

## Корхейм 8.9

## Содержание

Правила битвы .....	3	Отряды .....	35
Характеристики .....	3	Сбор отряда .....	35
Порядок хода .....	4	Наемники .....	36
Движение .....	5	Охотники на ведьм.....	39
Нападение.....	7	Нежить.....	42
Ближний бой.....	8	Ночные гоблины.....	45
Стрельба.....	9	Одержимые.....	48
Урон и повреждения .....	10	Скавены .....	52
Психология, регенерация .....	11	Справочник.....	56
Расстановка и тест на разгром .....	12	Умения.....	56
Животные и монстры.....	13	Цены .....	59
Вооружение и экипировка .....	14	Таблица ранений героев.....	60
Магия.....	21	Таблицы опыта и исследований.....	61
Многосторонние бои .....	29	Боевые таблицы .....	62
Правила кампании.....	30	Заметки: Кавалерийская пика, мушкетон.....	63
Послеигровая процедура .....	30	Заметки: Критические раны, Сверхурон, Подвижность.....	64
Опыт.....	31	Приложение: Таблица находок .....	65
Наемные мечи .....	32	Приложение: Сценарии .....	68

# Правила битвы

## Характеристики

### Скорость (Movement, M)

Как далеко воин движется в дюймах.

### Боевое умение (Weapon Skill, WS)

Умение воина попадать по цели в ближнем бою.

### Стрелковое умение (Ballistic Skill, BS)

Умение воина попадать по цели используя стрелковое вооружение.

### Сила (Strength, S)

Физическая сила воина и сила, которую он вкладывает в свои удары.

### Выносливость (Toughness, T)

Выживаемость воина, его способность выстоять под ударом.

### Раны (Wounds, W)

Количество ран, который воин может вынести до вывода и строя.

### Инициатива (Initiative, I)

Используется для определения, кому бить первым в ближнем бою, для лазанья по зданиям и умения замечать спрятавшихся врагов.

### Атаки (Attacks, A)

Количество ударов, которые воин способен сделать за один раунд боя.

### Лидерство (Leadership, Ld)

Умение вести за собой и личная храбрость.

### Тест на характеристику

В некоторых случаях правила потребуют сделать «тест на Силу» или «тест на Инициативу».

- Чтобы протестировать характеристику, киньте D6. Если бросок **меньше или равен** характеристике воина, то тест пройден.
- 6 на кубике означает автоматический провал теста вне зависимости от характеристики модели.

### Тест на лидерство

Чтобы пройти тест на лидерство, нужно выкинуть на 2D6 **меньше или равно** лидерству модели.

### Минимальные и максимальные значения

- WS не может быть уменьшен меньше 1 или увеличен больше 8.
- BS не может быть уменьшен меньше 1 или увеличен больше 7.
- Остальные характеристики не могут быть уменьшены меньше 1 или увеличены больше 10.

### Защита доспехами

Защита доспехами (Armour Save, AS) не является характеристикой модели, но показатели эффективности защиты. Тест на защиту доспехами проводится на 1D6 в рамках от 3+ до 6+.

# Порядок хода

Каждый ход состоит из пяти фаз. Лишь активный игрок действует в фазы своего хода (*за исключением фазы ближнего боя*). Каждый ход, следующие действия выполняются строго в указанном порядке:

## Фаза восстановления

- Если **четверо или более членов вашего отряда** находятся *вне игры*, то необходимо пройти тест на разгром по лидерству лидера отряда.

*(Некоторые отряды проходят тест на 5 моделях. См. Описания отрядов)*

- Глупые воины проверяют, находятся ли они в пределах 6 дюймов от дружественного неглупого героя.
- *Сбитые с ног* встают. *(Они могут двигаться только наполовину, не могут атаковать, если встают в ближний бой то атакуют последними вне зависимости от используемого вооружения).*
- *Оглушенные* воины становятся *сбитыми с ног*.

## Фаза нападения

1. Объявите все нападения до начала движения.

## Фаза движения

1. Двигайте ваших воинов в любом порядке.
2. Объявите, какие из воинов *прячутся*.

## Фаза стрельбы

1. Воины, вооруженные каким-либо стрелковым оружием, могут применить одно из них.
2. Волшебники могут применять магию.
3. Отработайте результаты стрельбы воинов по очереди, один за другим.

## Фаза ближнего боя

1. Воины, участвующие в бою против **двух и более врагов и без участия дружественных воинов в том же бою**, проходят *тест на панику*. *(Только активный игрок проходит тесты на панику).*
2. Воины, участвующие в ближнем бою, сражаются. Сражаются все воины, занятые в ближнем бою с участием воинов активного игрока, вне зависимости от того, чей идет ход.

# Движение

## Движение

- Воин двигается до своего показателя движения (М) в дюймах.
- Воины могут преодолевать препятствия до 1 дюйма высотой без затрат М.

## Полу-движение

- Воины, которые хотят стрелять или прятаться в данный ход, могут двигаться только на **половину** своего движения в дюймах, с **округлением вверх**. (*Сотворение заклинаний не подвержено данному ограничению*).

## Лазанье по стенам

- Воин может карабкаться до 4 дюймов вверх за ход. (Между точками начала и конца не обязательно должна быть сплошная стена).
- Для того, чтобы лазать, воин должен пройти **один** тест на инициативу.
- Если тест **провален при попытке залезть наверх**, то воин останавливается в начале.
- Если тест **провален при спуске**, то воин падает всю дистанцию.

## Спрыгивание вниз

- Воин, спрыгивающий вниз, проходит тест на инициативу за **каждые 2 полных дюйма** прыжка. Если он проваливает любой из них, то воин падает всю дистанцию.
- Спрыгивание вниз **не** использует движение. (*Так что если у воина М6, то он может пройти 3 дюйма, спрыгнуть вниз на 4 дюйма, и пройти еще 3 дюйма*).
- Прыжок больше чем на 6 дюймов автоматически проваливается.

- Можно измерять расстояние прыжка до его начала, если прыжок не часть нападения.

## Прыжки по горизонтали/диагонали

Воины могут перепрыгнуть препятствие (яму), до 4 дюймов шириной. (*Можно измерять расстояние прыжка до его начала, если прыжок не часть нападения*).

- Горизонтальные/диагональные прыжки тратят показатель движения.
- Если расстояние прыжка больше 4 дюймов, то воин падает оттуда, откуда начал прыжок.

## Прятанье

Находящийся в укрытии воин может прятаться от врага. *Спрятавшийся* воин не может быть целью нападения, стрельбы или заклинания.

- Воин может спрятаться, только если он совершал полу-движение.

*Спрятавшийся* воин автоматически замечен если:

- Он нападает, стреляет или пытается колдовать.
- Враг подходит на расстояние, равное его инициативе в дюймах.
- Если воин не скрыт от врага никаким укрытием (чистая линия видимости).

## Падение

Падающий воин получает удар силой (S) X, где X — дистанция падения в дюймах.

- Падать можно только с 2 дюймов и более.
- Падение не вызывает критических ранений.
- Упавший воин ничего больше не может делать в этот ход.

## Падение со зданий

Сбитый с ног или оглушенный воин, находящийся в пределах 1 дюйма от края крыши или другого возвышения, должен пройти **один тест на инициативу** или упасть вниз, получая повреждения как описано выше.

- Воин не может упасть вниз, если край отгорожен низкой стеной или перилами.

# Нападение

## Объявление атаки

- Можно нападать на любого видимого, не *прячущегося* врага, но до объявления нападений измерять расстояние нельзя.
- Можно нападать на нескольких противников сразу, если они в пределах 1 дюйма друг от друга и не стоят за целью атаки.
- Нападения объявляются одновременно.
- Чтобы определить, сколько воинов могут участвовать в бою, можно переставлять своих воинов, но **не** вражеских.

## Нападения, включающие лазание

- Если нападение включает лазанье, то необходимо пройти **один** тест на инициативу или нападение будет провалено. (*Если воин спускается вниз и провалил тест, то он падет все расстояние*).
- Расстояние, которое воин карабкается по стене, **не** может превышать 4 дюймов.

## Нападения, включающие прыганье вниз

- При прыганье вниз необходимо пройти тест на инициативу за каждые 2 полных дюйма высоты прыжка. (Если проваливается любой из них, то воин падает всю дистанцию).
- Спрыгивание вниз **не** использует движение. (*Так что если у воина Мб, то он может пройти 2 дюйма, спрыгнуть вниз на 6 дюймов, и пройти еще 4 дюйма*).

## Нападение в прыжке

Если нападение, включающее прыжок вниз, выполняется таким образом, что нападающий приземляется в пределах 2 дюймов от цели и имеет достаточно движения для удачного

нападение, то нападение считается нападением в прыжке.

- Нападающий в прыжке получается +1 к силе (S) в первом раунде боя. (*Сила может превысить расовый максимум*).

## Нападение на невидимого врага

Воин может нападать на противника вне зоны видимости (*за углом здания, стены и так далее*) при условии достаточного движения.

**Чтобы напасть на невидимого врага, нужно пройти тест на инициативу** или нападение будет провалено. (*Этот тест может быть дополнительным к тестам на лазание*).

## Нападение на прячущегося врага

На *прячущиеся* воины не могут быть совершены нападения.

## Перехват врага

Противник в пределах 2 дюймов от движущегося или нападающего воина, не в бою и не за воином, может перехватить нападающего путем продвижения на его путь нападения. За исключением случая *страха* никаких бросков костей для этого не требуется. Только один воин может перехватить нападение или движение, хотя попытаться может несколько. (*Страх применяется*).



## Проваленное нападение

Если по любой причине нападение провалено, то воин продвигается на половину своего движения по направлению к цели или до того места где он упал или провалил тест на лазанье.

- Воин, проваливший нападение, **не может стрелять**, но **может колдовать**.

# Ближний бой

## Кто может сражаться

Противники в контакте подставками будут сражаться в фазу ближнего боя. (Противники разделенные низким барьером тоже будут сражаться).

- Воины сражаются на 360° вокруг себя.
- Воины **не могут** стрелять, пока они сражаются в ближнем бою.
- Воины могут колдовать в ближнем бою.

## Кто бьет первым

Применяются следующие правила:

- Воины, вооруженные копьем или алебардой, наносят удар первыми в первый раунд боя.
- В противном случае первыми бьют нападавшие на этом ходу воины.
- В последующих раундах удары наносятся по порядку инициативы. В случае равной инициативы нужно кинуть кость для определения очередности.
- Если более чем один воин должен атаковать первым, то между ними действует порядок инициативы.
- Воины, на этом ходу восстановившиеся после того, как были *сбиты с ног*, **всегда** атакуют последними вне зависимости от оружия, инициативы, умений и так далее.

## Попадание

Бросьте D6 за каждую атаку (А) воина и сверьтесь в его WS по таблице:

<b>WS</b>	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>D6</b>	6	5	4	3	2	2	1	1

Если вы попали, киньте на пробивание. (См. раздел «Урон и повреждения»).

## Бой без оружия

Воин без оружия получает -2 к силе (S)

## Бой с двумя оружиями

Воин с двумя оружиями ближнего боя может нанести дополнительную атаку вспомогательным оружием, но при этом получает -1 к WS (*на все атаки всеми оружиями*).

## Пистолеты в ближнем бою

В отличие от правил Мордхейма и ранних версий Корхейма пистолеты никак не применяются в ближнем бою.

## Замена оружия

Воин, вооруженный разными оружиями ближнего боя, может заменить одно на другое в начале фазы ближнего боя.

## Покидание ближнего боя

Воин **не может** покинуть ближний бой. (*Даже если все его противники сбиты с ног или оглушены в начале боя*).

## Выбор целей в ближнем бою

Если у воина есть выбор между *сбитыми с ног, оглушенными* и стоящими противниками, он **обязан** атаковать стоящих. Исключением являются случаи, когда атаки были декларированы до того, как противник стал сбитым с ног или оглушенным.

## Воин с несколькими атаками

Воин с несколькими атаками может разделять их как угодно. Однако, он **обязан** декларировать, как он будет их разделять, до бросков на попадание. (*Некоторые атаки так могут стать бесполезными*).



# Стрельба

## Стрельба

Воины, вооруженные стрелковым оружием, могут выстрелить один раз в фазу стрельбы. Если у них несколько видов оружия, то они должны выбрать одно. Отработайте стрельбу по очереди, один за другим, в любом порядке.

- Стрельба требует линию видимости. Воины видят на 360° вокруг себя.
- Воины **не могут** стрелять через дружественных воинов.
- Воины **не могут** стрелять, если в этот ход они двигались на расстояние, больше половины их показателя движения (M), с округлением вверх.
- Воины **не могут** стрелять, если они участвуют в ближнем бою, *сбиты с ног* или *оглушены*.
- Воин стреляет только один раз за ход, показатель атаки (A) не принимается во внимание.

## Выбор цели

- Воин **обязан** стрелять по ближайшей цели, но может игнорировать сбитых с ног и оглушенных противников.
- Если ближайшая цель налагает на стрелка штраф к BS, то можно выбрать более далекую цель при условии, что попасть в нее легче.
- Воин, стреляющий с возвышенной хотя бы на 2 дюйма позиции может стрелять в любую цель кроме случая, когда видимый противник находится ближе чем в 3 дюймах. *(В таких случаях он должен следовать обычным правилам выбора цели).*
- **Нельзя** стрелять в ближний бой, в котором участвуют дружественные воины. Можно стрелять в бой, где участвуют воины других отрядов, распределяя попадания случайно.

## Воины с многократными выстрелами

Воин, способный выстрелить несколько раз, может распределять выстрелы как угодно. Однако, он обязан декларировать, как он будет их разделять, до бросков на попадание. *(Некоторые атаки так могут стать бесполезными).*

- Воин может распределять выстрелы только по тем целям, которые доступны ему по обычными правилам прицеливания.

## За пределами дальности

При стрельбе нельзя замерять расстояния до цели заранее. Если цель окажется за пределами максимальной дистанции, то воин все равно будет считаться стрелявшим.

## Попадание

Бросьте D6 и сверьтесь в его BS по таблице:

<b>BS</b>	1	2	3	4	5	6	7
<b>D6</b>	6	5	4	3	2	2	1

Следующие модификаторы применяются:

- **-1 BS** за укрытие *(цель частично скрыта террейном или другими воинами).*
- **-1 BS** за движение и стрельбу *(исключения вставание с земли и повороты вокруг своей оси).*
- **-1 BS** если цель имеет умение «Уклонение».

Если вы попали, киньте на пробивание. (См. раздел «Урон и повреждения»).

### Совет

Корхейм требует 70% стола заняты террейном, иначе стрельба будет слишком мощной. Если у вас нет столько террейна, стоит уменьшить все BS на 1.

# Урон и повреждения

## Нанесение урона

Когда по противнику сделано попадание (в ближнем бою, при стрельбе, магией), сравните силу (S) удара и выносливость (T) цели и киньте D6 для определения, нанесено ли ранение (бросок на пробивание). Смотрите таблицу в конце книги.

## Защита броней

Когда защищенный броней воин получает повреждение, он получает шанс отменить его. Смотрите таблицу в конце книги.

## Критические повреждения

Если при броске на пробивание выброшено 6 до применения любых модификаторов, то нанесено критическое повреждение.

Критическое повреждение наносит **две раны вместо одной**.

- Противник кидает броски за защиту броней **раздельно для обеих ран**.
- Если атакующий может пробить цель, выкинув лишь 6, то критическое повреждение **не** наносится.
- Если у цели меньше ран (W), чем нанесено, то то киньте дополнительный D6 по таблице повреждений и выберите наибольший результат.

## Сверхурон

Если воин получил удар, который пробивает автоматически (то есть сила больше выносливости в два раза), то бросок по таблице повреждений делается с +1 модификатором.

- Автоматические повреждения **не могут** быть критическими.
- Однако, вместо автопробивания можно пробивать, кидая 2+ на D6, сохраняя шансы на критические повреждения.
- Если таким образом нанесены критические повреждения, то +1

модификатор применяется ко **всем** последующим броскам на повреждение.

## Воины с несколькими ранами

Если воин с количеством ран (W) больше 1 получает повреждение, просто вычтите 1 из его числа ран. (*Эта рана потеряна только до конца боя*).

## Бросок на повреждение

Если раны воины должны быть уменьшены до 0, то вместо этого бросьте D6 для определения нанесенных повреждений. Если нанесено несколько повреждений, киньте за каждый раз по D6, но выберите одно наибольшее значение.

## 1-2 Сбит с ног

Воин ничего не может делать. Получивший повреждение автоматически *вне игры*. Все атаки в ближнем бою по нему попадают автоматически. **Бросок на пробивание и защиту доспехами кидаются как обычно**. *Сбитые с ног* воины встают в фазу восстановления своего игрока. Они могут делать только **полудвижение** и **не могут нападать**, но в остальном действуют нормально. Если они встают в ближний бой, но **всегда атакуют последними**.

## 3-4 Оглушен

Воин ничего не может делать. Получивший повреждение воин автоматически *вне игры*. **Все атаки в ближнем бою по нему попадают и пробивают автоматически, у оглушенного воина не может быть защиты доспехами**. *Оглушенные* воины в фазу восстановления своего игрока становятся *сбитыми с ног*.

## 5-6 Вне игры

Воин *вне игры* никак не участвует в битве и после нее делает бросок на послеигровые повреждения.

# Психология, регенерация

## Лидеры

Воины в пределах 6 дюймов от лидера своего отряда могут использовать показатель лидерства (Ld) лидера вместо своего. Это **не** применяется если лидер *сбит с ног* или *оглушен*.

- Животные **не могут** использовать лидерство лидера.
- Если лидер *вне игры*, то до конца боя у отряда нет лидера.
- После битвы, герой с наибольшим лидерством становится лидером. В случае равенства можно выбрать.
- Если вы переназначаете героя, который в листе отряда отмечен как лидер, то он становится новым лидером даже в том случае, если в отряде уже есть воины с большим лидерством.

## Глупость

Воин, страдающий глупостью, должен быть в пределах 6 дюймов от не-глупого дружественного героя в начале каждой фазы восстановления. В противном случае такой воин **ничего не может делать** до тех пор, пока в очередную фазу восстановления не окажется в пределах 6 дюймов от такого героя.

- Ничего **не делающие** по причине глупости воины ватакуют в ближнем бою нормальным образом и получают защиту доспехами.

## Ненависть

- Воин, *ненавидящий* своего противника, всегда может атаковать его ближнем бою, даже если другие противники стоят на ногах.

- И всегда может стрелять в него, даже если другие противники находятся ближе.

## Паника

Если воин подвергается нападению 3 и более врагов и не имеет дружественных воинов в том же бою, такой воин должен пройти тест на лидерство. (*Сбитые с ног и оглушенные дружественные модели не считаются*).

- В случае провала воин в этот ход не может атаковать в ближнем бою.

## Страх

Воин, нападающий на *страшного* противника или подвергшийся его нападению, должен пройти тест на лидерство или получить **-2 WS** в этом раунде боя.

- Модификаторы за несколько раз проваленный *страх* складываются.
- *Страшные* воины сами иммунны к *страху*.
- *Страх* не работает если *страшный* воин *сбит с ног* или *оглушен*
- *Страх* применяется при перехвате *страшного* противника или в случае перехвата таковым.

## Регенерация

Воины с *регенерацией* имеют 4+ защиту доспехами, модифицируемую как обычно и полностью отменяющуюся *огненными* атаками.

# Расстановка и тест на разгром

## Расстановка

Большинство битв начинаются с расстановки воинов у краев поля боя.

- Воины могут быть расставлены в пределах 6 дюймов от своего края стола.
- Воины не могут быть расставлены выше уровня земли.
- *(В случае применения дополнительных правил на нагрузку, ненагруженные воины могут начинать бой на возвышении).*

## Тест на разгром

Битва заканчивается проваленным тестом на разгром. Тест на разгром это тест на лидерство, который проходит лидер отряда. *(Нужно выбросить на 2D6 меньше или равно Ld лидера).*

- Если лидер *вне игры, оглушен или сбит с ног*, тест проходит воин с наибольшим Ld *(не считая тех, кто сбиты с ног и оглушены).*
- При успешном прохождении теста можно или продолжить бой, или сбежать по желанию.

- Если тест провален, то отряд убегает с поля боя и вы проиграли.

## В начале своего хода пройдите тест на разгром, если:

- Четверо или более воинов вашего отряда *вне игры.*

*(Некоторые отряды проходят тест на 5 моделях. См. Описания отрядов)*

- В банде осталось 3 или менее воинов.

*(Животные считаются воинами при подсчете выбитых воинов для прохождения теста на разгром).*

## Добровольный разгром

В начале вашего хода, если трое или более воинов вашего отряда *вне игры*, можно выбрать бежать из боя.

# Животные и монстры

## Звери, ездовые животные и монстры

- Считаются при подсчете членов отряда, давая +5 к рейтингу отряда.
- **Не получают** опыт.
- **Не могут** двигаться по лестницам.
- Не получают модификатора за сражение без оружия.
- Считаются отдельной группой рядовых.
- Не могут *прятаться*.

## Звери

- **Не могут** захватывать цели сценария.
- Получают послеигровые ранения как **рядовые**. (По броску D6 где 1-2: убит и 4-6: выжил).
- **Не могут** карабкаться
- **Не используют** лидерство (Ld) лидера отряда.

## Ездовые животные

Ездовые животные выставляются вместе со всадником. Он не может покинуть животное в течение игры.

- Всадником может быть любой герой или рядовой, способный к езде. (В группе рядовых у всех рядовых должны быть одинаковые животные).
- Всадник с животным считается **одной моделью**. Все атаки попадают во всадника.
- Всадник получает +1 W (может стать выше максимума его расы).
- Ездовые животные автоматически выходят из игры, сбиваются с ног и оглушаются вместе со всадником.
- Животное, выбивающее противника из игры, не дает опыт всаднику.
- **Не могут** карабкаться

- Вывод всадника *вне игры* дает только +1 к опыту.

## Ездовые животные и послеигровые ранения

- За животных бросок на ранение кидается отдельно от всадников. Животные **не** бывают потеряны и украдены вместе со всадником.
- Получают послеигровые ранения как **рядовые**. (По броску D6 где 1-2: убит и 4-6: выжил).
- Не могут быть использованы в битве на арене.

## Способность ездить

Каждая раса имеет своих доступных для езды животных:

**Люди:** Лошадь, Бретонская лошадь

**Вампиры:** Лошадь, Бретонская лошадь

**Ночные гоблины:** Гигантский пещерный сквиг

**Зверолюди, Гули, Одержимые, Скавены:** нет.

## Монстры

- Вызывают *страх*.
- Страдают от *глупости*.
- **Не могут** захватывать цели сценария.
- Добавляют +15 к рейтингу отряда (в дополнение к обычным +5 за нахождение в отряде).
- Получают послеигровые ранения как **герои**. (По броску D66 см. таблицу ранений героев).
- Могут карабкаться.

# Вооружение и экипировка

Каждый воин может нести **до двух оружий ближнего боя и до одного оружия дальнего боя.**

- Два пистолета одного типа считаются **одним** оружием дальнего боя.
- **Двуручное оружие** считается одним оружием.
- Воины **не могут** нести два двуручных и/или древковых оружия.
- Кинжалы и кавалерийские копья **не считаются** за выбор оружия ближнего боя.
- Метательные ножи **не считаются** за выбор оружия дальнего боя.

## Примеры выбора оружия ближнего боя

**Пример 1:** Огромное оружие и щит = два выбора оружия ближнего боя. (*Щит не применяется как оружие*).

**Пример 2:** Алебарда и дубина = два оружия ближнего боя. (*Нельзя использовать одновременно*).

## Примеры выбора оружия дальнего боя

**Пример 1:** Лук и метательные ножи = один выбора оружия дальнего боя.

## Кинжалы

Воин может иметь только один кинжал.

## Дополнительная экипировка

- Только герои могут использовать дополнительную экипировку.
- **Нельзя** купить дополнительную экипировку, пока не сыграна хотя бы одна битва.
- Нет лимита на дополнительную экипировку, которую может нести один герой.
- Каждый тип дополнительной экипировки может быть взят только **один** раз одним героем одновременно.

## Обращение с оружием

Хотя можно покупать любое неуникальное оружие для своего отряда, воины могут использовать лишь то оружие, которые перечислено как доступное для них в листе отряда.

## Смена оружия в ближнем бою

Воин, вооруженный несколькими видами оружия ближнего боя, может сменить их в начале фазы ближнего боя. (*Например герой с алебардой и мечом может напасть с алебардой, а потом в начале фазы ближнего боя оппонента сменить алебарду на меч и кинжал*).

## Яд и пороховое оружие

Яд не может применяться вместе с пороховым оружием. (*Пистолеты, дуэльные пистолеты, варплек-пистолеты, мушкетоны, мушкеты, длинноствольные винтовки*).

## Ездовые животные и пороховые обезьянки

- **Нельзя** покупать животных и обезьянок до того, как сыграна хотя бы одна битва.

## Оружие ближнего боя

Оружие	Стоимость	Редкость	Правила
Кинжал	Бесплатно	Обычное	<b>Модификатор силы -1 S.</b> <b>Не считается за выбор оружия ближнего боя.</b>
Дубина	5 гс	Обычное	<b>Оглушающее:</b> игнорирует правила «легко на подъем» и «не чувствует боли».
Топор	5 гс	Обычное	<b>Пробивание брони 1 (-1 к защите броней).</b>
Сеть	5 гс	Обычное	<b>Ловушка:</b> противник в пределах 1 дюйма не может восстановиться после <i>оглушения</i> . (Не применимо, когда вои с сетью оглушен или сбит с ног). (Сеть наносит урон как обычное оружие). <b>Двуручное.</b>
Цеп	5 гс	Обычное	<b>Модификатор силы +1 S.</b> <b>Неуклюжее:</b> каждая атака попадает по всем воинам в пределах 1 дюйма, и друзьям и врагам. <b>Двуручное.</b>
Копье	5 гс	Обычное	<b>Модификатор силы +1 S</b> если используется нападающим всадником. <b>Древковое:</b> атакует первым в первый раунд ближнего боя, если используется не всадником и если у воина нет оружия дальнего боя. <b>Неудобное:</b> во второй руке может быть только щит.
Меч	7 гс	Обычное	<b>Парирование:</b> воин получает +1 I при определении того, кто будет атаковать первым в ближнем бою.
Огромное оружие	10 гс	Обычное	<b>Модификатор силы +1 S.</b> <b>Пробивание брони 2 (-2 к защите броней).</b> <b>Двуручное.</b>
Алебарда	10 гс	Обычное	<b>Модификатор силы +1 S.</b> <b>Древковое:</b> атакует первым в первый раунд ближнего боя, если используется не всадником и если у воина нет оружия дальнего боя. <b>Двуручное.</b>
Кавалерийское копье	30 гс	Редкое 8+	<b>Модификатор силы +3 S</b> если используется нападающим всадником. <b>Пробивание брони 3 (-3 к защите броней)</b> если используется нападающим всадником. <b>Неудобное:</b> во второй руке может быть только щит. <b>Не считается за выбор оружия ближнего боя.</b>
Итильмаровый меч	60 гс	Редкое 10+	<b>Превосходное парирование:</b> воин получает +2 I при определении того, кто будет атаковать первым в ближнем бою.
Громриловый топор	60 гс	Редкое 10+	<b>Пробивание брони 2 (-2 к защите броней).</b>

## Оружие дальнего боя

Оружие	Дальность	Сила	Стоимость	Редкость	Правила
Короткий лук	14	3	5 гс	Обычное	
Лук	18	3	7 гс	Обычное	
Длинный лук	24	3	12 гс	Обычное	
Эльфийский лук	30	3	35 гс	Редкое 12+	
Арбалет	24	4	25 гс	Обычное	<b>Пробивание брони 1</b> (-1 к защите броней). <b>Двигаться или стрелять.</b>
Метательные ножи	5	2	7 гс	Обычное	<b>Штурмовое:</b> можно двигаться на полное движение и стрелять (модификатор -1 BS как обычно). <b>Быстрое:</b> можно выстрелить 2 раза с -1 BS к обоим выстрелам. (Не складывается с умением «Быстрый выстрел») <b>Не считается за выбор стрелкового оружия.</b>
Пистолет	5	4	20 гс	Редкое 8+	<b>Штурмовое</b> <b>Пробивание брони 1</b> (-1 к защите броней).
Дуэльный пистолет	5	4	30 гс	Редкое 11+	<b>Точность:</b> +1 BS <b>Штурмовое</b> <b>Пробивание брони 1</b> (-1 к защите броней).
Мушкетон	Огненный шаблон	3	30 гс	Редкое 7+	<b>Штурмовое</b> <b>Один выстрел за игру</b> <b>Картечь:</b> можно стрелять и по дружественным воинам
Мушкет	18	5	30 гс	Редкое 9+	<b>Пробивание брони 2</b> (-2 к защите броней). <b>Оглушающее:</b> игнорирует правила «легок на подъем» и «не чувствует боли». <b>Двигаться или стрелять.</b> <b>Попадает автоматически</b>
Длинноствольная витовка	24	5	75 гс	Редкое 11+	<b>Точность:</b> +1 BS <b>Пробивание брони 2</b> (-2 к защите броней). <b>Оглушающее:</b> игнорирует правила «легок на подъем» и «не чувствует боли». <b>Двигаться или стрелять.</b>



## Броня

Броня	Защита броней	Стоимость	Редкость	Правила
Щит	6+	5 gc	Обычное	
Легкая броня	6+	25 gc	Обычное	
Тяжелая броня	5+	50gc	Обычное	<b>Обременительная:</b> воин получает -1 I
Итильмаровая броня	5+	100 gc	Редкое 10+	<b>Тяжелая броня:</b> может использоваться всеми, кто может пользоваться тяжелой броней. <i>(Не является обременительной).</i>
Громриловая броня	5+	120 gc	Редкое 11+	<b>Стойкая:</b> воин получает умение «Неубиваемый» <b>Обременительная:</b> воин получает -1 I <b>Тяжелая броня:</b> может использоваться всеми, кто может пользоваться тяжелой броней.
Сигмаритская броня	5+	120 gc	Редкое 11+	<b>Печать Сигмара:</b> воин иммунен к любому колдовству, дружественному и вражескому. <i>(Молитвы не являются колдовством).</i> <b>Обременительная:</b> воин получает -1 I <b>Тяжелая броня:</b> может использоваться всеми, кто может пользоваться тяжелой броней.

## Щит и подвижность

Воин, использующий вместе со щитом меч, топор или дубину, получает 5+ защиту за щит.

- Подвижность применяется в тех раундах боя, когда воин использует щит и кинжал или щит и кавалерийское копьё.
- Подвижность действует и на итильмаровые мечи и громриловые топоры.
- Подвижность применяется против атак в ближнем бою и заклинаний/молитв.
- Если воин **не** вооружен стрелковым оружием, то подвижность применяется и против стрелковых атак.

## Ездовые животные и звери

### Лошадь

- М 10 WS- BS- S- T- W- I- A- Ld-
- **Стоимость** 35 гс, **редкость** 8+
- **Ездовое животное:** не может лазать, не может прятаться, нет брони и оружия, не получает опыт, всадник получает +1 W

### Бретонская лошадь

- М 12 WS- BS- S- T- W- I- A- Ld-
- **Стоимость** 50 гс, **редкость** 11+
- **Ездовое животное:** не может лазать, не может прятаться, нет брони и оружия, не получает опыт, всадник получает +1 W

### Пороховая обезьянка

- М8 WS4 BS- S4 T3 W1 I4 A1 Ld5
- **Стоимость** 20+3D6 гс, **редкость** 10+
- **Зверь:** не может лазать, не может прятаться, не может использовать лидерство лидера, не может захватывать цели сценария, нет брони и оружия, нет модификаторов за бой без оружия, не получает опыт.

(Ездовые животные и звери считаются при подсчете количества воинов в отряде).

### Дополнительная экипировка

Предмет	Стоимость	Редкость	Правила
Гномий эль	7 гс	Обычное	<b>Наркотик:</b> один герой на одну битву иммунен к страху. <b>Побочный эффект:</b> герой получает -1 I на эту битву.
Катайские шелка	40+2D6 гс	Редкое 9+	Носитель получает +1 к броскам на редкость
Багровник	3+D6 гс	Редкое 9+	<b>Наркотик:</b> один герой на одну битву получает +2 I. <b>Побочный эффект:</b> если герой в этой битве был выведен из игры, то он навсегда получает -1 I. (Этот эффект может понижать I много раз. Не считается ранением «Меланхолия»).
Темная отравка	7 гс	Редкое 6+	<b>Яд:</b> действует на один кинжал, меч, копье, алебарду, боевой коготь или не-пороховое стрелковое оружие на одну битву. (Ядовитые атаки могут перебросить 1 при броске на пробивание).
Эльфийский плащ	75+D6x10 гс	Редкое 12+	Носитель получит умение «уклонение».
Ручной сокол	150 гс	Редкое 10+	Носитель может стрелять по спрятавшимся целям так, как если бы они не были спрятаны. (Цель остается спрятанной для всех прочих).

Оковы	7 гс	Обычное	Следующий вражеский герой (не монстр), выбросивший смерть (11-14) становится захвачен (15) вместо этого. Используется один раз. Если владелец оказывается <i>вне игры</i> , то оковы теряются.
Реликвия	15+2D6 гс	Редкое 7+	+1 Ld при бросках против <i>страха</i> .
Священная книга	100 гс	Редкое 8+	Владелец получает +1 к броскам на сотворение молитв.
Эльфийское вино	7 гс	Редкое 7+	<b>Наркотик:</b> один герой на одну битву может игнорировать рану в грудь, меланхолию или истерию.
Подзорная труба	30+2D6 гс	Редкое 11+	Критические ранения, которые владелец наносит с помощью мушкета или длинноствольной винтовки, утраиваются до трех ран.
Зазубренные болты	20+2D6 гс	Редкое 10+	Владелец добавляе +1 к броскам на ранение, вызванным арбалетом. Длится всю кампанию.
Безумные грибы	7+D6 гс	Редкое 9+	<b>Наркотик:</b> один герой на одну битву иммунен к <i>страху</i> и <i>панике</i> . <b>Побочный эффект:</b> после битвы киньте 2D6: при выпадении 2-5 воин страдает от <i>глупости</i> следующую игру.
Корень мандрагоры	7+D6 гс	Редкое 9+	<b>Наркотик:</b> один герой на одну битву получает +1S <b>Побочный эффект:</b> после битвы киньте 2D6: при выпадении 2-5 воин получает -1 T следующую игру.
Карта Мордхейма	50+3D6 гс	Редкое 9+	При приобретении киньте D6: (1-4) Подделка: карта исчезает и герой пропускает следующую битву. (5-6) Подлинная: герой имеет умение «знание улиц»
Веревки и крюк	7 гс	Обычное	Владелец кидает 2D6 при тестах на лазанье и выбирает любое.
Улучшенный порох	30+2D6 гс	Редкое 11+	Владелец добавляет +1 S к выстрелам из мушкета или длинноствольной винтовки, длится всю кампанию.
Слезы Шалайи	7 гс	Обычное	<b>Наркотик:</b> один герой на одну битву иммунен к <i>яду</i> .
Магический свиток	7+D6 гс	Редкое 8+	Одно заклинание можно сотворить на 3D6. Одноразовое использование.
Талисман	15+3D6 гс	Редкое 9+	Владелец получает +1 ко всем попыткам сотворить заклинание, если вооружен посохом (дубиной). <b>Считается за выбор стрелкового оружия.</b>

Книга магии	120 гс	Редкое 12+	Один волшебник получает одно случайно выбранное заклинание из своей школы. Или же не-маг с доступом к академическим умениям получает случайное заклинание из школы своего отряда или из низшей магии (выберите перед броском). Это сделает его волшебником и он получит доступ к выбранной школе магии. Одноразовое использование.
Учебник гладиатора	80 гс	Редкое 10+	Один герой получает доступ к боевым умениям в дополнение к своим имеющимся. Одноразовое использование.
Книга охотника на ведьм	30+2D6 гс	Редкое 9+	Владелец <i>ненавидит</i> волшебников.
Язык жабы	30+2D6 гс	Редкое 8+	Атаки кинжалом становятся <i>ядовитыми</i> .
Тролля шкура	280 гс	Редкое 12+	Владелец получает <i>регенерацию</i> . Это заменяет обычную защиту доспехами.

# Магия

## Получение заклинаний

Волшебники начинают с одним заклинанием из своего списка и могут получить новое заклинание вместо получения нового умения. При выборе уже имеющегося заклинания его сложность (D) уменьшается на 1.

## Сотворение заклинаний

Заклинания творятся в фазу стрельбы. Чтобы сотворить заклинание, волшебник должен выбросить на 2D6 меньше или равно сложности (D) заклинания. В случае провала он уже не может колдовать в этот ход.

- Успешно сотворенные заклинания попадают автоматически.
- Заклинания требуют линии видимости, кроме отдельно описанных случаев.
- Заклинания можно творить, когда волшебник участвует в ближнем бою.
- Волшебники могут двигаться и творить заклинания.
- Волшебники не могут стрелять и колдовать в один ход.
- Волшебники не могут колдовать, если они имеют броню (включая щит).
- Волшебник может пытаться творить одно заклинание за ход.

## Магические стрелы

Некоторые заклинания отмечены как «магические стрелы». На них действуют следующие правила:

- Волшебник должен выбрать ближайшую цель, но может игнорировать сбитых с ног и оглушенных.
- При сотворении заклинания с возвышенной хотя бы на 2 дюйма

позиции волшебник может выбрать любую цель кроме случая, когда видимый противник находится ближе чем в 3 дюймах. *(В таких случаях он должен выбрать ближайшего).*

- Можно направить магическую стрелу в бой, в котором участвуют дружественные воины. Она автоматически попадет в избранную цель.
- Если волшебник участвует в ближнем бою, он должен выбрать в качестве цели одного из тех, с кем он сражается.

## Урон

Когда колдовство наносит урон, следующие правила действуют:

- Заклинания не наносят критических повреждений, если не указано иначе.
- Противник получает защиту доспехам, если не указано иначе.
- Если воин делает удачный бросок за защиту доспехами, другие воины все равно могут быть охвачены заклинанием.

## Молитвы

Молитвы следуют правилам заклинаний, за следующими исключениями:

- Священники могут носить доспехи и молиться.
- Молитвы не являются заклинаниями, эффекты, которые защищают от заклинаний или усиливают заклинания, не действуют на молитвы и наоборот.

## Низшая магия

<b>Ветер Амула</b> <b>D 7+</b>	<b>Огонь У-Цхула</b> <b>D 8+ / 10+</b>
<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> 12 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> 2 удара S3. Если цель ранена, то она отодвигается на 5 дюймов. <i>(Остановите продвижение раньше, если мешает стена или край стола).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Если это вызовет падение, то отработайте повреждения как обычно.</li> <li>• Не оказывает эффекта на монстров и всадников.</li> </ul>	<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> огненный шаблон</p> <p><b>Эффект:</b> все воины, затронутые шаблоном, получают по 1 <b>огненному</b> удару S2. <i>(Дружественные воины могут быть затронуты).</i></p> <p><b>Повышение:</b> сила ударов повышается до S3, если сложность увеличена на 2. <i>(Выбор одной из версий должен быть декларирован до броска костей).</i></p>
<b>Приказ раскаленного железа</b> <b>D 7+</b>	<b>Скорость Шемтека</b> <b>D 6+</b>
<p><b>Дальность:</b> 7 дюймов или сам волшебник</p> <p><b>Эффект:</b> Цель получает +1 S.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Все наносимые повреждения являются <b>огненными</b>.</li> </ul> <p><b>Продолжительность:</b> до начала вашего следующего хода.</p>	<p><b>Дальность:</b> 7 дюймов или сам волшебник</p> <p><b>Эффект:</b> Воин сразу же может двигаться еще раз. <i>(Он может нападать, лазать по стенам и т.д. по обычным правилам).</i></p>
<b>Цепная молния</b> <b>D 7+</b>	<b>Серебряные стрелы</b> <b>D 7+ / 10+</b>
<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> 8 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> 4 удара S3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Удары имеют <b>Пробивание брони 1</b>.</li> <li>• Все удары <u>должны</u> быть направлены на разных воинов.</li> <li>• Если вражеских воинов не хватает, удары должны быть распределены по дружественным воинам, но никогда не могут попасть по волшебнику.</li> </ul>	<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> 12 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> 3 удара S3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Против зловещих волков стрелы дополнительно имеют +1 S</li> </ul> <p><b>Повышение:</b> число ударов повышается до 5, если сложность увеличена на 3. <i>(Выбор одной из версий должен быть декларирован до броска костей).</i></p>

## Магия Рогатой Крысы

<b>Быстропрыг</b> <b>D 7+</b>	<b>Варп-молния</b> <b>D 7+</b>
<p><b>Дальность:</b> 30 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> один дружественный воин мгновенно перемещается куда угодно в пределах 6 дюймов от волшебника.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Цель может быть перемещена в ближний бой, и в таком случае она считается нападавшей.</li> <li>• Нельзя выбирать целью воинов, занятых в ближнем бою.</li> <li>• Нельзя выбирать целью монстров и наемных мечей.</li> </ul> <p><i>(Ездовые животные и звери не могут покинуть уровень земли).</i></p>	<p><b>Магическая стрела</b> <b>Дальность:</b> 8 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> 4 удара S3.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Удары могут вызывать критические повреждения.</li> <li>• Все удары должны быть нацелены на разных воинов.</li> <li>• Если вражеских воинов не хватает, удары должны быть распределены по дружественным воинам, но никогда не могут попасть по волшебнику.</li> </ul>
<b>Возвышение крыс</b> <b>D 6+</b>	<b>Смертельные разрезы</b> <b>D 8+</b>
<p><b>Дальность:</b> в радиусе 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> дружественные гигантские крысы получают +1 WS и +1 I и их атаки становятся <i>ядовитыми</i>. <i>(Ядовитые атаки могут перебросить 1 при броске на пробивание).</i></p> <p><b>Продолжительность:</b> до начала вашего следующего хода.</p>	<p><b>Магическая стрела</b> <b>Дальность:</b> 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> 3 ядовитых удра S3 <i>(Ядовитые атаки могут перебросить 1 при броске на пробивание).</i></p>
<b>Варп-ожог</b> <b>D 8+ / 10+</b>	<b>Дети Рогатой Крысы</b> <b>N/A</b>
<p><b>Магическая стрела</b> <b>Дальность:</b> огненный шаблон</p> <p><b>Эффект:</b> все воины, затронутые шаблоном, получают по 1 <i>огненному</i> удару S2. <i>(Дружественные воины могут быть затронуты).</i></p> <p><b>Повышение:</b> получившие ранение воины должны пройти тест на панику, если сложность увеличена на 2. <i>(Включая дружественных воинов).</i> <i>(Выбор одной из версий должен быть декларирован до броска костей).</i></p>	<p><b>Эффект:</b> размер отряда увеличится с 15 до 18.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Дополнительные места могут быть заняты только гигантскими крысами.</li> <li>• Несколько волшебников с этим заклинанием могут увеличиваться размер отряда только до 18.</li> <li>• Если все волшебники с этим заклинанием уничтожены, уберите из отряда любых его членов по выбору до максимума в 15.</li> </ul>

## Малый ВААРХ!

<b>Грибное дыхание</b> <b>D 8+ / 10+</b>	<b>Глаз Морка</b> <b>D 7+</b>
<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> огненный шаблон</p> <p><b>Эффект:</b> все воины, затронутые шаблоном, получают по 1 <i>огненному</i> удару S2. <i>(Дружественные воины могут быть затронуты).</i></p> <p><b>Повышение:</b> удары становятся <i>ядовитым</i>, если сложность увеличена на 2. <i>(Выбор одной из версий должен быть декларирован до броска костей).</i></p>	<p><b>Дальность:</b> 7 дюймов или сам волшебник</p> <p><b>Эффект:</b> цель может стрелять по <i>спрятавшимся</i> целям так, как если бы они не были <i>спрятаны</i>. <i>(Цель остается спрятанной для всех прочих).</i></p> <p><b>Продолжительность:</b> пока волшебник не окажется <i>сбит с ног, оглушен</i> или <i>вне игры</i>, или же заклинание не сотворено еще раз на другую цель.</p> <p><b>Послеигровые исследования:</b> волшебник с этим заклинанием кидает 2D6 и выбирает любой результат при броске на исследования.</p>
<b>Мозгоудар</b> <b>D 6+</b>	<b>Морк Сохрани</b> <b>D 10+</b>
<p><b>Дальность:</b> радиус 3 дюйма</p> <p><b>Эффект:</b> все воины в радиусе поражения получают по 1 удару S3. <i>(Дружественные воины тоже затронуты но не волшебник).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Волшебники жрецы получают вместо этого удар S6.</li> </ul> <p><b>Продолжительность:</b> до начала вашего следующего хода.</p>	<p><b>Дальность:</b> радиус 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> вся стрельба по волшебнику и дружественным воинам в 7 дюймах получает -1 S <i>(Выстрел S3 становится S2 и т.д.).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Несколько таких заклинаний не складывают эффекты</li> </ul> <p><b>Продолжительность:</b> пока волшебник не окажется <i>сбит с ног, оглушен</i> или <i>вне игры</i>.</p>
<b>Мы идем</b> <b>D 7+</b>	<b>Нога Горка</b> <b>D 10+</b>
<p><b>Дальность:</b> 7 дюймов (можно выбрать целью и волшебника).</p> <p><b>Эффект:</b> до двух дружественных гоблинов (не сквигов и троллей) могут двигаться еще раз.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>(Они могут нападать, лазать по стенам и т.д. по обычным правилам).</i></li> </ul>	<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> цель получает удар S10.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Нет защиты доспехами</li> <li>• Нога Горка не может целить противника, не находящегося под открытым небом <i>(противник не должен стоять под мостом, под крышей и так далее).</i></li> </ul>



## Силы вампиров

<b>Смертельный спазм</b> <b>D 10+</b>	<b>Колдовской полет</b> <b>D 6+</b>
<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> 5 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> цель должна выбрость на D6 меньше или равно своей выносливости (Т), или потерять одну рану. Защита доспехами не применима. <i>(Если оставалась 1 рана, делается бросок на ранение).</i></p>	<p><b>Эффект:</b> волшебник может немедленно передвинуться на 12 дюймов. Он может напасть. Тесты на лазанье проходить не нужно.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Можно использовать это движение для того, чтобы войти в ближний бой. Волшебник будет считаться напавшим.</li> <li>• Нельзя использовать это заклинание для того, чтобы покинуть ближний бой.</li> </ul>
<b>Сила тьмы</b> <b>D 5+</b>	<b>Внушение</b> <b>D 7+</b>
<p><b>Эффект:</b> если сотворено удачно, киньте D6:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>(1):</b> Волшебник теряет одну рану, защита доспехами не применима. Если оставалась одна рана, то волшебник оказывается <i>вне игры</i>.</li> <li>• <b>(2-6):</b> Волшебник добавляет D6 к следующей попытке сотворить заклинание.</li> </ul>	<p><b>Дальность:</b> любой противник в пределах 14 дюймов, не в ближнем бою.</p> <p><b>Эффект:</b> Цель должна выкинуть меньше или равно своему лидерству Ld на 2D6. В случае провала можно подвигать цель на расстояние не больше ее показателя движения М, однако нельзя нападать, спрыгивать вниз и карабкаться.</p>
<b>Слово боли</b> <b>D 7+</b>	<b>Роковая молния</b> <b>D 9+ / D 12+</b>
<p><b>Эффект:</b> Все атаки в ближнем бою против колдуна получают -1 WS, до минимума в 1 WS.</p> <p><b>Продолжительность:</b> пока волшебник не окажется <i>сбит с ног, оглушен</i> или <i>вне игры</i>, или пока заклинание не сотворено еще раз.</p>	<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> цель получает удар S5.</p> <p><b>Повышение:</b> если сложность увеличена на 3, то в дополнение все в пределах 1 дюйма от цели получают по удару S5. <i>(Выбор одной из версий должен быть декларирован до броска костей).</i></p>

## Ритуалы Хаоса

<b>Тайный огонь</b> <b>D 8+ / 10+</b>	<b>Крылья тьмы</b> <b>D 6+</b>
<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> огненный шаблон</p> <p><b>Эффект:</b> все воины, затронутые шаблоном, получают по 1 <i>огненному</i> удару S2. (<i>Дружественные воины могут быть затронуты</i>).</p> <p><b>Повышение:</b> сила ударов повышается до S3, если сложность увеличена на 2. (<i>Выбор одной из версий должен быть декларирован до броска костей</i>).</p>	<p><b>Эффект:</b> волшебник может немедленно передвинуться на 12 дюймов. Он может напасть. Тесты на лазанье проходить не нужно.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Можно использовать это движение для того, чтобы войти в ближний бой. Волшебник будет считаться напавшим.</li> <li>Нельзя использовать это заклинание для того, чтобы покинуть ближний бой.</li> </ul>
<b>Слово повеления</b> <b>D 6+</b>	<b>Кошмарные видения</b> <b>D 7+</b>
<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> Цель не может атаковать в ближнем бою в этот ход.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Не оказывает эффекта на нежить, демонов и монстров.</li> </ul> <p><b>Продолжительность:</b> до начала вашего следующего хода.</p>	<p><b>Магическая стрела</b>  <b>Дальность:</b> 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> 2 удара S4.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Герой, получивший ранение, теряет все умения, заклинания и молитвы до конца битвы.</li> </ul>
<b>Темный ритуал</b> <b>D 6+</b>	<b>Поглядывающий взор</b> <b>D 7+</b>
<p><b>Эффект:</b> Волшебник получает +1 ко всем попыткам сотворить заклинание (эффект складывается с другими модификаторами)</p> <p><b>Продолжительность:</b> пока волшебник не окажется <i>сбит с ног, оглушен</i> или <i>вне игры</i>, или заклинание не сотворено еще раз.</p> <p><b>Послеигровые раны:</b> волшебник с этим заклинанием всегда добавляет +1 ко всем броскам на послеигровые ранения.</p>	<p><b>Дальность:</b> 30 дюймов</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Не требует линии видимости.</li> </ul> <p><b>Эффект:</b> волшебник может творить заклинания вражеских волшебников, находящихся в игре так, как если бы это были его заклинания.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Молитвы не являются заклинаниями</li> <li>Включая все модификаторы к сложности которые могут иметь противники</li> </ul> <p><b>Продолжительность:</b> пока волшебник не окажется <i>сбит с ног, оглушен</i> или <i>вне игры</i>.</p>

## Некромантия

<b>Вытянуть жизнь</b> <b>D 9+</b>	<b>Оживление</b> <b>D 6+ / 9+</b>
<p><b>Магическая стрела</b> <b>Дальность:</b> 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> цель получает один удар S5.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Нет защиты доспехами.</li> <li>• Если цель ранена, то волшебник получит дополнительную рану W до конца битвы (может превысить изначальное количество ран).</li> <li>• Волшебник может получить дополнительную рану только один раз за битву (однако может продолжать ранить врагов заклинанием).</li> </ul>	<p><b>Эффект:</b> один из зомби, оказавшийся вне игры в данной битве, возвращается в игру в пределах 1 дюйма от волшебника.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Не может быть возвращен в ближний бой.</li> <li>• Волшебник может вернуть зловещего волка вместо зомби, за счет повышения сложности +3.</li> <li>• Если оживление возвращает отряд к числу воинов выше порога теста на разгром, то тест проходить более не нужно.</li> <li>• Заклинание может быть успешно сотворено только один раз за битву.</li> </ul>
<b>Шепчущий ветер</b> <b>D 9+</b>	<b>Зов Ванхеля</b> <b>D 6+</b>
<p><b>Дальность:</b> в радиусе 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> противники получают -1 Ld</p> <p><b>Продолжительность:</b> пока волшебник не окажется <i>сбит с ног, оглушен или вне игры</i>.</p>	<p><b>Дальность:</b> 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> один зловещий волк или до двух зомби могут немедленно двигаться еще раз. . <i>(Они могут нападать, лазать по стенам и т.д. по обычным правилам)</i>.</p>
<b>Личеподобие</b> <b>D 7+</b>	<b>Вековое проклятие</b> <b>D 6+</b>
<p><b>Эффект:</b> волшебник становится нежитью (вызывает <i>страх</i>, иммунен к <i>панике</i>, иммунен к <i>яду, не чувствует боли</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Не чувствует боли» не работает для всадников.</li> <li>• «Не чувствует боли» означает, что <i>оглушен</i> считается за <i>сбит с ног</i>.</li> <li>• Волшебник получает +1 ко всем попыткам сотворить заклинание (эффект складывается с другими модификаторами)</li> </ul> <p><b>Продолжительность:</b> пока волшебник не окажется <i>вне игры</i>.</p>	<p><b>Магическая стрела</b> <b>Дальность:</b> 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> цель получает -1 S и атакует последним в ближнем бою, даже после воинов, вставших после того, как были <i>сбиты с ног</i>.</p> <p><b>Продолжительность:</b> до начала вашего следующего хода.</p>

## Молитву Сигмару

<p><b>Мощь Сгмара</b> <b>D 7+</b></p> <p><b>Эффект:</b> 2 удара S3. Если цель ранена, то она отодвигается на 5 дюймов. (<i>Остановите продвижение раньше, если мешает стена или край стола</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Дубины: волшебник получает +1 S и +1 к броску на ранение для всех атак, сделанных дубинами.</li> <li>• Огромное оружие: волшебник получает +2 S и правило «Оглушающее» для всех атакЮ сделанных огромным оружием.</li> </ul> <p><b>Продолжительность:</b> до начала вашего следующего хода.</p>	<p><b>Наложение рук</b> <b>D 6+</b></p> <p><b>Дальность:</b> 7 дюймов или сам волшебник</p> <p><b>Эффект:</b> цель возвращает 1 W. Если цель <i>сбита с ног</i> или <i>оглушена</i>, то она немедленно встает (и может нормально стрелять, в ближнем бою бьет последним).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Заклинание можно творить только раз за игру.</li> </ul>
<p><b>Свевающийся Нимб</b> <b>D 8+</b></p> <p><b>Дальность:</b> 7 дюймов и волшебник</p> <p><b>Эффект:</b> дружественные воины становятся иммунны к <i>панике</i> и <i>страху</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Кроме того, волшебник вызывает <i>страх</i> у нежити и демонов. (Это исключение из правила о том, что страшные воины сами иммунны к страху)</li> </ul> <p><b>Продолжительность:</b> пока волшебник не окажется <i>сбит с ног, оглушен</i> или <i>вне игры</i>.</p>	<p><b>Щит веры</b> <b>D 6+</b></p> <p><b>Дальность:</b> 7 дюймов и волшебник</p> <p><b>Эффект:</b> все воины, включая вражеских, становятся иммунны к эффектам заклинаний.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Молитвы не являются заклинаниями)</li> </ul> <p><b>Продолжительность:</b> пока волшебник не окажется <i>сбит с ног, оглушен</i> или <i>вне игры</i>.</p> <p><b>Послеигровые раны:</b> волшебник с этим заклинанием всегда добавляет +1 ко всем броскам на послеигровые ранения.</p>
<p><b>Духовное пламя</b> <b>D 6+</b></p> <p><b>Дальность:</b> радиус 3 дюйма</p> <p><b>Эффект:</b> все воины в радиусе поражения получают по 1 <i>огненному</i> удару S3. (<i>Дружественные воины тоже затронуты но не волшебник</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Мертвые и демоны получают вместо этого огненный удар S5.</li> </ul>	<p><b>Сокрушение</b> <b>D 10+</b></p> <p><b>Магическая стрела</b> <b>Дальность:</b> 7 дюймов</p> <p><b>Эффект:</b> Цель <i>оглушена</i>. В случае иммунности к <i>оглушению</i> она <i>сбита с ног</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Не действует защита доспехами.</li> </ul>

# Многосторонние бои

## Альянсы

Игроки могут свободно вступать в альянсы и разрушать их.

- Дружественные отряды могут выбрать закончить игру мирно, если не осталось врагов.

Однако:

- Воины дружественного отряда **не** считаются при подсчете воинов для разгрома.
- Воины **не** могут использовать Ld чужого лидера.
- Заклинания и эффекты, действующие на дружественных воинов, **не** подействуют на членов союзного отряда.
- Каждый отряд замечает *спрятавшихся* врагов только для самой себя.

## Ближний бой

Воины, участвующие в ближнем бою, сражаются в фазе ближнего боя каждого оппонента. Это может дать им дополнительные атаки.

## Стрельба

Можно стрелять в ближний бой, где сражаются союзники. Киньте кости для случайного распределения попаданий. Выведенные из игры союзники приносят опыт.

## Аутсайдеры и многосторонние битвы

При определении того, будет ли назначен дополнительный опыт аутсайдерам, игроки сравнивают рейтинг со вторым по рейтингу отрядом.

# Правила кампании

## Послеигровая процедура

### Фаза поисков

1. Бросьте D6 за каждого героя, которые после битвы не оказались вне *игры*, и еще один D6, если вы победили.
2. Даже если вы можете кинуть 7 и более D6, выберите только 6 результатов.
3. Просуммируйте выпавшие значения и по таблице определите, сколько осколков вирдстоуна вы нашли.
4. Если были выброшены дубли, тройки и так далее, то проконсультируйтесь с таблицей в конце книги.
5. Если у вас несколько дублей, троек и так далее, то выберите **только один** набор из них.

### Фаза послеигровых ранений

1. Бросьте D6 за каждого рядового или наемного меча *вне игры*. **1-2 означает гибель, 3-6 — выживание.**
2. Бросьте D6б за каждого героя *вне игры* и свертесь с таблицей ранений героев в конце книги. (*D6б это 2D6, где первый кубик обозначает «десятки», а второй — «единицы»*).
3. Если герой погибает, то все его оружие, броня и экипировка потеряны.

### Фаза опыта

1. Каждый воин получает +1 опыт за участие в битве, даже если он оказался *вне игры*.
2. Герой получает +1 опыт каждый раз, когда он выбивает противника *вне игры*.
3. В случае победы лидер получает +1 опыт.
4. Рядовые, достигшие **2, 4, 6 и 7** уровней опыта, кидают на продвижение.
5. Герои, достигшие **2, 4, 6, 8, 11, 14, 17, 20, 24, 28, 32, 36, 41, 46, 51, 57, 63, 69, 76, 83 и 90** уровней опыта, кидают на продвижение (*подробнее в разделе «Опыт»*).

### Фаза торговли

1. Продайте осколка вирдстоуна (*см. таблицу в конце книги*).
2. Продайте оружие, броню и экипировку. Вы получаете **половину их цены, с округлением вниз.**
3. Герои не *вне игры* могут искать редкие предметы. Для каждой попытки, бросьте 2D6, если результат **больше или равен** редкости вещи, то она найдена.
4. Приобретите оружие, броню и экипировку.
5. Заплатите плату за содержание вашим наемным мечам.
6. Наймите новых героев, группы рядовых и наемные мечи.
7. Усиьте группы рядовых.

# Опыт

В дополнение к правилам послеигровой процедуры, применяются следующие правила:

## Продвижение рядовых

- Рядовые продвигаются в группах и все члены группы получают одинаковое продвижение.
- **Рядовые никогда не добавляют больше чем +1 к своим стартовым характеристикам.**
- Если рядовой становится талантом, то вышеописанное ограничение на него не действует.

## Талант!

Один из рядовых в группе становится героем. Если у вас уже 6 героев, перекиньте этот результат или же увольте одного из героев. Новый герой сохраняет свой тип, список экипировки и уже полученные улучшения. У него теперь есть два класса умений, они должны быть выбраны из классов, доступных отряду.

- Новый герой немедленно делает бросок по таблице продвижения героев.
- Остальные рядовые в группе делают еще один бросок по таблице продвижения рядовых, перекидывая новые «Талант!» результаты.

## Умения

- Каждое умение может быть выбрано один раз.
- Умения способны позволить воину превысить его максимум характеристик.
- Скоростные умения не применимы всадниками.
- Тайные умения не применимы всадниками и воинами в тяжелой броне.

## Максимум характеристик

Перебросьте любые продвижения, которые превысят максимум характеристик:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Зверолюд	8	7	7	4	5	3	7	3	8
Гном	6	8	-	4	5	3	5	3	10
Эльф	8	8	7	4	3	3	8	3	10
Гуль	7	7	-	4	5	3	6	4	7
Гоблин	7	7	7	3	3	3	6	3	7
Халфлинг	7	7	7	3	3	3	7	3	8
Человек	7	7	7	4	4	3	6	3	9
Огр	8	7	-	5	5	4	5	3	9
Одержимый	8	7	-	8	5	4	7	4	10
Скавен	8	7	7	4	4	3	7	3	7
Скелет	7	7	7	4	4	3	5	3	10
Вампир	8	8	7	4	5	3	7	4	10

## Тонкие места

- Герой, случайно убивший члена своего отряда, **не получает** опыта.
- Герой, случайно убивший члена союзного отряда, **получает** опыт.
- Герой, сбивший противника со здания так, что тот в результате урона от падения оказался *вне игры*, **получает** опыт.
- Ездовое животное, выбившее противника *все игры*, **не дает** опыт всаднику.

## Стартовый опыт

Воины не получают никаких продвижений за уже имеющийся у них стартовый опыт.

# Наемные мечи

## Приобретение наемных мечей

Отряд может приобретать наемных мечей между играми, заплатив их плату за наем.

- Лишь **один** наемник каждого типа может быть нанят отрядом.
- Наемные мечи **не считаются** при подсчете числа воинов в отряде.
- Наемные мечи **не считаются** за воинов отряда при продаже вирдстоуна.
- Наемные мечи **считаются** за членов отряда при тестах на разгром.
- Id наемного меча **не может** быть использовано для прохождения теста на разгром.
- Наемные мечи **не** исследуют и **не** ищут редкие предметы.

## Наемные мечи и опыт

Наемные мечи получают продвижения как **рядовые (на 2, 4, 6 и 7 уровнях)**, но делают бросок на продвижение по таблице **героев**.

- Наемные мечи получают +1 опыт за выведение врага *вне игры*.

## Наемные мечи и послеигровые ранения

Наемные мечи делают броски на ранение, как рядовые (D6 где 1-2: погиб, 4-6: выжил).

## Оружие и экипировка

- **Нельзя** докупить оружие и экипировку наемным мечам, если в их описании не указано иначе.
- Наемные мечи **не** используют верховых животных.
- **Нельзя** продавать оружие и экипировку наемных мечей.
- Наемные мечи **не** используют кинжалы.
- Если у наемных мечей есть выбор между разным оружием, то между играми они меняют его свободно.

## Наемные мечи и кампания

После каждой битвы, включая первую, нужно заплатить *плату за содержание*, если вы хотите оставить наемного меча в отряде. Если вы не можете или не хотите, наемный меч возвращается на рынок с накопленным опытом. Его могут теперь нанимать и другие отряды. Если его не наняли, то его можно будет опять нанять в свой отряд.

## Наемные мечи не уникальны

В одной кампании может быть несколько одинаковых наемных мечей, но каждый отряд может нанять только одного наемника определенного типа. *(В кампании может быть несколько эльфийских следопытов, но один отряд может иметь только одного).*



## Огр-телохранитель

50 гс за найм + 30 гс за содержание

Стартовый опыт: 0

Рейтинг: +25 +опыт

Умения: Боевые, Силовые

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

**Экипировка:** на выбор две дубины, два топора, два меча (или любая их комбинация), или же одно огромное оружие.

**Специальные правила:** вызывает страх, иммунен к панике.

## Халфлинг-скаут

15 гс за найм + 5 гс за содержание

Стартовый опыт: 0

Рейтинг: +5 +опыт

Умения: Стрелковые, Скоростные

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

**Экипировка:** кинжал и короткий лук

**Специальные правила:**

**Удар в спину.** Все ранения, нанесенные кинжалом, являются критическими, за исключением тех, когда для ранения требовалось выбросить б.

**Скрыться в тени.** Воин всегда считается находящимся в укрытии при стрельбе не нему. Укрытие все еще отменяется «метким выстрелом».

## Гном Убийца

25 гс за найм + 10 гс за содержание

Стартовый опыт: 0

Рейтинг: +10 +опыт

Умения: Боевые, Силовые

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	5	-	3	4	1	2	1	10

**Экипировка:** на выбор два топора или одно огромное оружие.

**Специальные правила:** ненавидит монстров, ненавидит гоблинов, ненавидит эльфов, иммунен к страху, иммунен к панике, не чувствует боли (*оглушен* считается за *сбит с ног*)

## Эльфийский следопыт

40 гс за найм + 20 гс за содержание

Стартовый опыт: 0

Рейтинг: +10 +опыт

Умения: Стрелковые, Скоростные, Специальные

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

**Экипировка:** кинжал, меч, эльфийский лук, эльфийский плащ.

**Специальные правила:**

**Глаза орла:** следопыт может стрелять по спрятавшимся врагам так, как если бы они не были спрятаны.

**Специалист по поиску:** после каждой битвы, если следопыт не оказался *вне игры*, то можно модифицировать один бросок на исследование на +1 или -1

**Обиды гномов:** следопыт стоит +5 гс дополнительно, если в отряде есть гномы.

**Специальные умения (могут быть взяты в качестве умения при продвижении):**

**Снайперская стрельба.** Воин получает +1 к броскам на повреждение при стрельбе, если он не двигался в этот ход и мог свободно выбирать цель (то есть находился на возвышении).

## Гладиатор

40 гс за найм + 15 гс за содержание

Стартовый опыт: 0

Рейтинг: +15 +опыт

Умения: Боевые, Силовые, Скоростные, Специальные

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	5	-	4	4	1	3	2	6

Экипировка: на выбор цеп с кинжалом или же копье с сетью.

Специальные правила:

**Гладиатор:** воин игнорирует правила «двуручное», «неуклюжее» и «неудобное».

**Специальные умения** (могут быть взяты в качестве умения при продвижении):

**Легок на подъем.** Воин игнорирует результат сбит с ног, за исключением того, когда он восстанавливается после оглушения

## Колдун

30 гс за найм + 15 гс за содержание

Стартовый опыт: 0

Рейтинг: +10 +опыт

Умения: Академические, Скоростные.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	4	-	3	3	1	3	1	6

Экипировка: кинжал, посох (дубина), талисман.

Специальные правила:

**Волшебник:** начинает с тремя заклинаниями нишей магии.

**Магические свитки:** можно экипировать колдуна магическими свитками, принадлежащими отряду.

## Странствующий рыцарь

30 гс за найм + 10 гс за содержание

Стартовый опыт: 0

Рейтинг: +10 +опыт

Умения: Боевые, Силовые

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	5	-	3	3	1	4	1	8

Экипировка: кавалерийское копье, меч, щит, тяжелая броня (-1 I)

Специальные правила:

**Кони:** если отряд включает лошадь, то странствующего рыцаря можно на нее посадить.

## Инженер скрайра

40 гс за найм + 20 гс за содержание

Стартовый опыт: 0

Рейтинг: +10 +опыт

Умения: Академические, Скоростные.

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

Экипировка: алебарда и варплок-пистолет (I)

Специальные правила:

**Волшебник:** инженер знает заклинание «варп-молния». Он не может получать другие заклинания, но может тратить умения на уменьшения сложности.

**Бионический глаз:** после каждой битвы, если инженер не оказался *вне игры*, то можно сделать дополнительный бросок на исследование и затем один D6 убрать.

**Конденсатор варп-энергии:** В каждый ваш ход, если инженер не пытается сотворить заклинание, он может прибавить +1 S к атакам алебардой или пистолетом в этот ход (выберите одно из оружий).

# Отряды

## Сбор отряда

### Собирая отряд

Для сбора отряда у вас есть 500 гс на наем воинов и покупку снаряжения.

- **Нельзя** покупать дополнительное снаряжение, не сыграв не одной битвы.
- При сборе отряда можно покупать редкие вещи из списка снаряжения отряда **без броска на редкость**.
- Вы **обязаны** нанять указанного в списке лидера отряда.

### Стартовый опыт

- Герои **не** получают продвижения за свой стартовый опыт.

### Максимальное число героев

- Отряд никогда **не может** включать больше 6 героев.
- В любой момент можно уволить из отряда любого его члена.

### Группы рядовых

Рядовые нанимаются группами по 1-5 воинов.

- Все рядовые группы должны иметь одинаковую экипировку.
- Рядовые в группе вместе бросают на продвижение и каждый член группы получает одно и то же продвижение.
- Группы рядовых **нельзя** разделять, но **можно** объединять.
- В фазу торговли можно усилить группу (донанять в нее новых членов).

- Группа из 2 и более рядовых может выбрать перебросить бросок на продвижение. Вторым результатом является обязательным.

### Рейтинг отряда

Вычисляется путем сложения:

1. [количество воинов в отряде \* 5]
2. [общий опыт отряда]
3. [+15 за каждого монстра]
4. [рейтинги наемных мечей]
5. Результат сложения = рейтинг отряда

Если рейтинг отряда отличается от рейтинга противника на **50 и более**, вы можете получить дополнительный опыт аутсайдера. Этот опыт приобретается **до** битвы.

### Группы рядовых и рейтинг

При вычислении рейтинга отряда каждый член группы добавляет свой опыт. То есть, если в группе 3 рядовых и у группы 6 уровней опыта, то общий вклад этой группы будет (3 члена \* 5) + (6 опыта \* 3 члена) = 15 + 18 = **33**.

### Усиление групп рядовых

При усилении групп рядовых киньте D6. Это будет максимальное количество опыта в вашем распоряжении. К примеру, вы выбросили 5. Это значит что вы можете усилить группу с 3 уровнями опыта одним новым рядовым и усилить группу с 1 уровнем опыта двумя новыми рядовыми (первый рядовой потратит 3 опыта и два других по 1, всего 5).

# Наемники

Таблица умений наемников

	Боевые	Стрелковые	Академические	Силовые	Скоростные	Тайные
Капитан	x	x	x	x	x	
Сержант	x	x		x		
Молодой	x	x			x	

## Размер отряда и порог теста на разгром

**Максимальный размер 15:** общее число воинов в отряде наемников не может превышать 15.

**Порог теста на разгром 4:** наемники проходят тест на разгром когда **4 или более** членов отряда *вне игры* (для Рейкланда 5, см. ниже).

## Наемные мечи

Огр-телохранитель	Халфлинг-разведчик	Гном Убийца	Эльфийский следопыт
x	x	x	x
Гладиатор	Колдун	Странствующий рыцарь	Инженер Скрайра
x	x	x	

## Специальные правила

<p><b>Мариенбург</b>  <b>Город Золота:</b> вычтите 10 gc из стоимости найма наемных мечей. Наемные мечи могут быть потеряны только при результате 1 (в отличие от обычного 1-2).  <b>Неразборчивы:</b> капитаны и сержанты могут выбирать тайные умения в дополнение к прочим доступным умениям. Это позволяет и продвинувшимся рядовым получить доступ к тайным умениям.</p>	<p><b>Мидденгейм</b>  <b>Стойкие:</b> капитаны получают правило «не чувствуют боли» (<i>оглушен</i> для них считается как <i>сбит с ног</i>).  <b>Сильны как орки:</b> все герои могут выбирать силовые умения в дополнение к прочим доступным умениям. Это позволяет и продвинувшимся рядовым получить доступ к силовым умениям в качестве одного из доступных классов умений.</p>	<p><b>Рейкланд</b>  <b>Образцовая дисциплина:</b> обязаны проходить тест на разгром только когда 5 или более воинов <i>вне игры</i>.  <b>Сержанты-офицеры:</b> сержанты начинают с Ld 8 и воины могут использовать их Ld, как если бы они были лидерами.</p>
---	---	--

## Оружие для всех, кроме снайперов

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 гс
Топор	5 гс
Копье	5 гс
Меч	7 гс
Алебарда	10 гс
Огромное оружие	10 гс

### Стрелковое оружие

Лук	7 гс
Пистолет	20 гс
Дуэльный пистолет	30 гс
Арбалет	25 гс

### Броня

Легкая броня	25 гс
Тяжелая броня	50 гс
Щит	5 гс

## Оружие для снайперов

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 гс
Топор	5 гс
Копье	5 гс

### Стрелковое оружие

Лук	7 гс
Длинный лук	12 гс
Пистолет	20 гс
Дуэльный пистолет	30 гс
Арбалет	25 гс

### Броня

Легкая броня	25 гс
Тяжелая броня	50 гс
Щит	5 гс

Мушкетон	20 гс
Мушкет	30 гс
Длинноствольная винтовка	75 гс

## Герои

### 1 Капитан наемников

60 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 20

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	5	5	3	3	1	4	1	8

### 0-2 Молодые

15 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	3	3	3	1	3	1	5

### Специальные правила:

**Лидер**

## 0-2 Сержанты

40 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 6

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

## Рядовые

### Вольные ополченцы

25 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	4	3	3	3	1	4	1	6

### 0-3 Большие мечи

80 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	5	3	3	3	1	3	1	8

## 0-7 Снайперы

25 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	4	3	3	1	4	1	6

### Специальные правила:

**Наследство: тяжелая броня.** Рядовой получает наследство при найме. Его нельзя заменить или продать, но оно может быть выкинуто или потеряно.

## 0-5 Штатные войска

35 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

# Охотники на ведьм

Таблица умений охотников на ведьм

	Боевые	Стрелковые	Академические	Силовые	Скоростные	Тайные
Инквизитор	х	х	х	х	х	
Жрец			х	х		
Охотник	х	х	х		х	

## Размер отряда и порог теста на разгром

**Максимальный размер 13:** общее число воинов в отряде охотников на ведьм не может превышать **13**.

**Порог теста на разгром 4:** охотники на ведьм проходят тест на разгром когда **4 или более** членов отряда *вне игры*.

## Наемные мечи

Огр-телохранитель	Халфлинг-разведчик	Гном Убийца	Эльфийский следопыт
х	х	х	х
Гладиатор	Колдун	Странствующий рыцарь	Инженер Скрайра
х		х	

## Оружие инквизитора, охотников на ведьм и охотников за наградой

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 гс
Топор	5 гс
Меч	7 гс
Огромное оружие	10гс

### Стрелковое оружие

Пистолет	20 гс
Дуэльный пистолет	30 гс
Арбалет	25 гс

### Броня

Легкая броня	25 гс
Тяжелая броня	50 гс
Щит	5 гс

## Оружие для жрецов и фанатиков

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 гс
Топор	5 гс
Копье	5 гс
Меч	7 гс
Огромное оружие	10гс

### Стрелковое оружие

Короткий лук / праща	5 гс
Лук	7гс
Арбалет	25 гс

### Броня

Легкая броня	25 гс
Тяжелая броня	50 гс
Щит	5 гс

## Оружие для флагеллантов

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Цеп	5 гс
Огромное оружие	10 гс

### Стрелковое оружие

нет

### Броня

нет



## Герои

### 1 Инквизитор

60 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 20

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	5	5	3	3	1	4	1	8

Специальные правила:

Лидер, Ненавидит волшебников

### 0-1 Жрец Сигмара

35 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 6

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	4	3	3	3	1	3	1	8

Специальные правила:

Священник: начинает с одной молитвой.

### 0-3 Охотники на ведьм

30 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 4

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

Специальные правила:

Ненавидит волшебников

## Рядовые

### Фанатики

20 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	3	3	3	1	3	1	6

### 0-5 Боевые псы

20 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

Специальные правила:

Звери: не могут лазить, не могут прятаться, не используют Ld лидера, не захватывают целей сценария, не используют броню и оружие, нет минусов за бой без оружия, не получают опыт.

### 0-5 Флагелланты

35 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	-	3	3	1	3	2	5

Специальные правила:

Иммунны к страху, иммунны к панике

### 0-2 Охотники за наградой

35 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

Специальные правила:

Наследство: оковы. Рядовой получает наследство при найме. Его нельзя заменить или продать, но оно может быть выкинуто или потеряно.

# Нежить

Таблица умений нежити

	Боевые	Стрелковые	Академические	Силовые	Скоростные	Тайные
Вампир	x		x	x	x	
Некромант			x		x	
Отребье	x			x		x

## Размер отряда и порог теста на разгром

**Максимальный размер 15:** общее число воинов в отряде нежити не может превышать **15**.

**Порог теста на разгром 4:** нежить проходит тест на разгром когда **4 или более** членов отряда *вне* игры.

## Наемные мечи

Огр-телохранитель	Халфлинг-разведчик	Гном Убийца	Эльфийский следопыт
x			
Гладиатор	Колдун	Странствующий рыцарь	Инженер Скрайра
	x	x	x

## Оружие вампира, некроманта, отребья и скелетов

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 гс
Топор	5 гс
Копье	5 гс
Меч	7 гс
Огромное оружие	10гс

### Стрелковое оружие

Короткий лук	5 гс
Лук	7 гс
Арбалет	25 гс

### Броня

Легкая броня	25 гс
Тяжелая броня	50 гс
Щит	5 гс

## Герои

### 1 Вампир

105 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 20

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

Специальные правила:

**Лидер**, Не использует пороховое оружие, может колдовать в доспехах. **Бессмертный**: при броске на ранение «Смерть» заменяется на «Множественные ранения», **Нежить**: вызывает страх, иммунен к панике, иммунен к яду, не может употреблять наркотики, не чувствует боли (*оглушен* считается за *сбит с ног*, не работает для всадников.)

**Волшебник**: использует силы вампиров. Начинает с одним заклинанием.

### 0-1 Некромант

30 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 6

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	4	4	3	3	1	3	1	6

Специальные правила:

**Волшебник**: использует некромантию. Начинает с двумя заклинаниями.

### 0-3 Отребье

15 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	3	3	3	1	3	1	5

## Рядовые

### Зомби

15 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	3	-	3	3	1	1	1	5

Специальные правила:

Не могут быть выбиты вне игры стрельбой силой 4 и меньше (вместо этого сбиваются с ног), не используют оружие и броню, нет минусов за бой без оружия, не получают опыт. **Нежить**: вызывает страх, иммунен к панике, иммунен к яду, не может употреблять наркотики, не чувствует боли (*оглушен* считается за *сбит с ног*)

### 0-2 Зловещие волки

30 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

Специальные правила:

**Нежить**: вызывает страх, иммунен к панике, иммунен к яду, не может употреблять наркотики, не чувствует боли (*оглушен* считается за *сбит с ног*)

**Звери**: не могут лазить, не могут прятаться, не используют Ld лидера, не захватывают целей сценария, не используют броню и оружие, нет минусов за бой без оружия, не получают опыт.

## 0-8 Гули

40 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

Специальные правила:

Вызывает страх, не используют оружие и броню, нет минусов за бой без оружия (герои-гули могут использовать экипировку и тренировать умение обращения с оружием)

## Скелеты

25 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	3	3	3	1	2	1	5

Специальные правила:

Нежить: вызывает страх, иммунен к панике, иммунен к яду, не может употреблять наркотики, не чувствует боли (*оглушен* считается за *сбит с ног*)

# Ночные гоблины

Таблица умений ночных гоблинов

	Боевые	Стрелковые	Академические	Силовые	Скоростные	Тайные
Босс	х	х			х	х
Шаман			х		х	х
Следопыт	х	х			х	х

## Размер отряда и порог теста на разгром

**Максимальный размер 18:** общее число воинов в отряде ночных гоблинов не может превышать **18**.

**Порог теста на разгром 5:** ночные гоблины проходят тест на разгром когда **5 или более** членов отряда *вне игры*.

## Наемные мечи

Огр-телохранитель	Халфлинг-разведчик	Гном Убийца	Эльфийский следопыт
Гладиатор	Колдун	Странствующий рыцарь	Инженер Скрайра
	х		х

## Оружие босса, шамана, следопытов и воинов

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 гс
Топор	5 гс
Сеть	5 гс
Копье	5 гс
Меч	7 гс
Огромное оружие	10гс

### Стрелковое оружие

Короткий лук	5 гс
--------------	------

### Броня

Легкая броня	25 гс
Щит	5 гс

## Оружие фанатиков

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Шар на цепи (Цеп)	5 гс

### Стрелковое оружие

нет

### Броня

нет

## Экипировка ночных гоблинов

(Другие отряды не могут покупать эту экипировку).

### Огромный ездовой пещерный сквиг

Стоимость 75 гс, редкий 11+, только для ночных гоблинов.

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

#### Специальные правила:

Вызывает страх, пробивание брони 1, ездовое животное (всадник тоже становится имунен к страху).

## Герои

### 1 Босс

50 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 20

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

#### Специальные правила:

Лидер, ненавидит гномов, боится эльфов.

### 0-1 Шаман

30 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 6

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	4	4	3	3	1	3	1	6

#### Специальные правила:

Волшебник: использует малый ВАААХ. Начинает с двумя заклинаниями.

Ненавидит гномов, боится эльфов.

### 0-3 Следопыт

20 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 2

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

#### Специальные правила:

Ненавидит гномов, боится эльфов

## Рядовые

### Воины ночных гоблинов

15 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	3	3	3	1	3	1	5

#### Специальные правила:

Ненавидит гномов, боится эльфов

### 0-1 Речной тролль

155 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

Специальные правила:

Пробивание брони 1, регенерация.

**Монстр:** вызывает страх, иммунен к панике, глупость, не получает опыт, не использует броню и оружие, нет минусов за бой без оружия, не захватывает целей сценария, не может прятаться, +15 к рейтингу отряда, использует таблицу ранений героев (D66)

### 0-5 Пещерные сквиги

20 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

Специальные правила:

**Звери:** не могут лазить, не могут прятаться, не используют Ld лидера, не захватывают целей сценария, не используют броню и оружие, нет минусов за бой без оружия, не получают опыт.

**Прыжок.** Воин не может быть перехвачен, если он совершает нападение. Его можно перехватить, если он просто двигается.

### 0-2 Фанатики

30 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	-	3	3	1	3	2	5

Специальные правила:

**Иммунны к страху, иммунны к панике, не могут прятаться, не захватывают целей сценария.**

**Шустрый:** Фанатик, достигший 7 уровня опыта и не выбросивший «Талант!», получает +1 М.

# Одержимые

Таблица умений одержимых

	Боевые	Стрелковые	Академические	Силовые	Скоростные	Тайные
Одержимый	х		х	х	х	
Чемпион	х			х	х	
Магистр			х		х	х

## Размер отряда и порог теста на разгром

**Максимальный размер 15:** общее число воинов в отряде одержимых не может превышать **15**.

**Порог теста на разгром 4:** одержимые проходят тест на разгром когда **4 или более** членов отряда *вне игры*.

## Наемные мечи

Огр-телохранитель	Халфлинг-разведчик	Гном Убийца	Эльфийский следопыт
Гладиатор	Колдун	Странствующий рыцарь	Инженер Скрайра
х	х		х

## Оружие магистра, стремящихся чемпионов и культистов

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 гс
Топор	5 гс
Цеп	5 гс
Копье	5 гс
Меч	7 гс
Огромное оружие	10гс

### Стрелковое оружие

Короткий лук 5 гс

Лук 7гс

### Броня

Легкая броня 25 гс

Тяжелая броня 50 гс

Щит 5 гс



## Оружие одержимых и темных душ

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 гс
Топор	5 гс
Цеп	5 гс
Меч	7 гс
Огромное оружие	10гс

### Стрелковое оружие

нет

### Броня

Легкая броня	25 гс
Тяжелая броня	50 гс

## Оружие еретиков и звероловцев

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 гс
Топор	5 гс
Цеп	5 гс
Копье	5 гс
Меч	7 гс
Огромное оружие	10гс

### Стрелковое оружие

Короткий лук 5 гс

### Броня

Легкая броня 25 гс

## Экипировка одержимых

*(Другие отряды не могут покупать эту экипировку).*

### Ритуальный кинжал

Стоимость 10 гс, редкость 9+

- Если владелец выбивает противника вне игры в ближнем бою, при следующей попытке сотворения заклинания он может добавить Д6.

Дополнительная экипировка, может использоваться только волшебниками.

### Демоническое одеяние

Стоимость 35 гс, редкость 9+

- Владелец получает б+ защиту доспехами.
- Пробивается как обычная броня и комбинируется с другой броней.
- Не запрещает волшебнику творить заклинания.

Дополнительная экипировка.

## Герои

### 1 Одержимый

100 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 20

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

Специальные правила:

**Лидер.**

**Демон:** вызывают страх, не чувствуют боли.

**Демоническая душа:** все броски на ранение героя считаются за *полное восстановление* кроме «Убит», «Захвачен в плен» и «Продан на арену».

**Волшебник:** использует ритуалы хаоса. Начинает с одним заклинанием. **Может колдовать в доспехах.**

### 0-2 Стремящиеся чемпионы

30 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 4

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

Специальные правила:

**Черная кровь:** если чемпион оказывается *вне игры*, все воины в пределах 1 дюйма получают один удар S3.

### 0-2 Магистры

15 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 6

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	3	3	3	1	3	1	5

Специальные правила:

**Ученик колдуна:** магистры не являются волшебниками, но используют ритуалы хаоса. Однако, каждое заклинание для изучения требует **двух** потраченных умений. Изучение первого заклинания сделает магистра волшебником. Уменьшение сложности заклинания также требует двух умений.

## Рядовые

### Культисты

20 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	3	3	3	1	3	1	6

### 0-2 Зверолюди

40 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
8	4	3	3	4	1	3	1	6

### 0-4 Темные души

30 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	-	3	3	1	3	1	5

Специальные правила:

Иммунны к страху, иммунны к панике.

**Наследство: демонические одеяния.** Рядовой получает наследство при найме. Его нельзя заменить или продать, но оно может быть выкинуто или потеряно.

### 0-2 Демонические псы

30 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

Специальные правила:

**Демоны:** вызывают страх, не чувствуют боли.

**Пробивание брони 1.**

**Звери:** не могут лазить, не могут прятаться, не используют Ld лидера, не захватывают целей сценария, не используют броню и оружие, нет минусов за бой без оружия, не получают опыт.

# Скавены

Таблица умений скавенов

	Боевые	Стрелковые	Академические	Силовые	Скоростные	Тайные
Убийца	x	x		x	x	x
Колдун			x		x	
Адепт	x				x	x

## Размер отряда и порог теста на разгром

**Максимальный размер 15:** общее число воинов в отряде скавенов не может превышать 15.

**Порог теста на разгром 5:** скавены проходят тест на разгром когда 5 или более членов отряда *вне* игры.

## Наемные мечи

Огр-телохранитель	Халфлинг-разведчик	Гном Убийца	Эльфийский следопыт
Гладиатор	Колдун	Странствующий рыцарь	Инженер Скрайра
	x		x

## Оружие убийцы, адептов, ночных бегунов

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Сеть	5 gc
Топор	5 gc
Копье	5 gc
Меч	7 gc
Боевой коготь	7 gc
Алебарда	10gc
Огромное оружие	10gc
Воющий клинок	25gc

### Стрелковое оружие

Метательные звездочки (ножи)	7 gc
Праща (короткий лук)	5 gc
Варплок-пистолет	25gc

### Броня

Легкая броня	25gc
--------------	------

## Оружие колдуна, клановых крыс и штурмовых крыс

### Оружие ближнего боя

Кинжал	Бесплатно
Дубина	5 gc
Топор	5 gc
Цеп	5 gc
Копье	5 gc
Меч	7 gc
Алебарда	10gc
Огромное оружие	10gc

### Стрелковое оружие

Праща (короткий лук)	5 gc
Варплок-пистолет	25gc

### Броня

Легкая броня	25 gc
Щит	5 gc
Тяжелая броня*	50 gc

*\*(только для штурмовых крыс)*

## Экипировка скавенов

*(Другие отряды не могут покупать эту экипировку).*

### Боевой коготь

Стоимость 7 gc, редкость 6+

Яростная атака: если воин напал, то когти получают в этот ход парирование и пробивание брони 1.

Пара: воин, сражающийся двумя боевыми когтями, игнорирует -1 WS за атаку двумя оружиями.

### Варплок-пистолет

Стоимость 25 gc, редкость 9+

Дальность 4 дюйма, сила (S) 4. Пробивание брони 3, штурмовое.

### Воющий клинок

Стоимость 25 gc, редкость 9+

Парирование, ядовитое.

### Дымовые бомбы

Стоимость 35 gc, редкость 7+

Дополнительная экипировка. В ближнем бою воин имеет умение «легок на подъем». Длится всю кампанию.

## Герои

### 1 Убийца

70 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 20

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
8	5	5	3	3	1	4	1	7

**Специальные правила:**

**Лидер, прыжок:** воин не может быть перехвачен, если он совершает нападение. Его можно перехватить, если он просто движется.

### 0-1 Колдун

35 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 8

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

**Специальные правила:**

**Волшебник:** использует магию рогатой крысы. Начинает с двумя заклинаниями.

### 0-3 Адепты

20 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 4

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

**Специальные правила:**

**Прыжок:** воин не может быть перехвачен, если он совершает нападение. Его можно перехватить, если он просто движется.

## Рядовые

### Клановые крысы

20 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

### 0-7 Ночные бегуны

35 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
8	4	4	3	3	1	4	1	6

### Гигантские крысы

10 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

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

**Звери:** не могут лазить, не могут прятаться, не используют Ld лидера, не захватывают целей сценария, не используют броню и оружие, нет минусов за бой без оружия, не получают опыт.

### 0-1 Крысооигр

155 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
9	4	-	5	5	3	2	3	4

Специальные правила:

Пробивание брони 1.

**Монстр:** вызывает страх, иммунен к панике, глупость, не получает опыт, не использует броню и оружие, нет минусов за бой без оружия, не захватывает целей сценария, не может прятаться, +15 к рейтингу отряда, использует таблицу ранений героев (D66)

### 0-3 Штурмовые крысы

80 гс стоимость найма

Стартовый опыт: 0

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
8	5	3	3	3	1	4	1	6

Специальные правила:

**Наследство: тяжелая броня.** Рядовой получает наследство при найме. Его нельзя заменить или продать, но оно может быть выкинуто или потеряно.

# Справочник

## Умения

### Боевые

1. **Стремительность.** Воин получает +2 М, если он нападает в этот ход. Кроме того, воин автоматически проходит тесты на инициативу для нападения на противника вне зоны видимости. *(На спрятавшихся нападать нельзя).*
2. **Ополченец.** Воин может использовать защиту за «подвижность» при использовании копья и щита. *(Получая 5+ защиту за щит).*
3. **Уклонение.** Все атаки в ближнем бою против воина получают -1 WS. Не действует для всадников. *(Не применимо для сбитых с ног и оглушенных).*
4. **Фехтовальщик.** Воин игнорирует -1 WS за атаку двумя оружиями ближнего боя. Кроме того, он получает +1 при броске на повреждение при атаке кинжалом.
5. **Мечник.** +1 при броске на повреждение при атаке мечом, итильмаровым мечом или воющим клинком.
6. **Ветеран.** Воин может игнорировать эффект одного ранения руки, глаза или кисти. *(Перед началом битвы можно выбрать, что игнорировать).*
7. **Обращение с оружием.** Воин может использовать любое оружие ближнего боя. *(Щит относится к доспехам).* Гули с этим умением получают -1 А.

### Стрелковые

1. **Оружейный эксперт.** Воин может использовать любое стрелковое оружие. *(Мушкетон могут использовать даже воины без BS).* Лишь один член отряда может иметь это умение.
2. **Меткий выстрел.** Воин игнорирует минусы к BS за укрытие. *(Это включает модификатор за умение «Скрыться в тени»).*
3. **Пистольер.** Воин игнорирует минусы к BS за движение и стрельбу при стрельбе из пистолетов любого вида.
4. **Стрелковая выучка.** Воин может сделать полудвижение сразу после выстрела из мушкета или длинноствольной винтовки. После этого перемещения нельзя спрятаться.
5. **Быстрый выстрел.** Воин может сделать два выстрела в ход при стрельбе из лука (любого типа) или двух пистолетов (любого типа). Оба выстрела получают -1 BS.
  - При стрельбе из отравленного лука только один выстрел будет отравлен. Однако оба попадания метательных ножей будут отравлены.
6. **Тилеанский снайпер.** Воин добавляет +1 BS при стрельбе из арбалета и может сделать полудвижение и потом выстрелить из арбалета. *(Воин получит обычный -1 BS за движение и стрельбу).*
7. **Йомен.** Воин игнорирует минусы к BS за движение и стрельбу при использовании лука (любого).



## Академические

1. **Дрессировщик.** Дружественные звери в пределах 6 дюймов могут перебрасывать броски на попадание. Не активно, когда воин оглушен или сбит с ног. Эффекты от нескольких дрессировщиков не складываются.
2. **Аптекарь.** Воин иммунен к яду. В дополнение воин может игнорировать одно ранение типа «меланхолия» или «истерия». *(Перед началом битвы можно выбрать, что игнорировать).*
3. **Оружейный эксперт.** Воин может использовать любое стрелковое оружие. *(Мушкетон могут использовать даже воины без BS).* Лишь один член отряда может иметь это умение.
4. **Любитель багровника.** Перед битвой, воин может выбрать получить эффект от багровника (+2 I). Однако обычный побочный эффект тоже применим. *(Если воин окажется вне игры, он получит -1 I).*
  - Умение не может быть взято живыми мертвецами и демонами.
5. **Подстрекатель.** В начале битвы выберите одного вражеского героя. Все рядовые, способные получать опыт, будут ненавидеть этого героя.
6. **Контрабандист.** Если герой в вашем отряде теряет все оружие, броню и экипировку, то вы можете выбрать два предмета, который он сохранит.
7. **Знание улиц.** Воин получает +3 к броскам на редкость. *(Воины вне игры и наемные мечи не могут искать редкие вещи).*

## Силовые

1. **Мясник.** Все эффекты пробивания брони увеличиваются на 1. *(Например пробивание брони 1 станет пробиванием брони 2).*
  - Применимо и к стрелковому оружию, но только не пороховому.
2. **Обезглавливание.** Воин получает +1 к броскам на повреждение при использовании огромного оружия. Кроме того, критические ранения утраиваются при использовании такого оружия.
3. **Неистовый взмах.** Цеп в руках воина получает «парирование» и «оглушающее».
4. **Привычный к тяжести.** Воин игнорирует правило «обременительная» тяжелой брони. Кроме того, воин может игнорировать одно ранение ноги.
5. **Неубиваемый.** Воину невозможно нанести критическое ранение.
6. **Стойкий.** Воин игнорирует правила «оглушающее» и «сверхурон» в той части, когда они касаются бросков на повреждение против воина.
7. **Мастер двуручного оружия.** Воин получает +1 S при атаках огромным оружием или цепом.

## Скоростные

(Скоростные умения не могут быть использованы всадником, за исключением «быстрого выстрела»).

1. **Ловкий.** Воин может прыгать до 6 дюймов вниз и вверх, не получая никакого урона. Никаких броско не требуется. Умение не применимо, если расстояние больше 6 дюймов. Расстояние можно измерять заранее, кроме того случая, когда прыжок является частью нападения).
2. **Увертливость.** Любая стрельба по воину получает -1 BS. Не имеет эффекта, если воин сбит с ног или оглушен. Против заклинаний не работает.
3. **Прыжок.** Воин не может быть перехвачен, если он совершает нападение. Его можно перехватить, если он просто движется.
4. **Быстрый выстрел.** Воин может сделать два выстрела в ход при стрельбе из лука (любого типа) или двух пистолетов (любого типа). Оба выстрела получают -1 BS.
  - При стрельбе из отравленного лука только один выстрел будет отравлен. Однако оба попадания метательных ножей будут отравлены.
5. **Ураганные атаки.** При нападении или подвергшись нападению, воин может выбрать атаковать в порядке инициативы (даже если противник вооружен древковым оружием). Это умение не позволяет *сбитым с ног* атаковать не последними.
6. **Спринтер.** Воин получает +2 М, если не нападает.
7. **Мастер лазанья.** Воин может вскарабкаться на 7 дюймов, в отличие от обычных 4. Кроме того воин автоматически проходит тесты на инициативу при лазании.

## Тайные

(Скоростные умения не могут быть использованы всадником и в тяжелой броне).

1. **Удар в спину.** Все ранения, нанесенные кинжалом, являются критическими, за исключением тех, когда для ранения требовалось выбросить 6.
2. **Скрыться в тени.** Воин всегда считается находящимся в укрытии при стрельбе не нему. Укрытие все еще отменяется «метким выстрелом».
3. **Легок на подъем.** Воин игнорирует результат *сбит с ног*, за исключением того, когда он восстанавливается после *оглушения*.
4. **Злоба.** В начале каждой фаз ближнего боя, воин может направить все свои атаки на *сбитого с ног* или *оглушенного* врага, даже если он сражается со стоящими на ногах.
5. **Отравитель.** Один кинжал, меч, копье или непороховое стрелковое оружие в распоряжении воина становится ядовитым каждую битву. (*Ядовитые атаки могут перебросить 1 при броске на пробивание*).
6. **Быстрая изготовка.** Воин получает +1 BS при стрельбе с помощью короткого лука или метательных ножей. Кроме того, дальность стрельбы из короткого лука увеличивается на 2 дюйма (до 16).
7. **Снайперская стрельба.** Воин получает +1 к броскам на повреждение при стрельбе, если он не двигался в этот ход и мог свободно выбирать цель (то есть находился на возвышении).

# Цены

## Оружие ближнего боя

Оружие	Стоимость	Редкость
Кинжал	Бесплатно	Обычное
Дубина	5 гс	Обычное
Топор	5 гс	Обычное
Сеть	5 гс	Обычное
Цеп	5 гс	Обычное
Копье	5 гс	Обычное
Меч	7 гс	Обычное
Огромное оружие	10 гс	Обычное
Алебарда	10 гс	Обычное
Кавалерийское копье	30 гс	Редкое 8+
Итильмаровый меч	60 гс	Редкое 10+
Громриловый топор	60 гс	Редкое 10+

## Оружие дальнего боя

Предмет	Стоимость	Редкость
Короткий лук	5 гс	Обычное
Лук	7 гс	Обычное
Длинный лук	12 гс	Обычное
Эльфийский лук	35 гс	Редкое 12+
Арбалет	25 гс	Обычное
Метательные ножи	7 гс	Обычное
Пистолет	20 гс	Редкое 8+
Дуэльный пистолет	30 гс	Редкое 11+
Мушкетон	30 гс	Редкое 7+
Мушкет	30 гс	Редкое 9+
Длинноствольная витовка	75 гс	Редкое 11+

## Броня

Предмет	Стоимость	Редкость
Щит	5 гс	Обычное
Легкая броня	25 гс	Обычное
Тяжелая броня	50гс	Обычное
Итильмаровая броня	100 гс	Редкое 10+
Громриловая броня	120 гс	Редкое 11+
Сигмаритская броня	120 гс	Редкое 11+

## Дополнительная экипировка

Предмет	Стоимость	Редкость
Гномий эль	7 гс	Обычное
Китайские шелка	40+2D6 гс	Редкое 9+
Багровник	3+D6 гс	Редкое 9+
Темная отравка	7 гс	Редкое 6+
Эльфийский плащ	75+D6x10 гс	Редкое 12+
Ручной сокол	150 гс	Редкое 10+
Оковы	7 гс	Обычное
Реликвия	15+2D6 гс	Редкое 7+
Священная книга	100 гс	Редкое 8+
Эльфийское вино	7 гс	Редкое 7+
Подзорная труба	30+2D6 гс	Редкое 11+
Зазубренные болты	20+2D6 гс	Редкое 10+
Безумные грибы	7+D6 гс	Редкое 9+
Корень мандрагоры	7+D6 гс	Редкое 9+
Карта Морджейма	50+3D6 гс	Редкое 9+
Веревки и крюк	7 гс	Обычное
Улучшенный порох	30+2D6 гс	Редкое 11+
Слезы Шалайи	7 гс	Обычное
Магический свиток	7+D6 гс	Редкое 8+
Талисман	15+3D6 гс	Редкое 9+
Книга магии	120 гс	Редкое 12+
Учебник гладиатора	80 гс	Редкое 10+
Книга охотника на ведьм	30+2D6 гс	Редкое 9+
Язык жабы	30+2D6 гс	Редкое 8+
Тролля шкура	280 гс	Редкое 12+

# Таблица ранений героев

Киньте 2D6, где первый кубик обозначает «десятки», а второй — «единицы»

Герои могут получать несколько одинаковых ранений и их эффекты сложатся (например три ранения руки дадут -3 WS), но никакая характеристика не может стать меньше

- Герои не могут умереть после первых двух битв. Считайте результат «Убит» как «Множественные ранения».
- Ранения не считаются для определения максимумов характеристик. Например человек с BS7 и ранением глаза все равно имеет BS7 с точки зрения дальнейших продвижений.

Ездовые животные кидают на ранения отдельно от всадников (как рядовые).

## (11-14) Убит

Оружие, броня и экипировка потеряны вместе с героем. *(Но не животные)*.

## (15) Захвачен

Воин и все его оружие, броня и экипировка переходят к вражескому отряду. *(Но не животные)*.

## (16-22) Множественные ранения

Киньте еще 4 раза по этой таблице, перекидывая «Убит», «Захвачен», «Продан на арену» и «Множественные ранения».

## (23) Ранение в грудь

-1 Выносливость (T)

## (24) Ранение руки

-1 Сила (S)

## (25) Ранение ноги

-1 Движение (M)

## (26) Ранение кисти

-1 Боевое умение (WS)

## (31) Повреждение глаза

-1 Стрелковое умение (BS)

## (32-33) Меланхолия

-1 Инициатива (I)

## (34-35) Истерия

-1 Лидерство (Ld)

## (36-41) Обобран

Все оружие, броня и экипировка потеряны. *(Но не животные)*.

## (42-43) Сломана нога

Пропускает одну битву. Несколько таких ранений складывают эффект. Пропускающий битву воин все равно учитывается при вычислении рейтинга отряда.

## (44) Продан на арену

Герой должен сражаться с гладиатором, вооруженным цепом и кинжалом. По инициативе определите, кто победил. Ездовые животные на арене не применяются.

- Победивший герой получает 25 gc и +1 опыт.
- Проигравший теряет все оружие, броню и экипировку, затем сделайте бросок по этой таблице еще раз, перекидывая «Продан на арену».

## (45-64) Полное восстановление

## (65) Жестокая вражда

Герой *ненавидит* весь вражеский отряд, исключая наемные мечи.

## (66) Прошел через все

Дополнительно +1 опыт

# Таблицы опыта и исследований

## Найденный вирдстоун

Бросок костей	Число осколков
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36	7

## Продажа вирдстоуна

Число проданных осколков	Количество воинов в банде				
	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
1	45	40	35	30	30
2	60	55	50	45	40
3	75	70	65	60	55
4	90	85	75	70	65
5	105	95	85	80	75
6	120	105	95	90	85
7	135	115	105	100	95
8	150	125	115	110	105

## Опыт аутсайдеров

Разница в рейтинге	Доп. опыт
0-50	Нет
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300+	+4

**Вычислите дополнительный опыт до битвы.** Вместо опыта можно добавить в помощь своему отряду наемный меч. После битвы можно оставить наемного меча, заплатив его плату за содержание. Каждый дополнительный пункт аутсайдерского опыта можно заменить на наемный меч, одновременно может быть только один тип наемного меча.

## Таблицы продвижения

### Герои

2D6	Результат
2-4	Умение
5	S или T на выбор
6-7	WS или BS на выбор
8	I или Ld на выбор
9	A или W на выбор
10-12	Умение

### Рядовые

2D6	Результат
2-4	+1 I
5	+1 S
6-8	WS или BS на выбор
9	+1 Ld
10-12	Талант!

- Рядовые, достигшие **2, 4, 6 и 7** уровней опыта, кидают на продвижение.
- Герои, достигшие **2, 4, 6, 8, 11, 14, 17, 20, 24, 28, 32, 36, 41, 46, 51, 57, 63, 69, 76, 83 и 90** уровней опыта, кидают на продвижение.

## Максимум характеристик

Перебросьте любые продвижения, которые превысят максимум характеристик:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Зверолюд	8	7	7	4	5	3	7	3	8
Гном	6	8	-	4	5	3	5	3	10
Эльф	8	8	7	4	3	3	8	3	10
Гуль	7	7	-	4	5	3	6	4	7
Гоблин	7	7	7	3	3	3	6	3	7
Халфлинг	7	7	7	3	3	3	7	3	8
Человек	7	7	7	4	4	3	6	3	9
Огр	8	7	-	5	5	4	5	3	9
Одержимый	8	7	-	8	5	4	7	4	10
Скавен	8	7	7	4	4	3	7	3	7
Скелет	7	7	7	4	4	3	5	3	10
Вампир	8	8	7	4	5	3	7	4	10

# Боевые таблицы

## Попадание в ближнем бою

<b>WS</b>	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>D6</b>	6	5	4	3	2	2	1	1

- -1 WS за атаки двумя оружиями
- -1 WS за умение «уклонение» у цели
- -2 WS за проваленный тест на *страх*

## Попадание при стрельбе

<b>BS</b>	1	2	3	4	5	6	7
<b>D6</b>	6	5	4	3	2	2	1

- -1 BS за цель в укрытии
- -1 BS за движение и стрельбу
- -1 BS за стрельбу несколько раз
- -1 BS за умение «увертливость» у цели

## Сбитые с ног воины

- Атаки в ближнем бою по ним попадают автоматически
- Получают защиту доспехами
- Встают в фазу восстановления контролирующего их игрока
- Могут сделать только полудвижение в этот ход
- Не могут нападать в этот ход
- Если встают в ближний бой, то в этот ход всегда атакуют последними

## Оглушенные воины

- Атаки в ближнем бою по ним попадают автоматически
- Атаки в ближнем бою автоматически пробивают
- Не получают защиту доспехами
- В фазу восстановления контролирующего их игрока становятся сбитыми с ног.

## Пробивание

S/T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	&	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	&	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	&	&	3	4	5	6	6	-	-	-
5	&	&	2	3	4	5	6	6	-	-
6	&	&	&	2	3	4	5	6	6	-
7	&	&	&	2	2	3	4	5	6	6
8	&	&	&	&	2	2	3	4	5	6
9	&	&	&	&	2	2	2	3	4	5
10	&	&	&	&	&	2	2	2	3	4

Сверхурон: «&» означает автоматическое пробивание с +1 к броску на повреждение

## Защита доспехами

Щит	6+
Щит + подвижность	5+
Легкая броня + щит	5+
Легкая броня + щит + подвижность	4+
Тяжелая броня + щит	4+
Тяжелая броня + щит + подвижность	3+

## Подвижность

- Воины с щитом в одной руке и дубиной или топором или мечом в другой руке получают 5+ защиту за щит.

# Заметки: Кавалерийская пика, мушкетон

## Ближний бой — мечи и боевые когти

- Бонус к инициативе за мечи или когти добавляется только к атакам, сделанным этим оружием  
(Таким образом воин с мечом и дубиной будет атаковать мечом с 4I, а дубиной с 3I).

## Ближний бой — квалерийское копье

- Если всадник нападет и атакует кавалерийский копьем с +3 S, он обязан заменить копье на другое оружие в конце фазы ближнего боя.

## Стрельба наверх и вниз

- При стрельбе вниз измеряйте только горизонтальное расстояние.
- При стрельбе наверх измеряйте расстояние по диагонали.
- Заклинания и молитвы всегда измеряются диагонально.

## Стрельба из окон

- При стрельбе из окна, если стрелок находится в пределах 1 дюйма от окна, линия видимости до цели определяется от окна, даже если стрелок находится в глубине.

## Мушкетон

- Мушкетон всегда попадает автоматически, без броска на попадание (по BS).
- Мушкетон использует стандартный огнеметный шаблон от Games Workshop.
- Мушкетон можно использовать при стрельбе вниз или наверх, считайте, что шаблон имеет 1 дюйм в высоту.
- Все противники под шаблоном, даже частично, получают удар силой 3.
- Мушкетон использует нормальные правила на прицеливание (нужно выбирать ближайшую цель, если стрелок не на возвышении хотя бы 2 дюйма и нет врага в 3 дюймах)
- Однако, из мушкетона можно стрелять так, что дружественные воины тоже окажутся под шаблоном.

## Дубина, топор и меч

Громриловые топоры, итильмаровые мечи и воюющие клинки считаются дубинами, мечами и топорами для получения дополнительной защиты щитом за подвижность.

## Луки

Короткий лук, лук, длинный лук, эльфийский лук — все считаются луками с точки зрения стрелковых умений.

## Пистолеты

Пистолеты, дуэльные пистолеты, варплок-пистолеты — все считаются луками с точки зрения стрелковых умений

# Заметки: Критические раны, Сверхурон, Подвижность

## Критическая рана

При броске на пробивание 6 означает, что рана нанесена критическая и количество ран удваивается.

- Противник кидает на защиту доспехами, отдельно за каждую рану.
- Если противника можно пробить, выкинув 6 и ничего больше, то критическое ранение не наносится.
- Если у противника меньше ран, чем нанесено, то бросьте за каждую рану по Дб на повреждение, выбирая наибольшее.

## Сверхурон

Если воин получает рану, которая нанесена автоматически (то есть сила была в два раза больше выносливости), то бросок на повреждение делается с +1 модификатором.

- Автоматические раны не вызывают критических ранений.
- Однако, можно заменить автоурон на бросок 2+ на пробивание, который может вызвать критические раны.

Если критическое ранение нанесено со сверхуроном, то +1 на повреждение прибавляется ко всем последующим броскам.

## Щит и подвижность

Воин, вооруженный мечом или дубиной или топором в одной руке и щитом в другой, получает 5+ защиту щитом.

- Подвижность применяется и в те раунды ближнего боя, когда воин сражается щитом и киналом или щитом и кавалерийский копьем.
- Подвижность применяется и при использовании громрилового топора или итильмарового меча.
- Подвижность применяется против атак в ближнем бою, а также заклинаний и молитв.
- Если воин не вооружен стрелковым оружием, то подвижность применяется и против стрелковых атак.

## Захвачен

Захваченный воин и все его оружие, броня и экипировка переходит в собственность захватившего его отряда. Новые владельцы могут продавать это имущество., а также убить пленника и получить +1 опыта избранному герою, или могут выкупить его обратно с вещами или без, если договорятся.

## Захват бессмертного воина

- Бессмертные могут быть захвачены
- Оковы работают против них
- Обычный пленник может быть удержан сколько угодно времени, однако бессмертный только одну игру.
- Можно выбрать «убить» бессмертного пленника, но вместо этого он получит множественные ранения.
- Чтобы этого избежать, можно выкупить пленника, как обычно.



# Приложение: Таблица находок

## Два одинаковых

### (1 1) Колодец

Если хотите, выберите героя и бросьте D6: (1-2) пропускает следующую игру (4-6) осколок вирдстоуна.

### (2 2) Развалины магазина

Бросьте D6: (1-4) гномий эль (5-6) темная отравка.

### (3 3) Труп

Бросьте D6: (1-3) дубина (4-5) меч (6) лук.

### (4 4) Перевернутая повозка

Бросьте D6: (1-3) D6 гс (4-5) веревка и крюк (6) карта Мордхейма.

### (5 5) Бродяга

**Одержимые:** принести его в жертву. +1 опыт лидеру отряда.

**Скавены:** продать в рабство за 2D6 гс.

**Нежить:** обратить в одного бесплатного зомби.

**Другие отряды:** допросить его. После следующей игры можно бросить дополнительный кубик исследования и затем убрать один из кубиков.

### (6 6) Алтарь

Магический свиток.

## Три одинаковых

### (1 1 1) Винный погреб

Лидер должен пройти тест на лидерство.

Если пройден: 4 эльфийских вина.

Если провален: 1 эльфийское вино.

**Нежить** в случае провала получает 2 вина.

### (2 2 2) Пленники

**Одержимые:** принести их в жертву. D6 гс и +1 опыт лидеру отряда.

**Скавены:** продать в рабство за 4D6 гс.

**Нежить:** обратить в двух бесплатных зомби.

**Другие отряды:** освободить их. Взамен 2D6 гс и одного бесплатного рядового (без оружия и опыта).

### (3 3 3) Причал рыбака

Сеть, веревка и крюк.

### (4 4 4) Кузница

Бросьте D6: (1-3) меч (4-5) огромное оружие (6) кавалерийское копьё.

### (5 5 5) Мастерская лучника

Бросьте D6: (1-3) длинный лук (4-5) арбалет(6) эльфийский лук

### (6 6 6) Возвращение долга

Бесплатный наемный меч в следующей игре. Вы можете затем сохранить наемного меча, если заплатите за содержание. Если вы уже наняли всех наемных мечей, то получите взамен 2D6.

## Четыре одинаковых

### (1 1 1 1) Мастерская оружейника

Бросьте D6: (1-3) дуэльный пистолет (4-5) мушкет (6) длинноствольная винтовка.

### (2 2 2 2) Часовня

**Одержимые:** осквернить часовню. 2D6 гс и +1 опыт лидеру отряда.

**Охотники на ведьм:** запечатать часовню. Получить священную книгу.

**Другие отряды:** обокрасть. 3D6 гс и реликвия.

### (3 3 3 3) Кладбище

**Нежить:** оживить двух бесплатных зомби и призвать одного бесплатного гуля.

**Охотники на ведьм:** запечатать могилы. Лидер отряда получает +3 опыта.

**Другие отряды:** обокрасть. 2D6 гс и легкая броня.

### (4 4 4 4) Мастерская доспехов

Бросьте D6: (1-3) легкая броня (4-5) тяжелая броня (6) громриловая броня.

### (5 5 5 5) Городской дом

3D6 гс, 2 гномьих эля.

### (6 6 6 6) Сторожевая башня

Лидер проходит тест на лидерство.

Успех: отряд получает боевого пса и алебарду.

Провал: при желании, выберите героя. Он должен сразиться с боевым псом. Определить по инициативе, кто нападет. В случае победы герой получает +1 опыт и алебарду. В случае поражения бросьте на ранения героя (D66).

Отряд **наемников** автоматически проходит тест.

## Пять одинаковых

### (1 1 1 1 1) Лавка ростовщика

**Наемники:** получить D3x20гс + 4D6гс

**Остальные отряды:** D3x20гс

### (2 2 2 2 2) Лаборатория алхимика

Язык жабы, 2 темные отравы, корень мандрагоры.

### (3 3 3 3 3) Обсерватория

Подзорная труба, ручно сокол

### (4 4 4 4 4) Мастерская портного

Бросьте D6: (1-5) китайские шелка (6) эльфийский плащ

### (5 5 5 5 5) Библиотека

Карта Мордхейма, книга охотника на ведьм, магический свиток.

### (6 6 6 6 6) Арена

Если хотите, выберите герой. Герой должен сразиться с гладиатором, вооруженным цепом и кинжалом. По инициативе определите, кто победил. Ездовые животные на арене не применяются.

- Победивший герой получает 25 гс , +1 опыт и учебник гладиатора.
- Проигравший теряет все оружие, броню и экипировку, затем сделайте бросок по таблице ранений героев D66.

## Шесть одинаковых

### **(1 1 1 1 1 1) Вилла аристократа**

D3x20гс, 2 китайский шелка, реликвия, 3 эльфийских вина, багровник.

### **(2 2 2 2 2 2) Башня мага**

Книга магии, 3 магических свитка, итильмаровый кинжал.

### **(3 3 3 3 3 3) Ювелир**

Осколок вирдстоуна, подзорная труба, громриловый кинжал, реликвия.

### **(4 4 4 4 4 4) Тилеанский банк**

D3x20гс, китайские шелка.

### **(5 5 5 5 5 5) Казармы**

2 алебарды, 2 мушкета, 2 легкие брони. Наемники могут нанять воины с профилем штатных войск.

### **(6 6 6 6 6 6) Башня работорговца**

5 оков, 5 веревок с крюком.

# Приложение: Сценарии

- Игрок в меньшим рейтингом отряда делает бросок на сценарий.
- В сценариях для двух игроков, для которых определены атакующий и защищающийся, игрок с меньшим рейтингом выбирает роль.
- В многосторонних сценариях, для которых определены атакующие и защищающиеся, обороняется тот, чей рейтинг выше. Если несколько отрядов имеют одинаковый высший рейтинг, то обороняется тот, у кого больше моделей. Если и по этому показателю ничья, то используйте кубик. Всегда обороняется кто-то один, остальные атакуют.
- Начиная с игрока с меньшим рейтингом, игроки по очереди ставят по элементу местности.
- Животные не могут выполнять цели сценария

## Расстановка

- В сценариях, где есть обороняющийся, он выставляется первым. Для определения очередности между атакующими, если их несколько, используйте кубик.
- Сделайте броски за воинов со старыми ранениями, чтобы определить, будут ли они участвовать.
- Расставляющийся игрок выбирает сторону стола и выставляет свой отряд в пределах 6 дюймов от своего края. Оппонент автоматически выбирает противоположную сторону и выставляется тоже в 6 дюймах от нее, если сценарий не говорит иное. В сценариях с большим количеством игроков, оставшиеся игроки должны также выбирать себе незанятые стороны стола.
- Все воины выставляются на уровне земли.

## Начало игры

- Игроки кидают каждый по D6 и выкинувший больше ходит первым, а остальные по часовой стрелке от него, если сценарий не говорит иного.

## Окончание игры

- Игра завершается автоматически, когда все отряды, кроме одного, сбежали, оставив последнего победителем, если сценарий не говорит иного.

## Опыт

- Каждый выживший герой и рядовой получает +1 опыт (даже оказавшиеся вне игры).
- Лидер победившего отряда получает +1 опыт.
- Герои получают по +1 опыта за каждого выбитого ими вне игры воина.
- Рядовые и наемные мечи получают +1 опыт за каждого выбитого вне игры героя или монстра, но не более раза за игру.

## Сценарии

2D6:

- 2: Охота на дракона
- 3: Потерянные в тумане
- 4: Слежка
- 5: В доках
- 6: Мост посередине
- 7: Выберите любой, или просто схватку
- 8: Крысиные бега
- 9: Засада на дилижанс
- 10: Защита находки
- 11: Башня некроманта
- 12: —

