

# Славные отряды



*Эйнэйрэн, отбросив с глаз прядь своих длинных чёрных волос, мазнул взглядом по женщине-друччи, сошедшейся в неистовой рукопашной с молчаливым Мастером Меча из Белой Башни. Они бились над телом Стража Феникса, чьи обезглавленные останки громоздилось в мокрой утренней траве рядом с трупами двух сразивших его Корсаров. Эйнэйрэн выстрелили, и, не проверяя попал ли, наложил другую стрелу: чтоб поразить чудовищную ящерицу, навалившуюся на Драконьего Принца на левом фланге. Заевавшийся Принц Каледора презрительно стряхивал кровь павшего наездника Холоднокровного со своего меча, когда двенадцатифутовая тварь обрушилась на него: остатки скакуна Принца окровавленными лохмотьями свисали из её пасти. Эйнэйрэн спустил тетиву. Однако, отвлечённый движением позади, он поторопился, и стрела безвредно срикошетила о гладкую чешую страшилища. Громко ругаясь, он потянулся к своему кинжалу, только чтоб обнаружить ножны пустыми. Лицо Эйнэйрэна исказилось при виде тусклого чёрного острия, пронзившего его грудь. Нежный, струящийся подобно шёлку голос прошептал в его ухо: «Попался...»*

По всему Старому Свету ходят слухи об отрядах доблестных воинов, свершающих подвиги вне круговерти больших сражений. Разведчики, диверсанты, охранники, проводники. Эти невоспетые герои и являются главными действующими лицами данного блока правил: их судьба определится во множестве мелких стычек. Дайте свободу своей фантазии, смело прибегайте к конверсиям, дабы создать неповторимое оригинальное подразделение, где каждый воин является яркой индивидуальностью.

### **Ваши войска:**

Вы предводительствуете Отрядом выдающихся воинов, проходящих сквозь череду опасных и невероятных испытаний. В первую очередь Отряду нужно звучное, вселяющее трепет в противника, имя: например «Кровавые молотильщики» или «Неуловимые мстители». Далее, Отряд должен быть составлен с соблюдением следующих ограничений:

- Ваш Отряд должен быть составлен из моделей взятых из одной Книги Армий Вархаммер (правила для продукции Warhammer Forges **не используются!**).
- **Вы можете брать одиночные модели из подразделений своей Книги Армий, игнорируя любые ограничения по размеру юнитов. На поле боя эти модели представляют собой отдельные юниты, которые не могут объединяться.**
- Вы можете потратить на свой Отряд не более **100 очков**.
- В вашем Отряде должно быть **не меньше 3** моделей.
- В вашем Отряде должно быть **не больше 20** моделей.
- В вашем Отряде **не должно быть моделей с более чем 3 Ранамы** – даже если это ваш Предводитель!
- **Не более 25% моделей** (округление вниз) в вашем Отряде может быть вооружено дистанционным оружием любого вида. (ПРИМЕР: Отряд состоящий из 9 моделей может иметь не более 2 моделей вооружённых дистанционным оружием.)
- Вы **должны** потратить не менее 25% очков на модели из Основных подразделений.
- Вы **можете** потратить не более 50% очков на модели из Специальных подразделений.
- Вы **можете** потратить не более 25% очков на модели из Редких подразделений.
- Вы **не можете** брать Лордов и Героев.
- Ограничения по числу одинаковых отрядов из Книги Правил **не действуют**.
- Правила по Союзникам из Книги Правил **не используются**.
- **Правила по магии не используются**.
- Вы можете иметь **только одну** модель в вашем Отряде со спец правилом Летающее.
- Вы **не можете** брать модели со спец правилом Призрачные.
- Вы **не можете** брать Боевые Машины любых видов.
- **Ни при каких обстоятельствах вы не можете** улучшать модели (кроме вашего Предводителя – см. ниже) до Чемпионов подразделений, Знаменосцев и Музыкантов, даже если это может быть сделано бесплатно.
- Вы можете покупать моделям оружие и броню в индивидуальном порядке из списков доступных им, согласно Книге Армий, улучшений. (ПРИМЕР: Если вы берёте 2 Воинов Хаоса, то вы можете дать одному из них щит, а другому – двуручное оружие.) Ни какие иные улучшения отрядов (такие как Фанатики, Ассасины, Сетки, Оружейные Команды и проч.) **не могут быть взяты**.
- Игрок за Лесных Эльфов **может** как обычно разместить на столе лес согласно спец правилу из Книги Армий.
- Игрок за Орков **может** улучшить одного из своих орков до Здоровяка.
- Игрок за Гномов **может** улучшить одного Длиннобородого за каждого Гнома-Воина в Отряде.





### **Бывалые:**

До 3 моделей из Отряда могут быть улучшены до Бывалых. Бывалые – тёртые жизнью бойцы, ветераны многих компаний, которые пережили непредставимые ужасы Старого Света и умудрились уцелеть. Эти сварливые (и своенравные) воины любят травить долгие (и, как правило, мрачные) байки о былых свершениях и невероятных приключениях – и передают свой боевой опыт молодым, зелёным новобранцам.

В качестве привилегии, предоставляемой своим статусом опытного бойца, каждый Бывалый **может выбрать** предмет из списка Ветеранского Снаряжения согласно следующим правилам:

- Каждый Бывалый может взять **не более одного** предмета из списка Ветеранского Снаряжения.
- Любой предмет из списка Ветеранского Снаряжения может быть выбран **только единожды**.
- Предметы из списка Ветеранского Снаряжения **не являются** магическими предметами, даже если дают схожий с ними эффект.
- Каждый Бывалый настолько уверен в своём Ветеранском Снаряжении, что обладая возможностью выбора, какое оружие использовать – **всегда по умолчанию** применит оружие из списка Ветеранского Снаряжения (даже если вооружён, в том числе, Магическим Оружием!). Это не мешает ему пользоваться дистанционным оружием, если Бывалый имеет такую возможность.
- Если предмет из списка Ветеранского Снаряжения даёт своему владельцу спец правило или возможность, которой тот уже обладает – то никаких дополнительных бонусов от него Бывалый **не получит**. Будьте внимательны!

Клинок Рукотворного Совершенства	<i>Этот клинок любовно восстанавливается хозяином после каждого сражения. Всякая царапина, вмятина и зазубрина выправляется и полируется снова и снова, превращая оружие в совершенное продолжение руки (и разума) владельца.</i> Ручное оружие, владелец получает спец правило Всегда Бьёт Первым.
Кайло Крагги	<i>Большое зазубренное кайло – оружие настолько же brutальное, как и его суровый хозяин.</i> Ручное оружие, владелец получает спец правило Бронебойность.

Ужасающая Маска Эль Гробби	<p>Легендарный гоблин-ассасин Эль Гробби был печально известен благодаря своей чёрной кожаной полумаске. Тот факт, что Эль Гробби одновременно видели в местах находящихся в тысяче миль друг от друга, не способен уменьшить тревогу, вызываемую видом его маски.</p> <p>Владелец получает спец правило Страх.</p>
Жезл Обвинения	<p>Используемый для розжига бивачных костров и аутадафе ведьм, этот скромный огненосный жезл – оружие для тех, кто сражается в тёмных местах Старого Света.</p> <p>Владелец получает спец правило Огненная Атака для ближнего боя и стрельбы.</p>
Былинный Цеп	<p>Здоровенный шест чёрного дерева, увешанный впечатляющим набором лезвий, шипов и костей. После того, как начал им размахивать – трудно остановиться.</p> <p>Двуручное оружие, владелец получает спец правило Бешенство.</p>
Тотем Неисчислимых Проклятий	<p>Хранитель этого тотема проводит бессонные ночи у костра, вспоминая прошлые неудачи и бормоча клятвы мести тем, кто его подвёл.</p> <p>Владелец получает спец правило Ненависть.</p>
Дудка Скабрезного Скомороха	<p>Создана чтоб дразнить врага – равно как и для подачи сигналов к отступлению. Владелец этого инструмента способен на большее, чем просто смеяться смерти в лицо.</p> <p>Владелец получает спец правило Игнорирует Правила Психологии.</p>
Шипастые Наплечники	<p>Внушительные, практичные и довольно ржавые. Многие примитивные культуры Старого Мира уверены, что лучший способ сокрушить противника – как следует разогнаться и приложить его, что есть силы, с разбегу.</p> <p>Владелец получает спец правило Таранные Попадания (1).</p>
Обезглавливатель Дрогга	<p>Суды над преступниками и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят вне обычной армейской иерархии, в своём кругу – чтоб «не выносить сор из избы». Смертные приговоры в этих разбирательствах редки – но, время от времени, приходится призывать палача, вооруженного этим иззубренным топором.</p> <p>Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар.</p>
Ржавое Пыряло Стабби	<p>Немного оружия сравнится в зловредности с заржавленным клинком – риск заражения инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которую он может причинить.</p> <p>Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки.</p>
Дубина-С-Гвазд'м-На-Канце	<p>Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человеческой крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучшить» оружие, заколов в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое.</p> <p>Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (d6).</p>
Ботфорты Неспешной Торопливости	<p>Предназначенные в равной мере для того, чтоб спастись и догнать, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад.</p> <p>Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6).</p>
Лихой Плащ Героической Славы	<p>Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного.</p> <p>Владелец получает спец правило Регенерация (5+).</p>
Подбитая Сталью Накидка	<p>Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучшить его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длинные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.</p> <p>Владелец получает спец правило Чешуйчатая Кожа (6+).</p>

Шипастые Наколенники	<p>Даже самые могучие существа имеют уязвимые места, наличием которых с радостью воспользуется любой здравомыслящий ветеран. Шипастые наколенники предназначены именно для этой цели.</p> <p>Владелец получает спец правило Дави!</p>
Щит Упертого Отрицания	<p>Говорят, что с этим рыжеватым каменным щитом (по слухам, вытесанным из гномского Клятвенного Камня) никто никогда не расставался добровольно. Его всегда снимали с бездыханного тела предыдущего владельца, как правило окружённого горой вражеских трупов.</p> <p>Владелец получает спец правило Упорный.</p>
Шоры Бесстрашия	<p>Редко применяемая против кого-либо, кроме самого ужасающего противника, тактика: наиболее нестойкие бойцы могут быть ослеплены перед началом боя, дабы предотвратить панику.</p> <p>Владелец получает спец правило Тупость.</p>
Сапоги- Скороходы	<p>Ветераны могут подтвердить эффективность тактики внезапного удара – и столь же молниеносного отступления, буде что-то пойдёт не так.</p> <p>Владелец получает спец правило Быстроногость.</p>
Вымпел Отряда	<p>С древних времён, предвещая победы и поражения, штандарты и вымпелы реяли над полями битв Старого Мира. Это может быть вышитое золотом по шёлку произведение искусства или большущий камень с криво вырезанной на нём рожей – независимо от внешнего вида, Вымпел является объединяющей всех членов Отряда святыней.</p> <p>Любой член Отряда <b>должен</b> перебрасывать все проваленные тесты на Панику, если находится в 12 дюймах от Вымпела.</p> <p><b>Предводитель Отряда не может использовать этот ветеранский набор.</b></p>
Отрядный Музыкант	<p>Отрядный Музыкант – один из самых важных членов подразделения. Это Музыкант будит Отряд по утрам, сигнализирует сбор, тревогу и отступление. Инструменты, в зависимости от расы, могут различаться, но гонг, барабан, колокол и <b>ДЕЙСТВИТЕЛЬНО</b> громкий голос – наиболее распространенные варианты.</p> <p>Игрок <b>должен</b> перебрасывать проваленные тесты на Разгром, если Музыкант жив.</p>
Самодельные Боеприпасы	<p>Серебряные пули, освящённые стрелы, болты с выгравированными на них именами – это далеко не полный список ухищрений, на которые идут ветераны, чтоб сделать каждый выстрел по врагу личным посланием боли к выбранной жертве.</p> <p>Владелец не получает штрафа к попаданию при стрельбе на дальнюю дистанцию.</p>
Последний Шанс	<p>Зачарованное оружие решающего удара, Последний Шанс, известно во многих формах. На Кхазалиде оно называется “Окончательная Жестокость” и является пороховым зарядом, состоящим из полированных драконых зубов, на каждом из которых выгравированы сокрушительные руны разрушения. На Эльфийском оно известно как «Финальный Шёпот Уходящей Смерти» и представляет собой длинную чёрную стрелу, заклятую могучей магией самого зловещего толка. Однако для большинства Последний Шанс – это масляно-чёрный яд, который, попав в рану, расходуется по венам и расплавляет плоть жертвы, так что вскоре от неё остаётся только лужица пузырящегося кровавого студня.</p> <p>Используется <b>раз за игру</b>: в ближнем бою либо при стрельбе.</p> <p>Объявите, что вы используете Последний Шанс перед броском на Попадание. Если вы решили использовать Последний Шанс в стрелковой атаке, то можете удвоить дистанцию действия своего оружия. Если дистанционное оружие имеет спец правила Многочисленные Выстрелы или Многочисленные Раны, то относительно этого выстрела они игнорируются.</p> <p>Если Последний Шанс попал – то он автоматически наносит рану, спас бросок невозможен.</p>

(Крайне желательно, чтоб улучшения из Ветеранского Оборудования были отображены на моделях этих ветеранов изображающих, однако способ этого отображения оставляется на усмотрение фантазии игрока)



### **Предводитель:**

В любом Отряде, будь то дружина благородных рыцарей или шайка беспринципных головорезов, есть свой Предводитель. Он осуществляет руководство и вдохновляет своих последователей на славные дела (или, по крайней мере, пытается это делать).

- Модель с наибольшим Лидерством в вашем Отряде **должна** быть Предводителем. Если таких моделей несколько, то вы должны выбрать Предводителя из их рядов самостоятельно.
- Предводитель может быть улучшен до Чемпиона Подразделения соответствующего типа за соответствующую цену. (ПРИМЕР: игрок за орков, выбравший Предводителем своего Отряда Дикого Орка может заплатить 15 очков и улучшить его до Босса Диких Орков) Улучшенный таким образом Предводитель может покупать любое дополнительное снаряжение доступное Чемпиону Подразделения согласно Книге Армии – за исключением магических предметов. Все вышеуказанные улучшения **входят** в 100 очковый лимит стоимости Отряда.
- Ваш Предводитель получает бонус: +1 Рану. Однако даже таким образом общее число его Ран **не может превысить 3-х** – в этом случае бонусная рана теряется.
- Ваш Предводитель **может** быть одновременно и Бывалым, со всеми вытекающими из этого плюсами и минусами. (Крайне желательно, чтоб НАСТОЛЬКО эпический воин был представлен конверсией соответствующего уровня, в полной мере отражающей всю непомерность его кругизны.)
- Ваш Предводитель получает спец правило Воодушевляющее Присутствие со 107-й страницы Книги Правил Вархаммер.
- Ваш Предводитель может взять Магические Предметы из Книги Правил Вархаммер (стр. 173-177) на сумму в 20 очков согласно обычным правилам. Это улучшение **не входит** в 100 очковый лимит

стоимости Отряда. (Предводитель может быть вооружён Магическим Оружием, даже если его снаряжение состоит из клыков/когтей/костей и проч. импровизированного вооружения.)

- Если вы играете за Вампиров или Царей Гробниц, то Предводитель считается Хиерофантом/Генералом во всех смыслах – за исключением правил, согласно которым войска начинают «сыпаться» после его смерти.
- **Век живи – век учись:** в конце каждой игры бросьте 2d6, прибавьте к выпавшему значению число моделей убитых вашим Предводителем и проконсультируйтесь с нижеприведённой таблицей. Ваш Предводитель **всегда** получает улучшение после боя, даже если он был в нём сражён – подразумевается, что хотя он больше не может участвовать в бою, но он и не «мёртв»: просто очень, **ОЧЕНЬ** тяжело ранен. К следующей игре он придёт в норму.

2d6 + убитые Предводителем за прошедшую игру	Улучшение
2 – 3	Умелый Разведчик (+1 Движение)
4	Крепкая Рука (+1 Сила)
5	Двужильный (+1 Стойкость)
6	Неистовый (+1 Атака)
7	Мастер Боя (+1 Рукопашный Навык либо +1 Стрелковый Навык)
8	Вождь (+1 Лидерство)
9	Мастер Боя (+1 Рукопашный Навык либо +1 Стрелковый Навык)
10	Быстрая Реакция (+1 Движение либо +1 Инициатива)
11	Здоровяк (+1 Сила либо +1 Стойкость)
12	Богатырь (+1 Атака либо +1 Рана)
13	Живая Легенда (+1 Рана, или +1 Атака, или +1 Сила, или +1 Стойкость)
14+	Бог Войны (+1 к любой характеристике на ваш выбор)

После получения вашим Предводителем улучшения - отметьте изменение его характеристик в своём росте Отряда. Обратите внимание, что Предводитель **НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ не может иметь больше 3-х ран!**

Каждая характеристика может быть **улучшена не более чем дважды.**

Если вы можете выбирать между улучшением нескольких параметров и один из них невозможен к дальнейшему усовершенствованию – вы обязаны выбрать другой параметр из доступных к улучшению.

Если вы не можете больше улучшать ни один из выпавших параметров – можете перебрасывать кубики до тех пор, пока не выпадет параметр доступный к улучшению. (ПРИМЕР: если ваш Предводитель набрал 9 по таблице улучшений и уже дважды улучшал Рукопашный Навык – то он обязана улучшать Стрелковый Навык, переброс же возможен только в случае, если оба навыка уже были дважды улучшены.)



# Ни шагу назад!

*Слава не добывается просто. Иногда столкновение с противником происходит во время передового охранения на марше, иногда – во время разведывательного рейда по тылам. В любом случае, стойкие воины подобных отрядов привычны к любому повороту событий – в конце концов, это их повседневная работа. После того, как оба Отряда заметили друг друга, времени на размышления обычно не остаётся – разгорается яростная схватка на смерть!*

## **Армии**

Игроки собирают свои войска пользуясь правилами приведёнными в данном документе.

## **Поле Боя**

Сражение разыгрывается на столе размером 4 на 4 фута, щедро уставленном террейном. Игроки могут перераспределить его по своему усмотрению перед расстановкой.

## **Расстановка**

Игрок выигравший раскубовку выбирает, на какой половине стола он расставляется. Оппонент расставляется на противоположной.

Выигравший раскубовку игрок расставляется первым на своей половине стола, в любом месте, не дальше 12 дюймов от края. Затем таким же образом выставляется его оппонент.



## **Первый ход**

Игрок расставлявшийся вторым кидает db: на 6 он выбирает, кто ходит первым. На 1-5 – это выбор делает игрок расставлявшийся первым.

## **Длительность игры**

Игра длится, пока не истечёт отведённое под неё время (обычно – 30 минут) – либо до разгрома одного из Отрядов.



## Условия победы

В конце игры подсчитайте совместно со своим оппонентом Победные Очки каждого, и пометьте их в своём Ростере Отряда.

- **Мертвы или бегут:** игрок получает победные очки за уничтоженные или сбежавшие подразделения противника как описано на странице 143 Книги Правил Вархаммер.
- **За мно..ОЙ!:** если вражеский Предводитель был убит или сбежал со стола по любой причине, то игрок получает дополнительно 40 Победных Очков сверх стоимости Предводителя.
- **Вы что, хотите жить вечн-АААааа!!!:** если вражеский Бывалый был убит или сбежал со стола по любой причине, то игрок получает дополнительно 10 Победных Очков сверх стоимости Бывалого. Обратите внимание, что если Предводитель одновременно является и Бывалым – то бонусы за его уничтожение (или изгнание со стола) суммируются: 40 очков + 10 очков.
- **Не дайте им уйти:** игрок получает 50 Победных Очков, когда его оппонент впервые за игру проходит тест на Разгром.
- **Захватить и удержать:** игрок получает дополнительные Победные Очки за каждую нелетающую модель в зоне расстановки противника на конец игры. Каждая модель даёт равное своей стоимости количество Победных Очков.

## Специальные правила сценария

- **Каждый сам за себя:** каждая модель в данном сценарии считается отдельным юнитом во всех отношениях.
- **Здесь и сейчас:** все модели вашего Отряда **должны** быть выставлены на стол в начале игры. Никакие спец правила, позволяющие красться по тоннелям, летать, обходить с флангов, скакать сквозь магические порталы, подкапываться под землёй и проч. – не действуют. Все миниатюры Отряда должны находиться в зоне расстановки на начало игры.
- **Они повсюду:** каждая модель в данном сценарии имеет обзор в 360 градусов, включая стрельбу и атаку. Тыл и фланг модели используются как обычно.
- **На нас рассчитывают:** только раны нанесённые в бою учитываются при определении Результатов Боя.
- **Вернитесь и сражайтесь:** Здания считаются Непроходимым Ландшафтом во всех отношениях.
- **Тут могут водиться тигры:** все Леса считаются Мистическими.
- **Боги забыли о нашей судьбе:** правила Око Богов (Eye of the Gods) и Царство Хаоса (Reign of Chaos) не используется в этом сценарии. Обратите внимание, что это **так же касается Избранных, Чемпионов и проч.** – никаких Демон-Принцев на халяву!
- **Разгром:** когда в Отряде остаётся меньше половины от стартового числа моделей, то он считается Дрогнувшим. В начале каждого последующего хода Дрогнувший Отряд должен проходить тест на Лидерство по наивысшему, среди оставшихся в Отряде моделей, Лидерству – это называется тест на Разгром. Если тест на Разгром провален, то игра немедленно заканчивается и происходит подсчёт Победных Очков как описано выше.

Тест на Разгром **необходимо** проходить, даже если Отряд (или то, что от него осталось) целиком состоит Упорных, Непоколбимых и проч. Игнорирующих Правила Психологии моделей.

По Лидерству бегущих моделей тест на Разгром проходить нельзя.

