет любых **ГЕРОЕВ**, незамедлительно сгенерируйте одного из таблицы сторонников-героев, чтобы он стал новым чемпионом. Обратите внимание, что вы не можете выбрать **Породителя Хаоса**, чтобы сделать его новым чемпионом – перебросьте этот результат, если определяли случайно). Запишите имя нового чемпиона в ростер своей банды и готовьтесь к следующему сражению. Конечно, ваш бывший чемпион всё ещё может найти себе применение – вы можете незамедлительно добавить **Породителя Хаоса** в свою банду в качестве сторонника.
- 3 Нестабильная Мутация:** Бросайте кубик за чемпиона в каждой своей фазе героя. При выпадении 1 чемпион подвергается мутирующему спазму и падает, корчась, на землю. Он не может двигаться, атаковать, налагать заклинания или использовать любые способности до следующей вашей фазы героя. При выпадении 4 или больше он наполняется силой Хаоса. Вы можете перебрасывать броски на попадание и ранение, равные 1, для чемпиона до следующей вашей фазы героя.
- 4 Едкая Кровь:** Бросайте кубик после любой раны, нанесённой чемпиону. При выпадении 2 или больше одна вражеская модель в пределах 1" от чемпиона получает 1 смертельную рану. Если несколько вражеских моделей находятся в пределах дальности, определите случайным образом, кто из них получает смертельную рану.
- 5 Вопль Души:** Вычитайте 1 из Смелости вражеских отрядов в пределах 3" от чемпиона в фазе боевого шока.
- 6 Тёмное Покровительство (Маленькая Награда):** Ваш чемпион получает Маленькую Награду из соответствующей таблицы тёмного покровителя (см. ниже).
- 7 Тёмное Покровительство (Большая Награда):** Ваш чемпион получает Большую Награду из соответствующей таблицы тёмного покровителя (см. ниже). Если чемпион уже имеет эту награду, то считайте этот результат результатом 6 (Маленькая Награда).
- 8 Тёмное Покровительство (Возвышенная Награда):** Ваш чемпион получает Большую Награду из соответствующей таблицы тёмного покровителя (см. ниже). Если чемпион уже имеет эту награду, то считайте этот результат результатом 7 (Большая Награда).
- 9 Голос Богов:** Добавьте 1 к Смелости чемпиона. В дополнение добавляйте 1 к Смелости любых отрядов из вашей банды, находящихся в пределах 8" от чемпиона в фазе боевого шока.
- 10 Демонический Доспех:** Вы можете перебрасывать провальные спас-броски для вашего чемпиона.
- 11 Господство:** Бросайте кубик до нанесения чемпиону раны или смертельной раны. При выпадении 6 рана игнорируется и не наносится чемпиону.
- 12 Демонический Капюшон Ожидания:** Ваш чемпион подвергается тёмному обожествлению и признаётся достойным демонического капюшона. Ваш чемпион заменяется в ростере вашей банды Демон-Принцем. Но сохраняет любые награды, полученные из этой таблицы. Если у вас нет модели Демон-Принца, или ваш чемпион уже Демон-Принц, перебросьте этот результат.



ТЁМНОЕ ПОКРОВИТЕЛЬСТВО

Если вы выбрасываете результат Тёмное Покровительство по таблице наград чемпиона, найдите соответствующую награду в таблице ниже, которая соответствует вашему покровителю.

<p>КХОРН</p> <p>Награда Результат</p> <p>Малая Бронзовая Воля: Ваш чемпион может попытаться снять одно дополнительное заклинание в каждую вражескую фазу героя. Добавьте 1 к результату броска на снятие, если он это делает.</p> <p>Большая Красное Неистовство: Добавляйте 1 ко всем броскам на попадание для вашего чемпиона, если он находится в пределах 3" от большего количества вражеских моделей, чем дружественных, когда совершает атаки.</p> <p>Возвышенная Ярость Палача: Добавьте 1 к характеристике Атаки всего рукопашного оружия, используемого вашим чемпионом.</p>	<p>ТЗИНЧ</p> <p>Награда Результат</p> <p>Малая Таинственный Сосуд: Ваш чемпион незамедлительно излечивает 1 рану, если он или дружественная модель в пределах 3" от него успешно налагает заклинание (независимо от того, снято оно или нет). В дополнение чемпион излечивает 1 рану, если он подвергается эффекту заклинания, наложенного любой стороной. В обоих случаях рана заживляется после применения заклинания.</p> <p>Большая Мастерство Варпа: Вы можете удалить своего чемпиона с поля боя в любую свою фазу героя, а затем выставить его обратно в любом месте, более чем в 7" от любых вражеских моделей. Это считается движением чемпиона для последующей фазы движения.</p> <p>Возвышенная Секреты Колдовства: Ваш чемпион становится магом. Он может попытаться наложить одно заклинание в каждую свою фазу героя и может попытаться снять одно заклинание в каждую вражескую фазу героя. Он знает заклинания Таинственная Стрела и Мистический Щит. Если ваш чемпион уже маг, он может попытаться наложить одно дополнительное заклинание в каждую свою фазу героя и попытаться снять одно дополнительное заклинание в каждую вражескую фазу героя.</p>
<p>СЛААНЕШ</p> <p>Награда Результат</p> <p>Малая Обилие Чувств: Вы можете перебрасывать один провальный бросок на попадание для чемпиона в каждую фазу стрельбы и фазу ближнего боя.</p> <p>Большая Противоестественная Стремительность: Добавляйте 3" ко всем броскам на бег и нападение для вашего чемпиона. В дополнение он может выбрать ввязывание в бой, когда находится в пределах 6" от вражеского отряда, вместо 3", и ввязаться в бой на дистанцию до 6".</p> <p>Возвышенная Ослепление Нападением: В начале фазы ближнего боя бросьте кубик за каждый вражеский отряд в пределах 6" от чемпиона. При выпадении 4 или больше добавляйте 1 к любым броскам на попадание, совершаемых для любых атак по этому отряду в фазе ближнего боя.</p>	<p>НУРГЛ</p> <p>Награда Результат</p> <p>Малая Толстые Складки: Бросайте кубик за чемпиона в каждую свою фазу героя. При выпадении 5 или 6 чемпион излечивает 1 потерянную рану.</p> <p>Большая Тучная Масса: Добавьте 1 к характеристике Ранения вашего чемпиона.</p> <p>Возвышенная Облако Мух: Вычитайте 1 из бросков на попадание вражеских моделей, находящихся в пределах 7" от вашего чемпиона.</p>



ПРАВИЛА

ТАБЛИЦЫ БАНДЫ ГРОЗОРОЖДЁННЫХ ВЕЧНЫХ

Используйте следующие таблицы для определения чемпиона, который возглавит вашу банду, сторонников, которые сформируют отряды, воюющие на его стороне, и вознаграждение, которое они могут получать после сражения.

ТАБЛИЦА НАГРАД СТОРОННИКОВ

Когда ваша банда продвигается по «Пути к славе», она будет притягивать ещё больше сторонников, и особенно привилегированные отряды станут известными в мирах смертных.

D6 Результат

- 1 Вознесённые Молниями:** Один раз в сражение в свою фазу героя этот отряд может перенестись через поле боя молниями Сигмара. Удалите его с поля боя, а затем выставьте снова в любом месте, более чем в 6" от любых вражеских моделей. Это считается его движением для последующей фазы движения.
- 2 Железная Дисциплина:** Этот отряд никогда не проходит тесты на боевой шок.
- 3 Яростные Мстители:** Один раз в сражение в начале своей фазы нападения вы можете заявить, что никто не избежит ярости этого отряда. Если вы делаете это, отряд может нападать на дистанцию до 12" в этой фазе нападения (вы не должны бросать кубик).
- 4 Всеобщая Оборона:** В свою фазу героя вы можете заявить, что этот отряд принимает оборонительное построение. Если вы делаете это, отряд не может бежать или нападать, но перебрасывает провальные спас-броски до следующей вашей фазы героя.
- 5 Поражение:** Один раз в сражение в свою фазу героя вы можете поразить вражеский отряд в пределах 3" от этого отряда. Бросьте кубик за каждую модель из этого отряда, который находится в пределах 3" от вражеского отряда; вражеский отряд получает 1 смертельную рану за каждый бросок 4 или больше.
- 6 Закалённые Ветераны:** Вы можете перебрасывать один провальный бросок на попадание, ранение или спас-бросок для этого отряда каждый ход.





ТАБЛИЦА НАГРАД ЧЕМПИОНА

Когда ваш чемпион продвигается по «Пути к славе», он может быть одарён богами... если они сочтут его достойным.

2D6 Результат

- 2 Тёмная Судьба:** Чемпиону суждено умереть позорной смертью. Если чемпион был убит, вы теряете D3 Очка Славы (до минимума 0), и должны удалить все награды, полученные по этой таблице до настоящего времени, из ростера вашей банды. Чемпион заменяется новым лордом-целестантом, восседающим на звёздном змее или дракоте, если первоначальный чемпион был единственным.
- 3 Воспоминания:** Бросайте кубик за чемпиона в каждой своей фазе героя. При выпадении 1 его терзают страшные воспоминания из прошлой жизни и наполняют отчаянием; вы должны перебрасывать броски на попадание и ранение, равные 6, для чемпиона до следующей вашей фазы героя. При выпадении 4 или больше воспоминания наполняют страшной яростью, вы можете перебрасывать провальные броски на попадание и ранение, равные 1, для чемпиона до следующей вашей фазы героя.
- 4 Героический Боевой Клич:** Один раз в сражение в свою фазу героя ваш чемпион может издать героический боевой клич. Если он делает это, добавляйте 1 к броскам на попадание для вашего чемпиона и всех отрядов из вашей банды на оставшуюся часть хода.
- 5 Мощный Удар:** Вы можете добавлять 1 к ранам, нанесённым одной из успешных атак, совершённых вашим чемпионом в каждой фазе ближнего боя. Вместо этого добавляйте D3 к ранам, если целью является сторонник ХАОСА или МОНСТР.
- 6 Мастерски Сделанное Оружие:** Выберете одно оружие, используемое вашим чемпионом (это не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Добавляйте 1 к любым броскам на попадание, совершённым для атак оружием, которые вы выбрали.
- 7 Необычайная Выносливость:** Добавьте 1 к характеристике Ранения вашего чемпиона.
- 8 Здоровьяк:** Добавьте 1 к Смелости чемпиона. В дополнение добавляйте 1 к Смелости любых отрядов из вашей банды, которые находятся в пределах 8" от чемпиона в фазе боевого шока.
- 9 Благословлённые Сигмаритовые Доспехи:** Вы можете перебрасывать провальные спас-броски для вашего чемпиона.
- 10 Сдерживаемый Рывок:** Добавляйте 2 ко всем броскам на бег и нападение, которые вы совершаете для своего чемпиона.
- 11 Благородная Кровь:** Бросьте кубик до получения раны или смертельной раны чемпионом. При выпадении 6 рана игнорируется и не применяется.
- 12 Повелитель Молний:** Бросьте кубик в свою фазу героя, если ваш чемпион был убит. При выпадении 5 или 6 он возвращается в сражение в ослепительной вспышке молнии. Поставьте чемпиона в любом месте на поле боя, более чем в 9" от врага. Это считается его движением для последующей фазы движения.



ПРАВИЛА ТАБЛИЦЫ БАНДЫ ОГНЕННЫХ УБИЙЦ

Используйте следующие таблицы для определения чемпиона, который возглавит вашу банду, сторонников, которые сформируют отряды, воюющие на его стороне, и вознаграждение, которое они могут получать после сражения.

ТАБЛИЦА НАГРАД СТОРОННИКОВ

Когда ваша банда продвигается по «Пути к славе», она будет притягивать ещё больше сторонников, и особенно привилегированные отряды станут известными в мирах смертных.

D6 Результат

- 1 Связанные Клятвой Стражи:** Этот отряд может быть выбран для ввязывания в бой и атаки дважды в фазе ближнего боя, но только если он находится в пределах 6" от вашего чемпиона во время второго выбора.
- 2 Клинки Ярости:** Один раз в сражение вы можете добавить 1 к характеристике Атаки всего рукопашного оружия, используемого этим отрядом.
- 3 Кровная Мечь:** В начале первого боевого раунда выберете вражеский отряд. Этот отряд добавляет 1 ко всем броскам на попадание для атак, которые совершает по вражескому отряду, который вы выбрали.
- 4 Всеобщая Оборона:** В свою фазу героя вы можете заявить, что этот отряд принимает оборонительное построение. Если вы делаете это, отряд не может бежать или нападать, но перебрасывает провальные спас-броски до следующей вашей фазы героя.
- 5 Мрачное Упорство:** Этот отряд не должен проходить тесты на боевой шок.
- 6 Закалённые Ветераны:** Вы можете перебрасывать один провальный бросок на попадание, ранение или спас-бросок для этого отряда каждый ход.





ТАБЛИЦА НАГРАД ЧЕМПИОНА

Когда ваш чемпион продвигается по «Пути к славе», он может быть одарён богами... если они сочтут его достойным.

2D6 Результат

- 2 Горячая Кровь:** Пока ваш чемпион жив, вы можете добавлять 1 к броску на определение очередности хода в боевом раунде. Однако если вы выигрываете кубовку, то должны выбрать ходить первым.
- 3 Вражда:** Запишите название банды, против которой сражались в последней битве. Добавляйте 1 ко всем броскам на попадание и ранение, совершаемым против моделей из этой банды всю оставшуюся часть кампании.
- 4 Героический Боевой Клич:** Один раз в сражение в свою фазу героя ваш чемпион может издать героический боевой клич. Если он делает это, добавляйте 1 к броскам на попадание для вашего чемпиона и всех отрядов из вашей банды на оставшуюся часть хода.
- 5 Они Больше:** Добавляйте 1 ко всем броскам на попадание и ранение для вашего чемпиона, если цель имеет характеристику Ранения 7 или больше.
- 6 Мастерски Выкованный Клинок:** Выберите одно оружие, используемое вашим чемпионом (это не может быть оружие, используемое скакуном, если таковой имеется). Повысьте характеристику Пробитие выбранного оружия на 1 (например, становится -1).
- 7 Необычайная Выносливость:** Добавьте 1 к характеристике Ранения вашего чемпиона.
- 8 Непокорный:** Добавьте 1 к Смелости чемпиона. В дополнение добавляйте 1 к Смелости любых отрядов из вашей банды, которые находятся в пределах 8" от чемпиона в фазе боевого шока.
- 9 Упорное Сопротивление:** В свою фазу героя выберете вашего чемпиона или отряд из своей банды, находящийся в пределах 10" от него. Выбранный отряд не может двигаться, нападать или ввязываться в бой, но добавляйте 1 ко всем его спас-броскам до следующей вашей фазы героя.
- 10 Яростное Нападение:** Добавляйте 1 ко всем броскам на ранение, совершаемым для вашего чемпиона в тот ход, когда он нападает.
- 11 Второе Дыхание:** Один раз в сражение в свою фазу героя вы можете вылечить D6 ран, которые были нанесены вашему чемпиону.
- 12 Смертельный Удар:** Один раз в сражение ваш чемпион может попытаться нанести смертельный удар вместо обычных атак в фазу ближнего боя. Если он делает это, выберете вражескую модель в пределах 1" от чемпиона в качестве цели для атаки, а затем бросьте кубик. При выпадении 4 или 5 цель получает D3 смертельные раны. При выпадении 6 цель убита.



ПРАВИЛА ТАБЛИЦЫ БАНДЫ СКЕЙВЕНОВ

Используйте следующие таблицы для определения чемпиона, который возглавит вашу банду, сторонников, которые сформируют отряды, воюющие на его стороне, и вознаграждение, которое они могут получать после сражения. Если вы используете преданность Скейвенам, вы можете свободно выбирать своих сторонников из различных доступных кланов.

ТАБЛИЦА СТОРОННИКОВ ГЕРОЕВ

Банда скейвенов не может иметь больше одного **ГЕРОЯ** каждого типа (включая чемпиона). Бросьте кубик снова, если получили повторяющийся результат.

ТАБЛИЦА СТОРОННИКОВ МОНСТРОВ И БОЕВЫХ МАШИН

Банда скейвенов не может иметь больше одного **МОНСТРА** или **БОЕВОЙ МАШИНЫ** каждого типа. Бросьте кубик снова, если получили повторяющийся результат.

ТАБЛИЦА НАГРАД СТОРОННИКОВ

Когда ваша банда продвигается по «Пути к славе», она будет притягивать ещё больше сторонников, и особенно привилегированные отряды станут известными в мирах смертных.

D6 **Результат**

- 1** **Дети Рогатой Крысы:** Один раз в сражение до совершения спас-броска для этого отряда, вы можете заявить, что он находится под защитой Рогатой Крысы. Вы можете перебросить любые провальные спас-броски для этого отряда на оставшуюся часть фазы.
- 2** **Орда Паразитов:** Один раз в сражение, если этот отряд уничтожен, вы можете заменить его идентичным отрядом в свою фазу героя. Выставьте заменяющий отряд со всеми моделями в пределах 6" от края поля боя и более чем в 9" от любых вражеских отрядов. Это считается его движением для последующей фазы движения.
- 3** **Угроза Внизу:** Вместо расстановки этого отряда на поле боя в начале сражения вы можете заявить, что он скрылся под землёй. Вы можете выставить его в любую свою фазу героя всеми моделями в пределах 6" от края поля боя и более чем в 9" от любых вражеских отрядов. Это считается движением отряда для последующей фазы движения.
- 4** **Заражённые:** В свою фазу героя бросьте кубик за каждый вражеский отряд, находящийся в пределах 3" от этого отряда. При выпадении 6 вражеский отряд получает D3 смертельные раны.
- 5** **Загнанные в Угол Крысы:** Бросьте кубик за каждую модель в этом отряде, которая бежит. При выпадении 4 или больше вы можете нанести 1 смертельную рану врагу, находящемуся в пределах 3" от бегущей модели.
- 6** **Бурлящая Волна:** этот отряд спешит навстречу врагу, взбираясь по своим товарищам, чтобы атаковать. Добавьте 1 к дальности всего рукопашного оружия отряда.



ТАБЛИЦА НАГРАД ЧЕМПИОНА

Когда ваш чемпион продвигается по «Пути к славе», он может быть одарён богами... если они сочтут его достойным.

2D6 Результат

- | | |
|--|--|
| <p>2 Наказанный за Бездарность: Вы теряете 1 Очко Славы. В дополнение ваш чемпион не может в дальнейшем получать никаких наград всю оставшуюся часть кампании.</p> <p>3 Неуловимый: Удваивайте характеристику Манёвр своего чемпиона, когда он отступает.</p> <p>4 Скабрезный: Вычитайте 1 из бросков на попадание, совершаемых для вражеских моделей в пределах 1" от вашего чемпиона.</p> <p>5 Шквал Ударов: Один раз в сражение удвойте количество атак, совершаемых для вашего чемпиона.</p> <p>6 Предатель: Вы можете перебрасывать провальные броски на попадание для вашего чемпиона, если цель уже была атакована другой моделью в этой фазе.</p> <p>7 Выживший: Вы можете перебрасывать провальные спас-броски для своего чемпиона.</p> | <p>8 Ужасающий Повелитель: Добавляйте 2 к Смелости любых отрядов из вашей банды, которые находятся в пределах 8" от чемпиона в фазу боевого шока.</p> <p>9 Оружие из Варп-Камня: Выберете одно рукопашное оружие вашего чемпиона и запишите в ростере вашей банды, что оно сделано из варп-камня. Добавьте 1 к Урону оружия.</p> <p>10 Бесчестный: Добавляйте 1 Очко Славы к заработанным, когда выигрываете сражение.</p> <p>11 Благословлённый Рогатой Крысой: Бросьте кубик до нанесения раны или смертельной раны по чемпиону. При выпадении 5 или 6 рана игнорируется и не распределяется на чемпиона.</p> <p>12 Награждённый за Выдающиеся Заслуги: Вы можете включить крысиного короля в свою банду на одно сражение по своему выбору.</p> |
|--|--|





ПРАВИЛА

ТАБЛИЦЫ БАНДЫ ЖЕЛЕЗНЫХ ЧЕЛЮСТЕЙ

Используйте следующие таблицы для определения чемпиона, который возглавит вашу банду, сторонников, которые сформируют отряды, воюющие на его стороне, и вознаграждение, которое они могут получать после сражения.

ТАБЛИЦА НАГРАД СТОРОННИКОВ

Когда ваша банда продвигается по «Пути к славе», она будет притягивать ещё больше сторонников, и особенно привилегированные отряды станут известными в мирах смертных.

D6 **Результат**

- 1** **Большой Босс:** Добавьте 2 к характеристике Ранения лидера этого отряда.
- 2** **О Неистовстве:** Один раз в сражение в свою фазу героя этот отряд может совершить движение нападения, как если бы это была фаза нападения. Если нападение прошло успешно, выберете один вражеский отряд в пределах 3" от этого отряда; вражеский отряд получает D3 смертельные раны.
- 3** **Опьяняющий Темп:** Добавляйте 1 к броскам на попадание для этого отряда, если он находится в пределах 10" от боевого певчего из банды в начале фазы ближнего боя. Этот бонус не может быть использован, если боевой певчий использует свою способность Безумие Жестокости в этом отряде в фазу героя.
- 4** **Мы Идём:** В свою фазу героя этот отряд может продвинуться на D6", как если бы это была фаз движения, за исключением того, что он не может бежать.
- 5** **Уловки Киннин:** Один раз в сражение в начале вашей фазы ближнего боя этот отряд может применить уловку киннин на вражеский отряд, находящийся в пределах 3" от него. Вражеский отряд должен вычесть 1 из всех бросков на попадание на оставшуюся часть этой фазы ближнего боя.
- 6** **Закалённые Ветераны:** Вы можете перебрасывать один провальный бросок на попадание, ранение или спас-бросок для этого отряда каждый ход.



ТАБЛИЦА НАГРАД ЧЕМПИОНА

Когда ваш чемпион продвигается по «Пути к славе», он может быть одарён богами... если они сочтут его достойным.

2D6 Результат

- | | |
|---|---|
| <p>2 Слишком Зол Для Смерти: Не удаляйте чемпиона, если он убит. Он остаётся до следующей вашей фазы героя и в этот момент окончательно гибнет и удаляется.</p> <p>3 Сверхтяжёлая Броня: Вы можете перебрасывать спас-броски, равные 1, для своего чемпиона.</p> <p>4 Ревущий Боевой Крик: Один раз в сражение в свою фазу героя ваш чемпион может издать ревущий боевой крик. Если он делает это, добавляйте 1 к броскам на попадание для вашего чемпиона и всех отрядов из его банды на оставшуюся часть хода.</p> <p>5 Право Силы: Добавляйте 1 ко всем броскам на ранение для вашего чемпиона, если цель имеет характеристику Ранения меньше 5.</p> <p>6 Огромное Рубило: Выберите одно оружие, используемое чемпионом (это не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Увеличьте характеристику Урон выбранного вами оружия на 1.</p> <p>7 Большой и Крепкий: Добавьте 1 к характеристике Ранения чемпиона.</p> | <p>8 Громоподобное Нападение: Добавляйте 1 ко всем броскам на ранение, совершаемым для вашего чемпиона в тот ход, когда он нападает.</p> <p>9 Непокорный: Добавьте 1 к Смелости чемпиона. В дополнение добавляйте 1 к Смелости любых отрядов из его банды, которые находятся в пределах 8" от чемпиона в фазе боевого шока.</p> <p>10 Безостановочный Вааагх!: Вы можете перебросить кубик, кагда ваш чемпион использует свою способность Вааагх! или Мощный Вааагх!</p> <p>11 Убийца Монстров: Добавляйте 1 ко всем броскам на попадание и ранение для атак, совершённых вашим чемпионом, когда целью назначен МОНСТР.</p> <p>12 Благословлённый Гокраморкой: Один раз в сражение в свою фазу героя вы можете излечить все раны, которые были нанесены вашему чемпиону. Когда вы делаете это, вы можете добавить 1 ко всем броскам на попадание чемпиона и вычесть 1 из бросков на попадание для вражеских атак, совершаемых против чемпиона, до следующей вашей фазы героя.</p> |
|---|---|



ПРАВИЛА ТАБЛИЦЫ БАНДЫ СИЛЬВАНЕТ

Используйте следующие таблицы для определения чемпиона, который возглавит вашу банду, сторонников, которые сформируют отряды, воюющие на его стороне, и вознаграждение, которое они могут получать после сражения.

ТАБЛИЦА НАГРАД СТОРОННИКОВ

Когда ваша банда продвигается по «Пути к славе», она будет притягивать ещё больше сторонников, и особенно привилегированные отряды станут известными в мирах смертных.

D6 **Результат**

- 1** **Пробудившаяся Ярость:** Вы можете перебрасывать броски на попадание и ранение, равные 1, для этого отряда в фазе ближнего боя, если отряд совершал любые атаки в предыдущей фазе ближнего боя.
- 2** **Смертельный:** Перебрасывайте броски на попадание, равные 1, для этого отряда в фазе ближнего боя.
- 3** **Беспощадный:** Перебрасывайте броски на ранение, равные 1, для этого отряда в фазе ближнего боя.
- 4** **Стремительный:** Добавьте 2" к характеристике Манёвр этого отряда.
- 5** **Устойчивый:** Перебрасывайте спас-броски, равные 1, для этого отряда.
- 6** **Древние Ветераны:** Вы можете перебрасывать один провальный бросок на попадание, ранение или спас-бросок для этого отряда каждый ход.

ДИКОЛЕСЬЕ СИЛЬВАНЕТ

Банда сильванет имеет одно Диколесье Сильванет в дополнение к отрядам, которые в себя включает. После того, как все элементы пейзажа расставлены, но перед началом сражения или расстановкой армии любой стороной, вы можете разместить одно Диколесье Сильванет в любом месте на поле боя, более чем в 1" от любого другого элемента пейзажа.





ТАБЛИЦА НАГРАД ЧЕМПИОНА

Когда ваш чемпион продвигается по «Пути к славе», он может быть одарён богами... если они сочтут его достойным.

2D6 Результат

- 2 Пагубная Апатия:** Вы теряете 1 Очко Славы. В дополнение ваш чемпион не может получать какие-либо дальнейшие награды на протяжении оставшейся части кампании.
- 3 Охваченный Яростью:** Бросайте кубик за чемпиона в каждую его фазу героя. При выпадении 5 или 6 чемпион становится охваченным дикой яростью – чемпион может бежать и нападать в этот ход, и вы можете перебрасывать броски на попадание и ранение, равные 1 для чемпиона до следующей вашей фазы героя. Однако чемпион должен закончить любые перемещения, которые он делает, ближе к ближайшему врагу, чем он был в начале перемещения.
- 4 Вызов Духов Охоты:** Один раз в сражение в свою фазу героя ваш чемпион может вызвать своих сторонников для преследования врага. Если вы делаете это, чемпион и все отряды в его банде могут бежать и нападать в этот ход.
- 5 Высвободить Диколесье:** Один раз в сражение в свою фазу героя ваш чемпион может командовать Диколесьем Сильванет в любом месте на поле боя, чтобы атаковать противника. Если он делает это, каждый вражеский отряд в пределах 3" от Диколесья получает D3 смертельные раны. Древний древесный владыка может использовать эту способность в тот же ход, что и заклинание Пробуждение Леса, но не может использовать и заклинание, и эту способность для одного и того же Диколесья Сильванет.
- 6 Мстительный Удар:** Вы можете добавить 1 к ранам, нанесённым одной из успешных атак, совершённых вашим чемпионом в каждой фазе ближнего боя. Добавляйте D3 к нанесённым ранам, если цель является сторонником ХАОСА, или D6 к ранам, если цель является сторонником НУРГЛА.
- 7 Противоестественная Стремительность:** Добавляйте 2 ко всем броскам на бег и нападение, совершаемым для вашего чемпиона.
- 8 Благородная Осанка:** Добавьте 1 к Смелости своего чемпиона. В дополнение добавляйте 1 к Смелости любых отрядов из его банды, находящихся в пределах 8" от чемпиона в фазе боевого шока.
- 9 Толстая Железная Кора:** Вы можете перебрасывать провальные спас-броски для вашего чемпиона.
- 10 Упругая Сердцевина:** Добавьте 1 к характеристике Ранения вашего чемпиона.
- 11 Злость:** Один раз в сражение в свою фазу героя ваш чемпион может выпустить огромный поток злости на врага. Если он делает это, выберете вражеский отряд в пределах 6" от чемпиона. Он получает D3 смертельные раны.
- 12 Бессмертный Защитник:** Бросьте кубик в свою фазу героя, если ваш чемпион убит. При выпадении 4 или больше чемпион возрождается. Выставьте чемпиона в любом месте на поле боя в пределах 1 из Диколесий Сильванет и более чем в 6" от противника. Это считается движением чемпиона для последующей фазы движения.



ПРАВИЛА ТАБЛИЦЫ БАНДЫ СМЕРТИ

Используйте следующие таблицы для определения чемпиона, который возглавит вашу банду, сторонников, которые сформируют отряды, воюющие на его стороне, и вознаграждение, которое они могут получать после сражения. Все сторонники должны иметь ту же преданность, что и чемпион (либо Двор Пожирателей Плоти, либо Губитель Душ и т.д.).

ТАБЛИЦА СТОРОННИКОВ МОНСТРОВ ДВОРА ПОЖИРАТЕЛЕЙ ПЛОТИ

Банда Двора Пожирателей Плоти не может иметь больше одного **МОНСТРА** каждого типа (включая любого скакуна чемпиона).

ТАБЛИЦА НАГРАД ЧЕМПИОНА

Когда ваш чемпион продвигается по «Пути к славе», он может быть одарён богами... если они сочтут его достойным. Если не указано иного, после каждого сражения бросьте кубик и обратитесь к следующей таблице. Запишите каждый результат в ростер своей банды и перебрасывайте любые повторяющиеся результаты, кроме **Трудно Убить** (этот результат может быть принят любое количество раз).

D6 **Результат**

- 1** **Повелитель Тьмы:** Каждый раз, когда модель из вашей банды использует способность или заклинание, призывающее дополнительные модели, вы можете добавить 1 к моделям, которые она призывает, если призывающий является вашим чемпионом или находится в пределах 10" от него.
- 2** **Отравленный Клинок:** Выберите оружие, носимое вашим чемпионом, и отметьте его в ростере (это не может быть оружие, используемое скакуном, если таковой имеется). Броски на ранение, равные 6, для этого оружия наносят столько смертельных ран, каков урон оружия вместо обычного урона.
- 3-4** **Трудно Убить:** Добавьте 1 к характеристике Ранения вашего чемпиона.
- 5** **Верховный Монарх:** Добавьте 1 к Смелости чемпиона. В дополнение добавляйте 1 к Смелости любых отрядов из его банды, находящихся в пределах 9" от чемпиона в фазе боевого шока.
- 6** **Смрад Смерти:** Вычитайте 1 из Смелости любых отрядов в пределах 6" от вашего чемпиона, кроме имеющих ключевое слово **СМЕРТЬ**.



ТАБЛИЦА НАГРАД СТОРОННИКОВ

Когда ваша банда продвигается по «Пути к славе», она будет притягивать ещё больше сторонников, и особенно привилегированные отряды станут известными в мирах смертных.

D6 **Результат**

1-2 **Жуткая Пляска:** Один раз в сражение в свою фазу героя вы можете заявить, что этот отряд будет исполнять пляску смерти. Отряд может бежать и нападать в этот ход.

3-4 **Беспокойные Мертвецы:** Вместо расстановки отряда на поле боя вы можете сказать, что он покоится под землёй. Вы можете приказать отряду подняться в любую свою фазу героя. Когда вы делаете это, выставьте в любом месте поля боя, больше чем в 9" от противника. Это считается его движением для последующей фазы движения.

5-6 **Бессмертный Легион:** Этот отряд не должен проходить тесты на боевой шок. Вместо этого в фазе боевого шока вы можете излечить D3 раны, нанесённые модели в этом отряде. Если модели в отряде имеют характеристику Ранения только 1, то вместо этого вы можете вернуть D3 убитые модели в отряд.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПУТЬ К СЛАВЕ»: МОНОЛИТ

По всем мирам смертных чемпионы сооружают огромные монолиты, отмечающие деяния, которые они совершали на своём пути к славе.

АРМИИ

Каждый игрок должен выставить банду из кампании «Путь к славе». Каждая банда может попытаться возвести монолит в часть своих чемпионов один раз в ходе кампании «Путь к славе». Когда она решает это сделать, то следующее сражение должно быть проведено по плану сражения «Путь к славе: Монолит», но она автоматически становится искателем славы, а её соперник – осквернителем.

Если оба игрока хотят возвести монолит, то каждый игрок бросает кубик, перебрасывая в случае ничьей; выбросивший наибольший результат становится искателем славы, а его соперник не может возвести свой монолит в этот раз.

ПОЛЕ БОЯ

После великой победы чемпион банды Хаоса готовится соорудить монолит для чествования своих деяний. Мы рекомендуем использовать подходящий элемент пейзажа, такой как Зловещий Портал или набор маркеров, например, небольшие камни или скалы для отображения монолита. Выставьте его после того, как игроки выбрали свои территории (см. «Расстановка» ниже), на половине стола Искателя славы в пределах 3" от центра узкого края поля боя.

Сгенерируйте остальной пейзаж для этого сражения, как описано

в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, повторно перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольший результат, решает, какую территорию будет использовать каждая сторона (см. карту ниже). Игроки принимают этот результат в качестве очередности для расстановки отрядов. Отряды могут быть выставлены в любом месте в пределах территорий своих владельцев, более чем в 6" от вражеской территории.

В первом боевом раунде осквернитель решит, кто получит первый ход (бросок кубика не требуется).

МОНОЛИТ

Искатель славы может бросать кубик в каждую свою фазу героя, пока есть любые дружественные модели в пределах 3" от монолита. Добавляйте 1 к броску, если имеется более 10 дружественных моделей в пределах 3" от монолита. Добавляйте ещё 1, если либо **ЖРЕЦ**, либо генерал также

находится в пределах 3" от монолита. Отметайте суммарный итог этих бросков. Строительство монолита завершается, когда итог достигнет 20 или больше.

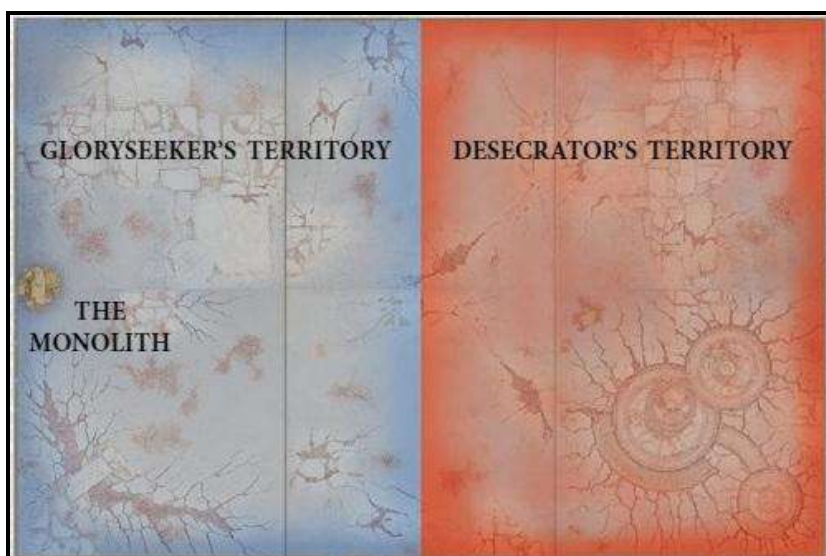
Осквернитель бросает кубик, если отряд его армии находится в пределах 3" от монолита в его фазу героя. При выпадении 4 или больше монолит оказывается свален на землю и осквернён.

ПОБЕДА

Не используйте любые условия победы из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Вместо этого осквернитель незамедлительно одерживает **большую победу**, если монолит свален и осквернён. Искатель славы незамедлительно одерживает **большую победу**, если монолит возведён.

СЛАВА БОГАМ

Игрок, одержавший победу в этом сражении, получает 1 дополнительное Очко Славы помимо тех, которые получает как обычно.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПУТЬ К СЛАВЕ»: ЛОГОВО ЗВЕРЯ

Два противоборствующих чемпиона узнали местонахождение логова монстра. Оба разыскивают тварь, которая там обитает, чтобы её убить и похитить яйца или захватить детёнышей.

АРМИИ

Каждый игрок должен выставить банду из кампании «Путь к славе».

ЧУДОВИЩНЫЙ СТРАЖ

Чтобы использовать этот план сражения, вам нужен хотя бы один **МОНСТР**. Эта модель отображает чудовищного стража логова, на которого совершат облаву две противоборствующие армии. Чудовищный страж не является частью армии ни одного игрока. При желании вы можете использовать модель монстра, которая будет иметь наездника. Если вы делаете это, наездник игнорируется в ходе сражения – просто используйте атаки и способности, применяемые для самого монстра.

ПОЛЕ БОЯ

Сражение происходит на пропитанном кровью поле боя в одном из миров смертных, в центре которого находится логово, охраняемое чудовищным стражем. Мы рекомендуем использовать подходящий элемент пейзажа, такой как Зловещий Портал или Диколесье Сильванет для отображения логова монстра. Сгенерируйте остальной пейзаж для этого сражения, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

РАССТАНОВКА

Первым выставляется чудовищный страж в пределах 3" от своего логова. Затем каждый игрок

бросает кубик, повторно перебрасывая в случае ничьей. Игрок, выбросивший наибольший результат, должен выбрать один угол поля боя. Противоборствующая сторона расставляется в противоположном углу. Затем игроки по очереди расставляют по одному отряду за раз, начиная со стороны, выигравшей предыдущую кубовку. Все отряды должны быть расставлены полностью в пределах 18" от своих углов поля боя.

Если один игрок закончил расстановку первым, противоборствующий игрок продолжает расстановку отрядов из своей банды, пока не выставит всю армию. Затем игроки проводят кубовку, чтобы увидеть, какая армия получит первый ход в первом боевом раунде.

СТРАЖ

Делайте пометки в начале каждого боевого раунда, чтобы видеть, какая сторона контролирует чудовищного стража. После кубовки на определение первого хода в боевом раунде, бросьте кубик снова, перебрасывая в случае ничьей. Игрок, выбросивший наибольший результат, рассматривает чудовищного стража в качестве отряда своей

армии для этого боевого раунда. Он может выбрать атаковать монстра, когда тот является частью его армии, если пожелает это сделать, но в таком случае тот присоединяется к противоборствующей армии до конца боевого раунда.

ПОБЕДА

Игрок незамедлительно одерживает **большую победу**, если в конце любого боевого раунда чудовищный страж убит, и модель из армии игрока находится в пределах 3" от логова монстра в начале и конце боевого раунда, и нет моделей из противоборствующей армии в пределах 6" от логова.

Победителю сражения разрешается добавить такой же тип монстра, который охранял логово, к своей армии. Однако монстр ещё не полностью вырос. Чтобы отобразить это, в первом сражении, в котором он используется, его характеристика Ранения принимается равной броску кубика. После каждого сражения добавляйте бросок ещё одного кубика для определения характеристики Ранения монстра, пока она не достигнет значения, указанного в его боевом свитке.





КАМПАНИИ С КАРТАМИ

Ни одна армия не пойдёт на войну без своего картографа, и генералы руководствуются картами в отношении всех форм ландшафта; направления и расстояний для окончательного решения сложных вопросов тактики. Они предлагают участникам настольной кампании равное количество возможностей для вызовов, завоеваний и вознаграждений.

Кампании с картами проводятся в рамках определённого набора локаций, каждое сражение в которой позволяет игрокам вторгаться и капитулировать из территорий на карте. В любой кампании с картой исход каждого сражения определяет, кто занимает оспариваемый район. Сражение происходит на каждой территории с помощью плана сражения, соответствующего этой области – или если вы хотите, по вашим собственным правилам, с установлением победителем собственного флага в этой локации.

Исход кампании определяется количеством взятых под контроль территорий. Обычно победителем становится тот, кто первым берёт под контроль заранее оговорённое количество областей или игрок, контролирующий больше всего областей после определённого момента.

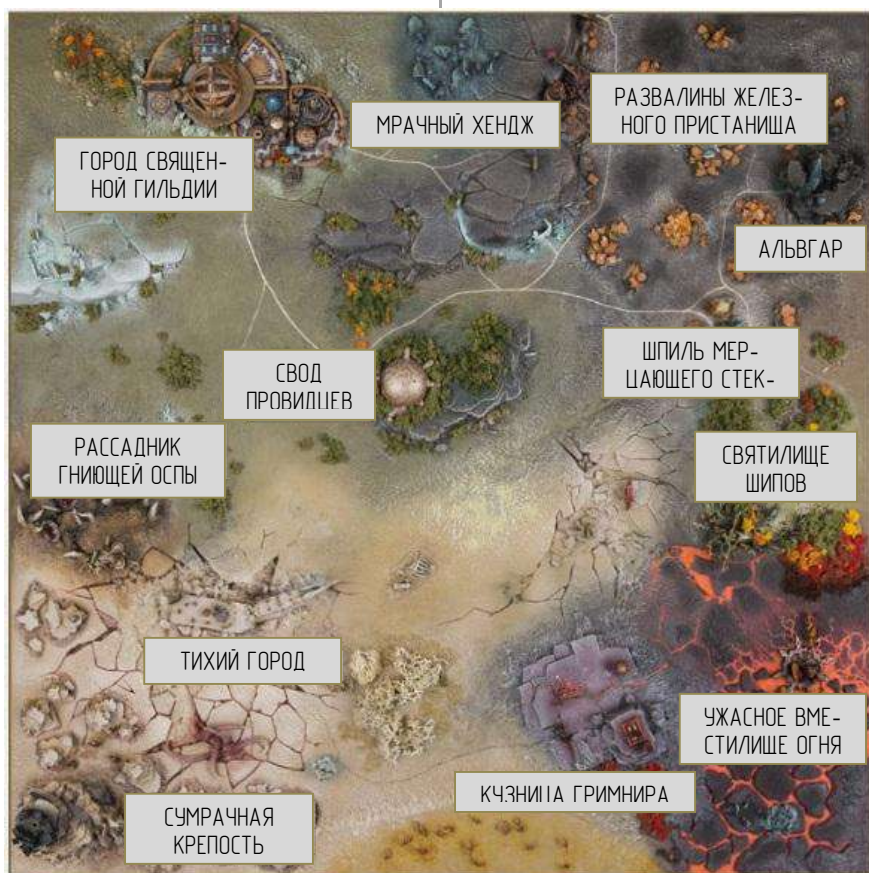
Структурирование вашей кампании вокруг карты добавляет новый уровень погружения, поскольку вы можете представить себе, где сражается ваша армия, куда кампания может взять забросить, и как поживают враждующие армии. Если вы вдохновились картой, найденной в книге *Вархаммер: Эра Сигмара*, то

можете взять её для использования в своей собственной кампании. Также, несомненно, есть удовольствие в рисовании собственных карт. Вместо того чтобы потратить некоторое время и усилия, при подготовке кампании самостоятельно, можно работать совместно в группе, получая большой фан. Карта может быть простым схематичным рисунком, трёхмерным игровым полем или чем-то средним между ними.

Повышение интереса путём постановки задач игрокам, которые должны быть выполнены в каждой локации, или предоставление возможности армиям накапливать преимущества для завоевания территорий. Вы можете даже создать специальные правила для различных локаций на карте, которые вступают в силу, когда армия туда прибывает. Правила «Времени войны» прекрасно подходят к своим локациям, поскольку являются хорошим способом отображать разнообразные места действия.

Ниже пример кампании с картой, которую вы можете сыграть, или взять за основу при разработке своей собственной кампании, опирающейся на замечательную локацию по своему выбору.

Ü Карта для «Права завоевания» была создана на игровом столе «Мир сражения», каждый из её элементов умело смоделирован и покрашен.





ПРАВИЛА

ПРАВО ЗАВОЕВАНИЯ

Один раз каждые сто лет открываются Врата Звёзд, соединяя районы Кхорвросса, Далешина, Налмара и Атралиума. Разведчики уже просочились сквозь врата, выискивая признаки сокровищ и сосредоточения вражеских армий. Все знают, что они должны действовать быстро, если хотят воспользоваться этим шансом захватить власть...

Право завоевания – основанная на карте кампания, которая проводится на карте, показанной выше. На карте представлены двенадцать различных локаций, за контроль которых сражаются игроки в кампании. В конце каждого месяца игрок получает 10 победных очков за каждую локацию под своим контролем, а также получает способность кампании для использования в битвах, в которых он будет сражаться в следующем месяце. Игрок с наибольшим количеством победных очков в конце кампании объявляется победителем.

В кампании «Право завоевания» могут принять участие до шести игроков. Если у вас больше игроков, то нужно либо создать собственную большую карту кампании, либо разделить игроков на команды.

ВЫБОР ПОЛЯ БОЯ

Всё, что вам нужно для игры в «Право завоевания», это другой игрок из кампании, который хочет играть, и решение, за какую из 12 локаций вы хотите сражаться. Если оба игрока хотят сражаться в одной и той же локации, то всё хорошо. Если игроки хотят сражаться в разных локациях, то оба проводят кубовку с перебросом одинаковых результатов. Игрок, выбросивший наибольший результат, выбирает, в какой локации пройдёт сражение.

После определения локации, вы можете использовать листы правил *Вархаммер: Эра Сигмара* или план сражения на свой выбор. Мы рекомендуем опираться на пейзажи и любые правила «Времени войны» на локацию, где происходит сражение, но игроки сами решают, чего именно

они хотят.

ЗАВОЕВАНИЕ

В конце каждого месяца игрок, выигравший большинство сражений в локации, получает над ней контроль, получая специальную способность кампании за локацию на следующий месяц и 10 победных очков. В случае ничьей, каждый причастный игрок получает 5 победных очков, но никто не получает способность.

ПОБЕДА

Кампания может продолжаться на протяжении любого отрезка времени – мы рекомендуем шесть месяцев для вашей первой кампании. В конце последнего месяца сложите победные очки каждого игрока. Игрок с наибольшей суммой объявляется победителем кампании.

ВЫГОДА

Игрок, контролирующий локацию, имеет следующую способность кампании:

Альвгар: **МАГИ** вашей армии получают бонус +1 к их броскам на снятие заклинаний.

Мрачный Хендж: Добавляйте +1 к броскам тестов на боевой шок для вражеских отрядов в пределах 8" от ваших отрядов.

Город Священной Гильдии: Увеличьте дальность ваших командных способностей генерала на 6".

Свод Провидцев: Один раз в сражение вы можете добавить 1 к своему броску на определение первого хода.

Кузница Гримнира: Выбирайте **ГЕРОЯ** своей армии в начале каждого сражения. Перед этим сражением он облачается в пра-

золотой доспех, который заменяет его обычную характеристика Спасти на 3+ с игнорированием модификаторов Пробитие.

Сумрачная Крепость: Выбирайте **ГЕРОЯ** своей армии в начале каждого сражения. Он получает Ледящий Клинок для сражения, который добавляет 1 к его броскам на попадание и ранение.

Рассадник Гниющей Осны: Выбирайте **ГЕРОЯ** своей армии в начале каждого сражения. Один раз в сражение он может попытаться призвать отряд **ДЕМОНОВ НУРГЛА**, используя заклинание из боевого свитка этого отряда. Если модель, пытающаяся сотворить заклинание, не является **МАГОМ**, бросайте только 1D6 для попытки сотворить заклинание.

Развалины Железного Пристанища: Выбирайте один отряд в начале каждого сражения. Этот отряд не должен проходить тесты на боевой шок в этом сражении.

Шпиль Мерцающего Стекла: Любые **МАГИ** вашей армии получают бонус +1 к их броскам на наложение заклинаний.

Тихий Город: У вас есть три переброса. Каждый переброс можно использовать один раз в сражение, чтобы перебросить один из своих кубиков.

Святилище Шипов: Один раз в сражение, в свою фазу героя вы можете излечить D3 раны, нанесённые вашему генералу.

Ужасное Вместилище Огня: Выбирайте одного **МАГА** своей армии в начале каждого сражения. В этом сражении его заклинание таинственная стрела наносит 2D3 смертельных ран.



ДЕРЕВО КАМПАНИЙ

Любой командир, имеющий свои особенности, будет утверждать, что дорога к победе имеет множество изгибов и поворотов. Поражение на одном этапе может привести к разгрому и бесчестию или способствовать отступлению, реваншу и последующей победе. Поскольку каждое сражение закладывается на результатах предыдущего, дерево кампаний является трудным для выстраивания стратегии.

Дерево кампаний добавляет привлекательный уровень сложности, связывающий игры. Вместо линейной последовательности боёв, сражения проводятся по предварительно составленной схеме – так называемому «дереву». Направление кампании обычно продиктовано победой или поражением. Каждый раз, когда происходит сражение, схема на основании исхода подсказывает, какая миссия будет следующей. Часто победитель будет иметь какое-то преимущество в следующей игре, но всё будет зависеть от того, насколько ваша игровая группа проработала дерево.

Например, самое простое дерево кампаний может состоять всего из двух сражений. В первом бою одна армия должна удержать свою землю (защитник), в то время как остальные должны её штурмовать (атакующий). Если атакующий игрок выигрывает сражение, следующий сценарий повлечёт за собой использование защитником малого войска в тыловом бою, чтобы позволить основной части своей армии отступить. Если произойдёт обратное, и защитник выиграет первое сражение, то он может сразу перейти в наступление, заставив атакующего принять отчаянный бой на выживание меньшим войском, чтобы отразить потери, понесённые в предыдущей игре.

Определённых ограничений на количество сражений нет, но чем дольше кампания, тем больше и сложнее должна быть схема.





ПРАВИЛА

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЖЕЛАНИЙ

Немногие войны ограничиваются одним сражением. Гораздо чаще крупная война состоит из череды столкновений, в которой каждое сражение – просто один шаг на пути к победе. Прозорливый командир строит планы далеко вперёд, используя каждую победу в качестве трамплина для достижения конечной цели.

Планы сражений на последующих нескольких страницах разработаны, чтобы позволить двум игрокам провести ряд сражений, в котором исход каждого определяет следующий план сражения.

Использование планов сражений «Противостояние желаний» очень прямолинейно: игроки вступают в битву, используя первый план сражения в последовательности, и исход этого сражения определит план сражения, который будет использоваться в следующей игре. После определённого количества игр (обычно 3, но бывает и больше) происходит финальное сражение, и подводятся итоги кампании.

Как вы уже поняли, большой успех в предыдущих сражениях даст игроку преимущество в последующих играх, но всегда должна оставаться возможность в последний момент оказаться побеждённой стороной.

СРАЖЕНИЕ ЗА ПОРТАЛЫ

Кампания «Противостояние желаний» основана на ряде сражений за один из многочисленных порталов, которые используются для путешествий между различными мирами. Тёмные боги иногда используют порталы, чтобы выпустить свои демонические легионы на землю. Они также используются силами Порядка для возврата миров и изгнания войск Разрушительных Сил обратно в мир Хаоса.

В нашей кампании два таких портала находятся на небольшом

расстоянии друг от друга, и каждый контролируется одним из игроков. Цель кампании – захват контроля над порталом вашего оппонента или смерть при попытке!

Окружающая обстановка – мир Металла. Один из порталов известен как Чернокровная Пустошь, скрюченные леса почерневших деревьев, сотни футов высоких и низкорослых шипастых роц. Пустошь можно использовать для путешествия между мирами Акши и Хамон. Меньше, чем в двух днях пути от пустоши находится портал, известный как Ржавые Ступени, древняя гниющая лестница больши мили шириной, которая соединяет Хамон и Шаиш.

Равнина, лежащая между двумя порталами, бесплодна и сурова, усеяна руинами и разрушенными памятниками, постоянно терзаема чёрными штормами, для которых этот район хорошо известен. Но каким бы мрачным не была местность, два портала ревностно охраняются воинами, которые недавно их захватили, и эти стражи так же ревностно жаждут обладать другими порталами, находящимися неподалёку.

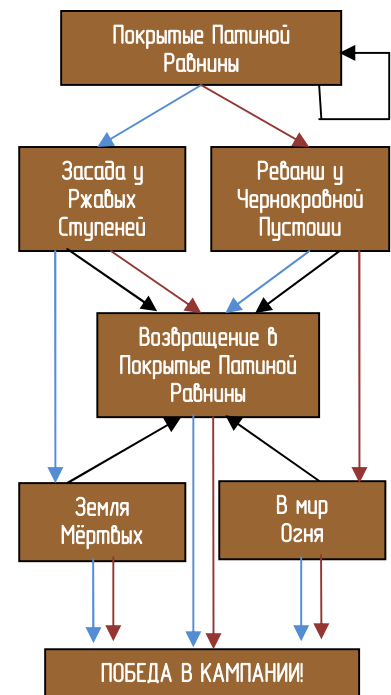
НАЧАЛО КАМПАНИИ

Кампания проходит между двумя игроками, каждый из которых командует одной из противостоящих армий, которые контролируют порталы Чернокровная Пустошь и Ржавые Ступени.

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей. Игрок, выбросивший больший результат,

становится Владыкой Чернокровной Пустоши, генералом, отмеченным за свои смелые и решительные действия. Другой игрок – Владыка Ржавых Ступеней, тот, кто напротив – хитрый и коварный командир. Эти разные командные стили отражены в планах сражений, которые составляют кампанию, и игроки сохраняют те же звания во всех сражениях кампании.

Чтобы начать кампанию вы с оппонентом должны провести сражение с использованием плана сражения Покрытые Патиной Равнины.



→ Победа Владыки Ржавых Ступеней

→ Победа Владыки Чернокровной Пустоши

→ Ничья



ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЖЕЛАНИЙ»: ПОКРЫТЫЕ ПАТИНОЙ РАВНИНЫ

Порталы Чернокровная Пустошь и Ржавые Ступени недавно захвачены противоборствующими армиями. Не отставливаясь на удержании своих новых территорий, каждый начинает прощупывать оборону противника, и скоро разразится решающая битва.

АРМИИ

Игроки выбирают свои армии, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте пейзаж для сражения, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

ПОКРЫТЫЕ ПАТИНОЙ РАВНИНЫ

Покрытые Патиной Равнины Хамона справедливо опасались страшных чёрных штормов, которые хлещут по всей поверхности.

В начале каждого раунда до бросков на определение первого хода один игрок бросает кубик. При выпадении 1 по полю битвы пронесётся чёрный шторм. Если это произошло, то максимальная дальность всех атак и заклинаний ограничивается 3" до начала следующего раунда. В дополнение каждый игрок кидает 1 кубик за каждый вражеский отряд. При выпадении 6 отряд, за который происходил бросок, получает 1 смертельную рану и не может нападать и бежать в этом раунде.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае равенства очков, и игрок, выбросивший наибольший результат, решает, какую территорию будет использовать каждая сторона. Игроки поочередно выставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, который выиграл бросок на определение территорий. Модели должны быть выставлены на территории владельца более чем в 12" от вражеской территории.

ПОБЕДА

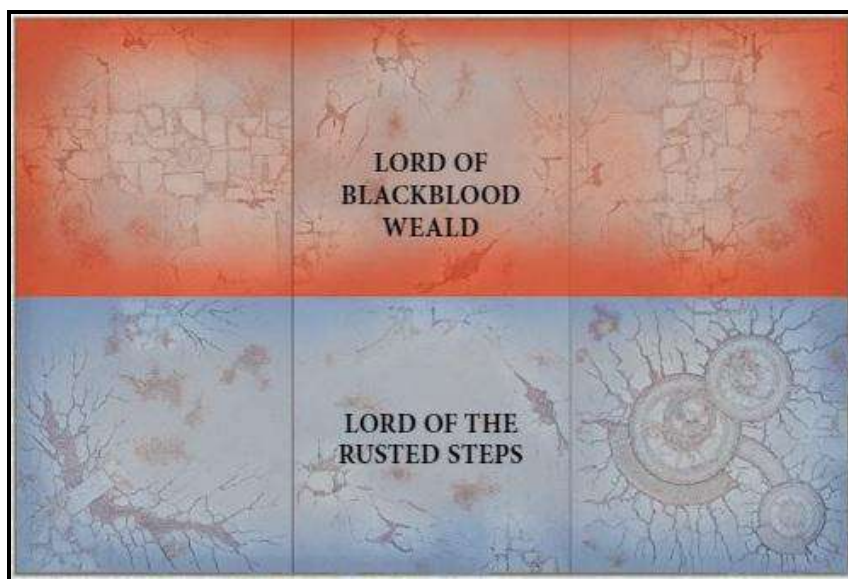
Определите победителя, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.



ИСХОД КАМПАНИИ

Если это сражение является частью кампании, то проведение следующего сражения зависит от исхода этой битвы.

- Если Владыка Чернокровной Пустоши выигрывает это сражение, то следующим планом сражения будет Засада у Ржавых Ступеней.
- Если Владыка Ржавых Ступеней выигрывает это сражение, то следующим планом сражения будет Реванш у Чернокровной Пустоши.
- Если сражение заканчивается вничью, то это сражение должно разыгрываться снова.





ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЖЕЛАНИЙ»: ЗАСАДА У РЖАВЫХ СТУПЕНЕЙ

Владыка Ржавых Ступеней был отброшен с Покрытых Патиной Равнин. Возвращаясь к своему порталу, он решает попытаться заманить дерзкого противника в ловушку...

АРМИИ

Игроки выбирают свои армии, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОГОНЯ

Каждый отряд в армии Ржавых Ступеней кроме их генерала получает D3 смертельные раны сразу после того, как выставляется.

ЛОВУШКА

После завершения расстановки Владыка Ржавых Ступеней может выбрать один отряд своей армии и расставить его по новой в любом месте на поле боя, более чем в 3" от врага.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте пейзаж для сражения, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

РЖАВЫЕ СТУПЕНИ

Длинный край, примыкающий к территории Владыки Ржавых Ступеней, ведёт к порталу Ржавые Ступени. Любой Маг в пределах 18" от этого края может налагать заклинание Ржавая Чума.

Ржавая Чума имеет магическую ценность 7. Если успешно наложено, выберете отряд в пределах 12" от наложившего. Вражеский игрок должен вычитать 1 из любых спас-бросков, которые он совершает для этого отряда в оставшуюся часть сражения. Вражеский отряд может быть поражён Ржавой Чумой только один раз за сражение.

РАССТАНОВКА

Игроки поочерёдно выставляют отряды по одному за раз, начиная с Владыки Ржавых Ступеней. Модели должны быть выставлены на территории владельца (см. карту) более чем в 12" от вражеской территории.

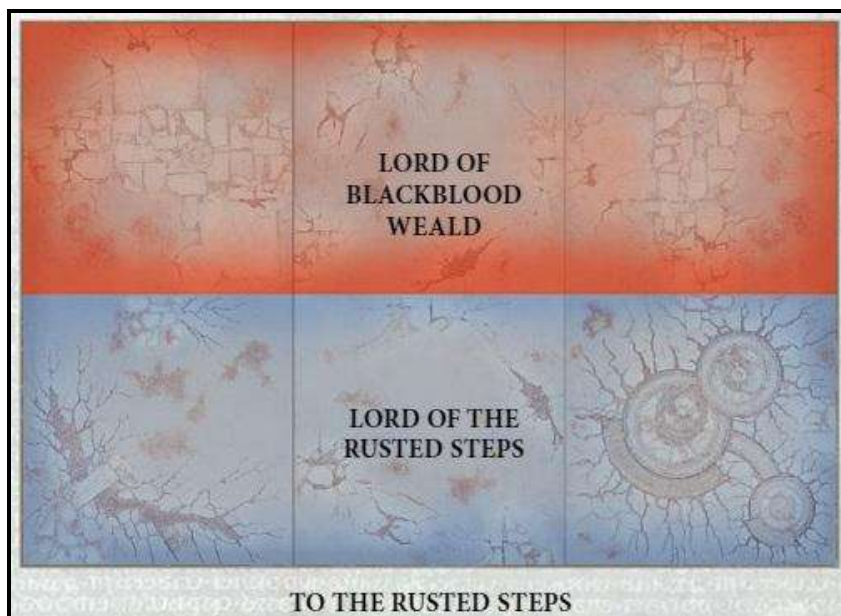
ПОБЕДА

Определите победителя, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ИСХОД КАМПАНИИ

Если это сражение является частью кампании, то проведение следующего сражения зависит от исхода этой битвы.

- Если Владыка Чернокровной Пустоши выигрывает это сражение, то следующим планом сражения будет Земля мёртвых.
- Если Владыка Ржавых Ступеней выигрывает это сражение, то следующим планом сражения будет Возвращение в Покрытые Патиной Равнины.
- Если сражение заканчивается вничью, то следующим планом сражения будет Возвращение в Покрытые Патиной Равнины.





ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЖЕЛАНИЙ»: РЕВАНШ У ЧЕРНОКРОВНОЙ ПУСТОШИ

Побеждённый в сражении на Покрытых Патиной Равнинах, Владыка Чернокровной Пустоши отступает к своей лесной крепости. В итоге он устает от роли жертвы и переходит в контратаку.

АРМИИ

Игроки выбирают свои армии, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте пейзаж для сражения, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

ЧЕРНОКРОВНАЯ ПУСТОШЬ

Сражение проходит в густом лесу и вы должны использовать соответствующий пейзаж из вашей коллекции, чтобы отобразить это. Не совершайте бросок по таблице пейзажа для любого пейзажа; вместо этого весь пейзаж Смертелен.

РАССТАНОВКА

Игроки поочередно выставляют отряды по одному за раз, начиная с Владыки Чернокровной Пустоши. Модели должны быть выставлены на территории владельца (см. карту) более чем в 12" от вражеской территории.

АРЬЕРГАРД

Владыка Чернокровной Пустоши должен выбрать отряд своей армии, в качестве арьергарда. Владыка Ржавых Ступеней должен бросить D3 за каждый отряд своей армии, сложив все результаты вместе. Затем Владыка Ржавых Ступеней наносит столько смертельных ран по

арьергарду, сколько выпало в сумме. Если арьергард уничтожен, Владыка Ржавых Ступеней может распределить оставшиеся раны по отрядам на свой выбор, за исключением вражеского генерала.

КОНТРАТАКА

Владыка Чернокровной Пустоши получает первый ход в первом боевом раунде (нет необходимости бросать кубик).

В дополнение Владыка Ржавых Ступеней должен бросить кубик перед перемещением каждого своего отряда в своей первой фазе движения. При выпадении 1-3 отряд не может двигаться, при выпадении 4 или больше он может двигаться как обычно.

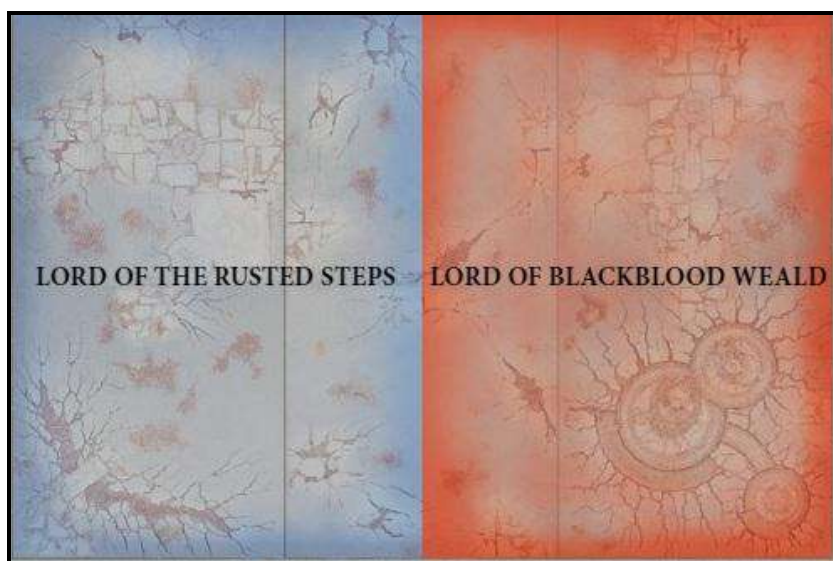
ПОБЕДА

Определите победителя, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ИСХОД КАМПАНИИ

Если это сражение является частью кампании, то проведение следующего сражения зависит от исхода этой битвы.

- Если Владыка Чернокровной Пустоши выигрывает это сражение, то следующим планом сражения будет Возвращение в Покрытые Патиной Равнины.
- Если Владыка Ржавых Ступеней выигрывает это сражение, то следующим планом сражения будет В мир Огня.
- Если сражение заканчивается вничью, то следующим планом сражения будет Возвращение в Покрытые Патиной Равнины.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ
«ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЖЕЛАНИЙ»:
ЗЕМЛЯ МЁРТВЫХ

Изгнав врага из Покрытых Патиной Равнин и добившись победы у Ржавых Ступеней, Владыка Чернокровной Пустоши преследует разбитую вражескую армию через портал в Шаши.

АРМИИ

Игроки выбирают свои армии, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте пейзаж для сражения, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

Наполненный магией Смерти
Вы можете добавлять 1 к броскам на наложение или снятие заклинаний для любого **МАГА СМЕРТИ**.

РАССТАНОВКА

Игроки поочерёдно выставляют отряды по одному за раз, начиная с Владыки Чернокровной Пустоши. Модели должны быть выставлены на территории владельца (см. карту) более чем в 12" от вражеской территории.

Последний решительный бой Владыка Ржавых Ступеней должен бросать кубик перед тем, как выставлять каждый свой отряд, за исключением своего генерала. При выпадении 4-6 он может выставить отряд как обычно. При выпадении 1-3 отряд был уничтожен в предыдущих сражениях и вместо расстановки становится доступным в качестве подкрепления.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В фазу героя каждого своего хода, начиная со второго боевого раунда, Владыка Ржавых Ступеней бросает кубик и может выставить столько отрядов подкрепления, сколько выпало на кубике. Подкрепление должно быть выставлено на территорию владельца в пределах 6" от края поля боя и более чем в 9" от любых вражеских моделей. Это является их движением для последующей фазы движения.

ФЛАНГОВЫЙ ОБХОД

Если Владыка Ржавых Ступеней желает, то может приказать отряду подкрепления совершить фланговый обход до его расстановки. Если он делает это, он должен разместить отряд в стороне и выставить в фазу героя своего первого хода в любом месте поля боя в пределах 6" от любого края поля боя и более чем в 9" от любых вражеских моделей. Это считается движением отряда для последующей фазы движения

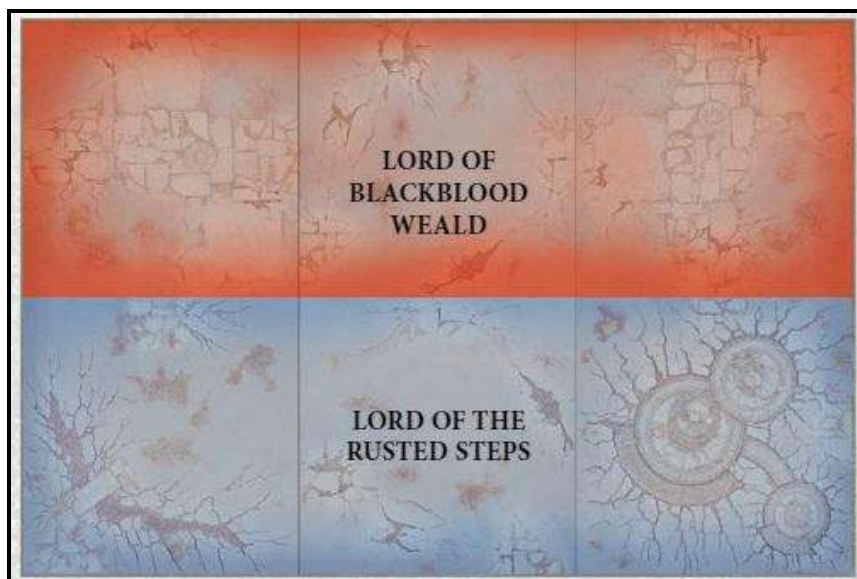
ПОБЕДА

Определите победителя, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ИСХОД КАМПАНИИ

Если это сражение является частью кампании, то проведение следующего сражения зависит от исхода этой битвы.

- Если Владыка Чернокровной Пустоши выигрывает это сражение, то он выигрывает кампанию.
- Если Владыка Ржавых Ступеней выигрывает это сражение, то он выигрывает кампанию.
- Если сражение заканчивается вничью, то следующим планом сражения будет Возвращение в Покрытые Патиной Равнины.





ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЖЕЛАНИЙ»: В МИР ОГНЯ

Изгнав врага из Покрытых Патиной Равнин и победив его в Чернокровной Пустоши, Владыка Ржавых Ступеней преследует разбитую вражескую армию через портал в огненные земли Акции.

АРМИИ

Игроки выбирают свои армии, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте пейзаж для сражения, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

ЗЕМЛЯ ПРЕИСПОДНЕЙ

Пылающие снаряды взрываются, когда взлетают в воздух. Вы можете добавлять 1 к броску на ранение атаки для ракетного оружия, если дальность до целевого отряда составляет 12" или больше.

РАССТАНОВКА

Игроки поочередно выставляют отряды по одному за раз, начиная с Владыки Ржавых Ступеней. Модели должны быть выставлены на территории владельца (см. карту) более чем в 12" от вражеской территории.

ПОСЛЕДНИЙ РЕШИТЕЛЬНЫЙ БОЙ

Владыка Чернокровной Пустоши должен бросать кубик перед тем, как выставлять каждый свой отряд, за исключением своего генерала. При выпадении 4-6 он может выставить отряд как обычно. При выпадении 1-3 отряд был уничтожен в предыдущих сражениях и вместо расстановки становится доступным в

качестве подкрепления (см. ниже).

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

В фазу героя каждого своего хода, начиная со второго боевого раунда, Владыка Чернокровной Пустоши бросает кубик и может выставить столько отрядов подкрепления, сколько выпало на кубике. Подкрепление должно быть выставлено на территорию владельца в пределах 6" от края поля боя и более чем в 9" от любых вражеских моделей. Это считается их движением для последующей фазы движения.

ФЛАНГОВЫЙ ОБХОД

Если Владыка Чернокровной Пустоши желает, то может приказывать отряду подкрепления совершить фланговый обход до его расстановки. Если он делает это, он должен разместить отряд в стороне и выставить в фазу героя своего первого хода в любом месте поля боя в пределах 6" от любого края поля боя и более чем в 9" от любых вражеских

моделей. Это считается движением отряда для последующей фазы движения.

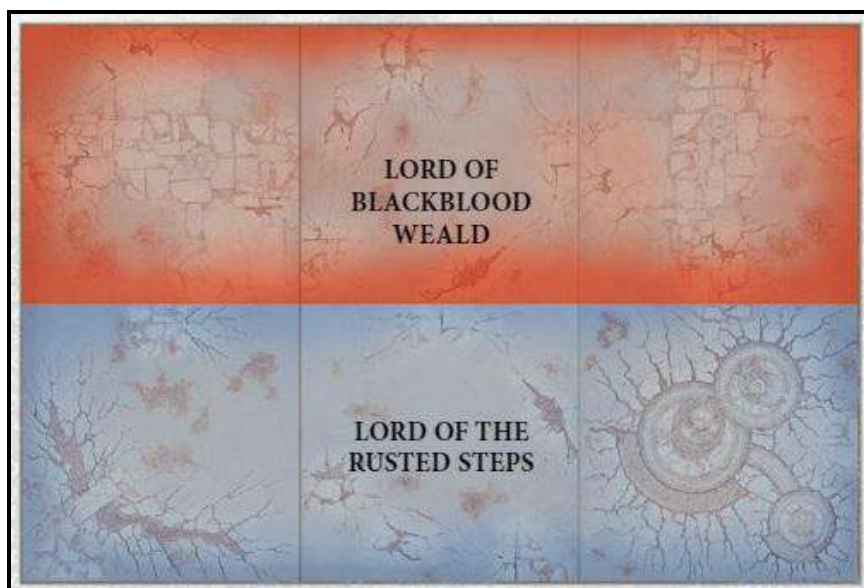
ПОБЕДА

Определите победителя, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ИСХОД КАМПАНИИ

Если это сражение является частью кампании, то проведение следующего сражения зависит от исхода этой битвы.

- Если Владыка Чернокровной Пустоши выигрывает это сражение, то он выигрывает кампанию.
- Если Владыка Ржавых Ступеней выигрывает это сражение, то он выигрывает кампанию.
- Если сражение заканчивается вничью, то следующим планом сражения будет Возвращение в Покрытые Патиной Равнины.





ПЛАН СРАЖЕНИЯ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ ЖЕЛАНИЙ»:

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ПОКРЫТЫЕ ПАТИНОЙ РАВНИНЫ

Подобно двум пьяным дебоширам Владыка Ржавых Ступеней и Владыка Чернокровной Пустоши сошлись для последней битвы насмерть. Обе стороны понесли потери в предыдущих сражениях и научились ненавидеть своего врага до глубокого отвержения.

АРМИИ

Игроки выбирают свои армии, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте пейзаж для сражения, как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

ПОКРЫТЫЕ ПАТИНОЙ РАВНИНЫ

Покрытые Патиной Равнины Хамона справедливо опасались страшных чёрных штормов, которые хлещут по всей поверхности.

В начале каждого раунда до бросков на определение первого хода один игрок бросает кубик. При выпадении 1 по полю битвы проносится чёрный шторм. Если это произошло, то максимальная дальность всех атак и заклинаний ограничивается 3" до начала следующего раунда. В дополнение каждый игрок кидает 1 кубик за каждый вражеский отряд. При выпадении 6 отряд, за который происходил бросок, получает 1 смертельную рану и не может нападать и бежать в этом раунде.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае равенства очков, и игрок, выбросивший

наибольший результат, решает, какую территорию будет использовать каждая сторона. Игроки поочередно выставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, который выиграл бросок на определение территорий. Модели должны быть выставлены на территории владельца более чем в 12" от вражеской территории или любых вражеских отрядов.

ПОТРЕПАННЫЕ И ИЗБИТЫЕ

Каждый отряд в обеих армиях за исключением двух генералов получает D6 смертельных ран сразу после того, как был выставлен.

НЕНАВИСТЬ

Отряды обеих армий не должны проходить тесты на боевой шок, если они находятся в пределах 3" от вражеской модели.

Каждая сторона полна решимости сокрушить лидера вражеской армии или растоптать их своими ногами – но получит удовлетворение, только сделав это в рукопашном бою! Поэтому каждый генерал получает раны только от

атак, совершённых в фазе ближнего боя.

В дополнение если вы совершаете атаку своим генералом, и целью является вражеский генерал, то вы можете добавить 1 к броскам на попадание и ранение вашего генерала.

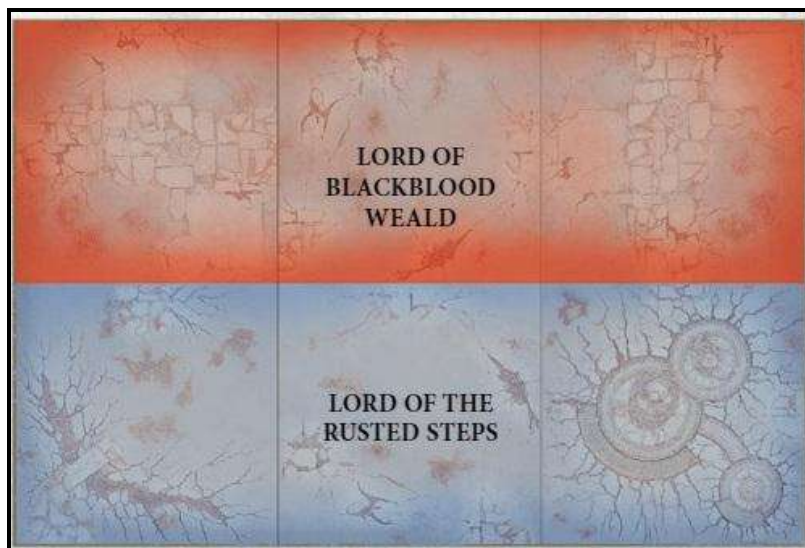
ПОБЕДА

Игрок, первым убивший вражеского генерала, побеждает в сражении.

ИСХОД КАМПАНИИ

Если это сражение является частью кампании, то его исход определяет, кто выигрывает кампанию.

- Если Владыка Чернокровной Пустоши выигрывает это сражение, то он выигрывает кампанию.
- Если Владыка Ржавых Ступеней выигрывает это сражение, то он выигрывает кампанию.
- Если сражение заканчивается вничью, то и кампания заканчивается вничью.





МАТРИЧНЫЕ КАМПАНИИ

В то время как грубая сила может выигрывать сражения, принятие правильных решений в нужный момент всегда выигрывает войну. Матричные кампании дают вам возможность сыграть на упреждение и сманеврировать перед лицом вашего врага в череде связанных игр, используя коварство и хитрость, чтобы одержать победу.

На самом деле настольное сражение начинается до броска первого кубика. Даже когда расставляются миниатюры, их соответствующие командиры уже разрабатывают свои тактики. Каждый игрок оценивает размер, состав и расположение войск противника. Что произойдёт дальше, и как каждый из них будет бороться с противостоящей армией – вопрос здравого смысла, просчитанного риска и решительных действий. Всегда будут затруднительные положения, и любая ситуация на поле боя предоставит игрокам множество различных стратегических точек зрения. Все они могут быть действительными, но некоторые из них дадут явные преимущества над

другими. Например, если противник находится прямо на противоположном берегу реки, вы можете решить перейти реку вброд и ринуться в лобовую атаку, или возможно зайти с левого фланга, посылая свой авангард сквозь густой лес. Может быть ещё один маршрут через горный массив справа. Ваш оппонент знает, что вы выберете один из вариантов, поэтому должен сосредоточить свои войска на том, который полагает наиболее вероятным. Ошибочное решение может привести к потере их в сражении, что может иметь последствия в будущих сражениях. Этот риск и неопределённость – вот, что делает такие типы кампаний настолько привлекательными. Механика матричной

кампании относительно проста. Каждый игрок выбирает вариант из списка, затем получают указания на пересечении в предварительно разработанной матрице. Различные выбранные стратегии, собранные вместе в матрице, определяют, какой план сражения использовать.

Матрица, представленная здесь – прекрасный пример ряда возможностей, которые предписывают ход сражения. Как только вы сыграете в него, у вас, несомненно, появятся некоторые идеи по улучшению или созданию совершенно другой матрицы самостоятельно, если вы захотите сыграть в дополнительные сражения.

Матрица сражения «Покрытые Патиной Равнины»						
Владыка Чернокровной Пустоши						
		А	В	С	Д	Е
Владыка Ржавых Ступеней	А	Оба: Ничего	ЧП: Фланговая Атака, Задержка	ЧП: Фланговая Атака, Предательский Путь	РС: Внезапная Атака	Кубовка: Внезапная Атака
	В	РС: Фланговая Атака, Задержка	Оба: Неожиданная Встреча	Выберете стратегии снова!	ЧП: Подкрепление РС: Фланговая Атака, Задержка	ЧП: Засада РС: Задержка
	С	РС: Фланговая Атака, Предательский Путь	Выберете стратегии снова!	Оба: Неожиданная Встреча	ЧП: Подкрепление РС: Фланговая Атака, Предательский Путь	ЧП: Засада РС: Предательский Путь
	Д	ЧП: Внезапная Атака	ЧП: Фланговая Атака, Задержка РС: Подкрепление	ЧП: Фланговая Атака, Предательский Путь РС: Подкрепление	Оба: Подкрепление	ЧП: Засада РС: Подкрепление
	Е	Кубовка: Внезапная Атака	ЧП: Задержка РС: Засада	ЧП: Предательский Путь РС: Засада	ЧП: Подкрепление РС: Засада	Кубовка: Засада

РС – Ржавые Ступени

ЧП – Чернокровная Пустошь





ПРАВИЛА

НА «ПОКРЫТЫЕ ПАТИНОЙ РАВНИНЫ»

Владыки Ржавых Ступеней и Чернокровной Пустоши сошлись лицом к лицу на Покрытых Патиной Равнинах. Существует множество различных стратегий, которые они могут выбрать. Следует ли им атаковать в лоб, обойти своих врагов, вызвать ещё воинов или послать разведгруппу? Решение может повлиять на ход всего сражения.

Матричное сражение «Покрытые Патиной Равнины» может быть разыграно игроками, которые используют план сражения «Покрытые Патиной Равнины» или «Возвращение в Покрытые Патиной Равнины» в составе кампании «Противостояние желаний». Перед каждым сражением игроки тайно выбирают стратегию. Выбранные стратегии дают пересечение в матрице сражения, которое может изменить войска, которые игроки могут взять, и перечисляет любые доступные для применения специальные правила.

Вы увидите, что стратегия, которую вы выбираете, будет иметь огромное влияние на грядущее сражение. Если вы думаете, что знаете, какой выбор совершит оппонент, то сможете выбрать идеальную стратегию для борьбы с ним, и это может дать существенное преимущество в предстоящей игре.

СТРАТЕГИИ

Вы столкнулись с противником на Покрытых Патиной Равнинах. С одной стороны находятся Мрачные Скалы, сеть холмов, испещренных кратерами, с другой стороны – опасная, но проходимая вброд Адская Река.

Каждый игрок должен тайно выбрать одну стратегию из списка ниже.

А: Проведите наступление по Покрытым Патиной Равнинам на противника.

В: Обойдите противника с фланга, пробираясь через Мрачные Скалы.

С: Обойдите противника с фланга, форсируя Адскую Реку.

Д: Удерживайте свои позиции, чтобы успеть собрать дополнительные войска.

Е: Пошлите разведчиков наблюдать за врагом.

На пересечении вашего выбора и оппонента в матрице сражения «Покрытые Патиной Равнины» указаны специальные правила (если таковые имеются), которые каждый игрок должен использовать. Если в ячейке значится «кубовка», каждый игрок кидает Дб, перебрасывая в случаях ничьей, и тот, кто выбросил больший результат, должен использовать специальное правило.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В зависимости от выбранной стратегии одно или несколько из следующих специальных правил могут применяться в сражении.

Засада: После завершения расстановки выберете один отряд своей армии. Этот отряд может быть выставлен снова, но уже в любом месте поля боя, более чем в 3" от врага.

Задержка: Бросьте кубик перед выставлением каждого отряда своей армии. При выпадении 1 или 2 разместите отряд в стороне. Он прибывает в первой фазе героя и должен быть выставлен на вашей территории всеми моделями в пределах 6" от края поля боя. Это считается его движением для последующей фазы движения.

Фланговая Атака: Когда вы расставляетесь, можете сказать, что отряд совершает фланговый обход. Если вы это делаете, разместите его в стороне и выставьте в свою первую фазу героя в любом месте в пределах 6" от

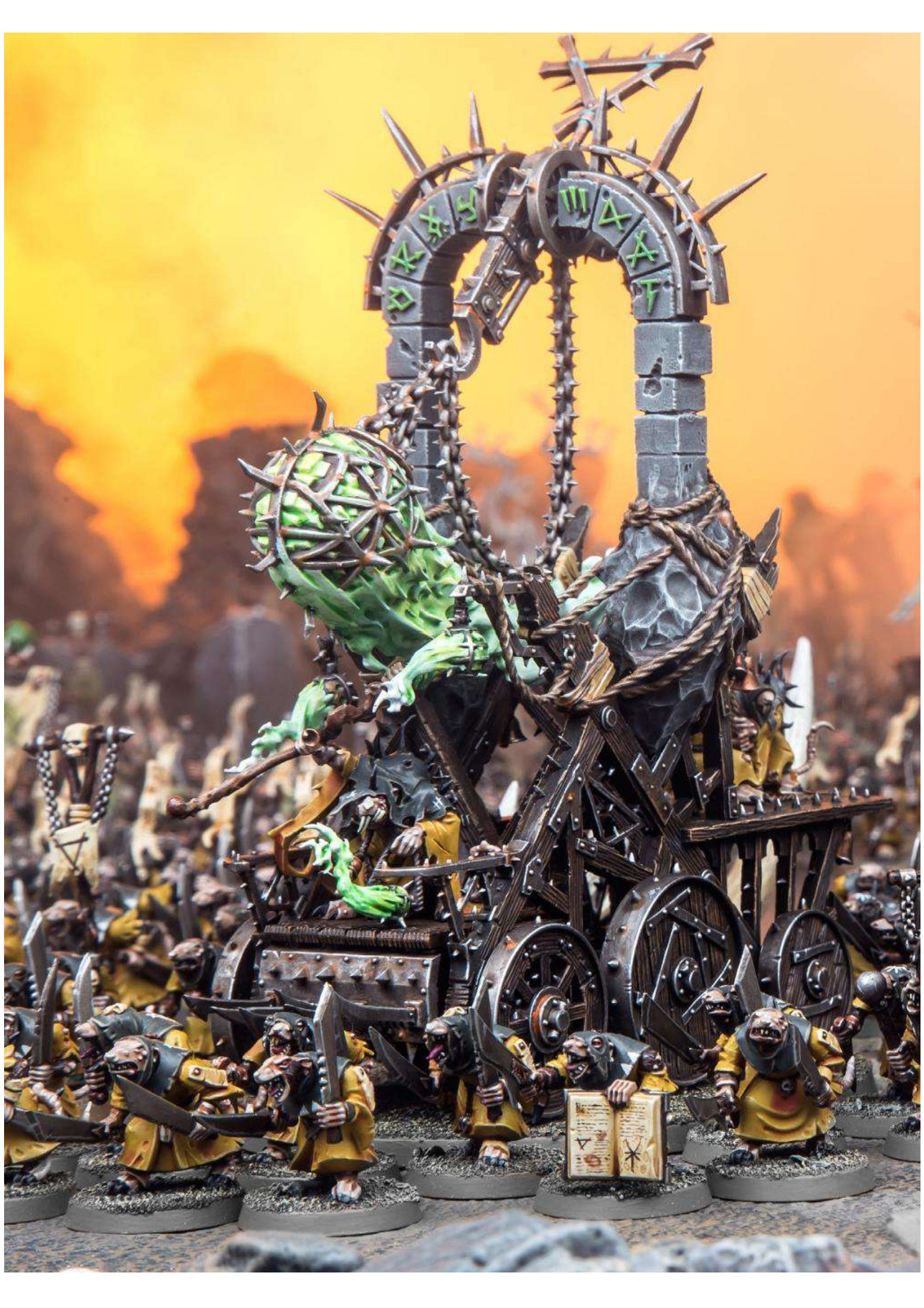
любого края поля боя и более чем в 9" от любых вражеских моделей. Это считается движением отряда для последующей фазы движения.

Подкрепление: Один раз в ходе сражения в свою фазу героя вы можете заменить отряд, который был полностью уничтожен, точно таким же отрядом подкрепления. Подкрепление должно быть выставлено на вашей территории всеми моделями в пределах 6" от края поля боя. Это считается движением отряда для последующей фазы движения.

Внезапная Атака: Вы можете решить, кто получит первый ход в первом боевом раунде (игнорируйте инструкции, включённые в план сражения, который вы используете). В дополнение ваш оппонент должен бросать кубик за каждый свой отряд в начале своей первой фазы героя. При выпадении 1 отряд удивлён и не может двигаться, атаковать, налагать заклинания или использовать способности в этот ход.

Предательский Путь: Бросьте кубик расстановки каждого своего отряда. При выпадении 1 или 2 отряд получает D3 смертельные раны.

Неожиданная Встреча: При расстановке отряды могут быть выставлены в любом месте на территории их владельца – они не должны быть дальше 12" от территории противника. Однако игроки должны бросить кубик за каждый свой отряд в начале своей первой фазы героя. При выпадении 1 или 2 отряд удивлён внезапным появлением противника и не может двигаться, атаковать, налагать заклинания или использовать способности в этот ход.



Соревновательные ИГРЫ





ВВЕДЕНИЕ В СОРЕВНОВАТЕЛЬНУЮ ИГРУ

В мирах смертных встречаются армии всех видов и размеров, с уникальными сильными и слабыми сторонами, но чтобы по-настоящему испытать генеральский характер в качестве командующего, они должны находиться в равных условиях. Это и является целью соревновательной игры.

В то время как сюжетные игры позволяют вам собирать армию на основе сюжета или истории, а открытые игры разрешают вам включить любые понравившиеся модели, соревновательные игры дают вам возможность проводить сражения войсками, которые целенаправленно сбалансированы относительно друг друга. Как вы увидите, есть несколько способов выбрать армию для соревновательной игры.

Далее в этом разделе вы найдёте наши правила Генеральных Сражений, которые могут быть использованы в захватывающих турнирах, которые позволят

вашей армии провести соревновательную игру против дружественных игроков. Вы найдёте подробные дополнительные правила для участия в турнире, а также подробную очковую систему, которая присваивает значение каждому возможному отряду в линейке *Вархаммер: Эра Сигмара*. Используя эту систему, вы и ваш оппонент сможете собрать свои армии, основываясь на заранее оговоренной сумме очков, специально предназначенной для того, чтобы обеспечить равенство ваших войск насколько это возможно. Вам не придётся ждать турнира, чтобы использовать правила Генеральных Сражений, помимо этого,

они также дают прекрасную основу для ознакомительных игр. Также в этот раздел включены шесть планов сражений, разработанных для игры в рамках турнира Генеральных Сражений, но это не может остановить вас использовать их в любых своих играх.

Существуют и другие методы выбора армии, которые не связаны с суммированием очков, но всё же подходят для формата соревновательных игр. Например, вы и ваш оппонент можете собрать армии, которые будут иметь определённое количество **ГЕРОЕВ, МОНСТРОВ, МАГОВ** или именных персонажей.





Альтернативно вы можете использовать характеристики Ранения, указанные в каждом боевом свитке отряда, в качестве ориентира, или установленного верхнего предела количества ран, которое может иметь отряд, или фиксированной суммы ран, которую в совокупности может иметь армия. Это лишь несколько примеров путей организации армии для проведения соревновательных игр – вы и ваш оппонент можете выбрать любую понравившуюся систему с обоюдного согласия.

Собирание армии для соревновательной игры представляет собой более сложный процесс, чем для открытой игры или сюжетной игры. Во-первых, он будет включать обсуждение между вами и оппонентом, в котором вы определите параметры своей игры. Затем, независимо от выбранного метода подбора армии, придётся совершить некоторые подсчёты. Поэтому в соревновательных играх игра начинается до выставления первой миниатюры на поле боя, поскольку ваши решения на этом этапе, вероятно, повлияют на исход сражения. Потратите вы много очков

на мощные модели и рискнёте быть захваченным большим войском? Имеющееся у вас знание отрядов будет иметь решающее значение в процессе выбора армии, знание войска оппонента может оказаться столь же важным. Сначала сделать этот выбор может быть трудно, но после того, как вы найдёте идеальный баланс своей армии, вы сможете использовать эту формулу снова и снова для большего эффекта, и это в свою очередь сможет сориентировать вас, когда зайдёт речь о расширении коллекции.

Есть бесчисленное множество преимуществ в соревновательных играх. Сражение между армиями, которые являются в равной степени сбалансированными, станет решающим испытанием вашего стратегического мышления, и зачастую исход такого столкновения трудно предсказать. Однажды остановившись на конфигурации армии, вы, в сущности, получите войско возьми-и-играй, которое можно выставить на любой стол, против любого оппонента без необходимости согласовывать правила и историю сражения, как в сюжетных играх. Соревновательная

игра идеальна для обучающих лиг и турниров, т.к. даёт чёткие указания по поводу размера и силы принимающих участие армий, а также гарантирует то, что все сражения пройдут настолько справедливо, насколько это возможно. Также введение ограничений на армию облегчает контроль на протяжении игры, и как таковая соревновательная игра идеально подходит для быстрого сражения в вашем местном магазине Games Workshop.

Следующий раздел содержит больше подробностей о различных типах соревновательных игр, которые вы можете опробовать, каждый из них предлагает вдохновляющие системы построения и расширения вашей армии, или придумывание своей собственной вместе с системами соревновательных игр. Но не смотря на захватывающий и приятный процесс конструирования идеальной армии, истинный генерал будет удовлетворён только после того, как его войско совершит вылазку и достойно покажет себя на поле боя. Соревновательная игра зовёт – и слава ждёт вас!

ИГРОВЫЕ КЛУБЫ И ТУРНИРЫ ВАРХАММЕР: ЭРА СИГМАРА

Замечательной особенностью хобби Games Workshop является уровень, который даёт возможность коллекционерам общаться. Хоббисты могут соединиться через организованные клубы, встречаться, находить друзей, и играть в *Вархаммер: Эра Сигмара* в благоприятной дружественной обстановке. Интернет сделал этот процесс легче, чем раньше, особенно для тех, кто не всегда попадает в магазин Games Workshop.

Хорошим началом будет поиск в интернете Вархаммер-клуба вашего города. Вы увидите, насколько велики их популярность и шансы обнаружить один из них рядом с собой.

Повсюду в хоббийном мире варгеймов игровые мероприятия и турниры проходят практически

каждые выходные.

Где бы вы не находились, скорее всего найдёте турнир в пределах досягаемости в ближайшее время, который стоит посетить.

Вы не только попадёте на встречу с тёплым и гостеприимным сообществом приятелей-хоббистов, но и сыграете несколько отличных игр, увидите несколько поистине поразительно выглядящих армий. Часто специально для мероприятий бывают разработаны «домашние» правила, и два турнира никогда не проходят одинаково, посещение событий – захватывающе и интересно.

Чтобы найти одно неподалёку от вас, просто введите «турнир по Эре Сигмара» и свой город или субъект в интернет-поисковик и будьте готовы отправиться на войну.



ПОШАГОВЫЕ КАМПАНИИ

Гениально проста, прямолинейна и чрезвычайно приятна структура кампании, испытанная и проверенная пошаговая кампания позволит вам свести старые счёты и приобрести абсолютно новые – всё во имя дружеского состязания, конечно! Здесь вы узнаете, как осветить путь к вершине по одной ступеньке за раз.

Отличный способ провести вашу армию по шагам соревновательной игры – принять участие в пошаговой кампании. Такие кампании просты в проведении и универсальны для игры, что делает их идеальными для игровых групп и обучающих лиг. Пошаговые кампании с незамысловатыми правилами являются отличным событием для первой проверки вашей армии в соревновательной игре – они также идеально подходят для опытных игроков, стремящихся с достоинством пройти суровое испытание сражениями!

В простейшей форме пошаговая кампания вовлекает участников, пытающихся проторить путь на

вершину «лестницы», победив своих товарищей. Чем больше сражений вы выиграете, тем выше будете подниматься по лестнице.

Концепция кажется простой, но может давать обширный простор стратегии. С умом выбирайте своих оппонентов, поскольку следующее сражение может подвинуть вас на верхнюю позицию – или отправить прямо на дно! Самое сложное в плане балансирования на головокружительных высотах лестницы – удержаться на вершине. Позиция чемпиона является самой рискованной, поскольку каждый игрок будет претендовать на его смещение.

Вы можете использовать любые правила, представленные в этой и других публикациях *Вархаммер: Эра Сигмара*, когда проводите свои сражения, но пошаговые кампании особенно хорошо подходят к соревновательным играм. Просто выберете соответствующую систему, которую хотите использовать, и убедитесь, что все участники ей руководствуются при сборе своих армий. Ниже вы найдёте пример пошаговой кампании, которую можно играть – или использовать в качестве вдохновения для создания своей собственной – а также некоторые советы и подсказки, как сделать вашу кампанию более увлекательной.





ПРАВИЛА

ПРАВИЛА «ЛЕСТНИЦА КОМАНДОВАНИЯ»

Пошаговая кампания *Вархаммер: Эра Сигмара* – отличный способ организовать простую игровую лигу в клубе. Игроки бросают вызовы на бой друг другу с целью подняться по лестнице, и любой, находящийся на вершине, считается действующим чемпионом.

БЕГ ПО ЛЕСТНИЦЕ

Концепция лестницы действительно очень проста. Список всех игроков, принимающих участие, является дополняемым, первый присоединившийся игрок получает номер один, второй – два и т.д. Когда новые игроки присоединяются к лестнице, они добавляют свои имена в конец списка и берут следующие номера.

Так лестница с шестью игроками имела бы список с шестью именами и номерами от одного до шести. Если два игрока позже присоединятся к лестнице, они получат позиции семь и восемь и т.д.

Когда игроки на лестнице сражаются в битве, результат повлияет на их положение на лестнице, как описано в последующих правилах. Всё, что вам нужно сделать, чтобы сыграть на лестнице, это выбрать желаемого оппонента из лестницы и устроить сражение!

АРМИИ

Игроки выбирают свои армии как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОЛЕ БОЯ

Сформируйте ландшафт для сражения как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

РАССТАНОВКА

Расставьте обе армии как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.

ПОБЕДА

Определите победителя как описано в листах правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.



ПОДЪЁМ ПО ЛЕСТНИЦЕ

Если победитель сражения занимал низшую позицию на лестнице из двух игроков, то он меняется местами со своим оппонентом. Если победитель занимал высшую позицию на лестнице, он меняется местами с игроком, который находится прямо над ним, за исключением случая, когда он занимает самую вершину, тогда проигравший спускается на одну ступеньку лестницы ниже. В случае ничьей игроки остаются на своих текущих позициях. Например, если игрок пять выиграл сражение у игрока три, они меняются местами. Но если игрок три одержал победу над игроком пять, то он меняется местами с игроком два.

В дополнение к вышесказанному все, кто не участвуют в игре в течение месяца, спускаются на самый низ лестницы, ниже всех игроков, которые играли в прошлом месяце.

Игрок на вершине лестницы является действующим чемпионом!

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

Лестницы являются отличным способом запуска простой лиги, и легко подвержены изменениям, если вы захотите добавить больше деталей или сложности.

Например, вы можете разрешить игрокам использовать любые планы сражений, представленные в любом месте этой книги или в любых других публикациях *Вархаммер: Эра Сигмара* или договориться, что они будут использовать определённые правила Времени Войны в своих играх.

Вы также можете изменить способ выбора армий игроками. Например, можно договориться, что игроки будут набирать боевые шайки по правилам Пути Славы или выбирать армии по правилам Генеральных Сражений.

Последнее, но не менее важное, вы можете привязывать специальные игры и мероприятия, которые проходят в вашем клубе или игровой группе, к лестнице. Возможно, в конце каждого месяца будут устраиваться специальные многопользовательские сражения между верхними игроками. Или в конце года вы могли бы раздавать памятные призы и грамоты игрокам за достижения, такие как удержание первого места самый продолжительный период времени, участие в наибольшем количестве сражений, прохождение наибольшего количества ступенек за месяц и т.д.



ТУРНИРНЫЕ ИГРЫ

Турниры – идеальный способ сравнить свою армию и лидерское мастерство с дружественными игроками, а также встретиться с новыми людьми и пополнить хоббийную копилку советов. Среди мероприятий всего мира вы наверняка найдёте то, которое вас вдохновит.

Турниры – популярная разновидность структурированных игр, разработанная для того, чтобы предоставить игрокам площадку для демонстраций своих армий. Правила Генеральных Сражений, представленные в этом разделе, представляют собой отличный пример игры турнира, но когда доходит до организации состязательных игровых мероприятий, пределов поистине не существует. Если вы предпочитаете сюжетную составляющую *Вархаммер: Эра Сигмара*, то можете создать тематический турнир, ограниченный рядом событий, происходящих в мирах

смертных. Или организовать простой открытый турнир на выбывание, основанный на карте кампании. Всё для того, чтобы вам и дружественным игрокам было интересно, может быть использовать для создания захватывающего турнира.

На следующих страницах вы найдёте подробную информацию о том, как принять участие в турнире или даже запустить его. Трон из Черепов – одно из таких легендарных турнирных мероприятий, которое проходит каждый год в мире Вархаммер в Ноттингеме, Великобритания.

Это важная дата в ежедневнике любого хоббиста, игроки собираются со всего мира, чтобы принять участие в этом захватывающем мероприятии.

Планы сражений, представленные в этом разделе, разработаны для турниров Генеральных Сражений, но могут быть использованы в любой игре *Вархаммер: Эра Сигмара*. Наряду с существующими играми «экшен», эти планы сражений приносят ещё больше фана, чем соревновательные игры между армиями в турнире, и вы целиком окунётесь в концепцию соревновательных игр и состязаний.





Турниры *Вархаммер: Эра Сигмара* проходят по всему миру каждую неделю. Многие из них организованы магазинами Games Workshop, в то время как сотни других проходят в результате героических усилий местных игровых клубов. В этих домашних турнирах организаторы часто создают эксклюзивные планы сражений и наборы правил специально для мероприятия. Независимо от того, играете вы в турнире, который придерживается правил Генеральных Сражений, представленных на последующих страницах, или включает свои собственные, специально разработанные правила, он обязательно будет захватывающим соревнованием и полезным опытом в хобби.

Прежде всего, основной компонент всех турниров *Вархаммер: Эра Сигмара* – фан. Несмотря на то, что там, безусловно, дружелюбное соперничество, упор

делается на вовлечение и взаимодействие. Хоббисты всех возрастов и уровней опыта поощряются, чтобы собраться вместе и играть. Кроме того, игровые турниры – отличный способ познакомиться с различными сторонами хобби, включая моделирование, покраску и коллекционирование.

В центре каждого мероприятия – дух товарищества и фан, призы, присуждённые обычно со спортивной беспристрастностью, мастерство покраса и позитивный настрой – на самом деле они побеждают в играх. Действительно, возможно выиграть несколько турниров без победы в отдельной битве!

Всё, что вам нужно, чтобы принять участие в турнире, это ваша армия и энтузиазм, но рекомендуем также взять с собой «турнирный комплект». Он не должен быть масштабным, но

кубики и рулетка, несомненно, необходимы, а клей для пластика или супер клей пригодится для быстрого ремонта боевых машин или оказания первой помощи любому тяжелораненому миниатюрному воину.

Так что если вы великолепный игрок, увлечённый художник по миниатюрам, грамотно экипированный боец или просто любите заводить новых друзей и общаться со старыми товарищами, обратите внимание на турнир, проходящий в вашем городе. Он будет рад принять вас, и как только вы узнаете, насколько фановым он может быть, то вдохновитесь на расширение своей армии, оттачивание своего полководческого умения и совершенствование своего комплекта для следующего захватывающего мероприятия по *Вархаммер: Эра Сигмара*. Увидимся там!



ГЕНЕРАЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Следующие правила позволяют играть Генеральное Сражение либо в качестве одиночной игры, либо как часть турнира. Эти правила были разработаны, чтобы позволить игрокам принять участие с минимальными усилиями, и являются идеальными для отборочных игр в клубах или на игровых мероприятиях.

Для разыгрывания Генерального Сражения вы с оппонентом сначала должны выбрать тип Генерального Сражения, а затем свои армии. Тип выбранной игры будет определять, насколько большой будет битва – чем больше сражение, тем больше очков вы сможете потратить на отряды для своей армии, но тем дольше игра будет длиться.

Есть три различных типа Генеральных Сражений на выбор:

Тип игры	Длительность
Авангард	до 1,5 часов
Битва	2-2,5 часа
Война	3 и более часов

После того, как вы договорились, какой тип сражения хотите разыграть, посмотрите таблицу ниже. В таблице показано количество очков, которые каждый игрок должен потратить на отряды своей армии, и какие ограничения применяются к типам отрядов, которые вы можете в неё включать.

Затем каждый игрок должен выбрать отряды, которые будут использоваться в его армии, как описано далее. Все отряды в армии Генерального Сражения должны принадлежать одному Великому Союзу (Порядок, Хаос, Разрушение или Смерть).

СБОР ВАШЕЙ АРМИИ

Каждому отряду в Генеральном Сражении присвоено значение стоимости и минимальный и максимальный размер отряда.

ТРИ ПРАВИЛА ЕДИНИЦЫ

Следующие специальные правила применяются ко всем играм Генеральных Сражений:

Первое Правило Единицы: Попытка каждого заклинания может быть одна за ход, а не одна на каждого мага в ход. Например, после попытки наложить Таинственную Стрелу, вы не можете пытаться наложить её снова в этот ход.

Второе Правило Единицы: Бросок на попадание, ранение или спасбросок, равный 1, всегда провальный. Это применяется к броскам после любых перебросов, но до применения модификаторов.

Третье Правило Единицы: Любые дополнительные атаки, броски на попадание или ранение, полученные в результате использования способностей, не могут сами генерировать дополнительные атаки, броски на попадание или ранение. Например, дополнительные броски на попадание, генерируемые способностью риппердактилей Ненасытный Аппетит, не могут генерировать дальнейшие броски на попадание.

Тип выбранной для сражения игры определяет, сколько очков вы можете потратить на отряды своей армии (см. таблицу ниже). Трата соответствующего количества очков на отряд позволяет вам получить минимальный размер отряда этого типа с любыми опциональными усовершенствованиями, на которые он имеет право, и которые вы хотите взять.

Отряды могут быть взяты несколькими минимальными размерами, пока количество моделей в конкретном отряде не превышает максимальный размер. Умножьте стоимость отряда на то значение, на которое был умножен минимальный размер. Например, отряд имеет минимальный размер 5 моделей, максимальный размер 20 моделей и стоимость 100 очков.

Он может быть взят как отряд с 5, 10, 15, или 20 моделями по стоимости 100, 200, 300 или 400 очков.

Общая стоимость отрядов вашей армии не должна превышать количество очков, показанное в таблице ниже. Например, в игре Битва вы можете выставить на поле отряды стоимостью до 2000 очков.

Выбрав свою армию, запишите подробности на листе бумаги (ростер вашей армии). Ростер должен включать подробности отрядов вашей армии с улучшениями, которые для них взяты, а также должен указывать, какой отряд в армии станет генералом армии. Для составления ростера можно использовать специальный бланк.



	Авангард	Битва	Война
Очки	1000	2000	2500
Командир	1-4	1-6	1-8
Боевая Линия	2+	3+	4+
Артиллерия	0-2	0-4	0-5
Чудище	0-2	0-4	0-5
Другие отряды	любое количество	любое количество	любое количество

РОЛИ НА ПОЛЕ БОЯ

Некоторые отряды имеют закреплённую роль на поле боя в Генеральном Сражении. Их можно найти в этой книге или в будущих боевых книгах. Роль отряда на поле боя определяет способ использования в бою и количество.

В таблице выше приведено минимальное количество отрядов Командиров и Боевых Линий, которые вы должны включить в армию Генерального Сражения и максимальное количество отрядов Командиров, Боевых Линий, Артиллерии и Чудищ, которые можно включить.

Армия может включать любое количество других отрядов.

Модель, которая является и Командиром и Чудищем, считается как один Командир и одно Чудище в вашей армии. Любые отряды Артиллерии, которые нуждаются в экипаже, получают объединённый отряд экипажа без дополнительной стоимости в очках.

ОТРЯДЫ ПОНИЖЕННОЙ ЧИСЛЕННОСТИ

Иногда вы можете обнаружить, что не имеете достаточно моделей в отряде до полной численности на поле; если так случилось, вы должны оплатить полную стоимость отряда.

Например, если вы выставили отряд из 3 Освободителей, а не отряд с полной численностью в 5 моделей, отряд будет стоить по-прежнему 100 очков.





БОЕВЫЕ СВИТКИ

Чтобы использовать в Генеральном Сражении боевой свиток или боевой свиток батальона, они должны иметь профили Генерального Сражения. Боевые свитки и боевые свитки батальонов из сборников боевых свитков, боевых книг или книг Великих Союзов имеют профили Генерального Сражения.

Если армия игрока включает отряды, необходимые для боевосвитка батальона, то игрок может использовать способности батальона, оплатив определённое количество очков. Стоимость способностей боевого свитка батальона можно найти в этой книге или боевой книге батальона. Обратите внимание, что вы должны оплатить стоимость отрядов в батальоне как обычно — стоимость батальона оплачивается дополнительно, что позволит использовать его способности.

ОЧКИ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Иногда заклинание или способность позволит вам добавлять отряды к вашей армии или восстанавливать отряды, которые были уничтожены. В Генеральном Сражении вы должны выделить некоторое количество очков, чтобы иметь возможность использовать эти отряды. Выделенные очки называются очками подкрепления вашей армии и должны быть записаны в ростер.

Каждый раз, когда отряд добавляется к армии в течение битвы, вы должны сначала вычесть количество очков стоимости отряда из вашего пула очков подкрепления. Если для оплаты отряда не хватает очков в пуле, вы должны либо уменьшить размер отряда до имеющегося количества очков, либо решить не использовать его. Если вы решили не использовать отряд, то способность или заклинание, которое позволило его взять, всё же считается использованным, хотя отряд фактически не прибыл.

Заклинания или способности, которые позволяют добавлять модели в существующие отряды, не расходуют ваши очки подкрепления. Однако в Генеральном Сражении заклинания или способности не могут увеличивать количество моделей в отряде больше, чем их имелось в начале битвы (т.е. они могут восстанавливать убитые модели, но не создавать новые модели в отряде).

ПОЛЕ БИТВЫ

Правила Генерального Сражения предполагают, что игра будет вестись на поле боя размером 4' на 4' для Авангарда, 6' на 4' для Битвы и 8' на 4' для Войны, с 1 или 2 элементами ландшафта на каждую область размером 2' на 2' на поле боя. Не волнуйтесь, если ваше поле боя не соответствует этим требованиям в точности, но имейте в виду, что игра на меньших или больших полях боя или тех, которые либо представляют собой бесплодную пустыню, либо переполнены элементами ландшафта, может давать преимущество одной из сторон.



Во время битвы вы можете использовать правила из боевых свитков моделей пейзажа, если они их имеют, или сгенерировать правила для пейзажа, используя таблицу из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Кроме того, следующее правило о монстрах и укрытии используется во всех Генеральных Сражениях.

Монстры и Укрытие: Модификатор к спас-броску за нахождение в укрытии не применяется к **МОНСТРАМ**.

ТРИУМФЫ

В Генеральных Сражениях триумфы работают по-другому. Вместо броска по таблице триумфов за большую победу, игроки сравнивают количество очков, которые остались после сбора их армий (т.е. которые не были потрачены на модели для их армий или использованы в качестве очков подкрепления). Если у одного игрока было оставлено очков больше, они должны выполнить бросок по следующей таблице триумфов.

Д6 Триумф

1-2 Вдохновлённый: Вы можете перебрасывать все провальные броски на попадание, совершаемые для одного отряда вашей армии в одной фазе ближнего боя.

3-4 Кровожадный: Вы можете перебрасывать все провальные броски на ранение, совершаемые для одного отряда вашей армии в одной фазе ближнего боя.

5-6 Несгибаемый: Вы можете перебрасывать все провальные спас-броски, совершаемые для одного отряда вашей армии в одной фазе ближнего боя.

ПЛАНЫ СРАЖЕНИЯ

Мы представляем шесть планов сражения, разработанных специально для использования в Генеральных Сражениях. Каждый из них предлагает уникальный набор тактических задач и даёт игрокам шанс показать своё мастерство при столкновении с рядом различных типов битв. Для выбора плана сражения бросьте кубик и используйте план сражения, который соответствует выпавшему значению.

Д6 План сражения

- 1 Захватить и удерживать
- 2 Кровь и слава
- 3 Обострение
- 4 Пограничная война
- 5 Три места силы
- 6 Подарки с небес



ТУРНИРЫ ГЕНЕРАЛЬНЫХ СРАЖЕНИЙ

Турнир Генеральных Сражений состоит из нескольких раундов (обычно от трёх до пяти). Вы сражаетесь в каждом раунде и набираете очки в зависимости от того, насколько хорошо показываете себя в каждой битве. После финального раунда очки, заработанные игроками, суммируются, и тот, кто набрал больше всех, объявляется победителем!

НАБОР ПРАВИЛ

Если вы посещаете турнир Генеральных Сражений, организаторы направляют вам набор правил. Это позволит вам узнать количество раундов, продолжительность каждого раунда, и какие специальные правила применяются в играх, проводимых на мероприятии. Набор правил также позволит вам узнать, каким образом будет выбран оппонент в каждом раунде, и как будут начисляться очки для определения победителя мероприятия.

ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА

Разные турниры будут включать изменения и исправления листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара* путём создания «домашних правил». Например, одно из наиболее часто встречаемых правил требует от игроков измерения расстояний от базы до базы, игнорируя конечности и оружие, которые висят над краем базы модели. Это немного меняет динамику боя, но может предотвратить повреждение тщательно прорисованных и оформленных баз при наложении друг на друга. Другие домашние правила могут видоизменять набор армий, функционирование пейзажей или что-нибудь ещё, так что непременно ознакомьтесь с набором правил для любого посещаемого мероприятия. В своей игровой группе вы можете сами решить между собой вопросы использования домашних правил. Если вы играете кампанию, мы рекомендуем применять одни и те же домашние правила ко всем играм.

ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ЗАХВАТИТЬ И УДЕРЖАТЬ

Сражения часто происходят за контроль над территорией. В такой битве ни одна из сторон не может позволить себе отдать хоть пядь земли, необходимо безжалостно отбивать любое вражеское вторжение и в то же время глубоко проникать в тыл противника.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

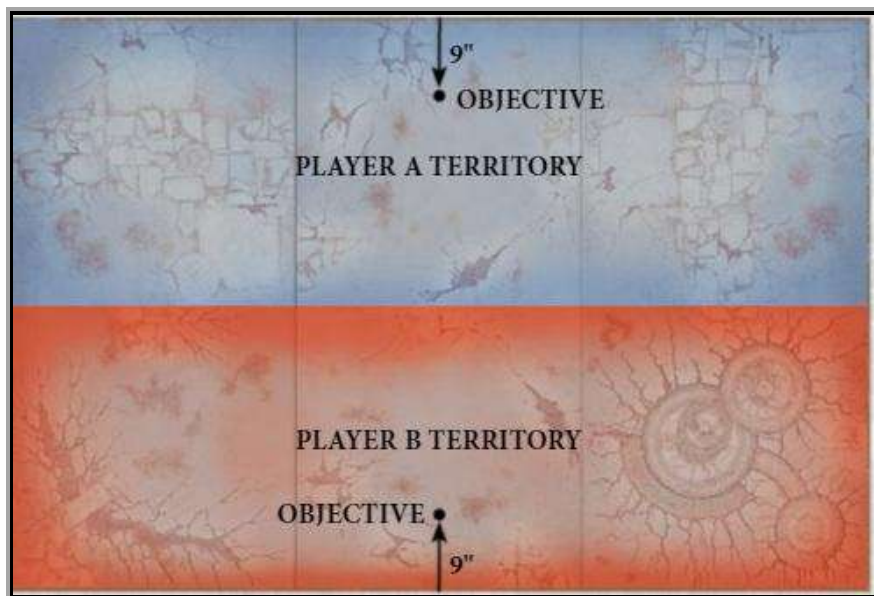
Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

ПОБЕДА

Это сражение происходит за контроль двух объектов. Объекты находятся в центрах территорий каждого игрока, в 9" от края поля боя как показано на карте ниже. По желанию вы можете отобразить их местоположение на поле боя небольшими маркерами.

Игрок контролирует объект, если в конце любого хода он имеет 5 или больше моделей своей армии в пределах 6" от объекта и нет вражеских моделей в пределах 6" от него. Обратите внимание, что 5 моделей могут принадлежать разным отрядам. Начиная с третьего боевого раунда, игрок незамедлительно одерживает **большую победу**, если он контролирует оба объекта.

Если ни один из игроков не выиграл к концу пятого боевого раунда, или время, отведённое на сражение, заканчивается, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: КРОВЬ И СЛАВА

Две армии встречаются на поле боя, готовые нести смерть и уничтожение ненавистному противнику. Конфликт между двумя соперниками будет исчерпан кровью, трофеи достанутся победителю, смерть и бесчестие – проигравшему.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории. Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

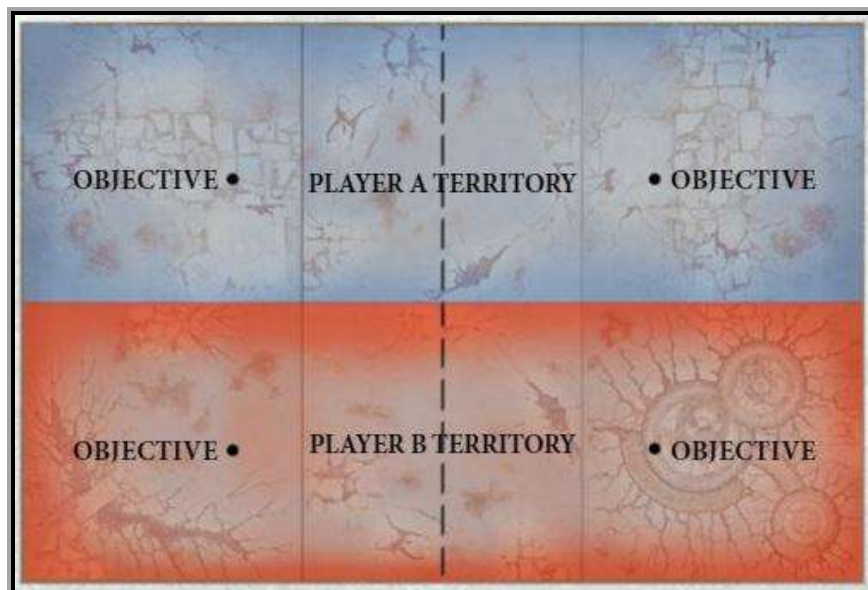
ПОБЕДА

Это сражение происходит за контроль четырёх объектов. Объекты размещаются в центре каждой четверти на поле боя, как показано на карте. Вы можете отобразить их местоположение небольшими маркерами.

Игрок контролирует объект, если в конце любого хода он имеет больше моделей своей армии в пределах 6" от объекта, чем оппонент в пределах 6" от объекта. Объект остаётся под контролем игрока, пока враг не сможет получить над ним контроль (при наличии большего количества моделей в передачах 6" от него на конец хода), даже если захватившие модели позже отойдут.

Начиная с третьего боевого раунда, игрок незамедлительно одерживает большую победу, если он контролирует все четыре объекта.

Если ни один из игроков не выиграл к концу пятого боевого раунда, или время, отведённое на сражение, заканчивается, то игрок, контролирующий большую часть объектов, одерживает **малую победу**. Если оба игрока контролируют одинаковое количество объектов, то каждый игрок должен сложить очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ОБОСТРЕНИЕ

Иногда два смертельных врага сталкиваются друг с другом, и происходит кровавая встреча.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

Каждый игрок должен подсчитать количество отрядов своей армии и разделить итог на три с округлением вверх. Результат – количество отрядов, которые они должны выставить, и количество отрядов, которые они получают во второй раз. Оставшиеся отряды их армий прибывают в третий раз. Например, игрок с 10 отрядами выставил бы 4 отряда в начале игры, получил бы 4 отряда во второй раз и 2 отряда в третий.

Затем игроки по очереди расставляют свои стартовые отряды, начиная с игрока, определившего территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории. Игроки должны выставить все отряды Боевых Линий своих армий, прежде чем смогут начать выставлять любые другие отряды.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим.

Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

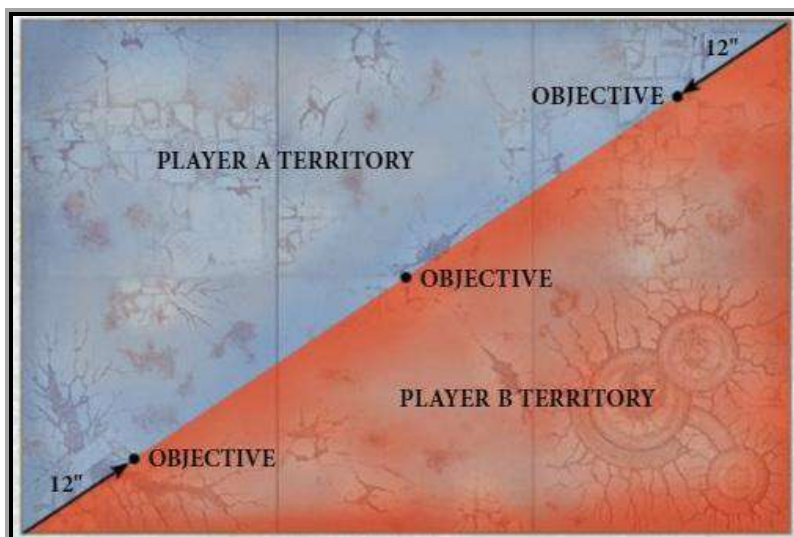
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

Оба игрока получают отряды в свои вторые и третьи фазы героя, как описано в инструкции по расстановке ниже. Вы можете выставлять эти отряды в любом месте своей территории, пока все модели отряда не окажутся в пределах 3" от края поля боя и более чем в 12" от любых вражеских моделей. Если это делает невозможным расстановку отряда, отложите его расстановку до вашей следующей фазы героя. Отряды в ход прибытия могут двигаться как обычно и не требуют для расстановки траты очков подкрепления.

ПОБЕДА

Это сражение происходит за контроль трёх объектов. Объекты размещаются на границе территорий игроков, один в середине поля боя, остальные в 12" от каждого угла, как показано на карте битвы. Игрок контролирует объект, если в конце любого хода он имеет больше моделей своей армии в пределах 6" от 1 объекта, чем имеется вражеских моделей пределах 6" от него.

Начиная со второго боевого раунда, каждый игрок получает 1 победное очко за каждый объект, который он контролирует в конце каждого своего хода. Игрок с наибольшим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает **большую победу**. Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ПОГРАНИЧНАЯ ВОЙНА

Две армии приближаются к одному и тому же полю боя, решив захватить жизненно важную землю, которая разделяет их территории, и, если это возможно, глубоко пробить во вражескую территорию.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубочку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

ПОБЕДА

Это сражение происходит за контроль четырёх объектов. Два из них расположены в центрах территорий каждого игрока. Оставшиеся два расположены на границе территорий игроков, один в центре левой половины поля боя, другой в центре правой половины, как показано на карте. Игрок контролирует объект, если в конце любого хода он имеет больше моделей своей армии в пределах 6" от объекта, чем имеется вражеских моделей пределах 6" от него. Объект остаётся под контролем игрока, пока враг не сможет получить над ним контроль (при наличии большего количества моделей в передачах 6" от него на конец хода), даже если захватившие модели позже отойдут.

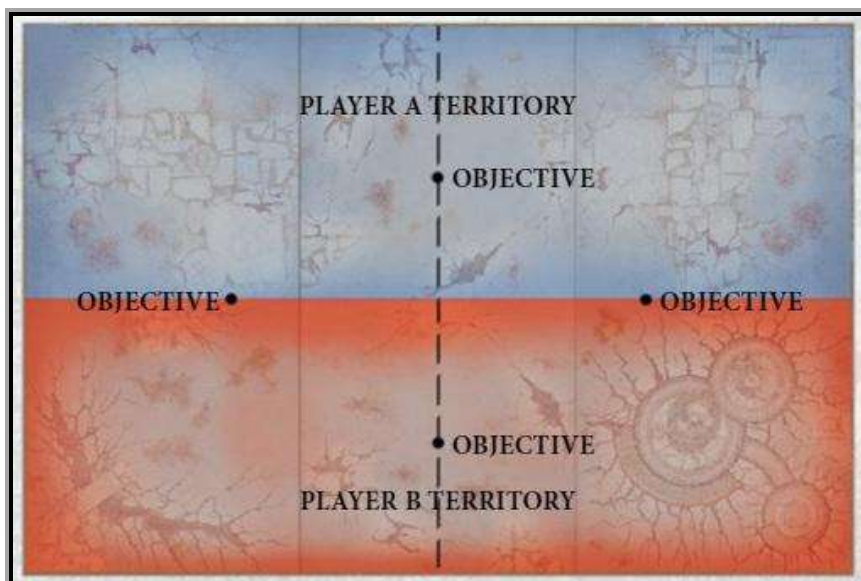
Вы получаете победные очки за каждый объект под вашим контролем в конце каждого своего хода. Количество очков, которые вы получите, разнится в зависимости от расположения объекта:

– объект на вашей собственной территории – 1 победное очко;

– объект на границе между территориями – 2 победных очка;

– объект на вражеской территории – 4 победных очка.

Игрок с большим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает **большую победу**. Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ТРИ МЕСТА СИЛЫ

Предводители двух враждующих армий узнали о расположении трёх мест огромной силы. Если могучий воин стоит в таком месте, он может впитать немного энергии и пропустить её через себя. Чем дольше он остаётся в месте силы, тем больше энергии он может собрать!

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

МЕСТА СИЛЫ

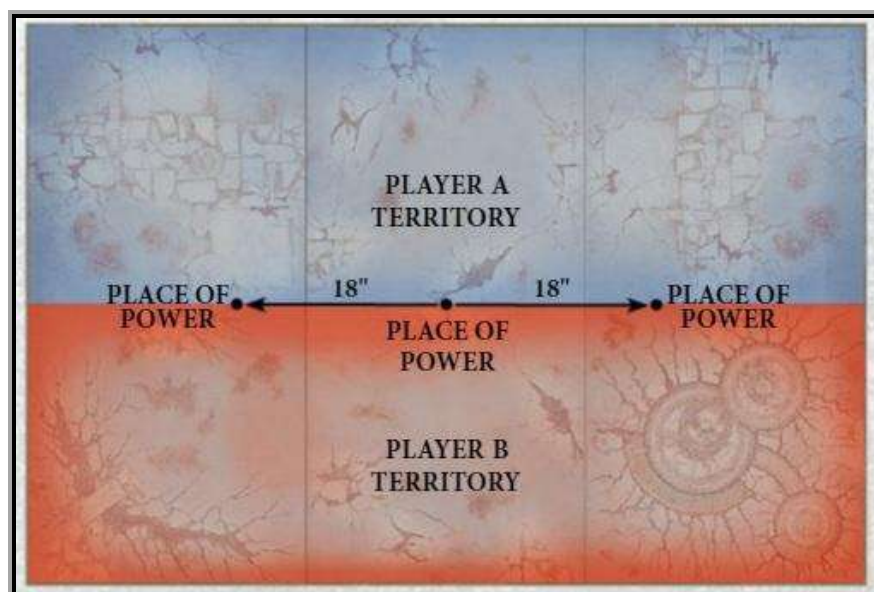
Три места силы расположены на границе между двумя территориями. Одно находится в центре поля боя, остальные – на полпути между центральным местом силы и каждым узким краем поля боя, как показано на карте.

Игрок контролирует объект, если в конце любого движения ГЕРОЙ его армии находится в пределах 3" от объекта. Только один ГЕРОЙ может контролировать каждый объект в конкретный момент времени – если для контроля подходит больше одного ГЕРОЯ, то контролирует первый прибывший. Если ГЕРОЙ убивает вражеского ГЕРОЯ, контролирующего место силы, то он незамедлительно получает контроль над местом силы, если находится в пределах 3" от него.

ПОБЕДА

В конце каждого своего хода вы получаете победные очки за каждое место силы, контролируемое одним из ваших ГЕРОЕВ. Количество победных очков эквивалентно номеру вашего хода, на протяжении которого ГЕРОЙ контролирует место силы; 1 в ход получения контроля, 2 если он контролировал его в прошлый ход так же, как и в этом, и т.д.

Игрок с большим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает **большую победу**. Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ПОДАРКИ С НЕБЕС

Поле боя часто бомбардируется метеорами сизмарита и варп-камня, которые падают с небес. Честолюбивые военачальники готовы пожертвовать любым количеством своих последователей, чтобы заполучить контроль над столь ценным призом. С течением времени находка становится более желанной.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определенную территорию. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

МЕТЕОРНЫЙ УДАР

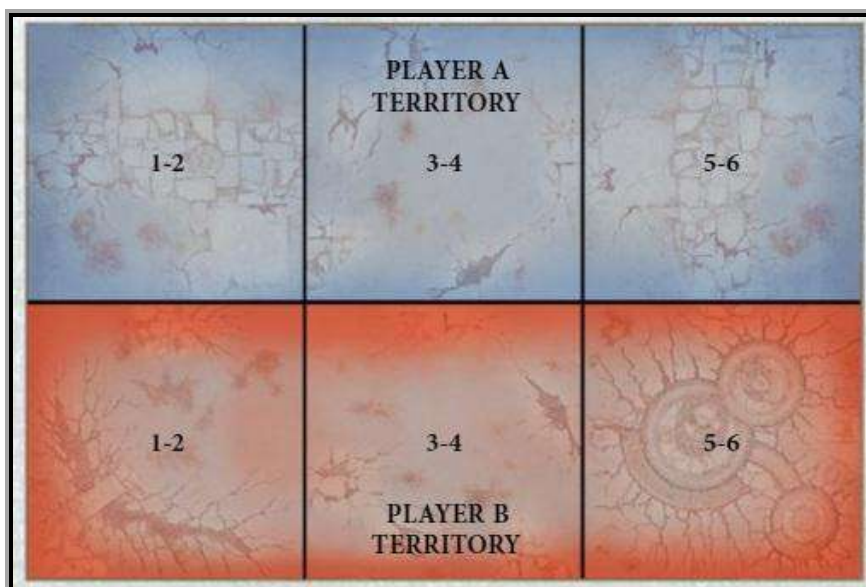
Два метеорита наносят удар по полю битвы во втором боевом раунде, по одному в территории каждого игрока. Каждый игрок бросает кубик в свою вторую фазу героя, и метеор приземляется в центре секции на его территории, которая имеет соответствующий номер. По желанию вы можете отобразить местоположение метеора небольшим маркером.

Игрок контролирует упавший метеор, если в конце своего хода он имеет любые модели своей армии в пределах 6" от метеора, и не имеет вражеских моделей в пределах 6" от него.

ПОБЕДА

В конце каждого своего хода вы получаете победные очки в количестве, равном номеру текущего раунда за каждый метеор под вашим контролем. Например, если вы контролируете 1 упавший метеор в конце своего хода в третьем боевом раунде, то получите 3 победных очка.

Игрок с большим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает **большую победу**. Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.





ОТЧЁТ О СРАЖЕНИИ: «ПОДАРКИ С НЕБЕС»

Этот отчёт о сражении представляет собой глубокий комментарий к целому «Генеральному Сражению» во всей его гладиаторской славе. По мере развития событий вы увидите, как каждый командир использует тактику, чтобы максимально увеличить силы своих армий и свести к минимуму её уязвимые места.

«Подарки с небес» – основанный на объектах план сражения, в котором целью является захват и защита двух ценных метеоритов. Чем дольше армия сможет удерживать свои объекты, тем больше победных очков она зарабатывает. Победителем станет игрок, чья армия накопит наибольшее количество победных очков. Чтобы усложнить обстоятельства, метеориты не падают на поле боя до второго боевого раунда, что означает, что ни один командир не знает, где будут расположены объекты после расстановки.

АРМИИ

Одна армия – демоны Хаоса, другая – армия грозорождённых вечных. Листы армий обеих сторон представлены ниже со стоимостями в очках. Как вы видите, обе армии скомпонованы примерно на общую сумму 2000 очков. Общее количество очков армии демонов меньше 2000, поэтому игрок за демонов выполняет бросок по таблице триумфов генерального сражения в начале игры. Игрок за демонов выделил 320 очков для подкрепления – а именно, вестника Тзинча и отряда из трёх огней, которые призваны в первом боевом раунде.

Армия демонов имеет основу из специалистов ближнего боя с могучим жаждущим крови неистовой ярости в её центре, поддерживаемую справа мобильной

кавалерией, а слева стойкой оборонительной линией. Все подразделения получают дополнительную поддержку от нескольких заклинателей.

Армия грозорождённых вечных сильна в защите и атаке большими отрядами освободителей и воздаятелей в качестве основы. Летающие отряды способны быстро обходить с флангов врага, а лучники обеспечивают поддержку с заднего ряда. Рыцарь-вексиллор, рыцарь-геральдор и лорд-целестант обладают мощными способностями, которые помогают и усиливают другие отряды.



Направят ли свою ярость демоны Хаоса, чтобы помешать грозорождённым вечным, или скорость и мощь элиты Сигмара помогут им выйти победителями? Читайте дальше, чтобы узнать, что произошло между этими двумя могучими войсками...

ЛИСТЫ АРМИЙ

АРМИЯ ГРОЗОРОЖДЁННЫХ ВЕЧНЫХ

Отряды/Стоимость

- 1 отряд из 10 воздаятелей/440
- 2 отряда по 10 освободителей/400
- 2 отряда по 5 вершителей/320
- 1 отряд из 3 обвинителей/100
- 1 лорд-целестант/100
- 1 рыцарь-вексиллор/200
- 1 рыцарь-геральдор/120
- 1 первый целестант/360

Итог: 2040

АРМИЯ ДЕМОНОВ ХАОСА

Отряды Стоимость

- 1 отряд из 15 разносчиков чумы/200
- 1 отряд из 10 кровавых посланников/100
- 1 вестник Нургла/100
- 1 кровавый мастер с неистовой яростью/80
- 1 черепная пушка/180
- 2 отряда по 10 розовых страшилищ/280
- 1 отряд из 6 чумных дронов/440
- Очки подкрепления/320

Итог: 1980



РАССТАНОВКА АРМИЙ...

Ключевая стратегия для этого плана сражения – подвижность. Поскольку ни один из игроков не знает, где будут расположены их объекты до прихода метеоритного дождя во втором боевом раунде, их приоритетом является обеспечение своих отрядов способностью быстро достигать любой точки своей территории, чтобы успеть добиться своей цели как можно раньше.

ГРОЗОРОЖДЁННЫЕ ВЕЧНЫЕ

Армия грозорождённых вечных расставлена на своей территории, равномерно расположив отряды по площади, используя некоторые фрагменты пейзажа в качестве укрытия. Слева направо армия грозорождённых вечных вмещает один отряд обвинителей, один отряд освободителей, лорда-целестанта (который является генералом армии), рыцаря-геральдора, один отряд вершителей, второй отряд освободителей, рыцаря-вексиллора, второй отряд вершителей и отряд обвинителей.



Несущий легендарный молот Гал Мараз первый целестант является воплощением гнева Сигмара. Из-за своего правила Возмездие с Высоты, первый целестант не выставляется в начале сражения, он прибудет во время шторма ярости в более позднем боевом раунде.



ДЕМОНЫ ХАОСА

Генерал армии демонов, жаждущий крови, выставлен в центре своей территории, окружённый основной специализированной пехотой. На флангах демонической территории заклинатели, летающие отряды и артиллерия расставлены вблизи фрагментов пейзажа. Слева направо армия демонов вмещает один отряд чумных дронов, один отряд розовых страшилищ, один отряд разносчиков чумы с вестником Нургла, жаждущего крови, один отряд кровавых посланников с вестником Кхорна, черепную пушку и второй отряд розовых страшилищ.

Генерал армии демонов – возвышающийся жаждущий крови с неистовой яростью. Вооружённый массивным Великим Топором Кхорна, этот демонический зверь способен уничтожать целые ряды вражеской пехоты одним ударом. Действительно грозный противник!



1 БОЕВОЙ РАУНД: 1 ХОД

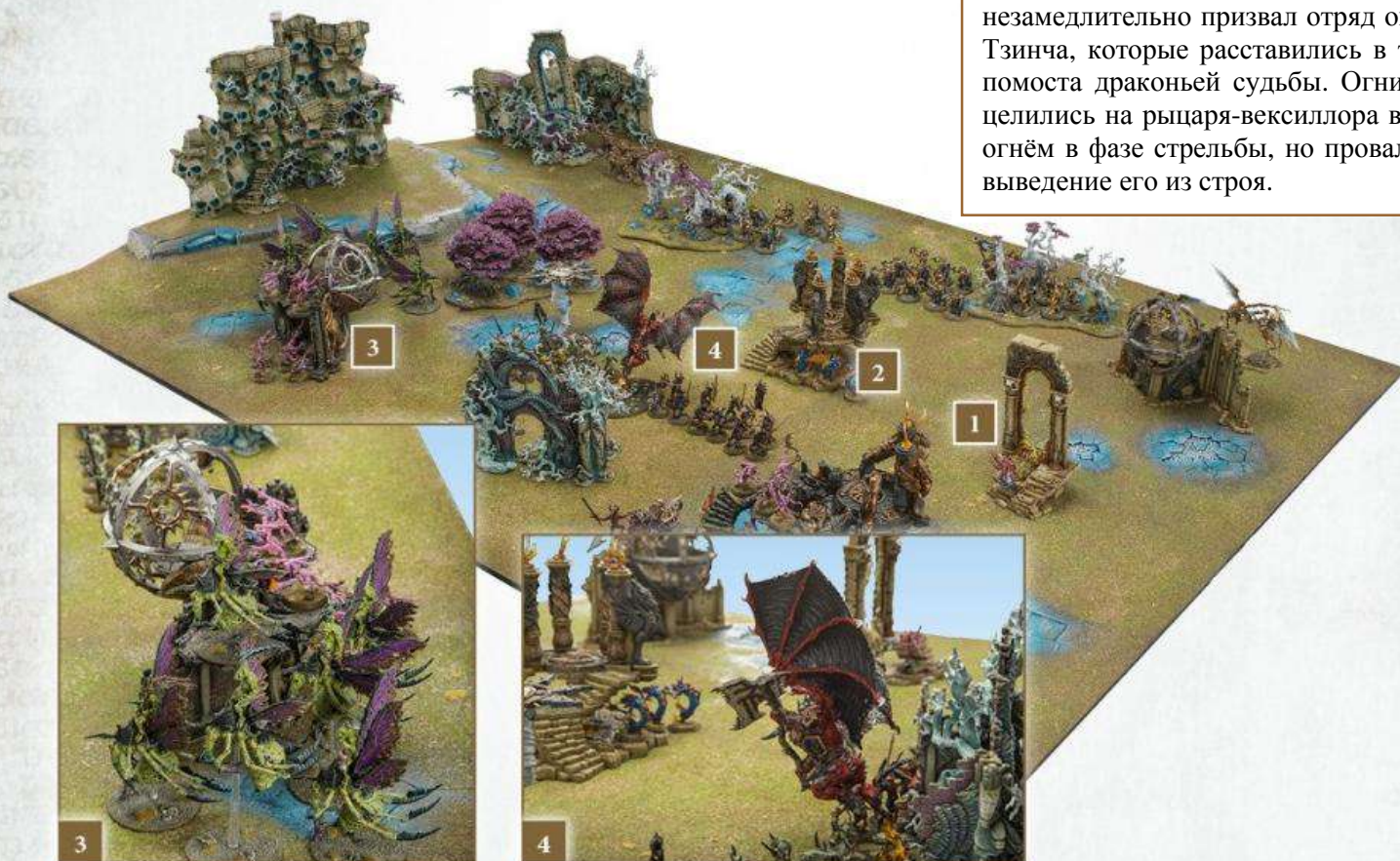
Игрок за демонов получил первый ход в первом боевом раунде, выигрывая время, чтобы увеличить силу своей армии. Призвав новые модели на поле боя и наложив защитные заклинания на некоторые из своих отрядов, игрок за демонов подготовился к отражению наступления грозорождённых вечных.



1 В свою фазу героя игрок за демонов использовал призывающие заклинания и добавил новые звенья к своей армии. Один отряд розовых страшилищ призвал вестника Тзинча, который был выставлен на ступени зловещего портала.



2 Затем только что вызванный вестник незамедлительно призвал отряд огня Тзинча, которые расставились в тени помоста драконьей судьбы. Огни нацелились на рыцаря-вексиллора варп-огнём в фазе стрельбы, но провалили выведение его из строя.



3 Второй отряд розовых страшилищ наложил Мистический Щит на ближайший отряд чумных дронов, чтобы защитить их от последующих атак.



4 Заключительным действием фазы героя игрок за демонов использовал командную способность жаждущего крови Вдохновляющее Присутствие, чтобы защитить огонь от тестов на боевой шок. Затем, в фазе движения жаждущий крови и окружающие его разносчики чумы и кровавые посланники выдвинулись в направлении территории грозорождённых.



1 БОЕВОЙ РАУНД: 2 ХОД

В связи с перехватом инициативы игроком за демонов, игрок за грозорождённых вечных должен принять решительные меры, чтобы не допустить заполнения наступающей орды. К счастью армия грозорождённых благословлена способностью быстро передвигаться по полю боя.



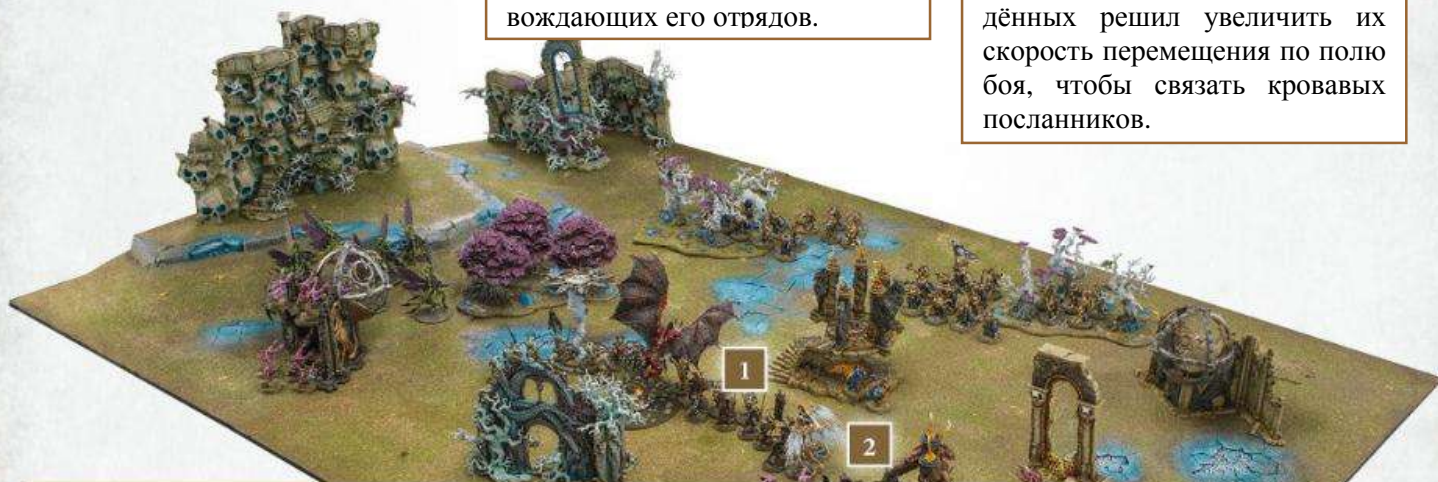
В фазе героя лорд-целестант использовал свой отражающий фонарь, чтобы поддержать отряд воздаятелей перед нанесением повреждений.



Затем рыцарь-вексиллор использовал своё знамя буревестника для вызова кружащего урагана, который транспортировал воздаятелей на поле боя, чтобы поставить их прямо перед жаждущим крови и сопровождающих его отрядов.



В фазе нападения игрок за грозорождённых кидает кубик на определение дистанцию нападения обвинителей. Несмотря на то, что они могли успешно напасть на несколько ближайших целей, игрок за грозорождённых решил увеличить их скорость перемещения по полю боя, чтобы связать кровавых посланников.



После прихода в ближний бой воздаятели ввязались в бой, выстроившись в боевую линию, блокируя продвижение демона. Таким образом, они смогли связать разносчиков чумы, жаждущего крови и кровавых посланников всех сразу в яростной рукопашной схватке. Когда разносчики чумы и кровавые посланники понесли потери, игрок за демонов стратегически удалил модели, чтобы открыть дорогу вестнику из тыла. Воздаятели также потеряли несколько моделей, другие оказались ранены. В фазе боевого шока игрок за грозорождённых намеренно выбрал раненные модели в качестве убегающих, оставляя тех, кто ещё полон сил, чтобы продолжить бой.



2 БОЕВОЙ РАУНД

В фазах героя второго боевого раунда разразился метеоритный дождь. На данном этапе были выявлены объекты игроков, и они должны торопиться, чтобы их добиться. Игрок за демонов выиграл кубовку на определение первого хода, и поскольку их объекты вскоре явились, это дало ему неоспоримое преимущество.

МЕТЕОРИТНЫЕ УДАРЫ

В фазу героя игрока за демонов первый метеоритный удар был прокинут, и маркер разместился в секции 3-4 территории демонов. В фазу героя игрока за грозорождённых вечных был прокинут второй метеоритный удар, и маркер разместился в секции 5-6 территории грозорождённых.



В фазе стрельбы игрока за демонов они использовали ракетное оружие огней и черепной пушки для выцеливания отряда освободителей, укрывшихся в одном из цитаделевских лесов, погубив двоих. Игрок за грозорождённых распределял раны одновременно на одну модель, продолжая распределять раны пока либо не была убита модель, либо не закончились раны для распределения.

2 В фазе движения игрока за демонов быстро движущиеся чумные дроны продвинулись к упавшему метеориту, хотя пока ещё не могли контролировать его, в то время как вражеские отряды находились неподалёку.



В фазе ближнего боя игрок за демонов получил тяжёлый удар, поскольку его жаждущий крови был убит мстительными воздаятелями. С потерей своего генерала игрок за демонов должен объединить свои войска для следующего натиска.



Обвинители потеряли модель в предыдущем ходе. В фазе движения грозорождённых вечных они воспользовались возможностью освободиться, отступив из ближнего боя и убежав, чтобы глубже продвигнуться в территорию демонов. Здесь они приготовились взяться за черепную пушку, которая приносила проблемы их грозорождённым сторонникам.



3 БОЕВОЙ РАУНД

Понеся некоторые потери и получив несколько ран, грозорождённые вечные должны принять решительные меры, если они хотят достигнуть своего объекта, прежде чем демоны смогут стереть их с лица земли. Обратив внимание на черепную пушку, доблестные обвинители дали своим сторонникам освободителям возможность продвинуться к своей цели.



В фазе героя лорд-целестант использовал возможность применить свой отражающий фонарь, чтобы поддержать освободителей своей защитой.



В своей фазе движения освободители и рыцарь-вексиллор продвинулись по секции 5-6 на своей территории, чтобы добраться до упавшего метеорита. Авангард этих моделей попал в пределы 6" от метеорита, и никаких вражеских моделей в этой области не оказалось, так что они успешно контролировали объект в конце своего хода.



В фазе стрельбы обвинители избрали целью смертоносную черепную пушку. Когда много выстрелов потерпело неудачу при попадании, они решили напасть на механизм демонов и атаковать его в фазе ближнего боя.

Провалив уничтожение черепной пушки, обвинители оказались атакованы горящими черепами артиллерии и магическим пламенем ближайших розовых страшилищ, которые в результате погубили крылатых воинов.





4 БОЕВОЙ РАУНД

Учитывая контроль объекта грозорождёнными вечными и уже накопленные победные очки этим игроком, армия демонов должна не теряя времени получить собственную награду.



Розовые страшилища снова наложили Мистический Щит на чумных дронах, потому они полетели к упавшему метеориту в центре своей территории.



Оказавшись поблизости от объекта, чумные дроны должны были уничтожить оставшихся воздаятелей, чтобы получить возможность его захватить. Своими чумными хоботками и болезнетворными клинками дроны чумы со своими всадниками выполнили эту несложную задачу.



Между тем черепная пушка продолжила обстреливать освободителей, располагавшихся на тот момент вокруг своего объекта. Их уничтожение – лучший способ обеспечить прекращение зарабатывания дальнейших победных очков игроком за грозорождённых, но шквал огня в этот раз результата не дал.



5 БОЕВОЙ РАУНД

Поскольку сражение приближалось к своему заключению, первый целестант совершил эффектный выход для спасения миссии грозорождённых. Преимущество игрока за грозорождённых, заключавшееся в контроле его упавшего метеорита, пока заставляло игрока за демонов отказываться от своего собственного.



В фазе движения грозорождённых вечных с Небесного мира прибыл первый целестант, чтобы поразить своих врагов. Игрок за грозорождённых разместил его в центре поля боя, в идеальном месте, чтобы достигнуть чумных дронов в фазе нападения. Сочетание атак кометного скипетра в фазе стрельбы и шквала разрушительных ударов Гал Маразом в фазе ближнего боя принесло конец чумным дронам. Прошедшие четыре боевых раунда наполнили Гал Мараз особой силой, первый целестант оказался способен нанести сокрушительные десять атак легендарным боевым молотом!

Уничтожение чумных дронов привело к тому, что больше ни один отряд демонов не контролировал их жизненно важный объект. В фазе движения два отряда розовых страшилищ вышли из пейзажа. Игрок за демонов отмерил вертикально вниз спуск, затем горизонтальное движение, когда они стремительно продвинулись по полю боя в сторону упавшего метеорита.

В стрелковой фазе игрока за демонов продвинувшимся розовым страшилищам удалось убить ослабленного первого целестанта штормом таинственного огня, успешно заполучив, таким образом, контроль над своим объектом в конце своего хода.



КТО ОДЕРЖАЛ ПОБЕДУ?

Быстрый темп игры, яростные атаки, упорная оборона, неизвестная магия и разрушительная огневая мощь – «Подарки с небес» принесли тяжёлые потери каждой стороне. Оба командира захватили свои объекты, но кому будет присуждена окончательная победа?

ФИНАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ГРОЗОРОЖДЁННЫХ ВЕЧНЫХ

Финальный боевой раунд застал остатки бесстрашной армии грозорождённых вечных вокруг дымящегося метеорита. Потрёпанные, но несломленные после беспощадного сражения, тень от некогда могучего воинства, они достигли своего объекта. Но не слишком ли высока цена?

ФИНАЛЬНАЯ ПОЗИЦИЯ ДЕМОНОВ ХАОСА

Используя гнусную смесь агрессии и колдовства своих войск, командир армии демонов также достиг своего объекта, несмотря на его потерю в финальном боевом раунде, благодаря вмешательству первого целестанта. Но было ли этого достаточно?



ПОБЕДА

Игрок за грозорождённых вечных взял под контроль свой объект в третьем боевом раунде, заработав тем самым 3 победных очка в конце своего хода. Ввиду того, что он не терял контроль над своим объектом на протяжении оставшейся части сражения, он заработал ещё 4 очка в конце четвёртого боевого раунда и ещё 5 очков в конце пятого боевого раунда, в результате чего общий итог в конце игры составил 12 победных очков. Вследствие того, что игрок за демонов не смог достичь своего объекта до четвёртого раунда, у него получился итог 9 победных очков в конце игры. Так что игрок за грозорождённых одержал большую победу.



СУДЬБА

Армия грозорождённых вечных одержала победу, но всё могло пойти по-другому. Определённые моменты оказались решающими, когда судьба взяла действие в свои руки. Но это был не просто шанс, обеспечивший победу игроку за грозорождённых – его стратегические решения также внесли лепту в окончательный триумф.

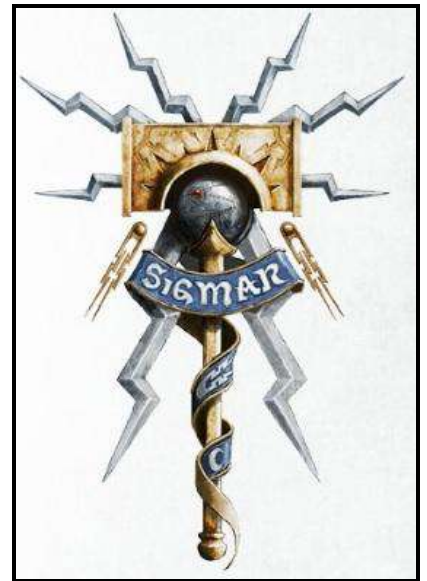
Первым ключевым решением, воплощённое игроком за грозорождённых, было включение рыцаря-вексиллора в его войско. Хотя эта модель внесла небольшой вклад в сражение, его способность Знамя Буревестника позволило воздаятелям пересечь стол и быстро связать основную часть войск игрока за демонов. То ли потому что не был вовлечён рыцарь-вексиллор, то ли потому что игрок за демонов удачно удалил модели в первый ход, но одно из наиболее агрессивных и мощных тактических преимуществ грозорождённых вечных было потеряно, и игровой баланс мог легко склониться в пользу Хаоса. Эта мощь обреталась воздаятелями один или возможно два лишних хода, чтобы совершить столкновение, во время которого армия демонов могла бушевать на поле боя, нанося гораздо большие потери грозорождённым.

Удача предопределила приземление первого метеорита в центральной секции территории игрока за демонов. Вследствие того, что игрок за грозорождённых продвинул воздаятелей в эту секцию, игрок за демонов не смог сразу взять под контроль объект. Это позволило игроку за грозорождённых получить первые победные очки, когда он захватил собственный трофей. Если бы метеорит упал в другую секцию поля боя, игрок за демонов мог бы захватить его немедленно, изменив ход сражения.

Черепная пушка была реальной угрозой освободителям, контролирующим объект игрока за грозорождённых. Она могла легко уничтожить их, что означало бы, что игрок за грозорождённых не смог заработать больше победных очков, пока другой отряд не подошёл и не захватил метеорит. Чтобы не допустить этого, игрок за грозорождённых привёл свой отряд обвинителей в ближний бой к артиллерийскому орудию. К несчастью для них, они были уничтожены, прежде чем смогли нанести много урона, но им удалось отвлечь огонь пушки от освободителей на ход. В конечном счёте, это была судьба, спасшая грозорождённых в четвёртом боевом раунде, когда игроку за демонов не повезло с бросками и не удалось пробить брешь в строю освободителей.

Игрок за грозорождённых здорово рискнул, выведя в тыл первого целестанта до пятого боевого раунда. Он был введён преждевременно, войско грозорождённых могло получить гораздо большую пользу от разрушительной силы его кометного скипетра. Вышло, что Гал Мараз стал настолько мощным, благодаря отсутствию первого целестанта на поле боя, что быстро расправился с чумными дронами, которые держали объект демонов. Если бы он остался единственным в этом месте, то мог сам удержать метеорит, тем самым заработав ещё больше очков для игрока за грозорождённых и приблизив его к победе.

Однако после уничтожения вследствие обстрела заклинаниями и магической энергией первый целестант оставил метеорит, открыв доступ к захвату демонами в их финальный ход.



Изучение отчётов о сражениях, таких как этот, может помочь совершенствованию ваших стратегий и возможно принесёт победы в будущем, так как они позволяют анализировать каждое решение, принятое вами. Потерпите ли вы бесславное поражение, воспарите ли в лучах грандиозного триумфа – понимание пройденного пути станет бесценным инструментом. Даже если вмешались судьба и вырвали победу из ваших рук, в следующий раз вы сможете быть лучше подготовлены, чтобы ей помешать!







ПРОФИЛИ ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ

На последующих страницах вы найдёте для генерального сражения стоимости в очках, размеры отрядов и роли на поле боя для подавляющего большинства моделей линейки «Цитадель». Те, что здесь не содержатся, можно найти в боевых томах, в которых содержатся боевые свитки для иско- мых моделей.

INDEX

GRAND ALLIANCE

CHAOS	129
Brayherds	129
Chaos Gargants	129
Clans Eshin	129
Clans Moulder	129
Clans Pestilens	129
Clans Skryre	130
Clans Verminus	130
Daemons of Khorne ..	130
Daemons of Nurgle ..	130
Daemons of Tzeentch ..	131
Daemons of Chaos ..	131
Everchosen	131
Hosts of Slaanesh	132
Khorne Bloodbound ..	132
Masterclan	133
Monsters of Chaos ..	133
Nurgle Rotbringers ..	133
Slaves to Darkness ..	134
Thunderscorn	134
Tzeentch Arcanites ..	134
Warherds	134

GRAND ALLIANCE

DEATH	135
Deadwalkers	135
Deathlords	135
Deathmages	135
Deathrattle	135
Flesh-eater Courts ..	136
Nighthaunt	136
Soulblight	136

GRAND ALLIANCE

DESTRUCTION	137
Aleguzzler Gargants ..	137
Beastclaw Raiders	137
Bonesplitterz	137
Firebellies	138
Gitmob Grots	138
Greenskinz	138
Gutbusters	138
Ironjawz	139
Maneaters	139
Moonclan Grots	139
Spiderfang Grots	139
Troggoths	139

GRAND ALLIANCE

ORDER	140
Collegiate Arcane	140
Darkling Covens	140
Daughters of Khaine ..	140
Devoted of Sigmar	140
Dispossessed	141
Eldritch Council	141
Extremis Chambers	141
Free Peoples	141
Fyreslayers	142
Ironweld Arsenal	142
Lion Rangers	142
Order Draconis	142
Order Serpentis	142
Phoenix Temple	143
Scourge Privateers	143
Seraphon	143

Shadowblades	144
Stormcast Eternals	144
Swifthawk Agents	144
Sylvaneth	145
Wanderers	145

COMPENDIUMS

Beastmen	146
Brettonia	146
Daemons of Chaos ..	146
Dark Elves	147
Dwarfs	147
High Elves	148
Lizardmen	148
Ogre Kingdoms	148
Orcs & Goblins	149
Skaven	149
The Empire	150
Tomb Kings	150
Vampire Counts	151
Warriors of Chaos	151
Wood Elves	152

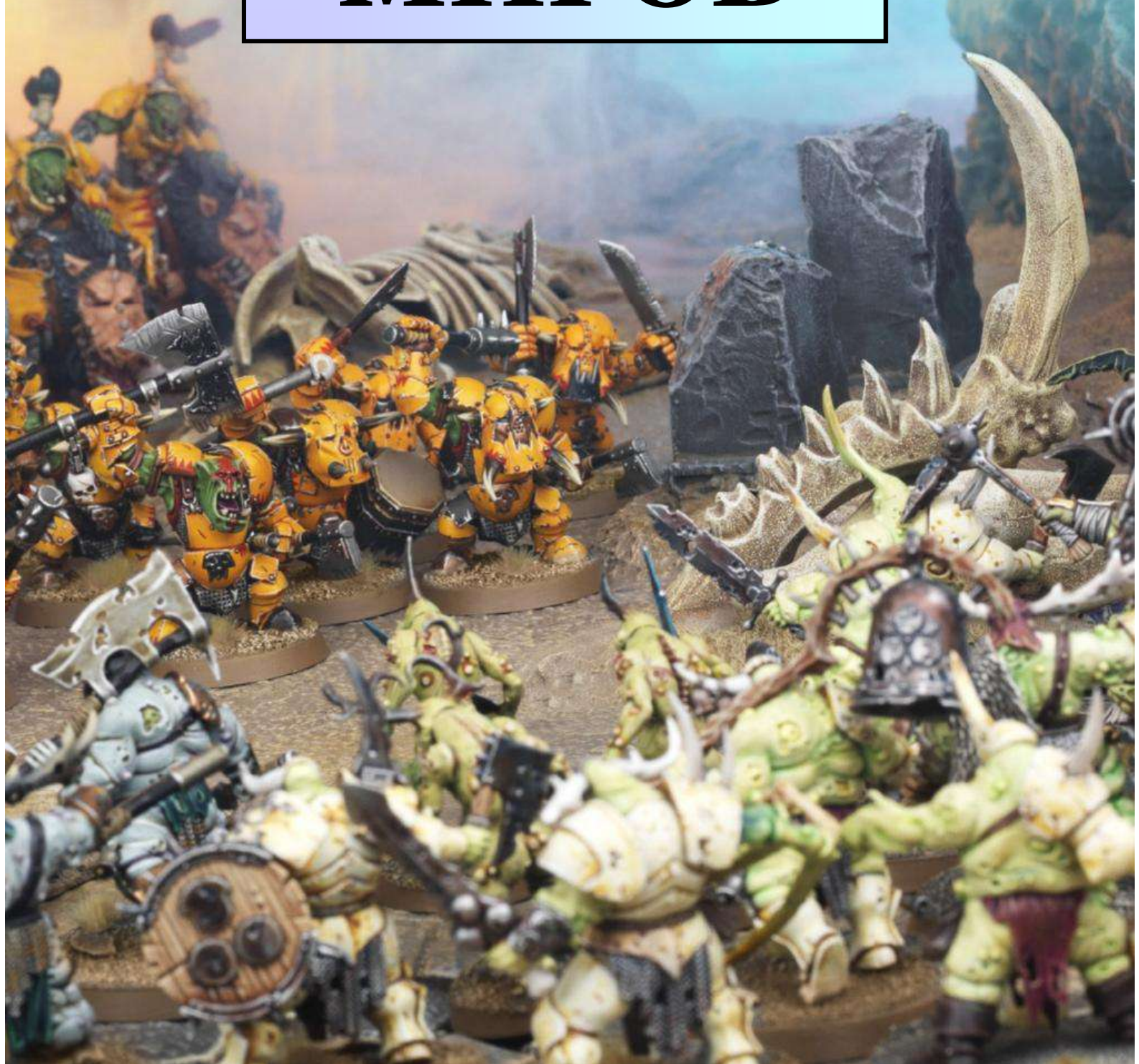


ИГРЫ ТОЛЬКО НА ОЧКИ

Если хотите, можете использовать эти очки в своих собственных. Просто договоритесь с оппонентом, сколько очков будет использоваться, их может быть настолько много или мало, насколько вам хочется. При игре только на очки игнорируйте ограничения на количество отрядов лидеров, боевых линий, чудовищ и артиллерии – вы можете брать любые отряды, какие нравятся, пока не будет достигнут установленный предел очков для вашей игры. Обратите внимание, что некоторые боевые свитки батальонов могут быть использованы только в играх на очки.



Великие союзы миров





СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ

На следующих страницах вы найдёте интересные способности преданности для ваших армий Порядка, Хаоса, Разрушения или Смерти. Они включают мощные боевые свойства, командные свойства и магические предметы для использования в ваших играх в *Вархаммер: Эра Сигмара*.

СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ

Этот раздел предлагает новые правила с мощными командными свойствами и таинственными предметами невероятной силы для ваших армий Порядка, Хаоса, Разрушения и Смерти.



ПРЕДАННОСТЬ

Каждый отряд и боевой свиток батальона в *Вархаммере: Эра Сигмара* является частью одного Великого Союза – **ПОРЯДКА**, **ХАОСА**, **СМЕРТИ** либо **РАЗРУШЕНИЯ**. Некоторые отряды и боевые свитки батальонов также имеют более конкретные преданности, например, **ГРОЗОРОЖДЁННЫЕ ВЕЧНЫЕ** или **СИЛЬВАНЕТ**. Если *все* отряды и боевые свитки батальонов вашей армии являются, к примеру, **ПОРЯДКОМ**, то они имеют преданность **ПОРЯДКУ**. Армия с преданностью **ПОРЯДКУ** – иногда именуемая армией **ПОРЯДКА** – может использовать мощные правила способностей преданности, приведённые на следующих страницах.

Когда ваша армия претендует больше, чем на одну преданность – например, все отряды являются **ПОРЯДКОМ** и **ГРОЗОРОЖДЁННЫМИ ВЕЧНЫМИ** – вы можете выбрать перед каждой игрой какую преданность вашей армии использовать. За исключением этих ограничений вы можете использовать способности преданности всегда и везде в ваших играх в *Вархаммер: Эра Сигмара*.





Боевые Свойства: Армия, которая разделяет общие цели и идеалы, является более смертоносной, чем разношерстные силы из маловероятных союзников. Чтобы это отобразить, армии, которые разделяют одну и ту же преданность, извлекают пользу из мощных дополнительных способностей.

Командные Свойства: Хитрый стратег или неистовый убийца, имеет собственный уникальный стиль командования. Вы можете использовать правила и таблицы, найденные в этой книге, чтобы определить, какие командные свойства имеет ваш генерал.

Артефакты Силы: Могучие воины несут на войну эти сокровища. Вы можете использовать таблицы из этой книги для определения, какими магическими артефактами обладают **ГЕРОИ** вашей армии.

ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Именные персонажи, такие как Нагаш, Архаон и Аларизель – неповторимые могучие воины, со своими уникальными характерами и сделанными на заказ предметами ужасающей силы. Поэтому такие модели не могут иметь командных свойств или артефактов силы.



ПРАВИЛА СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ: ПОРЯДОК

Этот раздел описывает способности преданности, доступные армии Порядка, включая боевое свойство для армии, командные свойства для их генералов и магические артефакты, доступные её героям.

БОЕВОЕ СВОЙСТВО

Армии с преданностью **ПОРЯДКА** получают следующее боевое свойство:

Дерзкие Мстители: Силы Порядка уверены в своих способностях и полны решимости изгнать приспешников Хаоса из миров смертных. Когда они объединены одним из своих генералов, ничто не мешает достичь победы. Вы можете перебрасывать тест на боевой шок для дружественных отрядов **ПОРЯДКА**, находящихся в пределах 12" от вашего генерала или другого **ГЕРОЯ** вашей армии в фазу боевого шока.



КОМАНДНЫЕ СВОЙСТВА

В дополнение к своим командным способностям генерал армии **ПОРЯДКА** может иметь одно командное свойство из списка ниже. Выберите свойство, которое лучше всего подходит характеру генерала. Альтернативно вы можете бросить кубик, чтобы случайно определить свойство. Если по любой причине вы должны выбрать нового генерала во время сражения, немедленно сгенерируйте для него свойство.

ТАБЛИЦА КОМАНДНЫХ СВОЙСТВ

D6 Командное свойство

- | | |
|--|---|
| <p>1 Стратегический Гений: Один раз за битву ваш генерал может использовать две разных командных способности в одну и ту же фазу героя или может использовать командную способность Вдохновляющее Присутствие дважды в одну и ту же фазу героя.</p> <p>2 Воодушевляющий: Вы можете перебрасывать тесты на боевой шок для дружественных отрядов ПОРЯДКА, находящихся в пределах 24" от вашего генерала, а не в 12".</p> <p>3 Дерзкий: Вы можете перебрасывать броски на бег и нападение для вашего генерала и всех дружественных отрядов ПОРЯДКА в пределах 10" от вашего генерала.</p> | <p>4 Живучий: Добавьте 1 к характеристике Ранения своего генерала.</p> <p>5 Легендарный Боец: Добавьте 1 к количеству атак вашего генерала, совершаемых одним рукопашным оружием в каждую фазу ближнего боя. При желании может быть выбрано разное оружие в разные фазы ближнего боя, но вы не можете выбрать оружие, принадлежащее генеральскому скакуну (если он есть).</p> <p>6 Мастер Обороны: бросайте кубик за каждую рану или смертельную рану, нанесённую вашему генералу. При выпадении 6 или больше рана или смертельная рана игнорируется.</p> |
|--|---|



ПРАВИЛА

АРТЕФАКТЫ ПОРЯДКА

Эти магические артефакты – мощные реликвии войны. Они могут быть использованы только армиями **ПОРЯДКА**.

Если армия **ПОРЯДКА** включает любых **ГЕРОЕВ**, то один может нести магический артефакт.

Объявите, какой **ГЕРОЙ** обладает артефактом после выбора своего генерала, а затем выберете, каким артефактом обладает **ГЕРОЙ**. В идеале этот артефакт должен соответствовать внешнему виду модели или героической предыстории, которую вы ему дали. Альтернативно бросьте кубик и посмотрите результат по таблице ниже, чтобы случайно выбрать один.

Вы можете выбрать одного дополнительного **ГЕРОЯ** для обладания артефактом за каждый боевой свиток батальона, который вы включили в армию. Одна и та же модель не может иметь больше одного артефакта силы.

АРТЕФАКТЫ ПОРЯДКА

Любой **ГЕРОЙ ПОРЯДКА** из армии **ПОРЯДКА** может получить один из следующих магических артефактов.

D6 Магический артефакт

1 Ртутное Зелье: Это зелье варится из жидкого металла, найденного в озёрах Вязкого Потока. Когда выпивается перед началом боя, он наполняет рефлексами молниеносной быстроты.

Вы можете использовать зелье один раз за сражение в начале фазы ближнего боя. Эта модель атакует в фазе ближнего боя раньше остальных моделей и раньше, чем игрок, чей ход, выберет отряд для атаки.

2 Строптивый Клинок: Этот зачарованный клинок – символ превосходства, который рассекает даже демоническую сталь как паутину.

Выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Увеличьте характеристику Пробитие любых атак, совершённых этим оружием (т.е. характеристика -1 увеличивается до -2).

3 Реликтовый Клинок: Некоторые говорят, что Реликтовый Клинок – пережиток Мира до Начала Времени. Правда это или нет, но он может осечь голову одним взмахом.

Выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Увеличьте характеристику Урон этого оружия на 1.

4 Изморозь: Изморозь – это всё, что осталось от зачарованного ледника Фьордос. У поражённых этой находкой кровь замерзла в венах.

Когда вам выпадает этот результат, выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Если вражеская модель получила любые раны от этого оружия и не была убита, вычитайте 1 из её бросков на попадание до конца сражения.

5 Талисман Ослепительного Света: Руны на многогранной поверхности амулета сверкают светом Хиша. Он испускает настолько яркие дуги белого света, что те, кто смотрит на него, слепнут.

Вы можете использовать амулет один раз за сражение в начале фазы ближнего боя. Вычитайте 1 из любых бросков на попадание для атак, совершённых против этой модели в фазе ближнего боя.

6 Камень Феникса: Камни Феникса – вероятно редкие драгоценные камни, которые можно найти в глубинах почерневших гранитных скальных массивов Серного Полуострова. Ношение такого камня на коже может исцелить травмы и предотвратить любую болезнь.

Вы можете исцелить 1 рану, полученную этой моделью, в каждой вашей фазе героя.



ПРАВИЛА

СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ: ХАОС

Этот раздел описывает способности преданности, доступные армии Хаоса, включая боевое свойство для армии, командные свойства для их генералов и магические артефакты, доступные её героям.

БОЕВОЕ СВОЙСТВО

Армии с преданностью ХАОСУ получают следующее боевое свойство:

Непредсказуемое Разрушение:

Прислужники богов Хаоса – кровавые осквернители, уничтожающие всё на своём пути. Иногда их преданность разрушительным силам будет приводить к ещё большим деяниям бессмысленных разрушений. Бросьте кубик, когда выбираете отряд ХАОСА своей армии для атаки в фазу ближнего боя, если он находится в пределах 8" от вашего генерала или любого ГЕРОЯ вашей армии. При выпадении 6 или больше вы можете добавлять 1 ко всем броскам на попадание для отряда, за который был совершён бросок, в этой фазе.



КОМАНДНЫЕ СВОЙСТВА

В дополнение к своим командным способностям генерал армии ХАОСА может иметь одно командное свойство из списка ниже. Выберите свойство, которое лучше всего подходит характеру генерала. Альтернативно вы можете бросить кубик, чтобы случайно определить свойство. Если по любой причине вы должны выбрать нового генерала во время сражения, немедленно сгенерируйте для него свойство.

ТАБЛИЦА КОМАНДНЫХ СВОЙСТВ

D6 Командное свойство

- | | |
|---|---|
| <p>1 Тёмный Мститель: Генерал и все дружественные отряды ХАОСА в пределах 10" от него добавляют 1 к броскам на попадание против целей с ключевым словом ПОРЯДОК.</p> <p>2 Злобный Разрушитель: Добавляйте 1 к броскам на ранение, совершаемым для рукопашного оружия генерала (включая его скакуна, если таковой имеется).</p> <p>3 Хитрый Обманщик: Вычитайте 1 из бросков на попадание всех вражеских атак, совершённых в первом боевом раунде.</p> | <p>4 Лорд Войны: Выберите дружественный отряд ХАОСА в пределах 3" от генерала в вашу фазу героя. Добавляйте 1 к броскам на попадание для этого отряда до вашей следующей фазы героя.</p> <p>5 Устрашающее Присутствие: Вычитайте 1 из Смелости вражеских отрядов в пределах 3" от вашего генерала.</p> <p>6 Великий Разрушитель: Отряды подвергаются воздействию Непредсказуемого Разрушения при выпадении 5 или 6, вместо только выпадения 6.</p> |
|---|---|





АРТЕФАКТЫ ХАОСА

Эти магические артефакты – мощные реликвии войны. Они могут быть использованы только армиями ХАОСА.

Если армия ХАОСА включает любых ГЕРОЕВ, то один может нести магический артефакт.

Объявите, какой ГЕРОЙ обладает артефактом после выбора своего генерала, а затем выберете, каким артефактом обладает ГЕРОЙ. В идеале этот артефакт должен соответствовать внешнему виду модели или героической предыстории, которую вы ему дали. Альтернативно бросьте кубик и посмотрите результат по таблице ниже, чтобы случайно выбрать один.

Вы можете выбрать одного дополнительного ГЕРОЯ для обладания артефактом за каждый боевой свиток батальона, который вы включили в армию. Одна и та же модель не может иметь больше одного артефакта силы.

АРТЕФАКТЫ ХАОСА

Любой ГЕРОЙ ХАОСА из армии ХАОСА может получить один из следующих магических артефактов.

Д6 Магический артефакт

- 1 Демоническое Оружие:** Это оружие обладает духом связанного демона. Взбешённый заключением, демон набрасывается с магической яростью иногда на ближайших врагов, а иногда на обладателя оружия.

Когда вам выпадает этот результат, выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Бросьте два кубика после его использования в атаке и сложите их вместе. При сумме 7 или больше, нанесите 1 смертельную рану вражеской модели по вашему выбору в пределах 3". При сумме 2 нанесите 1 смертельную рану по этой модели.

- 2 Рунный Клинок Хаоса:** Лезвие этого оружия отмечено рунами проклятия Хаоса, которые позволяют обладателю бить снова и снова.

Когда вам выпадает этот результат, выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Увеличьте количество атак, совершаемых этим оружием, на 1.

- 3 Привлекательная Драгоценность:** Этот грубо обработанный драгоценный камень светится противоестественным светом, привлекая внимание окружающих, притупляя их разум и гипнотизируя до неподвижности.

Один раз за сражение в начале фазы ближнего боя выберете одну вражескую модель в пределах 3" от этой модели. Вычитайте 1 из всех бросков на попадание для модели в этой фазе ближнего боя.

- 4 Талисман Хаоса:** Каждый Талисман Хаоса отмечен символом бога-покровителя обладателя и несёт в себе их тёмные силы. В зависимости от прихоти богов талисман может иногда защищать своего обладателя от вреда.

Бросьте кубик за каждую рану, нанесённую этой модели. При выпадении 6 рана отвергается и не имеет никакого действия. Добавьте 1 к броску, если рана была нанесена моделью с ключевым словом **ПОРЯДОК**.

- 5 Милость Богов:** Боги Хаоса даруют своё благословение изблённым последователям, отмечая их определённым знаком или мутацией и усиливая необузданной энергией Хаоса.

Добавьте 1 к характеристике Ранения этой модели.

- 6 Корона Завоевания:** Эта восьмизубая корона – знак абсолютной преданности владыка тёмным богам. Простой взгляд на чемпиона, носящего эту корону, наполняет последователей Хаоса неистовой храбростью.

Эта модель может использовать командную способность Вдохновляющее Присутствие, даже если не является генералом. Если эта модель является генералом, то может использовать способность Вдохновляющее Присутствие и другую командную способность в одну и ту же фазу героя, или использовать способность Вдохновляющее Присутствие дважды в одну и ту же фазу героя.



ПРАВИЛА

СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ: РАЗРУШЕНИЕ

Этот раздел описывает способности преданности, доступные армии Разрушения, включая боевое свойство для армии, командные свойства для её генерала и магические артефакты, доступные её героям.

БОЕВОЕ СВОЙСТВО

Армии с преданностью **РАЗРУШЕНИЮ** получают следующее боевое свойство:

Неистовые Разрушители: Те, кто преданы Разрушению, всегда жаждут схватки со своими врагами. Они рвутся вперёд свирепыми ордами, сметая всё на своём пути. Бросьте кубик в свою фазу героя за каждый отряд вашей армии, находящийся в пределах 6" от вашего генерала или другого **ГЕРОЯ** вашей армии. Отряд может продвинуться на выпавшее количество дюймов, как если бы это была фаза движения, но не может бежать. Это не влияет на их способность двигаться позже в свою очередь.



КОМАНДНЫЕ СВОЙСТВА

В дополнение к своим командным способностям генерал армии **РАЗРУШЕНИЯ** может иметь одно командное свойство из списка ниже. Выберите свойство, которое лучше всего подходит характеру генерала. Альтернативно вы можете бросить кубик, чтобы случайно определить свойство. Если по любой причине вы должны выбрать нового генерала во время сражения, немедленно сгенерируйте для него свойство.

ТАБЛИЦА КОМАНДНЫХ СВОЙСТВ

D6 Командное свойство

- | | |
|--|--|
| 1 Не Оставить Ничего: В свою фазу героя выберите элемент террейна, находящийся в пределах 6" от вашего генерала и, по меньшей мере, 5 других дружественных моделей РАЗРУШЕНИЯ . Этот элемент террейна больше не даёт укрытия, и любые правила пейзажа больше не могут им использоваться. | 4 Ревущий Тиран: Выберите дружественный отряд РАЗРУШЕНИЯ в пределах D6" от генерала в свою фазу героя. Добавляйте 1 к броскам на попадание для этого отряда до следующей вашей фазы героя. |
| 2 Сила Всегда Права: Добавляйте 1 к броскам на ранение, совершаемым для всего рукопашного оружия генерала (включая его скакуна, если таковой имеется). | 5 Большой и Жестокий: Добавьте 1 к характеристике Ранения генерала. |
| 3 Дикая Ярость: Добавляйте 1 к броскам генерала на попадание, если он потерял любые раны. Добавляйте 1 к броскам генерала на попадание и ранение, если ран осталось меньше половины от начального количества. | 6 Разрушитель: Добавляйте 2 к броску кубика на Неистовых Разрушителях. |



АРТЕФАКТЫ РАЗРУШЕНИЯ

Эти артефакты – мощные реликвии войны. Они могут быть использованы только армиями **РАЗРУШЕНИЯ**.

Если армия **РАЗРУШЕНИЯ** включает любых **ГЕРОЕВ**, то один может нести магический артефакт.

Объявите, какой **ГЕРОЙ** обладает артефактом после выбора своего генерала, а затем выберете, каким артефактом обладает **ГЕРОЙ**. В идеале этот артефакт должен соответствовать внешнему виду модели или героической предыстории, которую вы ему дали. Альтернативно бросьте кубик и посмотрите результат по таблице ниже, чтобы случайно выбрать один.

Вы можете выбрать одного дополнительного **ГЕРОЯ** для обладания артефактом за каждый боевой свиток батальона, который вы включили в армию. Одна и та же модель не может иметь больше одного артефакта силы.

АРТЕФАКТЫ РАЗРУШЕНИЯ

Любой **ГЕРОЙ РАЗРУШЕНИЯ** из армии **РАЗРУШЕНИЯ** может получить один из следующих магических артефактов.

D6 Магический артефакт

1 **Метеоритный Молот-Клинок:** Молот-Клинок формируется из тяжёлой глыбы сжимаемого метеоритного железа. Когда после замаха он ударяет в землю, энергия вырывается наружу из места удара.

Выберете одно рукопашное оружие, которое носитель может использовать (это не может быть оружие, используемое скакуном, если таковой имеется). Вместо обычной атаки этим оружием, носитель может ударить в землю. Если он делает это, бросьте кубик за каждую модель (дружескую или вражескую) в пределах 3" от носителя. При выпадении 5 или 6 отряд, которому принадлежит модель, получает одну смертельную рану.

2 **Талисман Защиты:** Этот некогда тонко обработанный драгоценный камень стал грязными расколотыми останками своей былой славы, но его защитные силы ещё сработают против мощных атак.

Бросайте кубик каждый раз, когда модель получает смертельную рану. При выпадении 4 или больше смертельная рана предотвращается талисманом и не оказывает никакого эффекта.

3 **Камень Видения:** Носитель Камня Видения вырвал один из своих глаз и заменил этим грубым драгоценным камнем, который даёт ему силу ясновидения.

В свою фазу героя выберете вражеский отряд в пределах 12" от этой модели. Добавьте 1 ко всем броскам на попадание, совершённым этой моделью, против выбранного отряда до следующей вашей фазы героя.

4 **Клинок Сквернословия:** Похоже, этот клинок вдохновляет владельца пропорционально объёму грязной ругани, которую он выливает на лидеров противоборствующей армии.

В фазе ближнего боя вы можете перебросить один провальный бросок на ранение за каждого вражеского **ГЕРОЯ** в пределах 12" от этой модели.

5 **Ошейник Власти:** этот обитый ошейник исчертан древними символами, которые могут подчинять жесточайших чудовищных тварей.

В начале вражеской фазы движения выберете вражеского **МОНСТРА** в пределах 3" от этой модели. Затем бросьте два кубика и сложите результаты вместе. Если итог равен или превышает Смелость вражеского **МОНСТРА**, он должен совершить движение отступления в этой фазе движения.

6 **Боевое Варев:** Эта едкая жидкость может сподвигнуть пьющего на удивительные подвиги. Правда, если выпито слишком много, она быстро разлагает внутренности.

В любую свою фазу героя вы можете объявить, что эта модель выпьет один или два глотка Боевого Варева. Если **ГЕРОЙ** совершает один глоток, добавляйте 1 ко всем броскам на попадание и ранение для модели до следующей вашей фазы героя. Если **ГЕРОЙ** совершает два глотка, добавляйте 2 ко всем броскам на попадание и ранение до следующей вашей фазы героя, но **ГЕРОЙ** получает 1 смертельную рану в начале каждой вашей будущей фазы героя до конца сражения.



ПРАВИЛА СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ: СМЕРТЬ

Этот раздел описывает способности преданности, доступные армии Смерти, включая боевое свойство для армии, командные свойства для её генерала и магические артефакты, доступные её героям.

БОЕВОЕ СВОЙСТВО

Армии с преданностью СМЕРТИ получают следующее боевое свойство:

Бессмертные Приспешники:

Прислужники властелинов мёртвых имеют невосприимчивость к боли, отмахиваясь от ран, которые бы убили живое существо. Эта противоестественная жизнеспособность усиливается, если их владыка и мастер находится неподалёку, что делает их убийство ещё более трудным. Бросьте кубик за каждую рану или смертельную рану, нанесённую отряду СМЕРТИ вашей армии, который находится в пределах 10" от вашего генерала или другого ГЕРОЯ вашей армии. При выпадении 6 или больше рана игнорируется и не имеет эффекта.



КОМАНДНЫЕ СВОЙСТВА

В дополнение к своим командным способностям генерал армии СМЕРТИ может иметь одно командное свойство из списка ниже. Выберите свойство, которое лучше всего подходит характеру генерала. Альтернативно вы можете бросить кубик, чтобы случайно определить свойство. Если по любой причине вы должны выбрать нового генерала во время сражения, немедленно сгенерируйте для него свойство.

ТАБЛИЦА КОМАНДНЫХ СВОЙСТВ

D6 Командное свойство

- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | Властитель Ночи: добавьте 1 к броску кубика на определение игнорирования раны по боевому свойству Бессмертные Приспешники. | 4 | Мастер Чёрного Ремесла: Ваш генерал становится магом, знающим заклинания Таинственная Стрела и Мистический Щит. Если генерал уже маг, добавляйте 1 ко всем его броскам на наложение и рассеивание заклинаний. |
| 2 | Хищник в Сумраке: Добавляйте 1 к броскам на попадание для вашего генерала, если он находится в укрытии. | 5 | Красная Ярость: Бросьте кубик после атак вашего генерала в фазе ближнего боя. Если выпало меньше, чем количество ран, которые он нанёс, то он может незамедлительно атаковать снова. |
| 3 | Воплощённая Смерть: В свою фазу героя выберите вражеский отряд в пределах 3" от вашего генерала и бросьте два кубика. Если выпавшая сумма равна или превышает Смелость вражеского отряда, он получает D3 смертельные раны. | 6 | Сверхъестественный Ужас: Удвойте количество моделей, которые бегут из вражеских отрядов, если они находятся в пределах 10" от вашего генерала в фазе боевого шока. |



АРТЕФАКТЫ СМЕРТИ

Эти артефакты – мощные реликвии войны. Они могут быть использованы только армиями СМЕРТИ.

Если армия СМЕРТИ включает любых ГЕРОЕВ, то один может нести магический артефакт.

Объявите, какой ГЕРОЙ обладает артефактом после выбора своего генерала, а затем выберете, каким артефактом обладает ГЕРОЙ. В идеале этот артефакт должен соответствовать внешнему виду модели или героической предыстории, которую вы ему дали. Альтернативно бросьте кубик и посмотрите результат по таблице ниже, чтобы случайно выбрать один.

Вы можете выбрать одного дополнительного ГЕРОЯ для обладания артефактом за каждый боевой свиток батальона, который вы включили в армию. Одна и та же модель не может иметь больше одного артефакта силы.

АРТЕФАКТЫ СМЕРТИ

Любой ГЕРОЙ СМЕРТИ из армии СМЕРТИ может получить один из следующих магических артефактов.

Д6 Магический артефакт

1 Проклятая Книга: Каждая Проклятая Книга наполнена письменами развращённых практикующих специалистов ремесла некромантии. Они распространяют ауру чистого зла, которая будет влиять на живых существ, находящихся неподалёку.

Вычитайте 1 из бросков на попадание любых отрядов в пределах 3" от этой модели (дружеских или вражеских), кроме отрядов с ключевым словом СМЕРТЬ.

2 Покров из Дымки и Теней: Повелением владыка этого покрыва может обратить своё тело облаком тёмной дымки, которая стремительно кружится над полем боя.

Эта модель может использовать покров один раз в сражение в свою фазу героя. Когда она делает это, удалите модель с поля боя, а затем выставьте снова в пределах 12" от прежнего местоположения и более чем в 3" от любых вражеских моделей.

3 Меч Нечистой Силы: Этот клинок пульсирует и пылает тёмной магией. Его обладатель может воспользоваться этой силой, чтобы призвать приспешников Смерти на поле боя для сражения на его стороне.

Один раз в сражение в свою фазу героя носителю позволено наложить заклинание, призывающее модели с ключевым словом СМЕРТЬ на поле боя. Это прибавляется к заклинаниям, которые носитель обычно умеет налагать. Заклинание налагается автоматически и не может быть рассеяно.

4 Чёрный Амулет: Этот пагубный чёрный драгоценный камень может хранить некромантическую магию и низвергать на врага.

Один раз в сражение в свою фазу героя эта модель может высвободить магию, заключённую в амулете. Когда она делает так, выберете вражеский отряд в пределах 12" от этой модели. Выбранный отряд получает столько ран, каков порядковый номер текущего боевого раунда. Вы не можете выбрать отряд с ключевым словом СМЕРТЬ.

5 Могильный Клинок: Это дьявольское оружие крадёт жизненную энергию тех, кого убивает, и использует её, чтобы оживлять мертвецов.

Выберете одно рукопашное оружие, которое носитель может использовать (это не может быть оружие, используемое скакуном, если таковой имеется). Если любые атаки, совершённые этим оружием, убивают вражескую модель, вы можете излечить 1 рану, нанесённую носителю Могильного Клинка или модели СМЕРТИ, находящейся в пределах 6" от носителя, за каждую вражескую модель, которая была убита.

6 Кольцо Бессмертия: Если носитель этого кольца повержен, кольцо отклоняет угрозу и возвращает часть его сил. Однако, однажды использованное, оно не может быть использовано повторно до следующего восхода луны.

Если модель, носящая это кольцо, убита, выставьте её снова в любом месте на поле боя, более чем в 12" от любых вражеских моделей. Модель возрождается с D3 оставшимися ранами. Однажды использованное, кольцо не может быть использовано повторно в этом сражении.



Словарь

Многоликая война

General's Handbook – «Настольная книга генерала»
Time of War – Время Войны
Open play – открытая игра
Narrative play – сюжетная игра
Matched play – соревновательная игра
Greenglades – Зелёные Леса
Ghyran – Гиран
Realm of Fire – мир Огня
Brimstone Peninsula – Серный Полуостров
Chamon – Хамон
Warband – банда

Открытые игры

Time of War – Время войны
Liberators – освободители
Khorne Bloodthirster – Кхорн Жаждающий Крови
Nurgling – нурглинг
Battleplans – планы сражений
Deathknell Watch – Сторожевая Башня Смертельного Звона
Overlord Bastion – Бастион Повелителя
Skull Keep – Хранилище Черепа
Watchtower – сторожевая башня
Witchfate Tor – Ведьмина Башня Тор

Сюжетные игры

Narrative play – сюжетная игра
Vandus Hammerhand – Ванд Молоторукий
Realmgate Wars – «Портальные войны»
Skarbrand – Клеймённый Шрамом
Bonesplitterz – Костоломы
Fyreslayers – Огненные убийцы
Terrorgheist – Страхопоглотитель
Lord Xenphantica – Владыка Ксенфантика
Jactos Goldenmane — Якт Златогривый
Stormcast Eternals – грозорождённые вечные
Khul – Кхул
Goretide – кровавая волна
Branchwraith – Призрачная Ветвь
Golden Glades – Золотые Леса
Tree-spirit kin – древесный дух-родич
Duardin – дуардин
Nheilm – Нхеилм
Stormhosts – грозовое воинство
Lord-Celestant Gardus – лорд-целестант Гард
Hidden Vale – Сокрытая Долина
Rotbringers – несущие гниль
Soulblight Vampires – отравляющие души вампиры
Glimmersand Isles – Острова Мерцающего Песка
Baelsson – Бэлссон



Воссоздание сражений прошлого

Mannfred von Carstein – Маннфред фон Карштайн
Aqshy – Акши
Harvestboon Glade – Благодатный Лес
Celestial Vindicators Stormhost – небесные поборники
грозового воинства
Grand Alliance – Великий Союз
Fyreslayers – огненные убийцы
Astral Templars — астральные храмовники
Hammers of Sigmar – молоты Сигмара
Orruk Megaboss – оррук мегабосс
Duardin – дуардин
Vostarg – Востарг
Greyfyrd – Серый Фьорд
Gaunt Summoner – долговязый призыватель
The Realmgate Wars – порталные войны
Ghal Maraz – Гал Мараз
Heldenhammer Crusade – поход Молотодержца
Vandus Hammerhand – Ванд Молоторукий
Kairos Fateweaver – Кайр Судьбоплёт
Lords of Change – Владыка Измены
Black Library – Чёрная библиотека
White Dwarf – Белый гном
Black Chasm Bridge – Мост через Чёрную Бездну
Emberport – Угольный проход
Sunderflats – Разделительные равнины
Blood God – Кровавый бог
Gates of Azyr – Врата Азира
Brimstone Peninsula – Серный полуостров
Celestial Vindicators – небесные поборники
Lions of Sigmar – львы Сигмара
Lake of Fire – озеро Огня
Helfire Legion – легион Адского Пламени
Khaarak – Кхааракс
Bloodthirster – жаждущий крови
Red Reapers – красные жнецы
Prosecutors – обвинители
Hammerstrike Force – воинство молотового удара
Retributors – воздаятели
Oberon – Оберон
Sigmaron – Сигмарон
Dripblade Bloodletters – Оплавленный Клинок Крова-
вых Посланий
Unfettered Fury – неистовая ярость
Bloodcrushers – кровавые дробители
Bloodletters – кровавые послания
Blood Thrones – кровавые троны
Flesh Hounds – гончие из плоти
Retribution from On High – Возмездие с Высоты

Battle of Black Skies – Сражение Чёрных Небес
War of Bones – Война Костей
Shyish – Шаиш
Great Necromancer – Великий Некромант
Varanguard – варанья стража



Barrowlands – Курганные земли
Mortarchs – мортархи
Helzharr – Хелжарр
Gaunt Summoner — долговязый призыватель
Dark Gods – Тёмные боги
Lord Morches – Повелитель Морч
Terrorgeist – терроргейст
Crypt Ghouls – могильные упыри
Mortis Engines – обители смерти
Morghasts – моргасты
Spectral Hexwraiths – спектральные роковые призраки
Lord Taos – Повелитель Таос
Zombie Dragon – зомби-дракон
Manticore – мантикора
Lord of Change – Владыка Измены
Dorghar – Доргар
Starless Gates – Беззвёздные Врата
Allpoints – Средоточие
Eightpoints – Восьмиточие
Cage of Bones – Клеть из Костей
March of Red – Красный Марш
Morrlands – Мёртвые Земли
Nagashizzar – Нагашиззар
Stygxx – Стигкс
War of Bones – Война Костей
Morghast Archai – моргаст-архай
Morghast Harbingers – моргаст-предвестник
Spirit Hosts – призрачные воинства
Cairn Wraiths – могильные призраки
Grave Guard – могильная стража
Abhorrant Ghoul King on Terrorgeist – отвратительный
король упырей на терроргейсте
Crypt Horrors – могильные страшилища
Arkhan the Black, Mortarch of Sacrament – Архан
Чёрный, Мортарх Поклонения
Mannfred, Mortarch of Night – Маннфред, Мортарх
Ночи
Neferata, Mortarch of Blood — Неферата, Мортарх
Крови
Blood Knights – кровавые рыцари
Coven Throne – трон клана
Lord of Khorne on Juggernaut – владыка Кхорна на
джаггернауте
Mighty Skullcrushers – могучие череподробители
Bloodreavers – кровавые налётчики
Bloodstoker – кровавый загонщик

Khorgorath – кхоргорат
Bloodletters – кровавые послания
Great Unclean One – первый великий нечистый
Plaguebearers of Nurgle – разносчики чумы Нургла
Lord of Plagues – владыка чумы
Putrid Blightkings – тлетворные король порчи
Pink Horrors of Tzeentch – розовые страшилища Тзинча
Mutalith Vortex Beast – вихревой зверь



Tzeentch Sorcerer Lords – маги-владыки Тзинча
Keeper of Secrets – хранитель секретов
Daemonettes of Slaanesh – демонетки Слаанеш
Herald of Slaanesh – вестник Слаанеш
Alakanash – Алаканаш
Malignants – зловердные

Кампании

Warband – банда
Chaos Spawn – Породитель Хаоса
Lord-Celestant – лорд-целестант
Stardrake – звёздный змей
Dracoth – дракот
Verminlord – крысиный король
Ironjawz – железные челюсти
Warchanter – боевой певчий
Frenzy of Violence – Безумие Жестокости
Kunnin – Киннин
Waaagh – Вааагх
Gorkamorka – Горкаморка
Treelord Ancient – древний древесный владыка
Awakening the Wood – Пробуждение Леса
Flesh-eater Court – двор пожирателей плоти
Soulblight – губитель душ
Baleful Realmgate – Зловещий Портал

Map campaign – кампания с картой
Realmgate – портал
Gate of Stars – Врата Звёзд
Khorvross – Кхорвросс
Daleshin – Далешин
Naelmar – Наэлмар
Atraliium – Атралиум
Aelfgar – Альвгар
Bleak Henge – Мрачный Хендж
The City of Hallowguild – Город Священной Гильдии
The Dome of Seers – Свод Провидцев
Grimnir's Forge – Кузница Гримнира
The Penumbra Fortress – Сумрачная Крепость
The Poxrot Sprawl – Рассадник Гниющей Оспы
Ruins of Ironholt – развалины Железного Пристанища
Shimmerglass Spire – Шпиль Мерцающего Стекла
The Silent City – Тихий Город
Thornwend Sanctum – Святилище Шипов
Threshfire Dreadhold – Ужасное Вместителище Огня
ur-gold – пра-золото
Chillblade – Леденящий Клинок
Ruinous Powers – Разрушительные Силы
Blackblood Weald – Чернокровная Пустошь
Aqshy – Акши
Chamon – Хамон
Rusted Steps – Ржавые Ступени
Shyish – Шаиш
Verdigris Plains – Покрытые Патиной Равнины
Grim Crag – Мрачные Скалы
Stygan River – Адская Река



Соревновательные игры

Matched play – соревновательная игра

Ladder campaign – пошаговая кампания

Pitched Battle – Генеральное Сражение

Grand Alliance – Великий Союз

Viscid Flux – Вязкий Поток

Fjoerdos – Фьордос

Huyl – Хиш

Brimstone Peninsula – Серный Полуостров

Battle report – отчёт о сражении

Pitched Battle – генеральное сражение

Stormcast Eternal – грозорождённые вечные

Herald of Tzeentch – вестник Тзинча

Flamer – огонь

Bloodthirster – жаждущий крови

Insensate Rage – неистовая ярость

Liberators – освободители

Retributors – воздаятели

Judicators – вершители

Prosecutors – обвинители

Lord-Castellant – лорд-целестант

Knight-Vexillor – рыцарь-вексиллор

Knight-Heraldor – рыцарь-геральдор

Celestant-Prime – первый целестант

Plaguebearers – разносчики чумы

Bloodletters – кровавые посланники

Herald of Nurgle – вестник Нургла

Bloodmaster – кровавый мастер

Skull Cannon – черепная пушка

Pink Horrors – розовые страшилища

Plague Drones – чумные дроны

Ghal Maraz – Гал Мараз

Retribution from On High – Возмездие с Высоты

Baleful Realmgate – зловещий портал

Dragonfate Dais – помост драконьей судьбы

Внимание! В переводе отсутствуют следующие материалы по причине обилия англоязычных наименований отрядов:

- Таблицы банд (состав банд, количество отрядов);
- Профили генерального сражения (со стоимостями отрядов в очках).

Для ознакомления обращайтесь к оригиналу.