

Пророчества – вещь весьма ненадежная. Их создают люди, их исполняют люди, и, поскольку на людей никогда нельзя положиться, люди же их и разрушают. Порой даже складывается впечатление, что все успешные пророчества существуют только в старых историях, которые рассказывают древние старики подрастающему поколению в попытках доказать им, что раньше, мол, небо было чище, трава зеленее, а воспитание – не чета нынешнему. В этих историях отважные герои свергают тиранов, убивают демонов и могущественных колдунов не потому, что они долго и упорно готовились к этому, а потому, что так было напрогночено. «И придет воин Света, и дланью сияющей Тьму погасит, и будет повержен Дракон, и воцарится мир и справедливость...» Тьфу. Терпеть не могу все эти расфуфыренные высокопарные книжонки, типа «Пророчеств святого Фердинанда» или «Видений Марианны Невинной». От них за версту веет недугом головного мозга и одержимостью, и лишь столь же убогие духом и разумом будут всерьез читать и воспринимать этот бред.

Настоящие пророчества существуют сами по себе. О них не пишут в книгах, не кричат на площадях, не рассказывают долгими зимними вечерами у огня. Нет никаких героев, которым убеленные сединами маразматички завывающим голосом внушают: «Ты явился, как и сказано в пророчестве!! Ыгыыааа!! Тебе суждено стать спасителем мира!! Хрррр кххх-кххх...», как не существует никаких Темных Повелителей и Могучих Колдунов, которые возводят свои Империи Ужаса только для того, чтобы на самом пике своей славы быть убитым каким-нибудь особо фанатичным и впечатлительным юношей.

Настоящие пророчества в принципе имеют мало общего с такими мелочами, как вырастающие и рассыпающиеся в прах государства и, тем более, с жизнями возглавляющих их людей, которые в своем самолюбовании мнят себя великими вершителями судеб. Если исполняется настоящее пророчество – никто об этом не узнает, поскольку те, кто уцелеет после этого замечательного события, будут больше озабочены вопросами собственного выживания, а не размышлениями о причинах произошедшего. В итоге, конечно, все спишут на гнев богов, принесут в жертву несколько девственниц и станут еще сильнее разбивать лбы в храмах. Люди, что с них взять.

Впрочем, если настоящее пророчество, в силу каких-либо причин, переносится на неопределенный срок (а истинное пророчество не может «не сработать» – просто для него еще не настало время), об этом тоже никто никогда не узнает, поскольку, как я уже говорил выше, о них не кричат на улицах и не пишут в книгах. Это чем-то напоминает клубок политических интриг. Большинство населения твердо уверено в том, что страной управляет король. Какая-то часть подозревает, что на самом деле, без одобрения верховного жреца, владыка не принимает ни одного важного решения, и отчасти они правы. И лишь считанные единицы знают, что на самом деле и король, и верховный жрец могут в одно мгновение лишиться и своих корон, и голов, если того пожелает невзрачный пухлый человечек с добрым лицом и богатством, в сотни раз превышающим размеры королевской казны в лучшие годы правления. При этом живет он не во дворце, а в обычном, хоть и богатом, особняке, и все соседи считают его просто удачливым торговцем...

Но вернемся к пророчествам. Как раз сейчас одно из них, я имею в виду те самые, истинные пророчества, может сбыться. А может и не сбыться. Все зависит от людей. От тех самых, которых в определенный год в определенный день притягивает в определенное место, где в одну из безлунных осенних ночей можно открыть путь для возвращения Древних Богов. Большинство этих людей не знают друг друга, хотя некоторые и могли встречаться раньше при схожих обстоятельствах. Часть из них будет стараться открыть путь, а часть – закрыть, но при этом все они будут преследовать свои собственные цели. Они будут искать предметы, связанные с пророчеством, предметы, которые могут помочь им склонить чашу весов на свою сторону. Вместе со своими животными-спутниками они будут изучать окрестности, пытаясь определить то самое место, в котором станет возможным открытие пути. И в конце они все встретятся в этом месте, чтобы впустить в мир Древних Богов, или сохранить мир таким, какой он есть. Победители уйдут. Проигравшие погибнут. Таковы правила игры и цена собственной самонадеянности. Так было на протяжении столетий и так будет впредь до тех пор, пока однажды Открывающие не исполнят пророчество полностью...

Вам, наверное, стало интересно, кто я такой и откуда у меня такие познания? Что ж, позвольте представиться, Барнабас, из породы лесных воронов, спутник и помощник Предраассветного Дудочника, одного из участников Игры, как мы ее называем.

Кстати, об Игре. Она уже началась, и если вы в ней участвуете – советую вам поторопиться. До Темной Ночи осталась всего неделя...

# Ночь в одиноком Городе

Mordheim, кампания

Место проведения: г. Минск, клуб «Мастерские».

Количество игроков: на усмотрение ведущего\*. Оптимально – не больше 6.

Длительность: 7+ ходов по обстоятельствам.

\* Как обычно, организатор кампании оставляет за собой право отказать любому заявившемуся без объяснения причин.

## Требования к игрокам

Их всего три.

- 1) Первое и самое основное – желание играть, получать удовольствие и не портить удовольствие другим.
- 2) Второе - наличие покрашенной чуть больше чем в три цвета банды, составленной по правилам Living Rulebook v.2 (используется ведущим) на 500 очков. Неофициальные банды проходят согласование в отдельном порядке.
- 3) Участие в общественном мероприятии по покраске либо ремонту имеющихся в клубе зданий для Мордхейма. Это можно сделать в какой-то из будних дней, либо прийти в выходной. Просачковавшие данное мероприятие к участию в кампании не допускаются.

## Краткое описание

Кампания сделана под впечатлением от книги «Ночь в одиноком октябре» Р. Желязны. Для понимания сути происходящего данная книга настоятельно рекомендуется к прочтению всем желающим заявиться на кампанию. Да и просто рекомендуется к прочтению всем поклонникам фантастической литературы и творчества Желязны в частности.

Общая задумка хорошо отражена в самой книге:

*«...некоторых определенных людей притягивает в определенное место в определенный год, в ту ночь в тоскливом октябре, когда светит полная луна, в канун Дня Всех Святых, когда можно открыть путь для возвращения на Землю Древних Богов; одни из этих людей помогают открыть этот путь, а другие пытаются этот путь закрыть. Веками в этой борьбе побеждали Закрывающие, часто им это почти удавалось, и ходили рассказы о человеке-тени, полубезумце, убийце, бродяге, и о его собаке, которые всегда появлялись для того, чтобы постараться закрыть этот путь... Эти люди завладевают определенными орудиями и другими предметами, дающими власть, встречаются в назначенном месте и пытаются осуществить свою волю. Победители уходили, а проигравшие расплачивались за свою самонадеянность, погибая от ответного удара тех космических сил, которые вызывает такая попытка...»*

В этот раз такие люди собрались в Мордхейме, но не за месяц, как обычно, а всего лишь за неделю до назначенного срока, и теперь у них есть лишь семь дней (и несколько ночей, если ведущий посчитает, что дней маловато) на то, чтобы найти то самое Место и попытаться впустить в этот мир Древних Богов, либо уберечь мир от их прихода.

В кампании планируется поддерживать, сколько получится, определенный элемент интриги, который заключается в том, что игроки изначально не знают, кто из них Открывающий, кто – Закрывающий, а кто – просто случайно оказался вовлечен в Игру, а значит, всегда будет существовать опасность того, что игрок предоставит важную информацию возможному противнику или, наоборот, в бою покалечит половину бойцов потенциальных союзников.

Ввиду особенностей самой игровой системы Мордхейма, реализовать все нюансы Игры (как ее называют в книге Участники) невозможно, поэтому в кампании сохранены основные моменты – поиск местонахождения Врат, постепенное раскрытие сути игроков и финальная схватка.

Конечно, игроки могут сразу заявить «Я Открывающий» и устроить дальше банальное рубилово, и помешать этому ведущий никак не сможет. Поэтому к игрокам отдельная просьба – постараться проникнуться духом книги и хоть в какой-то степени сохранить его в течение кампании. Без сражений, конечно, не обойтись, но и мирные решения здесь тоже будут иметь свои плюсы.

Далее по тексту будут встречаться слова игра и игрок, написанные с разных букв. «Игра» – все мероприятия, приводящие в итоге к ритуалу открытия Врат; «Игрок» – персонаж, участник Игры; «игра» - игра в Мордхейм; «игрок» - человек-участник кампании.

## **Отряды**

Каждый игрок перед началом кампании собирает себе отряд по стандартным правилам на 500 очков.

В кампании участвуют любые банды, против которых нет возражений у других игроков.

### Создание банды

После создания банды каждый игрок, при желании, получает право на два броска на продвижение, как если бы его герои получили уровень. Он может сделать два броска для какого-то одного героя, либо по одному броску для двух героев, либо сделать только один бросок, либо не делать их вовсе. Это шанс на старте получить новый навык, заклинание или повысить какую-нибудь характеристику.

Обратной стороной этого бонуса является такое же количество бросков на Тяжелые Повреждения для тех же героев. Результаты 56 (Жестокая вражда), 61 (Захвачен), и 65 (Продан на арену) перебрасываются. Результаты 11-15 (Мертв) перебрасываются только для Лидеров банды.

### Ключевой персонаж (Игрок)

Один из персонажей отряда, по выбору игрока, становится ключевым. Это тот самый персонаж, который в Игре является участником, и который привел своих последователей в Морджейм. Это не обязательно должен быть Лидер банды – это может быть абсолютно любой персонаж, конечно, в рамках разумного. Зомби или крысоогр вряд ли подойдут на роль Открывающего или Закрывающего, а вот священник Сигмара вполне мог молитвой увлечь за собой отряд Охотников на Ведьм.

Ключевой персонаж нужен для того, чтобы оживить кампанию – именно он является главным действующим лицом отчетов, которые пишут игроки.

Ключевой персонаж – единственный, кто способен общаться с фамильяром и получать от него информацию. После смерти ключевого персонажа, его фамильяр также выбывает из игры.

Кроме того, один раз за ход кампании ключевой персонаж может перебросить выпавший для него результат 11-15 (Мертв) по таблице Тяжелых Повреждений.

### Визивиг

Для визивига правило одно – при взгляде на модель должно быть понятно, кто это (мутант или скейвен или наемник), и вооружен он двуручным или одноручным оружием (щит, находящийся в руке, считается одноручным оружием). Стрелковое оружие отображать не обязательно. При возникновении вопросов хозяин модели должен терпеливо и внятно рассказать обо всем имеющимся у модели снаряжении.

Если игрок составляет стартовую расписку, опираясь полностью на визивиг (в профиле указано то оружие, которое присутствует на миниатюре; легкие виды доспехов и шлемы, а также бесплатные кинжалы можно не учитывать), то он получает дополнительный бонус – после первого сражения все его герои, независимо от того, были они ООА или нет, получают по 1 единице опыта.

### Открывающий или Закрывающий?

Ключевой персонаж является Игроком в Игре, и именно его амбиции и далеко идущие цели привели в Морджейм его самого и его последователей. В зависимости от своих взглядов, он (и стоящий за ним человек-игрок) может либо желать прихода Древних Богов в этот мир (Открывающий), либо наоборот – желать сохранить этот мир таким, какой он есть (Закрывающий), либо просто быть обычным человеком, который по стечению обстоятельств оказался частью всего происходящего. У каждого из Игроков свои мотивы, не всегда совпадающие с привычным «мировоззрением», свойственным его отряду. Так, безумный Охотник на Ведьм может желать прихода Древних, поскольку считает, что они смогут уничтожить силы Хаоса, в то время как пропитанный насквозь Хаосом магистр Одержимых будет всеми силами закрывать Врата, поскольку его вполне устраивает текущее положение вещей, и от новых богов он ничего хорошего не ждет.

Участники кампании сами выбирают, будут они Закрывающими, Открывающими, или просто случайно оказавшимися втянутыми в Игру, после чего тайно сообщают о своем выборе ведущему. В случае сильного перекоса в одну сторону ведущий может на свое усмотрение попросить некоторых игроков сменить мировоззрение, хотя, судя по книге, силы сторон совершенно не обязательно должны быть равными.

Узнать, Открывающий другой игрок или Закрывающий, можно несколькими способами.

Самый *простой* – это услышать подтверждение лично от него. Хотя, конечно, нет никакой гарантии, что игрок сказал правду. С другой стороны, если оба игрока знают, кто они – это дает им возможность сотрудничать и обмениваться информацией (до определенного этапа Игры – даже если они различных мировоззрений).

*Технический* способ – это способ, использующий броски кубиков и правила кампании. Всякий раз, когда отряды встречаются на поле боя, после сражения каждый игрок может попросить ведущего

бросить 2дб. Бросок делается ведущим скрытно. На 12 игрок получает информацию о мировоззрении оппонента. Каждая последующая встреча с данным отрядом улучшает этот бросок на 1, а каждый мирный договор – на 2.

Успешный бросок в данном случае означает, что персонаж сделал или сказал что-то, сознательно или случайно, что выдало его мотивы и позволило вычислить его взгляды. В книге пес Нюх обмолвился, что он был участником многих Игр. Поскольку мир все еще цел – это прямое подтверждение того, что он – Закрывающий.

Если в результате этого броска выпадает 2 – то это считается критическим провалом, и ведущий получает возможность сказать игроку неправду (слова или действия другого Игрока были интерпретированы неверно, что и привело к ошибочным выводам). Впрочем, никто не мешает продолжать делать броски, чтобы быть уверенным наверняка.

При сражениях с НПС-отрядами такие броски, по понятным причинам, не делаются. Если в сражении один из отрядов – не участник Игры, то бросок делается только для банды участника, причем он всегда неудачный!

Логический способ – более сложный, слабо реализуемый, но все же доступный игрокам. Это анализ слов, действий и письменных отчетов игроков не с помощью бросков кубиков, а с помощью собственной головы. Например «Он сказал, что в Яме есть точка силы, и что он, как и я – Закрывающий. Но фамильяр ничего не нашел в Яме – значит, он мне соврал, а следовательно с определенной вероятностью он – Открывающий!».

Окончательно кто есть кто станет известно только в самом конце, когда Игроки соберутся возле Врат и начнут действовать, а до тех пор они могут блефовать, обмениваться информацией и вычислять врагов и союзников.

Что может дать знание о мировоззрении Игрока? Самое очевидное – возможность дать ему ложную информацию, например, о точке Силы, направить его в заведомо пустые локации или на встречу с сильной союзной бандой, если он противник. Если он союзник – то возможность договориться занять более удобные позиции в последнем бою, сообщить о месте проведения ритуала или рассказать о других Игроках.

### Нейтральные отряды

Те, кто не является участником Игры, а просто оказался случайно втянут в нее, и не захотел останавливаться, являются нейтральными. Такие отряды начинают игру без спецпредметов, и единственный для них способ оказать влияние на ритуал (если такое желание у них вдруг возникнет) – это основательно нему подготовиться. Нейтральный отряд, набравший 5+ баллов Готовности (см. ниже) может принять участие в финальном сражении.

Нейтральные отряды не могут делать броски на определение мировоззрения других игроков и использовать фамильяров для обыска локаций, но могут обнаруживать Точки силы после обыска локации. Если нейтральный отряд приходит к месту проведения ритуала, он волен оказывать помощь любой из сторон на свое усмотрение.

Примечание: если в вашем сообществе кампании по Морхейму – не редкость, то рекомендуется запретить нейтральным отрядам участвовать в ритуале в принципе, таким образом, минимизировав количество участников, которые заявляются на кампанию просто «потому, что хочется поиграть, а давно ничего не было», и одновременно давая игрокам стимул отыгрывать своих персонажей в духе книги.

### Фамильяры

У каждого ключевого персонажа, независимо от его типа (даже у банд, не являющихся участниками Игры! Для создания интриги...), на старте есть существо-спутник, фамильяр, которое помогает ему в Игре. Этот фамильяр выдается бесплатно и в бою работает по обычным правилам, помогая творить заклинания тем, кто использует магию (кроме молитв Сигмару).

В начале хода, одновременно с выбором локации, в которую планирует пойти отряд, игрок может решить, возьмет ли он фамильяра с собой в бой (и будет использовать его возможности), или отправит выполнять одно из возможных заданий. Фамильяр может делать следующие вещи:

- 1) Исследовать какую-нибудь локацию. Фамильяр отправляется в указанную часть Города и внимательно изучает ее. В конце хода, после боя, игрок получает информацию о том, есть ли в данной локации Точка силы (см. ниже), и какие банды эту локацию посетили в это ход.
- 2) Шпионить за чужим лагерем. Фамильяр подслушивает и подсматривает, что творится в лагере другого Игрока, в надежде узнать что-нибудь важное. Начиная со следующего хода все броски на определение мировоззрения данного Игрока получают бонус +1. Каждое последующее исследование дает дополнительно +1. То есть если фамильяр дважды посетит лагерь Игрока, то хозяин фамильяра сможет при встрече определить его мировоззрение не на 12, а на 10+. Ну, а если эта встреча не первая – то это число будет еще ниже.

Отряды могут закупать других фамильяров для своих колдунов по общим правилам, но только изначально полученные фамильяры могут выполнять описанные выше поручения.

## Инструменты

Каждый участник Игры входит в нее с каким-то предметом, наполненным особой силой и способным склонить чашу весов в его сторону в процессе подготовки к ритуалу. У кого-то есть древняя икона, кто-то является обладателем необычного клинка, кому-то посчастливилось давным-давно заполучить в свое распоряжение зеркало, отражающее странные вещи – все эти предметы являются Инструментами.

Количество Инструментов всегда равно количеству участников Игры и неизвестно в начале. Игроки всегда носят Инструменты с собой. Единственный способ, которым Инструмент может сменить владельца – это если его владелец после боя по таблице Серьезных Повреждений выбрасывает результат, предполагающий переход всего его имущества другому отряду.

У каждого предмета есть своя способность, которую может задействовать Игрок в случае необходимости (один раз за бой, в любой момент боя). Проблема в том, что активация заложенных в Инструменте сил всегда вытягивает внутренние силы самого Игрока. В конце хода, на котором был использован предмет, бросается д6. На 1 все нормально, на 2-4 модель, применившая Инструмент, сбита с ног, на 5-6 – оглушена.

Основными Инструментами в игре являются две палочки – именно их сила может оказаться решающей при открытии или закрытии Врат. Одна палочка Открывающая, вторая, соответственно, Закрывающая. Остальные предметы не привязаны к мировоззрению, и приносят пользу тому, кто ими на данный момент владеет.

У обеих палочек одинаковые способности, используемые в фазу стрельбы – магическая дистанционная атака с автоматическим попаданием, Силой 2, игнорирующая защиту доспехами, имеющая дистанцию 8" и требующая ЛОСа до модели, на которую направлен выстрел. В отличие от других Инструментов, игроки могут использовать эту способность сколько угодно раз за бой (но не больше 1 раза за ход), но с обязательным броском на последствия, как при использовании любого другого Инструмента.

Магические предметы из книги Правил считаются Инструментами, если вам посчастливится их найти!

## Распределение Инструментов

Поскольку в большинстве случаев фраза «делите сами» ни к чему хорошему не приведет, такие ценные вещи, как Инструменты, ведущему лучше распределять по-честному.

Сначала (до создания банд) определяются владельцы палочек. Сперва одной, потом – второй.

Ведущий открыто объявляет о том, какая палочка выставляется на «аукцион». После этого все желающие тайно сообщают ему свою ставку – то количество золотых монет, которое они готовы потратить на право владения Инструментом. Игрок, предложивший наибольшую ставку, получает предмет и вычитает заявленное количество монет из суммы, доступной ему на создание банды. Все остальные ставки возвращаются владельцам. Затем то же самое повторяется для второй палочки.

По понятным причинам, назначение палочки должно соответствовать мировоззрению ее владельца.

После того, как обе палочки обрели своих владельцев, ведущий, тоже тайно, распределяет остальные предметы, точнее их способности, набрасывая их случайным образом для каждого игрока.

Д10	Длительность	Эффект
1	1д6 ходов	Немодифицируемый спасбросок 5+
2	мгновенное	Отменяет только что произнесенное вражеское заклинание.
3	до конца хода	Модель может проходить (но не стрелять и видеть) сквозь стены, другие модели и непроходимый ландшафт.
4	1д3 хода	+1 к Лидерству всем союзным моделям в 6". +2 к лидерству всем союзным моделям в базовом контакте
5	1д3 хода	Модель получает +1 WS, S, I, Ld и немодифицируемую защиту 5+
6	до конца хода	Модель вызывает Страх у всех, даже у тех, у кого иммунитет к страху и психологии.
7	мгновенное	Модель и все модели, свои и чужие, в 6" становятся Бешеными.
8	мгновенное	Одна любая видимая модель в 8" немедленно проходит тест на Лидерство. В случае провала – действует так, как будто провалила тест на Совсем Один.
9	1д3 хода	Модель и все дружественные модели в 6" получают иммунитет к Страху и Психологии.
10	до конца хода	Все атаки модели попадают на не хуже, чем на 4+, пробивают не хуже, чем на 3+, и критическими считается выпадение 5 и 6.

11	мгновенное	Одна любая видимая модель в 6" немедленно проходит тест на Инициативу, или падает, сбита с ног.
12	до конца хода	Модель может перенестись на 1дб" в любом направлении, игнорируя препятствия

После того, как игроки получили способности своих предметов, они сами придумывают, что это за предметы, и как может выглядеть эффект их применения. Это нужно исключительно для отчетов и на игровой процесс практически не влияет.

### **Структура хода, карта, сражения**

Кампания состоит из семи основных ходов, составляющих неделю, оставшуюся до События, которое произойдет в ночь после седьмого дня. Если ведущий будет видеть, что игроки «плавают» или явно не успевают – во второй половине кампании он может ввести ночные ходы, которые позволят игрокам подтянуть «хвосты» к финальному сражению.

#### Структура хода

Каждый ход разбит на несколько фаз.

- 1) Выдача задания фамильяру (идти в бой с Игроком или выполнять задания);
- 2) Выбор локации для посещения;
- 3) Бой в локации;
- 4) Действия после боя (броски на ранения, повышения, торговля и т.д.).

#### Локации

Весь город разделен на локации, отмеченные на общей карте Мордхейма. Все локации базовые, все доступны для посещения бандами, кроме трех: Ямы (ибо там даже тараканы светятся), Скалы (ибо там ворота закрыты и просто так шариться никто не даст) и поселка Черноминска (ибо там пьяные дварфы и вообще ничего не интересно). Тем не менее, эти три локации наравне с остальными доступны для обследования фамильярами на предмет Точек Силы (см. ниже).

В начале очередного хода кампании каждый игрок сначала выбирает, что будет делать в этот ход его фамильяр, а затем выбирает локацию, в которую пойдет его отряд, и **тайно** сообщает об этом ведущему. Ведущий анализирует ходы игроков и **тайно** рассылает им информацию о том, с кем они столкнулись.

Если в одной локации оказалось две банды – они дерутся друг с другом. Если одна – она дерется с НПС-отрядом, за который может сыграть любой другой игрок или сторонний человек по обоюдной договоренности игроков. Если в локацию пришло три игрока, то за каждого из них бросается кубик, те, у кого выпало больше – дерутся друг с другом, а оставшийся – с НПС-отрядом.

При отыгрыше боя крайне желательно расставлять террейны в соответствии с локацией.

При сражении в локации игроки могут использовать либо базовый сценарий (расстановка в 8" от края стола, очередность хода и расстановки определяется броском кубика, бой ведется до тех пор, пока на столе не останется кто-то один), либо выбрать любой другой из базовой книги правил на усмотрение игроков.

В зависимости от локации, в которой происходит сражение, к обычным правилам могут добавляться спецправила и / или таблицы случайных событий, выдаваемые ведущим отдельно.

#### НПС-отряды

Если в локацию пришел только один игрок, то он сражается с одним из НПС-отрядов, по договоренности с его владельцем.

За НПС-отряд может сыграть любой человек по обоюдному согласию между игроками, независимо от того, участвует он в кампании, или просто проходил мимо.

НПС-отряд создается любым способом, против которого не возражают оба игрока, участвующие в бою.

#### Мирный договор

Когда два отряда встречаются в одной локации (это не касается НПС-шных банд), вместо драки они могут мирно разойтись. В этом случае они оба получают информацию о наличии в локации точки силы, но не получают опыта.

Бросок на разработку делает только один игрок (с наибольшим количеством кубиков для разработки), а все найденное в результате броска, включая возможные артефакты-Инструменты, игроки делят сами на свое усмотрение.

Каждый мирный договор дает +2 к броску на распознавание мировоззрения.

## Небоевое взаимодействие между игроками

Убедительная просьба: поскольку ведущий не может контролировать игроков всегда и везде, не портите игру себе и другим подходами типа «а давайте сразу скажем, кто есть кто, и просто весело порубимся». Эта кампания не на раскачку и манччинские зарубы. Это кампания на интриги и обмен информацией. Игрокам, которые жаждут посильнее раскататься и всех «ногнуть», рекомендуется воздержаться от участия в кампании и подождать более классического варианта. Игрокам, которые не горят желанием экспериментировать, предлагается то же самое, чтобы потом не было обид на кривой баланс и неинтересность происходящего.

## Умения

Экспериментальное правило. Если оно себя проявит не лучшим образом – всегда можно вернуться к классическому варианту.

Каждый раз, когда персонаж получает новый навык, этот навык выбирается случайным образом (например, броском кубика с соответствующим количеством граней, или вытягиванием из мешка бумажки с навыком – на усмотрение игрока). Этот выбор делается в присутствии другого игрока для контроля.

Если в результате выпадает навык, который у персонажа уже есть, или который он не может использовать в принципе (пр. – гуль при всем желании не сможет использовать навык «мечник») – игрок может выбрать навык из данной группы самостоятельно.

## Уточнения к правилам боя

В данной кампании используются стандартные правила Мордхейма (ведущим используется русская версия Living Rulebook v.2) с некоторыми оговорками:

- 1) Ввод модели в ближний бой совершается по кратчайшему пути, и именно пути. Кто не помнит отличительные черты термина «путь» - на кампании обязан при себе иметь учебник физики за соответствующий класс. ☺
- 2) Если в процессе перемещения атакующей модели возникает необходимость пройти любой тест (в большинстве случаев – на инициативу) – атаку все еще можно заявить, но в случае неудачного теста атака считается проваленной со всеми вытекающими последствиями (включая последствия от проваленного теста, такие, например, как падение с высоты).
- 3) Атака по приставным лестницам допускается в обычном порядке, но при этом, если противник находится в пределах 1" от соответствующего конца лестницы – он получает право нанести удары первым. Также допускается бег по приставным лестницам, если в 8" от стартовой точки нет моделей противника. Животные (собаки, гончие, волки) по приставным лестницам бегать и атаковать не могут, но могут взбираться обычным образом.
- 4) Для атаки противника путем залезания по стене действует следующий алгоритм: на момент заявления атаки атакующая модель должна находиться у подножия стены и видеть атакуемого противника; если противник вне поля зрения – атакующая модель должна «почувствовать» его, пройдя тест как при атаке за угол. Затем модель проходит тест на лазание и, в случае успеха, перемещается по стене на расстояние, не превышающее ее показатель Скорости. Если на подъем потрачено меньше шагов, чем позволяет показатель Скорости – оставшиеся шаги удваиваются, как при обычной атаке. Пример: наемник с M=4 стоит у основания стены, высотой 3". В начале хода он заявляет атаку на стоящего наверху орка, успешно проходит тест на обнаружение противника, затем успешно проходит тест на Инициативу для лазания, поднимается на 3" вверх по стене, после чего пробегает еще 2" до орка (удвоенное движение для атаки). Если тест на инициативу провален при попытке спуститься по стене и атаковать – модель падает со стены. Если расстояние рассчитано неверно, и модель не может дойти до противника – она просто перемещается на свой полный показатель Скорости, и останавливается там. Атака при этом считается проваленной. В указанном выше примере после подъема на стену наемник переместится еще на 1" и там останется.
- 5) Передвигаться и атаковать сквозь оконные проемы можно, если сквозь них проходит база атакующей модели и они визуально не забраны решетками / забиты досками. Если окно слишком маленькое, чтобы в него прошла база атакующей модели, атака все равно может быть объявлена, если противник находится непосредственно у окна с обратной стороны. Ближний бой между моделями, разделенными только окном, ведется по обычным правилам. Если окна забраны решетками / забиты досками, сквозь них нельзя вести ближний бой, но все еще можно стрелять.
- 6) Разрыв ближнего боя – согласно правил из книги правил (доп. Правила, рядом с правилами Воздаяния лорда Теней).
- 7) Шлем считается доспехом в вопросах применения магии.
- 8) Запрещено использовать модели типа «два копыя». Допускается использование модели «два щита», но при этом данная модель не может ни атаковать, ни стрелять, ни применять магию.

9) *Джентльменские правила*: видно или не видно модель – определяет стреляющий. Броски кубиков совершаются на видимое для всех место и с пояснениями, что это за бросок, и что надо выбросить для успеха.

10)

Прочие спорные моменты решаются игроками по-джентльменски, либо броском кубика, либо, если игроки оказались настолько упертыми – вопрос решается крайне нежелательным привлечением к спору ведущего.

### Магия

Поскольку в базовой книге правил вопрос «Нужно ли видеть модель, которая является целью заклинания» толком не прописан, то в данной кампании игрокам предлагается 3 варианта применения магии. Перед боем они могут либо выбрать вариант, который устроит обоих, либо бросить 1д3. Собственно, варианты:

- 1) Используем магию так, как прописано в книге правил. Если в тексте заклинания не указано прямо, что колдун должен видеть цель – значит, он ее и не должен видеть.
- 2) Ориентируемся на здравый смысл (как можно выбрать целью то, что находится вне поля зрения и о чем колдун может даже не подозревать?), и на то, что магия используется в фазу стрельбы, а, следовательно, придерживается правил для стрельбы. То есть если в заклинании указано, что нужно выбрать цель – то эта цель должна быть видима для колдуна.
- 3) Компромиссный вариант. Применять магию, требующую выбора цели, на модель, находящуюся вне зоны видимости, можно, но для этого нужно пройти тест на Инициативу, как для обнаружения спрятанных моделей. Тест проходится до произнесения заклинания, и в случае провала колдун может выбрать другую цель для заклинания, но из моделей, находящихся в пределах видимости.

### **Ритуал**

Вся кампания служит подготовкой к проведению ритуала открытия Врат, ради которого все участники, собственно, и собрались. Для проведения ритуала, участник должен выполнить два условия: вычислить место проведения ритуала, и подготовиться к нему.

### Готовность

В книге готовность Игроков достигалась сбором определенных ингредиентов, подготовкой нужных предметов и заклинаний. Попытка совместить это с Морджеймом, скорее всего, приведет к путанице и виртуальной игре в «Зельеваренье» (мох с Площади Казней, + крысиный хвостик с Причала = мохскрысинымхвостиком. Мохскрысинымхвостиком + черепстопоромвголове = непонятная фигня и т.д.). Возможно, это было бы занятным для длительной кампании (дать возможность игрокам находить ингредиенты и лепить из них то, что им нужнее), но для относительно короткой кампании это непозволительная роскошь. К тому же баланс такого «Зельеваренья» требует отдельной проверки.

Поэтому в этой кампании Готовность участника будет измеряться в условных единицах. Когда она достигнет 5 – Игрок считается «готовым» и получает возможность занять свое место возле Врат. Если готовность ниже 5 – персонаж-участник при проведении ритуала не может непосредственно влиять на процесс открытия \ закрытия врат – считается, что его сил недостаточно для этого.

Каждый Игрок, не являющийся нейтральным, начинает кампанию с 1 пунктом Готовности – за счет имеющегося у него Инструмента. Владельцы палочек на старте получают 2 пункта Готовности.

Каждая победа в бою дает 1 пункт Готовности. Считается, что после победы над противником отряд обыскивает локацию и находит тот самый нужный для ритуала ингредиент.

В ряде сценариев игрокам также будет предоставлена возможность заработать дополнительный балл готовности. Например, при сражении за маркеры один из маркеров может содержать ингредиент, повышающий готовность.

Кроме того, много энергии высвобождается при принесении жертвы. Жертву можно принести только непосредственно перед ритуалом (седьмой день), и это должна быть не какая-то тощая крыса. В жертву можно принести либо одного из своих героев, либо героя из другой банды, взятого в плен в ходе кампании (результат 61 (Захвачен) по таблице Тяжелых Повреждений).

Такая жертва сразу дает 3 очка готовности.

Тем не менее, по правилам Игры, у жертвы должен быть шанс спастись. Поэтому о совершении жертвоприношения игрок уведомляет ведущего непосредственно перед 7-м днем, а ведущий оповещает об этом остальных игроков. Любой желающий может попытаться остановить жертвоприношение. Если в качестве жертвы планируется захваченный ранее в плен герой одного из отрядов, то в любом случае этот отряд попытается спасти своего товарища.

Если в качестве жертвы приносится кто-то из героев своего отряда, то любая другая банда может просто попытаться помешать Игроку заполучить баллы Готовности.

В любом случае на 7-й день отыгрывается сценарий «Спасение жертвы» (будет уточнен отдельно позже), и если жертву спасти не удалось – то соответствующий Игрок получает свои 3 очка готовности.



## Точки Силы

Игроки, собирающиеся для проведения ритуала, являются мощными источниками Силы, которая распространяется вокруг них, скапливаясь в особых местах. Вяз, на котором вешали преступников. Дом, в котором было совершено массовое особо жестокое убийство, лаборатория колдуна, который настолько напитал ее колдовством, что она получила странное подобие жизни и т.д. – все эти места с приходом Игроков наполняются их Силой, и для знающих людей становятся ориентирами, теми самыми Точками Силы, которые указывают в итоге на место, в котором откроются Врата.

Количество Точек Силы всегда равно количеству Игроков. Если кто-то из игроков выбывает из Игры до ее середины (в данной кампании – до 4-го хода), то это влияет на количество Точек Силы. Выход Игрока из игры во второй ее половине (после 4 хода) уже не оказывает влияние на количество Точек – оно остается неизменным, поскольку Игроки успели подпитать их своей энергией в достаточной мере.

Наличие в локации Точки Силы можно определить тремя способами:

- прийти в локацию и выиграть там сражение / заключить мирный договор;
- отправить фамильяра на исследование локации;
- узнать об этом от других игроков, возможно, в результате обмена информацией, подслушав чей-то разговор или прочитав чей-то отчет ;).

Зная местонахождение всех Точек – можно вычислить локацию, в которой возникнут Врата. В книге использовались явно свои способы расчетов, гораздо более комплексные, но в рамках кампании будет использована упрощенная модель, для построения которой достаточно базовых познаний в геометрии.

Для трех точек (треугольник) – местом проведения ритуала будет место пересечения высот.

Для четырехугольника – точка пересечения диагоналей.

Для пятиугольника – внутренний пятиугольник, образованный пересечением линий, соединяющих все точки фигуры.

Для шестиугольника – область, ограниченная пересечением трех линий, соединяющих попарно точки через 2.

Для семиугольника попытки найти простым способом нужную точку успехом пока что не увенчались. %)

После 7-го дня все игроки в заявке на ход (а все заявки делаются тайно, как уже говорилось выше) должны указать, в какую локацию они направляются для участия в ритуале.

Те, кто рассчитал все верно, принимают участие в ритуале.

Те, кто промахнулся – оканчивают свое участие в кампании, хотя все еще могут сразиться с другими «промахнувшимися» или с НПС-отрядами, но это уже для себя, для души. ))

Если игрок полагает, что он первым вычислил место проведения ритуала, и это произошло до 7-го дня, он может сделать заявку ведущему (как обычно – тайно), и сходить в эту локацию, именно как к месту проведения ритуала. В случае победы в этой локации, и если он действительно был первым, он получает следующие преимущества:

- 1) Не 1, а сразу 2 очка Готовности.
- 2) В последнем бою, после того, как все игроки расставились, он может переставить свои модели по-новому, в том числе не в 8", а в 12" от края стола.

## Ритуал

Те, кто подготовился должным образом и верно вычислил место возникновения Врат, могут попытаться исполнить задуманное, и либо открыть путь Древним Богам, либо закрыть его.

Все игроки собираются за одним столом, чтобы отыграть специальный сценарий. Крайне желательно до последнего момента не раскрывать, кто из участников Открывающий, а кто Закрывающий (если, конечно, к этому моменту еще остались нераскрытые персонажи).

### Ландшафт:

Стол заполняется террейном в зависимости от локации, в которой происходит действие. В самом центре размещается особенно живописный элемент террейна размером примерно 6"х 6" (плюс – минус пару дюймов, но, желательно, не больше и не меньше), в котором будет происходить открытие Врат.

### Расстановка:

Сначала выставляются отряды. Каждый игрок бросает 2д6. Тот, кто выбросил больше всех, может выбрать, каким по счету он будет выставляться.

Остальные игроки выставляются в порядке убывания.

Сначала выставляется одна любая модель в любом месте в 6" от любого края стола. Затем выставляются остальные модели не дальше чем в 8" от первой. Все модели выставляются не ближе 12" от моделей других игроков

Игроки (ключевые персонажи), которые не набрали достаточное количество пунктов Готовности, выставляются вместе со своим отрядом.

На этом этапе все еще желательно соблюдать тайну касательно мировоззрений!

После расстановки отрядов, в центре, на\в размещенном там элементе террейна, выставляются персонажи – участники ритуала (ключевые персонажи), набравшие нужное количество пунктов Готовности. Первыми выставляются владельцы палочек, друг напротив друга, на расстоянии примерно 2" друг от друга. Затем остальные бросают 1д6 и выставляются в выпавшем порядке произвольно в пределах 1"-1,5" рядом с владельцами палочек так, чтобы образовать круг или два полукруга.

Очередность ходов определяется броском кубика.

#### *Спецправила для проводящих Ритуал:*

- 1) *Ингредиенты.* Перед началом ритуала все участники совместно разжигают костер и бросают туда равное количество ингредиентов, собранных ими ранее. Выберите Игрока с самым низким уровнем Готовности и вычитите это значение из Готовности всех игроков. (К примеру, самый низкий уровень Готовности среди игроков равен 5. У остальных игроков 6, 6, 7 и 8. После сбрасывания ингредиентов у игроков остается 0 (игрок, у которого было 5), 1, 1, 2 и 3. Эти числа обозначают количество ингредиентов, которые Игроки смогут использовать в ритуале для противодействия своим оппонентам.
- 2) *Начало ритуала.* Для начала ритуала нет определенного времени. Просто в какой-то момент участники понимают, что вот оно – началось. Чтобы отобразить этот момент, каждый игрок в начале своего хода бросает 2Д6. При выпадении дубля – ритуал начинается.
- 3) *Опасное место.* Место проведения ритуала – крайне опасное для посторонних. После начала любая модель, которая попытается покинуть место проведения ритуала, или проникнуть туда, может спровоцировать произвольный всплеск магической энергии. Для каждой такой модели бросается 1д6. При выпадении 1-2 эта модель получает одно автопопадание с Силой 6 без защиты доспехами. Если выпадет 3-4 – то эта модель и ключевой персонаж из ее отряда получают по автопопаданию с Силой 5 без защиты доспехами. Если выпадет 5-6, то все модели в месте проведения ритуала получают автопопадание с Силой 4 без защиты доспехами. Применение магии и стрельба в и из места проведения ритуала запрещены.
- 4) *Врата.* Изначально Врата закрыты. Процесс их открытия можно представить в виде движения стрелки по шкале от 0 до 5. Когда стрелка достигает отметки 5 – Врата открываются и дальше можно уже не играть, ибо нечем ☺. Если в течение 10 циклов (один цикл – это промежуток от одного хода игрока до его следующего хода) Врата не открываются – ритуал считается завершенным победой Закрывающих.

- 5) *Открытие Врат.* Каждый участник ритуала в свой ход может попытаться воздействовать на Врата, чтобы добиться своей цели. По Правилам Игры первую попытку всегда делает Открывающий.

Для воздействия, персонаж должен пройти тест на Лидерство. Если тест пройден успешно – стрелка сдвигается по шкале в соответствующую сторону (к 5 для Открывающих, и обратно к 0 для Закрывающих). Оставшиеся после бросания в костер ингредиенты можно использовать в процессе открытия и закрытия несколькими способами:

- заставить Игрока перебросить успешный бросок на открытие или закрытие врат;
- перебросить свой неудачный бросок на открытие или закрытие врат;
- заблокировать попытку другого Игрока заставить вас перебросить кубики (нейтрализовать чужой ингредиент);
- заблокировать применение одной из палочек.

Владельцы волшебных палочек вместо прохождения теста на Лидерство могут использовать силы палочек. Это считается как автоматически пройденный тест и сдвигает стрелку на 1 в соответствующую сторону (если только не отменено ингредиентом).

Активировать свойства предметов-Инструментов во время ритуала нельзя!

Стрельба и применение обычных заклинаний участниками ритуала запрещены. Любая попытка атаковать кого-либо в ближнем бою приводит к мгновенному автопопаданию по обоим моделям с Силой 4 без защиты доспехами.

### *Спецправила для остальных банд:*

Пока Игроки пытаются открыть или закрыть Врата, находящиеся в округе отряды могут помочь им в этом.

До расстановки отрядов, перед игрой, на игровом столе размещается 1д6 маркеров, обозначающих какие-то локальные места скопления силы. Они размещаются не ближе 12" от края стола, не ближе 6" от элемента террейна, в котором будет проходить ритуал, и не ближе 8" друг от друга, на любой высоте.

Любая модель, кроме животных (гончие, собаки, волки) может подобрать этот маркер и попытаться отнести его к месту проведения ритуала. Подойдя вплотную к границе этого места, но не переходя ее (см. выше «опасное место») она может передать ингредиент модели из своего отряда, участвующей в ритуале. Участник ритуала получает 1 ингредиент.

Если модель, несущая маркер, вышла из игры (ООА), то маркер остается на месте ее падения, и его может подобрать любая другая модель, войдя в базовый контакт.

Если в сумме с правилами проведения ритуала эти правила окажутся слишком емкими и превратят игру в нудное бросание кубиков – по взаимному согласию всех игроков участники ритуала могут прийти одни, оставив свои отряды в лагере. Это упростит игру и ускорит игровой процесс.

### *Конец игры*

Если через 10 ходов Врата не открываются – Открывающим засчитывают поражение и ритуал на этом заканчивается.

Если Врата открываются – поражение засчитывается Закрывающим, и, по сути, всему Старому Свету. ☺

### **Отчеты, описания, литературная часть**

На форуме grg.by в соответствующем разделе будет создан подраздел для кампании, в котором игроки смогут создать темы для своих отрядов и описывать их приключения. Это могут быть просто зарисовки, это могут быть дневники, ведущиеся как от имени Игроков, так и от имени их фамильяров – на усмотрение игроков.

Эти отчеты не являются обязательными, но крайне желательны для оживления кампании и создании иллюзии сюжета.

При написании отчетов просьба обращать внимания на упоминаемые в них сведения, поскольку они могут дать другим игрокам подсказку касательно того, является ваш Игрок Открывающим, Закрывающим, или просто пробежал мимо.

### **Приложение 1. Правила для ночных боев.**

Часть боев может происходить ночью. В Мордхейме и так не слишком светло днем, а ночью и вовсе стоит кромешная тьма.

Для боев в темноте применяются следующие правила:

Модель, не несущая источников света, видит на расстояние, равное показателю Инициативы. Это значит, что она может совершать действия требующие наличия цели, только если эта цель находится в радиусе видимости (это включает стрельбу, заявление атаки, использование некоторых заклинаний).

Модель, несущая источник света (факел, фонарь, жаровню, возможные амулеты), видит цель на расстоянии, равном (значение Инициативы + 1д6 + X), где X – радиус света конкретного источника (4" для факела, к примеру).

Это имеет обратную сторону. Модель, несущая источник света, всегда может быть выбрана целью для атаки, в том числе магической и дистанционной, даже если другие вражеские модели (но не несущие источника света!) находятся ближе. Считается, что этих, ближних, моделей, не видно в темноте.

Модель, успешно атакованная огненным оружием (огненные стрелы, ряд заклинаний, атака в ближнем бою с факелом) на следующий ход считается несущей источник света.

*Нюанс:* если модель, несущая источник света, атакована моделью, не имеющей такого источника, и на пути атакующего есть любое препятствие выше 0,5" (бочка, палки, баррикада, груда камней) – при заявлении атаки эта модель должна пройти тест на Инициативу (к примеру, чтобы в темноте перепрыгнуть препятствие) – этот тест проходится, как если бы модель имела инициативу 1, но может модифицироваться предметами. В случае провала модель считается сбитой с ног (кладется перед препятствием, которое не смогла преодолеть) либо падает вниз, если это была попытка совершения прыжка на высоте.

Горящие здания, которые могут встретиться в некоторых сценариях, делают видимыми все предметы и модели в радиусе 6".

Модели, несущие источник света (огонь), как и прописано в правилах, вселяют Страх в животных.

## **Приложение 2. Спецправила локаций**

При отыгрыше сражений, помимо обычных правил боев действуют еще и специальные правила, уникальные для каждой локации. Для локаций Скала (The Rock), Яма (The Pit) и пос. Черноминск (Black Pit Settlement) таких спецправил нет, поскольку они недоступны для посещения отрядами.

### **1) Амфитеатр Рупрехта фон Эндона (Ruprecht von Endon's Amphitheatre)**

В начале каждого своего хода каждый игрок бросает кубик. На 6+ со случайного края стола появляется безработный огр-телохранитель (см. профиль в книге правил). Игрок, бросавший кубик, может нанять его, сразу заплатив на 5 монет дешевле, после чего модель огра считается частью отряда этого игрока (с необходимостью платить содержание после боя и т.д.). Если игрок отказывается – то нанять огра по обычной цене получает право второй игрок. Если и он отказывается – то огр обижается и уходит (убирается со стола). После появления огра, броски больше не делаются.

### **2) Великая Библиотека (Great Library of Mordheim)**

При желании игроки могут отыграть здесь сценарий с маркерами. Каждый маркер обозначает книгу или свиток, которые все еще можно найти в окрестностях Библиотеки.

Перед началом игры игроки по очереди размещают на столе 1д3+4 маркера. Каждый маркер должен быть не ближе 12" от края стола и от другого маркера, и может находиться на любой плоской поверхности на любой высоте. Побеждает игрок, вскрывший наибольшее число маркеров. При равенстве вскрытых маркеров – побеждает игрок, у которого на столе больше героев. При равенстве количества героев бой продолжается до тех пор, пока на столе не останется только одна банда.

Только герои могут вскрывать маркеры. Вскрытый маркер убирается со стола, а вскрывший его игрок бросает 1дб:

**1-2** – *свиток с заклинанием*. После боя игрок может сделать бросок на новое заклинание для своего колдуна \ жреца. Если выпадает уже имеющееся заклинание – его сложность уменьшается на 1.

**3** – *карта Мордхейма* (см. перечень предметов Opulent Goods).

**4** – *свиток пустой \ нечитаемый*.

**5** – *свиток телепортации*. Вскрывшая маркер модель немедленно перемещается на 3дб" по скатеру на той же высоте от земли, на которой она находилась. Если в конечной точке база модели касается стены или другого непроходимого ландшафта – модель получает автопопадание с Силой 2 и защитой доспехами, после чего в любом случае считается сбитой с ног (если в результате попадания не выпал худший результат) и размещается владельцем модели как можно ближе к этой конечной точке. Если конечная точка – в воздухе, то модель падает (см. правила для падения в книге правил).

**6** – *свиток с проклятьем*. Вскрывшая его модель немедленно получает автопопадание с Силой 4 и защитой доспехами. Все модели в 2" от нее получают автопопадание с Силой 2 и защитой доспехами.

### **3) Вороньи Бараки (Raven Barracks)**

Здесь все еще обитают остатки Вороньей Стражи, частично мутировавшие, но не потерявшие навыков, бойцы.

В начале своего хода каждый игрок бросает 1дб. На 5+ в начале улицы на случайной стороне стола появляется отряд Стражи из 1дб+3 моделей (профиль Глadiatora из Книги Правил). В начале хода каждого из игроков этот отряд движется вдоль улицы, на перекрестках сворачивая в случайную сторону (перемещает его тот игрок, чей ход). Модели в отряде размещаются, как модели в отряде ФБ. Если в любой момент перемещения этого отряда в 6" от него окажется любая модель – все модели отряда немедленно перемещаются к этой модели и стоящим рядом с ней, стараясь атаковать максимальное количество целей максимальным количеством Стражей. Если Страж не находится в ближнем бою – он будет атаковать ближайшую к нему вражескую модель. Если на дистанции атаки моделей больше нет – отряд возвращается на улицу, строится, и идет дальше, пока не выйдет по дороге со стола.

За каждого убитого Стража модель получает 1 очко опыта.

### **4) Восточные Ворота (East Gatehouse)**

Спецправил нет.

### **5) Ратуша (City Hall)**

Когда-то здесь решались важные для города дела. Теперь здесь никого нет, но голоса и споры слышны до сих пор – их издают рты, появляющиеся то тут, то там на стенах. Они шепчут, кричат, ругаются, спорят, что-то доказывают, но ни слова нельзя разобрать, и мало кто может долго находиться здесь.

В начале своего хода каждая модель проходит тест на Совсем Один, как написано в Книге Правил.

## 6) Дворец графа Штайнхарта (Count Steinhart's Palace)

В момент падения кометы во дворце шел пышный бал, огромное количество знати, разодетое в яркие пестрые костюмы, гуляло, ело и развлекалось.

Под воздействием потоков варпа, часть из них срослась со своими костюмами, часть – друг с дружкой, в результате чего дворец оказался наполнен ужасными мутантами и сгустками хаоса. При расстановке террейна на стол выставляются 4 модели Сгустков Хаоса, каждая в углу, в 12" от краев стола.

Перед ходом каждого из игроков, твари перемещаются по скатеру. Если в 8" от сгустка Хаоса оказывается другая модель – сгусток немедленно меняет траекторию и движется в сторону этой модели, чтобы ее атаковать. Если модель отходит дальше 6" – сгусток теряет к ней интерес.

Сгусток Хаоса:

М	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Защита (шкура)
2д6	3	0	4	4	2	3	2д6	10	5+ (доспех)

Вызывает Страх, автоматически проходит все тесты на Лидерство, имеет ядовитые атаки (ранят не хуже чем на 4+).

## 7) Западные Ворота (West Gatehouse)

В этом районе обитает ожившее дерево, огромный дуб, охраняющий ворота. При расстановке террейна в центре стола разместите модель дерева. В начале хода каждого из игроков дерево перемещается на 1д6" по скатеру. Любая модель, оказавшаяся в любое время ближе 1" от дерева получает 1д3 попаданий с Силой 4 и защитой доспехами. Если при этом выпадет 6. То модель считается схваченной ветвями – в свой ближайший ход она не может ничего делать и должна в начале каждого своего хода проходить тест на Силу, чтобы освободиться. Если тест пройден успешно – модель может двигаться как обычно. Если тест провален – модель получает автопопадание с Силой 2 и продолжает оставаться схваченной.

## 8) Квартал Бедняков (Poor Quarter)

Здесь все и до падения кометы было хрупким и хлипким, а после падения и вовсе превратилось в одну сплошную развалину, готовую обрушиться на головы тех, кто рискнет пройти рядом.

Любая модель, входящая в любое здание, бросает 1д6. При выпадении 1 она получает автоматическую рану с защитой доспехами. Кроме того, любая поверхность, доступная для перемещения, и находящаяся выше 4" над уровнем стола, считается Опасным ландшафтом (см. книгу правил)

## 9) Квартал Богачей (Rich Quarter)

Каждая банда после боя бросает 2 дополнительных кубика на Разработку, и убирает один из них на свое усмотрение.

## 10) Квартал Торговцев (Merchant Quarter)

Каждая банда после боя бросает 1 дополнительный кубик на Разработку и получает +1 к броскам на поиск редких предметов после этого хода.

## 11) Кладбище Св. Доллера (Cemetery of St. Doller)

Привлеченные звуками боя, из подвалов, старых катакомб и могил кладбища св. Доллера выползли мертвецы, чтобы утолить свой бесконечный голод.

Каждый игрок в начале своего хода бросает 1д6. На 5+ по центру стороны стола, с которой начинал игру данный игрок, появляется 2д6 моделей мертвецов, зомби или скелетов (профиль и спецправила Зомби из отряда Мертвых), которые движутся в начале хода каждого из игроков к ближайшей модели и атакуют ее.

Некромант из отряда Мертвых может использовать заклинание Реанимация для того, чтобы взять одного из них под свой контроль до конца боя. Потом этот зомби разваливается на части. Игроки продолжают делать броски каждый ход, поскольку все больше и больше мертвецов подтягивается к месту столкновения отрядов.

## 12) Мемориальные сады Штайнхартов (Steinhart Memorial Gardens)

Когда-то это было тихое и красивое место, заполненное редкими видами растений и прекрасными цветами. Теперь это настоящий ад, по сравнению с которым джунгли Люстрии – парк отдыха. Любая модель, оказавшаяся в пределах 2" от любого растения (живой изгороди, дерева, куста, цветка и т.д.), немедленно получает 1д3 попаданий с Силой 2 и защитой доспехами.

## 13) Центральный Мост (Middle Bridge)

Вокруг моста всегда клубится густой туман, то и дело принимающий причудливые формы.

Перед боем игрок, ходящий первым, бросает 2д6. Это дистанция, в пределах которой модели могут видеть и выбирать цели для атаки, стрельбы и т.д. Туман длится до конца боя.

#### 14) Особняки Колдунов (Wizard Mansions)

Как всегда эксперименты с магией ничем хорошим не заканчиваются. Каждый игрок в начале своего хода бросает 1д6:

**1** – Падение гравитации. Каждая модель в отряде может пройти тест на Лидерство. В случае успеха она может перемещаться на обычные расстояния (равные показателю движения с удвоением за бег или атаку), но при этом так, как будто находится под воздействием заклинания Полет Циммермана. Вся стрельба на этом ходу запрещена.

**2** – Все вокруг стремительно покрывается льдом. Все движение и атаки до начала следующего хода этого игрока уменьшаются в 2 раза.

**3** – Срабатывает странное охранное заклинание. Игрок может поменять местами 2 любых элемента террейна (при условии, что их можно спокойно разместить на новом месте) вместе со всеми моделями, находящимися внутри.

**4** – Ядовитый дождь. Внезапно над кварталом стущаются ядовитые облака, которые практически сразу проливаются кислотным дождем. Все модели под открытым небом (больше 50% базы) в начале своего хода получают автоматическое попадание с Силой 2 и защитой доспехами. Дождь длится 1д3 хода (считаются ходы игрока, выбросившего 1).

**5** – Ничего не происходит.

**6** – Ничего не происходит.

#### 15) Площадь Казней (Executioner Square)

Проводившиеся здесь годами казни наполнили местность вокруг помоста сотнями душ, не нашедших покоя, которые после падения кометы навсегда застряли в том мире, и вовсе этому не рады.

В начале своего хода каждый игрок бросает 1д6. Если выпадает 1 – ничего не происходит. На 2+ одна модель получает автопопадание с Силой 2 и защитой доспехами (если выпало 2,4 или 6 – модель выбирает тот игрок, чей ход; на 3 или 5 – его противник), и перемещается на 1д6" спиной. Если при этом модель входит в контакт с террейном – она получает еще одно автопопадание с Силой 2. Если в результате этих попаданий ран нанесено не было – модель все равно падает, сбита с ног.

Если при перемещении спиной модель сталкивается с другой моделью – обе падают сбитые с ног, не получая дополнительных повреждений.

#### 16) Пристань (Quayside)

Крысы, в огромных количествах обитающие в районе пристани, настолько обнаглели и потеряли всякий страх, что нападают даже на вооруженных людей. В начале своего хода каждый игрок бросает 1д6. На 5+ со случайного края стола появляется стая крыс (квадратная монстровая база, как у тролля или огра). Она движется вдоль по улицам на 2д6", на перекрестках сворачивая в случайную сторону. Любая модель, оказавшаяся в контакте со стаей. Немедленно получает 1д6 попаданий с Силой 2 и защитой доспехами, после чего стая движется дальше. Игроки продолжают делать броски на появление новых стай каждый ход – разбуженные шумом наверху, все новые и новые крысы выбираются на поверхность в поисках пищи.

#### 17) Рыночная площадь (Market Square)

При желании игроки могут отыграть здесь сценарий с маркерами. Каждый маркер обозначает какой-нибудь интересный товар, которые все еще можно найти в окрестностях Торговой Площади.

Перед началом игры игроки по очереди размещают на столе 1д3+4 маркера. Каждый маркер должен быть не ближе 12" от края стола и от другого маркера, и может находиться на любой плоской поверхности на любой высоте. Побеждает игрок, вскрывший наибольшее число маркеров. При равенстве вскрытых маркеров – побеждает игрок, у которого на столе больше героев. При равенстве количества героев бой продолжается до тех пор, пока на столе не останется только одна банда.

Только герои могут вскрывать маркеры. Вскрытый маркер убирается со стола, а вскрывший его игрок бросает 1д6:

**1** – бочонок Багманского эля.

**2** – чеснок.

**3** – лечебные травы.

**4** – сумасшедшие грибы.

**5** – поваренная книга Хафлигнов.

**6** – боец попробовал какой-то дряни. Модель считается выбывшей из игры, для нее не бросается по таблице Тяжелых Повреждений и она пропускает следующий бой.

#### 18) Речные Ворота (River Gates)

Спецправил нет

### 19) Статуя графа Готтхарда (Statue of Count Gotthard)

Старый граф не очень жаловал колдунов и клериков. И теперь его памятник мстит им, как может.

При расстановке террейна в центре стола размещается статуя графа. Из чего-нибудь (например – ваты, или шерсти) делается облако приблизительно 2-3" в диаметре. Оно начинает игру в базовом контакте со статуей.

В начале своего хода каждый игрок может переместить облако на 2д6" в любом направлении.

Как только любой колдун успешно произносит заклинание (или жрец читает молитву) – облако немедленно смещается на 1д6" в его сторону.

Как только облако касается колдуна – оно немедленно обволакивает его. Пока колдун находится внутри облака, он не может ничего делать и в конце хода делает бросок, как если бы ему нанесли рану. В то же время облако защищает колдуна, не позволяя выбирать его целью для стрельбы или атак.

Если за время нахождения в облаке колдун выбыл из игры (результат ООА) – облако становится сильнее, и добавляет 1 кубик к своему перемещению (после первого «съеденного» колдуна 3д6" для обычного, 2д6" для перемещения при применении заклинания).

Облако висит на колдуне 1д3 хода. После этого теряет к нему интерес и снова может двигаться. После освобождения от облака колдун не может колдовать до конца боя. Для обычных моделей облако не представляет угрозы и проходит сквозь другие модели без дополнительных эффектов.

### 20) Тюрьма (The Gaol)

Ходят слухи, что в окрестностях тюрьмы завелось чудовище, долгое время питавшееся теми, кто не смог сбежать из камер и подвалов. Оно охраняет вход в саму тюрьму и к ее тайнам.

При расстановке террейна одна из сторон стола полностью перегораживается стеной, в которой примерно посередине расположены ворота, вход в Тюрьму.

Каждая модель, покинувшая игровое поле через ворота и отсутствующая до конца игры (учитывается при бросках на Бегство) дает +1 к броскам на разработку после боя.

Если любая модель приближается к воротам ближе чем на 10", то в ворота появляется Страж (любая кракозябла на монстровой базе), которая будет атаковать ближайшую модель, но не уйдет от входа дальше чем на 10". Стража нельзя убить, но можно прогнать обратно в подвалы Тюрьмы (выведя Стража из игры – ООА). Модель, прогнавшая Стража, получает +2 опыта.

Страж:

М	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
2д6	5	2	5	4	4	5	1д6	10

Вызывает Страх, автоматически проходит все тесты на Лидерство. Если при броске на попадание Страж выбрасывает 6 – то после бросков на пробивание и определения нанесенных ран, если модель еще жива, она отбрасывается по скатеру на 1д6".

Если против Стража дерется несколько моделей – он распределяет атаки между ними максимально равномерно, если атак больше, чем моделей – то лишние атаки наносятся по случайной модели.

### 21) Храм Морра (Temple of Morr)

В окрестностях Храма все, от архитектуры до табличек с выбитыми текстами, ежеминутно напоминает о смерти. Все модели обоих игроков получают -2 к Лидерству до конца боя.

Кроме того, при расстановке террейна в самом центре стола помещается модель неупокоенного призрака одного из жрецов Морра. В начале хода каждого из игроков призрак перемещается на 2д6" по скаттеру игнорируя любые препятствия, включая другие модели.

Любая модель, оказавшаяся в 6" от призрака (кроме имеющих иммунитет к Страху), немедленно должна пройти тест на Страх, и в случае провала – бежать в панике к ближайшему краю стола. Если призрак при движении касается модели или проходит сквозь нее – модель должна немедленно пройти тест на Лидерство с дополнительным -2. Если тест провален – модель немедленно падает на землю оглушенная.

Если призрак выходит за край стола – он убирается со стола.

Если в базовом контакте с призраком окажется священник Сигмара или Матриарх Сестер Сигмара, он может временно упокоить призрака. Призрак убирается со стола до следующего боя, а священник или матриарх получают дополнительно +1 опыт.

### 22) Храм Сигмара (Temple of Sigmar)

Территория вокруг храма украшена большим количеством статуй святых, которые даже после падения кометы сохранили частичку силы Сигмара.

Перед началом игры игроки по очереди размещают на столе 1д6+3 маркера-статуи. Каждый маркер должен находиться не ближе 8" от другого маркера и не ближе 12" от края стола.

Ни одна модель из отряда Мертвых (кроме дрегов) и Одержимых (кроме Братьев) не может приблизиться ближе, чем на 3" к статуе.

### 23) Часовая Башня (Clock Tower)

Осколок варп-камня, попавший в часовой механизм. Странно исказил знаменитые часы Мордхейма. Теперь они не отбиваются время – они отбивают оставшиеся часы жизни тех, кто их слышит.

В начале хода каждый игрок бросает 2д6. При выпадении дубля часы начинают издавать ужасные звуки, звон, от которого бойцы падают на землю, зажимая уши и крича от боли.

До конца хода, на котором били часы, значения WS, BS и I всех без исключения моделей на столе равны 1.

### 24) Южные Ворота (South Gatehouse)

Перед боем любой игрок может за 1 монету нанять одного из попрошаек, сидящих у ворот, для сражения на своей стороне. Нанять таким образом можно не больше 3 попрошаек.

Попрошайка:

М	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	3	1	6

За убийство попрошайки, ни один боец не получает опыта!