Славные отряды



Эйнэйрэн, отбросив с глаз прядь своих длинных чёрных волос, мазнул взглядом по женщинедруччи, 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. Зазевавшийся 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 груды. 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 Ранами 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, Ассассины, 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	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. Ручное оружие, владелец получает спец правило Всегда Бьёт Первым.	
Кайло Крагти	Большое зазубренное кайло – оружие настолько же брутальное, как и его суровый хозяин. Ручное оружие, владелец получает спец правило Бронебойность.	

Ужасающия Маска Эль Тробии окожной полумаетс тон правило Страх. Троби	Г	
Маска Эль Гроби Валелен получает спец правило Страх. Жел Обвинения Кел	***	Легендарный гоблин-ассассин Эль Гробби был печально известен благодаря своей
Проби вызываемую видом его маски. Валаслен получает спец правило Страх. Желі Обвинення Желі Обвинення Валаслен получает спец правило Страх. Непользуемый для рожише для тех, кто сражается в тёмых местах Старого Свето. Владелен получает спец правило Отненная Атака для ближнего боя и стрельбы. Зоровенный шест чёрного дерева, увещанный парем. Владелен получает спец правило Отненная Атака для ближнего боя и стрельбы. Зоровенный шест чёрного дерева, увещанный парем. Владелен получает спец правило Бененство. Тотем Непсинглимых Проклятий Владелен получает спец правило Бененство. Хранитель этого тотема проводит бессонные ночи у костара, всполиная прошлые неудачи и бормога клятвы мести тем, кто его подеёх. Питастые Наплечники Прита Напастые Наплечники Проклятий правило Непависть. Создаватель этого инструмента способен на большее, чем просто сметтьем смети и в пир. Владелен получает спец правило Инпорируст Правила Пенхологии. Впуштельные, практичные и довольно ръгавые. Многие примитивные культуры Валаслен получает спец правило Таранные Попадания (1). Субы над преступниками и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят в обычной армейской перадуки, в своём круху — чтоб вне выпостть сор из избызо. Смертные приховоры в этих разбирательствах редля — но, времени, приходится призывать палача, вооруженного этим изубренным попором. Счабо Стабои Ржавое Пыряло Стабои Стабои Дубина-С-Гвазд м-На Канце Вараслен получает спец правило Таранные Попадания (1). Нечного оружие враження из чистейшего Вара-камия в грубниях демонических кулниц хулним гомов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колудунства были кулницительно превосходит потечает спец правило Стучайное Количество Атак (46). Прибитая (стально Накира) Подбитая (стально Накира) Подбитая (стально Накира) Подбитая (стально Накира) Подбитая (стально Накира)		
Впаделец получает спец правило Страх		
Жезл Обвинения Непользуемый для розжила бивачных костров и аутпадафе весым, этот серомный осеносный жезл – оружие для тех, кто сражается в тёмных местах Старого Света. Валалени получает спец правило Отненная Атака для ближнего боя и стрельбы. Зооровенный шест чёрного дерева, увешанный внечатялющим набором лезени, ишпов и костей. После того, как начал им размахивать — трудно остановиться. Другна Скабрезного Скомороха Проклятий Дулза Скабрезного Скомороха Пипастые Наплечники В заленец получает спец правило Ненависть. Создана чтоб дразвить верает равно как и для подачи сигналов к отступлению. Заласиси получает спец правило Ненависть. Создана чтоб дразвить вредае — равно как и для подачи сигналов к отступлению. Заласиси получает спец правило Итпорируст Правила Психологии. Вършительные, практичные и довольно ржсавые. Многие примитивные культуры Старого Мира уверены, что лучший способ сокрушить противника — как следует разоглаться и приложить его, что есть силы, с разберу. Валаленен получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над преступниками и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят приходится призъвать палача, вооруженного этим изубренным топором. Полуручное оружие, вывлелен получает спец правило Каретный Улар. Немного оружие, вывлелен получает спец правило Даранные Попадания (1). Туручное оружие, вывлелен получает спец правило Смертспыцый Улар. Немного оружие, вывлелен получает спец правило Каретным кинком — риск эгроменным инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которого от может причимить. Ручное оружие, вывлелен получает спец правило Даран-камия в глубинах демоническах кулина Зкарр Кахранка, закалена в человечей крови и зачарована похищенными ружими голомо и обет причимить вес заць править Плавитье Атаки. Дубина-Стая на туручное оружие, вывделен получает спец правило Каретным и викорунства быже и причимить воебраемными зачарована похищенными ружими голомо и обет причимить его заковными дестьей крови и зачарована похищенными ружими стем ображениемного превосх	Гроби	
желя Обвинения Владелен получает спен правило Отненная Атака для ближнего боя и стрельбы. Зоровенный шест чёрного дерева, увещанный впечатялющим набором лезвий, ангов и костей. После пого, как начал им размахивать — трудно остановиться. Ирузна Скабревного Скомороха Дудза Скабревного Скомороха Пінпастые Наплечники Владелен получает спец правило Ненависть. Создана чтоб дразить в врага — равно как и для подачи сигналов к отступению. Обзадотель получает спец правило Ненависть. Создана чтоб дразить в рага — равно как и для подачи сигналов к отступению. Обзадотель получает спец правило Ненависть. Создана чтоб дразить в рага — равно как и для подачи сигналов к отступению. Обзадотель этого иструмента способен на большее, чем просто смерться смерт в лицо. Впаделец получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Впаделец получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над преступниками и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят вне обычной дражской перахить, с воём кругу — чтоб ене выносить сор из избым смертные приходится призывать палача, вооруженного этим изубренным топором. Двуручное оружия сравнится в зновренности с заржавленным ктинком — риск дражитель опревосходит потечнальный вред от раны, которую он может причинить. Ручное оружия сравнится в зновренный торями и зачарован и мачарован поличает спец правило Клюнтые Атаки. Другна-С-Гвазд'м-На-Канте Канте Твазд'м-На-Канте Дибина-С-Гвазд'м-На-Канте Базд'м-На-Канте Вазд'м-На-Канте		
Вараснец получает спец правило Отненная Атака для ближнего боя и стрельбы. Здоровенный шест чёрного дерева, увешанный внечатяжощим набором лезвий, шпов и костей. После того, как начал им размахивать трудно остановиться. Двуучное оружие, владелец получает спец правило Бешевето. Хранитель этого тотем неисчистимых Проклятий. Дудка Скабрсяного Скомороха Владелец получает спец правиль Ненависть. Владелец получает спец правиль Ненависть. Владелец получает спец правиль Ненависть. Владелец получает спец правиль Иппорируст Правила Пеихологии. Владительные, практичные и довольно рождеве. Многие примитивные культуры двагается получает спец правила Схабрез. Владелец получает спец правила Иппорируст Правила Пеихологии. Владительные, практичные и довольно рождеве. Многие примитивные культуры старого Мира уверены, что лучший способ сокрушить противника – как следует разочаться и приложить его, что есть силы, с разбесу. Владелец получает спец правила Схабрез. Владелец получает спец правила Схабрез. Владелец получает спец правиль Схабрез. Дубина-Стабба Ручное оружие в владене получает спец правило Сметельный Удар. Пемного оружия сравнится в зловредоности с заржавленным клинком – риск заражения инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которую он может причинить. Капис Капис Ботфорты Неспепной Торопливости Вотфорты немного с резуденей значительно правило Сметельный Удар. Предота с резуденей значительно правило Адовитые Атаки. Заражения инфекцией значительно правило Адовитые Ктаки. Заражено выковати из чистейный докоматив в грубних демонических кузниц Зкарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными ружами гломов и ворованными знорийскими закалениями. Все эти колдунства бысте ней правило Случайное Случайное Копичество Атаки. Владелец получает спец правило Случайное Случайное Копичество Атаки. Подбитая Сталью Накидка Порбитая Сталью Накидка Порфота неченные в равной мере для того, чтоб спасаться и догомать вперед ин на что, это еще в ражение в докомать на тогома		
Былинный Цеп Здоровенный шест чёрного дерева, увешанный впечатаязонцим набором лезвий, иштов и костей. После того, как начал им размахивать — трудно остановиться. Ляурчнос оружие, владелец получает спец правило Бешенство. Хранитель этого тотем просот тем прекотно выделение получает спец правило Бешенство. Созоана чтоб дразнить врага — равно как и для подачи сигналов к отступлению. Обладатель этого инструмента способен на большее, чем просто сметься смерти в лицо. Владелец получает спец правило Инфорирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Инфорирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Инфорирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Онторирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Онторирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Онторирует Правила Психологии. Старого Мира уверены, что лучиий способ сокрушть противника — как следует разоглаться и приложить его, что есть силы, с разбегу. Владелец получает опец правила Попадатия (1). Суды над преступликами и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят вне обычной армейской исрархии, в своём круку — чтоб вне выносить сор из избых. Судыт на принивающей разогративности и зарховенные присоворы в этих уазбирательствах редом — но, время от времени, приходится призывать палача, вооруженного этим иззубренным топором. Немного оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Ядовитыс Атаки. Эти булава была выкована из чистейшего Варл-камия в глубимах демонических кулиц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунком с ружие в ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были пражито с ружие бол - хотя и несколько непредскатуемое. Предолагаченые в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного с правило Случайное Колической с ещё грозное оружие, владелец получает спец правило Случайное количенными и частей заклечные в от объемного и веревенный гоздь. Но несколько непредскату немежени	Жезл Обвинения	
Былинный Цеп Здоровенный шест чёрного дерева, увешанный впечатаязонцим набором лезвий, иштов и костей. После того, как начал им размахивать — трудно остановиться. Ляурчнос оружие, владелец получает спец правило Бешенство. Хранитель этого тотем просот тем прекотно выделение получает спец правило Бешенство. Созоана чтоб дразнить врага — равно как и для подачи сигналов к отступлению. Обладатель этого инструмента способен на большее, чем просто сметься смерти в лицо. Владелец получает спец правило Инфорирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Инфорирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Инфорирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Онторирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Онторирует Правила Психологии. Владелец получает опец правило Онторирует Правила Психологии. Старого Мира уверены, что лучиий способ сокрушть противника — как следует разоглаться и приложить его, что есть силы, с разбегу. Владелец получает опец правила Попадатия (1). Суды над преступликами и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят вне обычной армейской исрархии, в своём круку — чтоб вне выносить сор из избых. Судыт на принивающей разогративности и зарховенные присоворы в этих уазбирательствах редом — но, время от времени, приходится призывать палача, вооруженного этим иззубренным топором. Немного оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Ядовитыс Атаки. Эти булава была выкована из чистейшего Варл-камия в глубимах демонических кулиц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунком с ружие в ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были пражито с ружие бол - хотя и несколько непредскатуемое. Предолагаченые в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного с правило Случайное Колической с ещё грозное оружие, владелец получает спец правило Случайное количенными и частей заклечные в от объемного и веревенный гоздь. Но несколько непредскату немежени		Владелец получает спец правило Огненная Атака для ближнего боя и стрельбы.
Тотем Неисчисанимых Прокот после того, как начал им размахивать — трудно остановиться. Двуручное оружие, владелен получает спен правило Бененство. Хранитель этого тотема проводит бессонные почи у костра, вспоминая прошлые неудачи и бормоча клятвы мести тем, кто его подвёт. Прокот после правило Ненависть. Обладатель этого инструмента способен на большее, чем просто смеяться смерти в лицо. Впаделен получает спен правило Игнорирует Правила Психологии. Впаделен получает спен правило Игнорирует Правила Психологии. Впаделен получает спен правило Игнорирует Правила Психологии. Впаделен получает спен правило Визиции просто скорушить противника — как следует разоглаться и приложить его, что есть силы, с разбегу. Впаделен получает спен правило Парапные Попадатия (1). Суды на до преступниками и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят вне обычной држейской иерархии, в своём кругу — чтоб «не выносить сор из избы». Смертные приговоры в этих разбирательетовах редки — но, время от времени, приходится призывать плагич, вооруженного этим изубренным топором. Двуручное оружив, владелен получает спен правило Смертельный Удар. Немного оружив сравнится в зловредности с заржавленным клинком — риск мотрульные прикодительный в предоступный удар. Немного оружие причинить. От за забирательной причинить и за удежении инфекцией значительно превосходит потенциальный сред от ранку кульну Зхар Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищеньым ружин, заколотив в его конец здоровенный гвозов. Но, нескотря ни на что, это свей фружие, заколотив в его конец здоровенный гвозов. Но нескотря ни на что, это свей фружие, заколоти в вето конец закаченных в бого вражеских значиным сружие, заколоти в его конец здоровенный гвозов. Но, нескотря ни на что, это свей фружие, заколоти в его конец закаченных в бого вражеских значеньым практический учишить в равной мере для того, чтоб спасаться и догомать немого смертного. Впаделен получает спен правило Случайное Количаеть обтружение бот ражность и началения учишить в за догомать на предост		
Потем Неисчислимых Проклятий и дольные дольны	Былинный Цеп	шипов и костей. После того, как начал им размахивать – трудно остановиться.
Тотем Неисчислимых Проклятий Валделец получает спец правило Ненавило Правила Психологии. Визделец получает спец правило Итнорирует Правила Психологии. Визделец получает спец правило Правило Баранные Попадания (1). Суды над престирующими получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над престирующими получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над престирующими не обычной армейской иерархии, в своём крусу — чтоб «не выносить сор из избы». Смертные приговоры в этих разбирательствах редкц — но, время от времени, приходится призывать вызачительно превосходит с заржавательным клинком — риск дотом не обычной армейской иерархии, в своём крусу — чтоб «не выносить сор из избы». Смертные приговоры в этих разбирательствах редкц — но, время от времени, приходится призывать вызачительно превосходит потровичающими изэбренными толором. Немного оружие владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие владелец получает спец правило Вдовитые Атаки. Дубина-С- Гвазд'м-На- Капце Дуфина-С- Г	·	
Неисчислимых Проклятий Дудка Скабрезного Скомороха Шипастые Наплечники Видалеле получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Видалеле получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Видалелец получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Видиштельные, практичные и довольно ржавые. Многие примитивные культуры Старого Мира уверены, что лучищий способ скрумить противника – как следует разглавливатеть. Дротта Обезглавливатеть. Дротта Обезглавливатеть. Дротта Протта Прот	Тотем	
Проклятий Дудка Скабрезпого Скомороха Шипастые Наплечники Ваделен получает спец правило Ненависть. Добадаметь этого инструмента способен на большее, чем просто смеяться смерти в лицо. Ваделен получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Видиметальные, 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. Ваделец получает спец правило Таранные Попадания (1). 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 веремени, приходится призывать плача, вооруженного этим иззубренным топором. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Втадим-На-Капце Ботфорты Неспешной Торопливости Торопливости Подбитая Сталью Накилка Подбитая Сталью Накилка Подбитая Сталью Накилка Стально Накилка Стально Накилка Стально Накилка Торопитая Стально Накилка Стально Накилка Стально Накилка Стально Накилка Тально Пально Накилка Тально Накилка Тально Накилка Тально Пально Накилка Тально Накилка Тально Накилка Тально Накилка Тально Накилка Тально Пально Накилка Тально		
Пулка Скабрезного Скомороха Валаелен получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Виушительные, практичные и довольно ржаевые. Многие примитивные культуры разогнатьные, практичные и довольно ржаевые. Многие примитивные культуры разогнатьные, практичные и довольно ржаевые. Многие примитивные культуры Старого Мира уверены, что лучший способ сокрушить противника – как следует разогнатьные получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над преступниками и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят нее обычной адмейской иерархии, в своём кругу – чтоб «не выносить сор из избы». Смертные приговоры в этих разбирательствах редки – но, время от времени, приходится призывать плагача, вооруженного этих иззубренным топором. Двуручное оружие, впаделец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружия сравнится в ззовредности с заржавленным клинком – риск заражения инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которую он может причинить. Ручное оружие, впаделец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта бугава была выкована из чистейшего Варп-камия в глубинах демонических хузниц заколотив в его конец здоровенный гвозды. Но, несмотря ни на что, это сеё ещё грозное орудие боя – хотя и нексолько непредсказуемо. Двуручное оружие, впаделец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти назад. Прабитая Сталью Накидка Подбитая Сталью Накидка Подбитая Сталью Накидка Сталью Накидка Сталью Накидка Сталью Накидка Подбитая Сталью Накидка		
Обладатель этого инструмента способен на большее, чем просто смеяться смертив в лицо. Ваделец получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Внушительные, практичные и довольно ржавые. Многие примитивные культуры Старого Мира уверены, что лучиший способ сокрушить противника — как следует разогнаться и приложить его, что есть силы, с разбегу. Владелец получает спец правило Таранные Попадания (1). 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. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельный Укариком — ручное оружие, владелец получает спец правило Кловитые Атаки. Зта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузнии Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гоном в ворованными эльфийскими заклятьями. Все издеренным получает правило Случайное Количество Атак (dб). Ботфорты Неспепиной Торопливости Торопливости Лихой Плащ Героической Славы Ботфорты немного неуправляемы: трудоно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2dб). Плад сиштый из частей закаченых в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обячного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плац был расшит стальными бляхами, что утчишть его защитные свойства. И котя он хумсе согревает в длинные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важеее хроническог ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важеее хроническог ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важеее хроническог ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важеее хроническог ночи, но любой Бывалый согласится, что со	-	-
смерти в лицо. Виаделен получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Визделен получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Визделен получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. Визделен получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над преступниками и наказание провиниешихся в Отрядах обычно проходят вне обычной армейской иерархии, в своём кругу — чтоб «не выносить сор из избы». Смертные приговоры в этих разбирательствах редки — но, ереля от времени, приходится призывать пазача, вооруженного этими иззубренным топором. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Смертельный клинком — риск заражения инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которую он может причинить. Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Зта булава была выкована из чистейшего Варт-камия в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахаранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил кулучишть оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Пихой Плаш Героической Славы Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назао. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2dб). Плащ сиштый из частей захваченных в бого вражеских знажён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длинные холоные ночи, но любой Бывалый согласится, что охранённая жизнь важнее хронического		
Владелец получает спец правило Игнорирует Правила Психологии. 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. Владелец получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над преступниками и наказание провиниешихся 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 плагача, вооруженного этим иззубренным топором. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельным клинком — риск заржения инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которую он может причинить. Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными ружими гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучшить» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное оружие, впаделец получает спец правило Случайное Количество Атак (d6). Вотфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежсать вперёд или назад. Пихой Плащ Героической Славы Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежсать вперёд или назад. Плащ сиштый и частей закваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучнить его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длинные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что схранённая жизнь важнее хронического	-	
Нипастые Наплечники Внушительные, практичные и довольно ржавые. Многие примитивные культуры Старого Мира уверены, что лучший способ сокрушить противника – как следует разоглаться и приложить его, что есть силы, с разбегу. Владелец получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над преступниками и наказание провиниешихся 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. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кулиц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными ружми геномое и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решим «улучишть» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Плащ сиштый из частей закаченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2dб). Плащ сиштый из частей закаченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные колоные ночи, но любой бывалый согласится, что схранённая жизнь важнее хронического ночи, но любой бывалый согласится, что схранённая жизнь важнее хроническог	Скомороха	1
Пінпастыє Наплечники Наплечники Наплечники Владелец получает спец правило Таранные Попадания (1). 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. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертвыный Улар. Ржавое Пыряло Стабби Ручное оружие, владелец получает спец правило Омертельный Улар. Немного оружие, владелец получает спец правило Адовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камия в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными румами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучишть» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Ботфорты Неспешной Торопливости Лихой Плащ Героической Славы Плади сиштый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучшть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важенее хронического насморка.		, , , , ,
разогнаться и приложить его, что есть силы, с разбегу. Владелец получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над преступниками и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят вее 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. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Смертельный удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Вдовитые Атаки. Заражения инфекцией значительно превосходит потенциальный врео от раны, которую он может причинить. Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Зта булава была выкована из чистейшего Варп-камия в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находицвый Орк-налётчик решил сулучиштью оружие, заколотив в его конец здоровенный гвозды. Но, несотматучить решил сулучишть оружие, закаленые в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сиштый из частей закавченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.	Шипастые	
Владелец получает спец правило Таранные Попадания (1). Суды над преступниками и наказание провинившихся в Отрядах обычно проходят вне обычной армейской церархии, 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. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камия в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечей крови и зачарована похищенными прижими гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучишть» оружие, заколотив в его конец здоровенный говоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (d6). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сиштый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плаци был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длинные холодные насморка.		
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 разбирательтвах редки – но, время от времени, приходится призывать палача, вооруженного этим иззубренным топором. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружия сравнится в зловредности с заржавленным клинком – риск заражения инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, котоорую он может причинить. Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими закяттвями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налбетчик решил «улучшить» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2dб). Плащ сиштый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). 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.	Паплечники	
обезглавливатель Дрогта Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружия сравнится в эловредности с заржавленным клинком – риск заражения инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которую он может причинть. Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камия в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучишть оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (аб). Ботфорты Неспешной Торопливости Лихой Плащ Героической Славы Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучшить его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
Дрогта Д		
приходится призывать палача, вооруженного этим иззубренным топором. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Смертельный Удар. Немного оружия сравнится в эловредности с заржавленным клинком — риск заржавленным клинком — риск которую он может причинить. Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучишть» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (d6). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Впаделец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сиштый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Впаделец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитые свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.	Обезглавливатель	
Ржавое Пыряло Стабби Ржавое Пыряло Стабби Ржавое Пыряло Стабби Ручное оружия сравнится в эловредности с заржавленным клинком – риск заражения инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которую он может причинить. Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными ручами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил кулучиштью оружие, заколотив в его конец здоровенный гвозды. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2dб). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских энамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Впаделец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.	Дрогга	
Ржавое Пыряло Стабби Немного оружия сравнится в зловредности с заржавленным кинком — риск заражения инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которую он может причинить. Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучишть» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя — хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (d6). Ботфорты Неспешной Торопливости Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длинные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
Ржавое Пыряло Стабби Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Дубина-С- Гвазд'м-На- Канце Ботфорты Неспешной Торопливости Лихой Плащ Героической Славы Подбитая Сталью Накидка Подбитая Сталью Накидка Тороплава Сталью Накидка Тороплава Сталью Накидка Стабби Вара фулае и инфекцией значительно превосходит потенциальный вред от раны, которы может причинить. Вара фулае обружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучишть» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2dб). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длинные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
Которую он может причинить. Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. Эта булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучишть» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвозды. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Ботфорты Неспешной Тороппивости Лихой Плащ Героической Славы Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длинные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.	D II	
Ручное оружие, владелец получает спец правило Ядовитые Атаки. 3 та булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучиить» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя — хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2dб). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
Дубина-С-Гвазд'м-На-Канце Ботфорты Неспепиной Торопливости Плахой Плащ Героической Славы Подбитая Сталью Накидка Талью Накидка Ота булава была выкована из чистейшего Варп-камня в глубинах демонических кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучишть» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя — хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). 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.	Стаоои	± 7
Кузниц Зхарр Кахранка, закалена в человечьей крови и зачарована похищенными рунами гномов и ворованными эльфийскими заклятьями. Все эти колдунства были практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучшить» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2dб). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучшить его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
Дубина-С- Гвазд'м-На- Канце Ботфорты Неспешной Торопливости Лихой Плащ Героической Славы Подбитая Сталью Накидка Подбитая Сталью Накидка		
Подбитая Сталью Накидка практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучшить» практически уничтожены, когда находчивый Орк-налётчик решил «улучшить» оружие, заколотив в его конец здоровенный гвоздь. Но, несмотря ни на что, это всё ещё грозное орудие боя — хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (dб). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2dб). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучшить его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
Гвазд'м-На- Канце Канде Канце Канде Канце	Гвазд'м-На-	
всё ещё грозное орудие боя – хотя и несколько непредсказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (d6). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучишть его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длинные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
все еще грозное оруоне ооя – хотя и несколько непреосказуемое. Двуручное оружие, владелец получает спец правило Случайное Количество Атак (d6). Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Сталью Накидка Подбитая Сталью Накидка		
Ботфорты Неспешной Торопливости Лихой Плащ Героической Славы Подбитая Сталью Накидка Тотопливо Плащ Симпь в его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.	·	, 1
Ботфорты Неспешной Торопливости Лихой Плащ Героической Славы Подбитая Сталью Накидка Потопливо Тине Предназначенные в равной мере для того, чтоб спасаться и догонять, эти ботфорты немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). 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.		
Неспешной Торопливости Лихой Плащ Героической Славы Подбитая Сталью Накидка Потопливо Немного неуправляемы: трудно понять, собираются они бежать вперёд или назад. Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Старый ветеранский трюк: этот плащ был расшит стальными бляхами, чтоб улучшить его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длиные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
Неспешной Торопливости Лихой Плащ Героической Славы Подбитая Сталью Накидка Подоктая Сталью Накидка	Ботфорты	
Подбитая Сталью Накидка Владелец получает спец правило Случайное Движение (2d6). Плащ сшитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). 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.		
Пихой Плащ Героической Славы Подбитая Сталью Накидка Подбитая Сталью Накидка Плащ смитый из частей захваченных в бою вражеских знамён. Его обладатель способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Сталью Накидка Подбитая Сталью Накидка	Торопливости	
Спавы способен, задорно ухмыляясь, выдерживать сильнейшие удары, могущие убить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). Сталью Накидка Сталью Накидка		
Героической Славы спосооен, заоорно ухмыляясь, выоерживать сильнеишие уоары, могущие уоить на месте обычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). 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.	Героической	, · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Славы Месте ооычного смертного. Владелец получает спец правило Регенерация (5+). 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.		
Владелец получает спец правило Регенерация (5+). 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.		<u> </u>
Подбитая Сталью Накидка улучшить его защитные свойства. И хотя он хуже согревает в длинные холодные ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
Сталью Накидка ночи, но любой Бывалый согласится, что сохранённая жизнь важнее хронического насморка.		
Сталью Накидка ночи, но люоои вывальи согласится, что сохраненная жизнь важнее хронического насморка.		
насморка.		<u> </u>
Владелец получает спец правило Чешуйчатая Кожа (6+).	отшин тикидка	=
		Владелец получает спец правило Чешуйчатая Кожа (6+).

	Даже самые могучие существа имеют уязвимые места, наличием которых с
Шипастые Наколенники	радостью воспользуется любой здравомыслящий ветеран. Шипастые наколенники
	предназначены именно для этой цели.
Tianosicilitina	Владелец получает спец правило Дави!
	Говорят, что с этим рыжеватым каменным щитом (по слухам, вытесанным из
	гномского Клятвенного Камня) никто никогда не расставался добровольно. Его
Щит Упертого	всегда снимали с бездыханного тела предыдущего владельца, как правило
Отрицания	окружённого горой вражеских трупов.
	Владелец получает спец правило Упорный.
	Редко применяемая против кого-либо, кроме самого ужасающего противника,
Шорг	
Шоры	тактика: наиболее нестойкие бойцы могут быть ослеплены перед началом боя,
Бесстрашия	дабы предотвратить панику.
	Владелец получает спец правило Тупость.
Сапоги-	Ветераны могут подтвердить эффективность тактики внезапного удара – и
Скороходы	столь же молниеносного отступления, буде что-то пойдёт не так.
F	Владелец получает спец правило Быстроногость.
	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 —
Вымпел Отряда	независимо от внешнего вида, Вымпел является объединяющей всех членов Отряда
Выштел отрида	святыней.
	Любой член Отряда должен перебрасывать все проваленные тесты на Панику, если
	находится в 12 дюймах от Вымпела.
	Предводитель Отряда не может использовать этот ветеранский набор.
	Отрядный Музыкант – один из самых важных членов подразделения. Это Музыкант
Отрядный	будит Отряд по утрам, сигналит сбор, тревогу и отступление. Инструменты, в
Музыкант	зависимости от расы, могут различаться, но гонг, барабан, колокол и ДЕЙСТВИТЕЛЬНО
	громкий голос — наиболее распространенные варианты. Игрок должен перебрасывать проваленные тесты на Разгром, если Музыкант жив.
	Серебряные пули, освящённые стрелы, болты с выгравированными на них именами – это
Самодельные	далеко не полный список ухищрений, на которые идут ветераны, чтоб сделать каждый
	выстрел по врагу личным посланием боли к выбранной жертве.
Боеприпасы	Владелец не получает штрафа к попаданию при стрельбе на дальнюю дистанцию.
	Зачарованное оружие решающего удара, Последний Шанс, известно во многих
	формах. На Кхазалиде оно называется "Окончательная Жестокость" и является
	пороховым зарядом, состоящим из полированных драконьих 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 маслянно-чёрный яд, который, попав в
	рану, расходится по венам и расплавляет плоть жертвы, так что вскоре от неё
Последний Шанс	остаётся только лужица пузырящегося кровавого студня.
	Используется раз за игру : в ближнем бою либо при стрельбе.
	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.
	Если Последний Шанс попал – то он автоматически наносит рану, спас бросок
	невозможен.

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



<u>Предводитель:</u>

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 ростре 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 возможет 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 d6: 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 минуг) – 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-АААаааа!!!:** 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, Непоколебимых и проч. Игнорирующих Правила Психологии моделей. По Лидерству бегущих моделей тест на Разгром проходить нельзя.

