

*ПОД МАСКОЙ
КРАСНОЙ
СМЕРТИ*



MORDEIM

- Когда зима, могучая зима, как грозный вождь, ведет сама на нас косматые дружины своих морозов и снегов - навстречу ей трещат каминны, и весел зимний жар пиров...

Глубокий, с легкой хрипотцой, голос, слегка растягивая букву «о», рождал слова песни, которые тут же подхватывал стылый ноябрьский ветер, кружил вместе с бурями, едва сохранившими остатки желтизны листьями, щедро швырял все вместе о серые стены домов, впивался в осколки слов, и, шипя сквозь стиснутые зубы, разносил их по пустынной Улице Праведников. Завывания ветра, шорох несущихся из бесконечности в бесконечность листьев и слова песни были единственными звуками, нарушавшими тишину опустевшего города. Не лаяли собаки, не вопили радостно дети, не скрипели журавлями колодцы, расплескивая чуть мутноватую и до ломоты в зубах холодную воду, не разговаривал сосед с соседом и не кричали птицы. Безмолвие, вязкое, как ил на дне пруда, и так же, как ил, леденящее кожу, опутало город, заключив его в цепкие объятия смерти.

- Царица грозная чума... теперь идет на нас сама... И льстится жатвою богатой, и к нам в окошко день и ночь стучит могильною лопатой – что делать нам и чем помочь?

Где-то жалобно, пронзительно и безнадежно скрипнул ставень – раз, другой. Затем налетел порыв ветра, ставень испуганно грохнул о стену, метнулся обратно к окну, как будто желая проникнуть внутрь в надежде обрести покой и мир возле навсегда угасшего очага, смахнул с подоконника несколько осколков стекла, испуганно отшатнулся и замолк. Ветер, шипя и воя, понесся дальше по безлюдной улице, подхватил с земли тряпичную куклу с когда-то голубыми нарисованными глазами, протащил ее по брусчатке несколько футов, и, довольный проделанной работой, оставил валяться в грязной луже.

- Как от прокажницы-зимы запремся также от чумы. Зажжем огни, нальем бокалы – утопим весело умы. И, заварив пиры да балы, восславим царствие чумы!

На этот раз последнюю строчку подхватило еще несколько голосов, немного нестройно, с надрывом. Ветер взвился, неся слова в когтистых ладонях, взмыл над крышами и, размахнувшись, со всей силы, бросил их в колокольню. Раздался слабый, тихий удар колокола, но ветер не дал звуку разлететься окрест – он заревел и унес звон прочь, куда-то к Мрачным Болотам и дальше, к Беспокойным Холмам центральной Сильвании. Ставень испуганно захлопал, словно птица крыльями, а слова следующего куплета рассыпались и затерялись между домами, забились под истертые ступеньки крылец и сжались в комочки вокруг холодных дымоходов.

- Есть упоение в бою... И бездны мрачной на краю... И в разъяренном океане, средь грозных волн и бурной тьмы, и в арабийском урагане, и в дуновении чумы...

Чума появилась внезапно. Словно оголодавший пес она набросилась на людей и за три неполных недели практически полностью пожрала население Айзигфюрта, Штирфаре и нескольких десятков разбросанных по округе деревень и хуторов. Она не щадила ни детей, ни стариков, не делала различий между богатыми и бедными и была одинаково жестока как к грешникам, так и к праведникам. Откуда она взялась – никто толком не знал. Возможно, ее занесли арабийские купцы, заповнившие Империю и стремящиеся урвать куш побольше до того момента, когда снегопады сделают дороги и перевалы непроходимыми. Возможно, она проскользнула через Карак-Кадрин с востока вместе с кем-то из вездесущих путешественников. Врачи-теоретики Альтдорфа утверждали, что всему виной антисанитария и низкий уровень жизни в провинциях, а простой народ судачил про Данцигских ведьм, философский камень, и косился в сторону руин Города Проклятых.

Когда болезнь только появилась в Айзигфюрте, притаившись в спешащих на ярмарку крестьянских повозках, заполненных овощами и ягодами, местные лекари не признали первые случаи и списали их на отравление «дурной пищей» и «порчу крови». И в

итоге никто не успел и глазом моргнуть, как город заполнили мертвые тела. Большинство отправленных в столицу гонцов уже были заражены, и потому не успели отъехать от города достаточно далеко, однако несколькими удалось избежать этой участи и они смогли донести страшную весть до правителей соседних провинций. Память о моровом поветрии, десять лет назад прокатившемся по Империи, была еще свежа в воспоминаниях людей, и поэтому власти отреагировали мгновенно. Армии и отрядам народного ополчения было приказано перекрыть все ведущие из Сильвании тракты, посты были выставлены на всех дорогах, а любых людей, приближавшихся со стороны зараженных территорий, было запрещено пропускать дальше под страхом смерти.

К этому времени горожане Айзигфюрта, спасаясь от чумы, наводили соседний Штирфаре, подписав городу смертный приговор.

Меньше чем через неделю дороги перед заставами оказались завалены мертвыми телами, большинство из которых погибло вовсе не от болезни, а от арбалетных болтов и стрел. На зараженной территории начались грабежи, убийства и всеобщая паника. Люди перебили всех ласточек, считавшихся разносчиками чумы, чем обеспечили вольготную жизнь тысячам насекомых и лишь ускорили распространение болезни. Колокола в храмах звонили, не переставая, в попытках отогнать чуму, но один за другим они умолкали, когда зараза дотягивалась до них своими хищными когтями...

- Все то, что гибелью грозит, для сердца смертного таит неизъяснимы наслажденья, бессмертья, может быть, залог?

Теперь уже голоса, штук пять или шесть, набрав силу, хором грянули дальше:

- И счастлив тот, кто среди волненья их обретать и ведать смог! И счастлив тот, кто среди волненья их обретать и ведать смог!!

Люди умирали быстро, но их мучения длились, казалось, бесконечно. Еще утром человек рубил дрова во дворе или крошил капусту на похлебку – а к обеду он уже не мог встать с постели. Боль в мышцах, потливость и сильное обезвоживание организма были первыми признаками заболевания. После приступа лихорадки начиналась сильная рвота, резкая боль в животе, судороги и галлюцинации. Затем через поры кожи начинала, словно пот, сочиться кровь, лопались сосуды в носу, кровь шла из ушей и горла. Потом наступала смерть.

Большинство людей сгорало меньше чем за сутки.

Лекари разводили руками, смешивали травы, рекомендовали есть землю, курить табак, умываться козиной мочой и пить красное вино. В своих гротескных, напоминающих птичьи клювы, масках, они мало чем отличались от пирующих на разбухших телах воронов: как и пернатых вестников смерти, их можно было встретить по всему городу, и, также как и птицы, они ничего не могли сделать, чтобы помочь умирающим. Тем не менее, один из них, малоизвестный лекарь по имени Карл Босоногий, много времени проводил среди больных, пытаясь понять механизм заражения людей чумой. Он бесстрашно входил в зараженные дома, осматривал заболевших, прикасался к их телам, подавал пищу и дышал одним с ними воздухом, как если бы речь шла об обычной лихорадке. Позже он пробовал вводить кровь зараженных людей животным, отмечая у них схожие симптомы.

Священники Сигмара тоже делали все, что было в их силах – они ходили по городу, пытаясь приободрить заболевших и исповедуя умирающих, в меру данных им Сигмаром сил пытаясь силой молитвы хотя бы облегчить страдания людей. По слухам, один из старших жрецов, Бельсенс Дейдье, с самого начала эпидемии не покидал улиц, постоянно молясь вместе с другими, успокаивая людей и ободряя их в этот темный час. К концу пятого дня он валился с ног от усталости, а для измученных страхом и отчаянием людей он стал живым святым. Но на шестой день страх заразиться чумой охватил священника, и он заперся в храме, приказав еще живым служкам замуровать все входы. Люди, которые еще день назад боготворили его, теперь обложили храм мертвыми телами, забрасывая их через окна внутрь в надежде погубить того, кто их предал.

Первые несколько дней по улицам разъезжали черные повозки. Толкающие их люди с закрытыми тряпками лицами приглушенно выкрикивали «Выносите мертвецов!» и останавливались практически возле каждого дома, но потом повозки пропали. Выносить стало некого, выносить стало некому, да и сами сборщики тел окончили свой путь на собственных дорогах.

... В наступившей тишине последний куплет, произнесенный обладателем голоса уже не нараспев, а тяжелым, глухим полусшепотом, бил по ушам черным молотом, поднимая волосы на загривке дыбом, леденя сердца и кончики пальцев.

- Итак... хвала тебе, Чума. Нам не страшна могилы тьма, нас не смутит твое призванье – бокалы пеним дружно мы. И девы-розы пьем дыханье – быть может... полное.. Чумы...

Словно саван, повисло молчание. Сидящие за столом жадно пили из бокалов, и рубиновые капли вина, как будто в насмешку, стекали из уголков губ и по подбородку, капали на столешницу и расплывались яркими пятнами на одежде. Грубый деревянный стол, вытасченный из брошенной таверны, заменял им пиршественный, а бочки и колченогие табуреты – стулья с резными спинками, приличествующие высшему обществу. На столе валялись объедки и бутылки, истощившие свое содержимое, а вдоль стола, словно хребет гигантского зверя, неровным частоколом тянулась колонна притушенных свечей.

Во главе стола, откинувшись на спинку стула, сидел широкоплечий господин в грязном дорожном плаще. Допев песню, он одной рукой подпер подбородок, а другой задумчиво крутил в пальцах глиняную кружку с вином. Он пил не пьянея и скорбел, не испытывая боли в давно остановившемся сердце. Его душа выгорела дотла, а тело стыло на холодном ноябрьском ветру.

Перед ним, вдоль стола, расположились люди, мало чем отличающиеся от мертвецов. Бледные, изможденные, иссушенные горем, болью и страхом, они сидели прямо, словно надгробные изваяния, в ожидании очередного тоста, чтобы взорваться истеричным, безумным смехом и радостью от осознания того, что они еще живы. Некоторые из них плакали, не меняя выражения лица и роняя редкие слезы на оставленные вином пятна, вновь напивая их зловещей розовой влагой.

Вокруг них, словно волк, ходила Красная Смерть. А над ними безразлично смотрело вниз бездонное мертвое небо...



ПОД МАСКОЙ КРАСНОЙ СМЕРТИ

Тип: кампания

Игровая система: Mordheim

Мастерская группа: tuaddib, Винсент

Место проведения: клуб Мастерские

Длительность: минимум 6 ходов, далее по обстоятельствам

Взнос для участия: 70 000 белорусских рублей

СОДЕРЖАНИЕ

КАМПАНИЯ

Краткое описание кампании

Требования к игрокам

Требования к моделям

Отчеты, описания, литературная часть

Призы и награды

ОТРЯДЫ

Создание отряда

Ключевой персонаж

МЕХАНИКА КАМПАНИИ

Структура хода

Вводная

Карта и локации

Лагерь

Бои между игроками

Броски на разработку

Торговля

Наемные мечи и драматики

Умения

Уточнения к правилам боя

Магия

Спорные моменты в правилах

ЧУМА

Кто может заразиться

Как можно заразиться

Посещение зараженной локации

Источники заражения

Чума

Исцеление

Приложение 1 Империя в огне

Приложение 2 Навыки и предметы

Приложение 3 Сценарии боев

Приложение 4 Локации Мордхейма

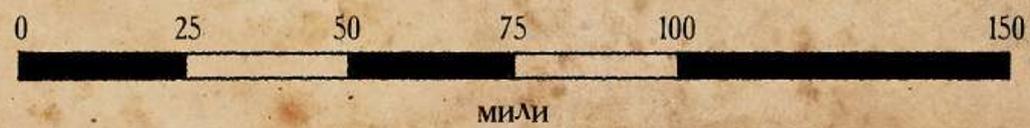
Приложение 5 Официальный FAQ

Мордхейм и окрестности

Под маской
Красной Смерти



- | | | | |
|--|-------|--|--------|
| | Город | | Лес |
| | Тракт | | Болото |
| | Река | | Холм |



КАМПАНИЯ [\(вверх\)](#)

Краткое описание кампании

Основное отличие данной кампании от предыдущих – перенос места действия из разрушенного Города Проклятых (впрочем, он все еще будет доступен для посещения) в прилегающую к нему дикую местность. Часть правил, взятых из дополнения «Империя в огне» позволит игрокам проводить сражения в лесах, болотах и на реках, а желающие смогут опробовать на практике правила для конных моделей и повозок. Также игроки смогут принять непосредственное участие в создании сюжета как кампании в целом, так и своего отряда в частности.

Цель кампании – получить удовольствие от игры, прокачать свою банду, рассказать свою историю – кому что больше придется по душе.

Требования к игрокам

Для полноценного участия в кампании мастерская группа хотела бы, чтобы игроки:

- хотели играть и участвовать в кампании от начала и до конца, по возможности не пропуская ходы и получая от игры удовольствие согласно Первому и Основному правилу всех настольных игр;
- вели себя по-джентльменски, избегая конфликтов, пустых споров, приходили к консенсусу в спорных вопросах и не мешали играть и получать от игры удовольствие другим игрокам;
- на игре имели при себе все необходимые правила и уточнения, касающиеся их отрядов; ростер в читабельном виде, желательно в двух экземплярах; свой собственный набор кубиков, линейку, и, при необходимости – набор шаблонов.

Требования к моделям

Каждая модель в отряде игрока должна отображать то, чем она является. Сестра Сигмара должна быть Сестрой Сигмара, а скейвен – скейвенком. Крайне нежелательно использование миниатюр фирмы «Звезда» (система Кольцо Власти) без соответствующей доработки и конверсии.

Полный визивиг на модели не обязателен, но желателен. 100% визивиг не принесет вам бонусов при создании банды, но заслуженно вызовет уважение у мастеров и остальных участников, независимо от того, сконвертили ли вы модели так, чтобы они соответствовали ростеру, или же составили ростер в соответствии с имеющимися моделями.

Игровой визивиг для стартовой расписки обязателен!

Основной *принцип игрового визивига*: тип оружия, находящегося в руках модели, а также имеющиеся у модели мутации, должны соответствовать указанному в ростере.

Находящееся в руках персонажа оружие с этой точки зрения подразделяется на три типа: стрелковое (луки, арбалеты, метательное оружие, пороховое оружие), одноручное оружие ближнего боя (мечи, дубинки, топоры, кинжалы

и т.д. Сюда же относятся щиты), двуручное оружие ближнего боя (собственно оружие, описанное как двуручное (double-handed), а также любое оружие, имеющее спецправило «двуручное» (two-handed) в своем описании).

Отображение стрелкового оружия для рядовых Стрелков (Marksman) в отрядах Наемников – обязательно!

Минимальные требования к покраске моделей: базовые цвета плюс доработка хотя бы одной базовой техникой (драйбраш, проливка, высветление). База должна быть покрыта как минимум песком или модельной травой.

Отчеты, описания, литературная часть

В данной кампании игроки получают возможность самостоятельно рассказать о приключениях своего отряда, при этом такое творчество не является обязательным.

Перед кампанией каждый игрок сообщает мастерской группе в общих чертах, какие цели стоят перед его отрядом, по какой причине он пришел в зараженную чумой местность и чего сам игрок ждет от кампании. Если кто-то хочет просто подраться и прокачать свой отряд – не вопрос, мастера предоставят ему такую возможность. Если он хочет, чтобы бои его отряда были связаны друг с другом сюжетно – мастерская группа постарается разработать для этого игрока сюжетную линию в соответствии с его пожеланиями.

Обратной стороной сюжетных разработок становятся литературные отчеты, в которых игроки будут описывать события, происходящие с их бандой. Эти отчеты не являются обязательными, но крайне желательны.

В отчетах игроку не обязательно по ходам расписывать прошедший бой – он может просто описать произошедшую стычку в общих чертах, а может и вовсе описать эпизод из жизни отряда, в котором стычка будет упомянута вскользь одним предложением. Главное – чтобы другим игрокам было интересно этот отчет читать.

Объем отчетов также не ограничен. Это может быть короткая зарисовка на 1-2 абзаца, а может быть и небольшой рассказ на пару страниц; это могут быть главы из целой повести, а могут – короткие рассказы-анекдоты с глубоким смыслом и моралью. Все зависит только от желания и возможностей игрока-автора.

На форуме rpg.by для размещения отчетов будет создан отдельный подраздел, в котором каждый игрок, желающий писать отчеты, получит возможность завести тему для своего отряда, в которой он сможет рассказать об отряде подробнее, а также делиться с читателями всем, что будет происходить с его бойцами на протяжении кампании.

После того, как вы написали отчет – не поленитесь его перечитать или дать почитать кому-нибудь еще, прежде чем выкладывать на форум. Желание поскорее поделиться написанным и порадовать других участников кампании очередной частью увлекательной истории – это, безусловно, похвально и правильно, но радость и интерес читателей будут куда больше, если в тексте будет как можно меньше ошибок, как орфографических, так и пунктуационных.

Да и повторная вычитка может подтолкнуть вас к улучшению какой-нибудь части рассказа, подсказать интересные мысли и идеи.

В общем, не поленитесь проверить написанное - и ваши рассказы и отчеты станут еще ярче и интереснее!

Призы и награды

Помимо получения удовольствия от собственно игры и прохождения своих сюжетов, по итогам кампании мастерами будут вручены призы и почетные грамоты наиболее активным игрокам.

Призы будут вручаться в 2 номинациях:

- номинация «Охотник за Сокровищами». В процессе игры, после боев, игроки будут делать броски на разработку. **(Для определения продуктов разработки здесь и далее будет использоваться обобщенный термин «Сокровище», который будет в себя включать и осколки вирдстоуна, и найденные в дикой местности богатства).** В данной кампании игроки смогут часть найденных Сокровищ сдавать в своеобразную «копилку». С точки зрения бэка это может быть какой-то склад, или просто сундучок с припасенными на черный день осколками, или что угодно еще. После разработки игрок может сдать в «копилку» любое количество найденных Сокровищ, а остальные может потратить на свое усмотрение. При необходимости, он может взять Сокровища из «копилки» на текущие нужды.

«Копилки» полностью контролируются мастерами в плане поступления \ изъятия Сокровищ игроками. Последний бросок на разработку делается после предпоследнего хода!

Игрок, у которого на момент окончания кампании в «копилке» будет наибольшее количество Сокровищ, станет победителем в номинации «Охотник за Сокровищами» и получит приз.

- номинация «Золотое перо». Часть игроков в процессе кампании будет создавать отчеты, в которых будет описывать события, происходящие с их отрядами, как на игровых столах, так и за их пределами в воображении игроков. В конце кампании будет проведено голосование, по результатам которого автор самой яркой, интересной и захватывающей истории будет награжден призом и признан победителем в номинации «Золотое перо». Для участия в номинации претендент должен опубликовать не менее трех отчетов.

Помимо призов, среди игроков будут также разыграны грамоты в более мелких номинациях:

- «Мы – БАНДА!» за отряд, набравший к концу кампании самый высокий рейтинг;
- «Всех убью один останусь» за персонажа, убившего (результат по таблице повреждений 11-15 для героев или 1-2 для рядовых, выведенных данным персонажем из игры) наибольшее количество противников;
- «Крепкий парень» за персонажа, набравшего в течение кампании наибольшее количество опыта;
- «Антиквар-любитель» за отряд, собравший к концу кампании наибольшее количество редких предметов (предметы из списка предметов, у которых указан параметр «Редкость» и для нахождения которых нужно делать броски на поиск редких предметов).

ОТРЯДЫ [\(вверх\)](#)

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

Создание отряда

Перед началом кампании каждый игрок создает себе отряд на стандартные 500 очков, руководствуясь соответствующими описаниями отрядов.

В процессе создания отряда игроки могут использовать раздел основной Книги Правил «Сражения в одиночных битвах», которые позволяют увеличить характеристики персонажей и дать им новые навыки. При этом действуют два ограничения (помимо стандартного ограничения на максимальные значения характеристик):

- ни один из параметров персонажа не может быть увеличен дважды (ни один персонаж не может получить больше одного навыка);
- стоимость указанных в таблице улучшений увеличена на 10 монет (к примеру, увеличить параметр Скорости персонажа будет стоить не 15, а 25 монет, а получить навык – не 40, а 50).

Если в отряде есть модели, способные использовать магию, игрок может *сам выбрать* для данной модели нужное заклинание.

Ключевой персонаж

Если у игрока будет такое желание – он может сделать одного из персонажей своего отряда ключевым. Это не обязательно должен быть лидер банды – ключевым персонажем может стать любой персонаж. Даже зомби, если игрок готов делать отчеты от лица данного персонажа.

Ключевой персонаж нужен, чтобы оживить сюжет и историю отряда.

После создания банды ключевой персонаж может один раз бесплатно сделать бросок на продвижение, как если бы он получил уровень (при условии, что данный тип бойцов способен получать опыт).

Если при броске по таблице Тяжелых Повреждений у ключевого персонажа первый раз выпадает значение «11-15 Мертв» (либо 1-2 для рядовых) - считайте это как если бы ему выпало значение «66 Выжил вопреки всему» (для рядовых – 3-6 и бесплатно 1 единица опыта).

Кроме того, ключевой персонаж не может заразиться чумой, если того не пожелает сам игрок (в целях развития сюжета, к примеру).

Игрок имеет право сделать одного из персонажей ключевым только в том случае, если в ходе кампании он будет в литературной форме описывать историю своего отряда (и ключевого персонажа в частности) – в этом случае литературные отчеты являются обязательными, и указанный персонаж в них обязательно должен фигурировать.

За попытки уклониться от этого, Мастера могут лишить персонажа статуса «ключевого».

МЕХАНИКА КАМПАНИИ [\(вверх\)](#)

В кампании используются правила Mordheim Living Rulebook v.2.0, Town Cryer Annual 2002 и официальная Mordheim Errata. Спорные вопросы решаются обоюдным согласием игроков, либо броском кубика, либо, в особо тяжелых случаях – привлечением судей.

В игре также используются слегка модифицированные правила из дополнения «Империя в огне» ([Приложение 1](#)). Все броски после игры (по таблице Тяжелых Повреждений, на разработку, на поиск редких предметов и т.д.) делаются игроками либо в присутствии других игроков, либо в присутствии одного из мастеров, либо дистанционно (по принципу «отправь смс на номер Мастера – и получи результат броска бесплатно»).

Структура хода

Каждый ход разбит на несколько фаз, выполняемых игроками последовательно:

- 1) Мастерская группа ознакамливает игроков с вводной на текущий игровой ход.
- 2) Игроки выбирают локацию, которую они хотят посетить.
- 3) Мастерская группа анализирует заявки и сообщает игрокам о том, с каким отрядом и где они столкнулись.
- 4) Игроки встречаются и отыгрывают бой.
- 5) Игроки выполняют действия после боя (броски на повреждения, закупка предметов и бойцов и т.д.).

Учитывая тот факт, что часть игроков сможет отыгрывать бои только в выходные, планируется привязать один игровой ход к одной неделе. Выходные будут считаться последними днями игрового хода, и те игроки, которые не успели отыграть свой бой до вечера воскресенья – считаются пропустившими ход. Их отряды не получают опыта и не делают бросков на разработку.

О всех результатах сражения (кто победил и какие из поставленных целей выполнены) просьба уведомлять мастерскую группу оперативно, чтобы дать мастерам возможность начать подготовку вводной на следующий ход не дожидаясь окончания всех боев.

Вводная

На основании прописанных для игроков сюжетных линий, а также действий и результатов боев предыдущего хода, мастерская группа инициирует различные события и делает доступными ряд локаций, которые могут повлиять на выбор игроками локаций для посещения. В любом случае, окончательный выбор, куда пойти остается за игроком.

Во вводной будет содержаться информация о доступных всем игрокам побочных заданиях. Кроме того, игрокам, для которых предусмотрена сюжетная линия, индивидуально будет предоставляться информация, связанная с их сюжетом.

Карта и локации

Карта территории, на которой будет проходить действие кампании, представляет собой часть общей карты Империи, на которую нанесены доступные для посещения локации. Некоторые локации со временем могут оказаться закрытыми для посещения, а в каких-то местах могут появиться новые локации. Некоторые локации будут открытыми для посещения постоянно, другие – до тех пор, пока игроки не придут туда и не выполнят определенное задание.

Мордхейм является одной из локаций, доступных для посещения наравне с остальными. Если игроки посещают Мордхейм, то перед боем они броском кубика определяют, в каком из мест Города Проклятых будет происходить сражение (таблица доступных локаций Мордхейма находится в [Приложении 4](#)). Также после боя в Мордхейме для броска на разработку используется Таблица Находок из основной Книги Правил.

Бои между игроками

В начале игрового хода игроки делают заявки, указывая, в какую локацию направляется их банда. Мастерская группа анализирует заявки и на их основании составляет пары игроков, которые должны сразиться в данном ходу.

Если две банды оказываются в одной локации, они сражаются.

Если игрок заявляет свою банду в локацию, в которой уже есть две банды, или в которой нет никого – его банда сводится с другой такой же, не нашедшей себе места, бандой в отдельной локации, определенной мастерской группой.

Помимо выбора локаций, игроки могут договориться о встрече друг с другом (либо из желания взять реванш, либо из желания померяться силами, а возможно – для сюжета). В этом случае они делают соответствующую заявку мастерской группе, после чего мастерская группа сводит оба отряда в одной из локаций, выбранной мастерами.

Для сражения игроки могут использовать либо типовой 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 один из сценариев, указанных в [Приложении 3](#) (для сражений в дикой и сельской местности, вне городов), либо один из сценариев базовой Книги Правил (для сражений в Мордхейме и крупных городах), если особые условия боя не предусмотрены вводной или особенностями локации.

При желании, игроки могут разойтись мирно. Обычно раньше это делалось путем скармливания 25% моделей (как правило – самых дешевых рядовых) противнику с последующим отступлением. Чтобы сэкономить время, в данной кампании при *обоюдном* согласии игроки могут не сражаться друг с другом. Ни один из отрядов в результате этого не получает опыта, бросок на разработку делает только один отряд (игроки сами договариваются, какой именно), после чего найденные Сокровища распределяются между игроками *поровну* (при нечетном количестве Сокровищ «лишнее» Сокровище не достается никому!). Если при этом обнаруживается что-то особенное (парные значения на кубиках при броске на разработку), то содержимое достается игроку, который делал бросок.

Броски на разработку

После каждого боя игроки в присутствии других игроков либо одного из мастеров (либо через мастера удаленно) делают броски на разработку. Если бой проходил в Мордхейме – то при выпадении парных значений на кубиках используется Таблица Находок из основной Книги Правил. Если бой проходил в одном из крупных городов (Айзигфюрт, Штрифаре) – то также используется Таблица Находок из основной Книги Правил (при этом следует значение 111111 (шесть единиц) трактовать не как Яма (The Pit), а как Чумная Яма (место, куда сбрасывали тела погибших от чумы). Прочие правила данного пункта остаются неизменными). Во всех остальных случаях используется Таблица Находок из дополнения «Империя в огне» ([Приложение 1](#)).

Торговля

Игроки могут продавать и покупать товары по обычным правилам. Запрещен безвозмездный обмен золотом или товарами между игроками. При передаче предмета от одного игрока к другому, второй игрок обязан оплатить минимум половину стоимости товара (как если бы первый игрок продавал товар абстрактному купцу по общим правилам).

Кроме того, зараженные чумой земли – не то место, куда будут стремиться торговцы и новобранцы. Чтобы отразить это, игроки могут проводить закупки только в конце четных ходов (в конце 2-го, 4-го, 6-го).

Наемные мечи и драматики

Если у игрока есть подходящая миниатюра, которая узнаваемо отображает соответствующего Наемника (гладиатора, огра и т.д.) – игрок может нанять данного персонажа у себя в лагере. Крайне нежелательно использование двумя игроками одной и той же миниатюры наемника, поскольку в случае столкновения их отрядов друг с другом им придется либо искать другую отвечающую требованиям миниатюру, либо одному из игроков придется увольнять данного наемника перед сражением. Использование схожих по размеру баз, но сильно отличающихся по внешности миниатюр (троль вместо ога) запрещено.

Отряд может нанять драматика один раз за кампанию при соблюдении следующих условий:

- у банды игрока самый низкий рейтинг;
- у игрока есть подходящая модель;
- данный отряд может нанять данного драматика (согласно правилам драматика).

Игрок может вместо драматика нанять по аналогичным правилам модель с параметрами и спецправилами драматика (Унуэр, рассветный Эльф, к примеру) при отсутствии оригинальной и наличии иной подходящей модели (подходящесть определяется мастерской группой). При этом он обязан предоставить описание и предысторию (мастерской группе либо включить в литературный отчет) данного персонажа, а также обосновать причину появления данного персонажа в отряде. После проведенного боя драматик уходит, а игрок до конца кампании не может больше нанимать драматиков.

Умения

Если при получении нового Повышения у персонажа выпадает значение «Новый навык», то игрок броском кубика (как правило д2 или д3) определяет группу навыков из доступных для данного персонажа. Конкретный навык в данной группе игрок может выбрать самостоятельно. Список доступных умений находится в [Приложении 2](#).

Уточнения к правилам боя по наиболее спорным моментам (на основании анализа данных из Книги Правил, Аннуала и Эрраты):

Просьба внимательно ознакомиться.

1) Нападение (charge) совершается по кратчайшей траектории, но не обязательно по прямой – на своем пути атакующая модель может огибать препятствия. Атакующая модель должна окончить атакующее движение в контакте с *ближайшим свободным* краем базы атакованной модели. Нельзя при чардже забегать в бок или за спину модели противника с целью зацепить другие стоящие рядом модели.

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) 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 М=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.

4) При стрельбе по сбитой с ног или оглушенной модели стрелок в любом случае должен делать бросок на попадание и пробивание, а в случае нанесения раны – атакованная модель снова делает бросок, чтобы определить, что с ней стало. Автоматический вывод модели из игры (ООА) – прерогатива исключительно ХтХ.

5) Лестницы, в том числе приставные, не являются Сложным Ландшафтом – перемещения и атаки по ним проводятся, как по обычной поверхности. Единственный хоумрул: если атака идет вверх по приставной лестнице и

атакованная вражеская модель находится в 1" от верхнего края лестницы – она получает возможность в первом раунде боя бить первой.

6) Животные могут двигаться и бегать по приставным лестницам без штрафов, но не могут по ним атаковать. Животными считаются все виды крыс, собак, волков, медведей и кабанов, а также звероподобные существа, не имеющие возможность выбирать оружие и не получающие опыта, такие как Крысоогр и Троль.

7) Модель проходит там, где проходит ее база. Это касается прохождения любых проемов в стенах (окна, двери) и влияет на движение нескольких бойцов в узких проходах.

8) Если оконный или дверной проем визуалью (на элементе террейна) забран решеткой или забит досками, то вести сквозь него ближний бой нельзя, но можно стрелять по обычным правилам при наличии щелей между досками.

9) Шлем считается доспехом в вопросах применения магии.

10) Запрещено использовать модели типа «два копья». Допускается использование модели «два щита», но при этом данная модель не может ни атаковать, ни стрелять, ни применять магию.

11) *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.

Магия

При создании отряда и получении соответствующих повышений игрок сам может выбрать заклинания для своего колдуна.

При использовании магии в бою для заклинания, нацеленного на конкретную модель (требующего выбора цели), всегда требуется ЛОС от колдуна к цели, если не указано иного (см. [Приложение 5](#), официальный FAQ).

Заклинания можно направлять на модель, завязанную в ближнем бою. Колдун может кастовать заклинания, если он сам завязан в ближнем бою. Исключение – Стрелы Архи, работающие по правилам обычной стрельбы.

Уточнение: заклинание Хаоса «Крылья Тьмы» позволяет колдуну разорвать ближний бой без каких-либо последствий и штрафных ударов в спину.

Спорные моменты в правилах

Все спорные моменты решаются игроками либо по-джентльменски, либо броском кубика, либо, если игроки оказались настолько упорными – крайне нежелательным привлечением к спору ведущего.

«...Безбожный пир... Безбожные безумцы! Сигмар покарает вас, и души ваши будут вечно гореть в аду!» - сухощавый старик с морщинистым лицом, одетый в когда-то чистую рясу жреца Сигмара, торопливо шел по улице, спрятав руки в рукава и испуганно качая головой. При его приближении три собаки, с ворчанием рвавшие на куски разбухший труп какого-то бродяги, ненадолго прекратили свое занятие и с удивлением посмотрели на человека, однако, не уловив в его поведении угрозы, снова вернулись к трапезе. Тело моталось из сторон в сторону, и его левая рука елозила по булыжнику мостовой, как будто приветственно маша сторбленной старческой фигуре.

Небольшой скверик, кажется – Грюнвальд Платц, был завален трупами. Похоже, что в какой-то момент заболевших и умерших в этой части города стало так много, что тела перестали вывозить за пределы городских стен – и повозки начали разгружать в ближайшем более-менее свободном месте. Судя по вязанкам хвороста в центре, расплзшимся и набухшим от влаги, кто-то хотел устроить погребальный костер, но не успел и, скорее всего, сам присоединился к лежащим между деревьями несчастным.

«Раймонд... Надо обязательно все рассказать Раймонду. Это его работа, его и его людей, избавлять нас от таких исчадий, плюющих на законы людские и божьи. Сигмар, дай мне сил вынести все это!» Мысли вертелись в голове колесом, и никакие молитвы не могли вернуть их в прежнее, спокойное и умиротворенное русло. Старик был напуган.

Раймонд был капитаном одного из отрядов храмовников Святого ордена Сигмара, приписанных к Айзигфюрту для надзора и контроля за возможными проявлениями ереси. На его счету уже было несколько публичных казней, а после падения кометы в Мордхейме он лично возглавил несколько экспедиций в город и, по словам очевидцев, проявил себя с самой лучшей стороны в битвах с еретиками и исчадиями Хаоса. Поэтому у старого священника были все основания полагать, что Раймонд по прозвищу Огненная Рука сможет призвать к ответу тех, кто среди могил и смерти, заключившей город в свои костлявые объятия, пирует и распевает застольные песни, да еще такие, которые прославляют чуму и призывают немногих еще живых горожан радоваться и присоединяться к пирующим. Стервятникам не место в этом городе.

Священник ускорил шаг, оставив позади сквер с его ужасным содержимым, и через несколько кварталов свернул за угол на узенькую безымянную улицу, в конце которой между лавкой ритуальных услуг братьев Швальц и вечно кишачими крысами складами торговой гильдии приютился небольшой храм Сигмара-Молотодержца. Здесь тел было значительно меньше, по крайней мере, они не лежали, посиневшие и никому не нужные, на мостовой, глядя в небо пустыми глазницами. О том, что эпидемия все же не обошла это место стороной, говорили только заколоченные ставни и нарисованные красной краской на дверях косые кресты - некоторые из них священник в первые дни рисовал сам, помогая выносить из домов тела своих собственных прихожан, многих из которых он знал с самого рождения. В каком-то глухом отупении он читал над ними отходные молитвы, прощался и переходил к следующим, в то время как пара бывших заключенных, которым предоставили шанс искупить свои преступления работой на улицах города, бросали тела на повозку и толкали ее дальше по улице, заунывно выкрикивая «Выносите мертвых! Выносите ваших мертвецов!»

С неба закапал холодный, противный дождик, и старик набросил на голову капюшон.

Раймонд. Надо обязательно все рассказать Раймонду...



ЧУМА [\(вверх\)](#)

На землях, в которых происходит действие кампании, хозяйничает чума, не щадя ни молодых, ни старых, ни жрецов, ни сапожников. Опустевшие деревни с горами не похороненных тел на улицах, хутора, ставшие общей могилой для их бывших хозяев, глубокие чумные ямы, куда сбрасывали тех, кого уже не было сил и возможности похоронить по-человечески – вот что представляют из себя окрестности Мордхейма на момент описываемых событий. Основная волна заражения спала и болезнь уже не является настолько смертоносной, как в разгар эпидемии, но праздновать победу и свободно разгуливать по лесам и дорогам еще рановато...

Кто может заразиться

Заразиться и умереть может любая модель в любом отряде.

Исключения:

- Мертвые (вампир, зомби, мертвые волки) – могут заразиться, но не могут умереть от чумы, поскольку уже мертвы. Подробнее о том, что происходит с Мертвыми, см. ниже;
- модели Карнавала Хаоса (им по статусу не положено);
- бистманы из отряда Петровича имеют особый иммунитет к чуме и к ним не применимы общие правила по заражению бойцов (хоумрул). Бистманы из отряда Петровича заболевают по отдельным правилам.

Как можно заразиться

Заразиться модель может одним из следующих способов:

- если отряд посетил зараженную локацию;
- если модель оказалась рядом с источником заражения;
- если модель заразилась от зараженного члена отряда;
- если модель атакована моделью, способной заражать через атаку.

Посещение зараженной локации

Каждая локация обладает своим уровнем заражения от 0% (локация чистая) до 100% (крайне высокая степень заражения). Чем выше уровень заражения – тем выше шансы подцепить заразу, и тем больше моделей из отряда может заболеть. Кроме того, уровень заражения локации определяет количество источников заражения (маркеров), размещаемых на игровом столе. В процессе игры уровень заражения локаций может меняться.

В конце хода, на котором банда посетила зараженную локацию и провела там бой, мастер бросает d100. Если выпавшее число превышает уровень заражения локации – то отряду повезло, никто из бойцов не заболел. Если выпавшее число равно или меньше уровня заражения локации – значит, кто-то из бойцов может заболеть.

Порядок уровня заражения локации определяет максимальное количество моделей, которые могут заразиться при посещении данной локации. Локация с уровнем заражения 40% может заразить до 4 моделей, а с уровнем заражения 70% - до 7! Точное количество зараженных моделей определяется тем, в какой промежуток попадает выпавшее на d100 значение.

Пример 1: банда приходит в локацию с Уровнем заражения 40% и проводит там бой.

После боя мастер бросает d100 и получает результат – 42. Это число выше, чем уровень заражения – значит, заражения не происходит в принципе, и отряд может спокойно двигаться дальше.

Пример 2: банда приходит в локацию с Уровнем заражения 60% и проводит там бой.

После боя мастер бросает d100 и получает результат – 32. Это значение ниже уровня заражения, значит, какое-то количество моделей в его отряде заразилось.

Количество зараженных моделей зависит от выпавшего на d100 значения и определяется по следующей таблице:

Выпавшее значение – количество зараженных моделей

- (1-10) – 1
- (11-20) – 2
- (21-30) – 3
- (31-40) – 4
- (41-50) – 5
- (51-60) – 6
- (61-70) – 7
- (71-80) – 8
- (81-90) – 9
- (91-100) – 10

После определения количества потенциально зараженных моделей, игрок-владелец банды сам выбирает модели, которых коснулась чума.

Каждая выбранная таким образом модель проходит тест на Стойкость на дб. Если тест пройден успешно – организм модели оказался сильнее заразы, и в этот раз боец не заболел. Если тест провален – боец заражается чумой (об этом см. ниже). Сделайте пометку об этом в ростере.

Источники заражения

Незахороненные тела, незасыпанные чумные ямы, даже кучи одежды и вещей, подготовленных к сожжению, но не сожженных – все это является потенциальным источником заражения.

Чтобы отразить это в игре, после расстановки террейна, но до размещения моделей, игроки (по очереди) размещают на столе количество маркеров заражения, равное уровню заражения локации, деленному на 10 (для простоты можно использовать таблицу, определяющую количество зараженных моделей – количество маркеров заражения совпадает с числами в ее правом столбце). Если маркеров нечетное количество – игроки сами решают удобным для них способом, кто выставит последний маркер. Маркеры можно размещать не ближе 6" от края стола и не ближе 6" друг от друга. После размещения каждый маркер смещается по скатеру на дб".

Источник заражения. Каждый раз, когда модель оканчивает свое перемещение в пределах 3" от маркера заражения, она должна немедленно пройти тест на Стойкость. В случае неудачи, модель считается заболевшей (сделайте соответствующую пометку в ростере), но до конца боя это не проявляется. Эффекты чумы начинают действовать со следующего игрового хода.

Если модель, зараженную таким образом, назначить для прохождения теста на Стойкость при проверке заразившихся бойцов после посещения зараженной локации (предыдущий пункт), то при провале этого броска модель немедленно теряет 1 единицу Стойкости, а в случае успешного броска – все равно остается заболевшей.

Кроме того, если любое животное (собаки бистманов и охотников на ведьм, гигантские крысы и крысоогр скейвенов, сквиги и тролль орков, а также все ездовые животные и т.д.) в начале своего хода оказывается в 3" от маркера заражения, оно должно пройти тест на Лидерство, используя свой показатель Лидерства (способность Лидера отряда в данном случае не используется). В случае провала, оно действует, как если бы провалило тест на Совсем один (см. базовую Книгу правил).

Чума

Каждая модель, которая начинает игровой ход зараженной, в начале хода до заявок на посещение локаций должна пройти тест на Стойкость. Если тест пройден – модель успешно сопротивляется болезни и в этот ход может действовать как обычно.

Если тест провален – модель перманентно теряет 1 единицу Стойкости.

Если Стойкость модели таким образом упадет до 0 – модель считается погибшей от чумы и вычеркивается из ростера.

Кроме того, если при прохождении теста на Стойкость выпадает 6 – тест не только считается проваленным, но заболевание передается и другому члену отряда на выбор игрока-владельца. Свежезараженный боец отыгрывает текущий ход как обычно, но, начиная со следующего хода, будет проходить тест на Стойкость, как и прочие зараженные.

Мертвые модели (вампиры, зомби, страшные волки) также могут подцепить чуму – вирус вполне способен существовать в их мертвой плоти. Единственным отличием от прочих моделей будет то, что их Стойкость при этом не снижается ниже 1. То есть модель остается зараженной (и может заразить другие модели в отряде), продолжает каждый ход проходить тесты на Стойкость, но в случае неудачи не снижает значение Стойкости до 0.

Крысы во все века были разносчиками чумы. Если крыса (гигантская из отряда Скейвенов или любая другая, но не сами крысолюди) атакует противника, и при броске на попадание выпадает 6 – атакованная модель должна немедленно пройти тест на Стойкость. В случае неудачи, модель считается заболевшей (сделайте соответствующую пометку в ростере), но до конца боя это не проявляется. Эффекты чумы начинают действовать со следующего игрового хода. Пометьте эту способность крыс в ростере.

Если модель, зараженную таким образом, назначить для прохождения теста на Стойкость при проверке заразившихся бойцов после посещения зараженной локации (см. выше), то при провале этого броска модель немедленно теряет 1 единицу Стойкости, а в случае успешного броска – все равно остается заболевшей.

Исцеление

На данный момент лекарство от чумы не найдено.

... Ворон наклонил голову и пристально посмотрел вниз. Пленка на мгновение закрыла глаз, когда он моргнул, а потом черный зрачок снова уставился на расположенный внизу храм с холодным, как ноябрьское небо, интересом. Ворон переступил с лапы на лапу, немного сместившись в сторону по кромке холодного дымохода, и взъерошил крылья, сразу увеличившись в размерах и став похожим на черный распушенный шар.

На ступенях храма, почти у самого входа, на коленях стоял старик в рясе, когда-то чистой, а теперь заляпанной грязью, словно он, как последний пьянчуга, валялся по подворотням несколько недель кряду. Старик тяжело дышал, как будто после быстрого бега, и пытался встать, опираясь одной рукой о холодный камень ступеней. Другую руку он прижимал к груди, стараясь успокоить хаотично скачущее сердце.

После очередной неудачной попытки, старик на четвереньках прополз несколько шагов до массивных дубовых дверей, на которых была изображена двуххвостая комета, кряхтя, перевернулся, и сел на последней ступеньке, прикрыв глаза и прислонившись спиной к створке.

К храму неслышно подошел высокий человек в грязном дорожном плаще, поднялся по ступеням и остановился рядом со стариком, по-птичьи склонив голову и внимательно глядя блеклыми, практически бесцветными глазами. Священник открыл глаза.

- Я... Я могу тебе помочь... Молитвы... Усмирить зверя внутри тяжело.. Но возможно... - слова давались старику с трудом, дыхание никак не желало восстанавливаться.

Человек присел рядом.

- Поздно... Я слышу голос твой, меня зовущий, и признаю усилия меня спасти, - он мягко обхватил голову старика руками, положив холодные пальцы на веки. Священник сначала дернулся, но потом глубоко вздохнул. Прохладное прикосновение успокаивало и как будто отгораживало воспаленный разум от разверзнувшегося вокруг ада. Человек наклонился к самому уху старика и прошептал:

- Ступай же с миром...

Сухие губы священника слегка приоткрылись в умиротворенной улыбке.

- Но проклят будь, кто за тобой пойдет!

С этими словами человек резко вдавил пальцы в глазницы.

Старик выгнулся, его рот распахнулся в немом крике, а ногти заскребли по холодным плитам...

Человек в плаще еще немного посидел рядом с телом, затем встал и растворился в опускающихся на город стылых сумерках.

Ворон удовлетворенно мотнул головой, взмахнул крыльями и спланировал к телу священника. Вслед за ним с окружающих крыш и голых деревьев черной тучей спустилось еще несколько десятков его товарищей, оглашая улицу радостным карканьем...



ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Империя в огне [\(вверх\)](#)

В данной кампании будут использоваться правила дополнения «Империя в огне» с некоторыми изменениями и дополнениями, внесенными организаторами кампании. При возникновении спорных вопросов следует использовать нижеприведенные трактовки правил либо обращаться за разъяснениями к мастерской группе. Обращаем ваше внимание на то, что правила по зданиям из дополнения «Империя в огне» в данной кампании использоваться не будут.

Таблица тяжелых повреждений

Гладиаторские бои были особо популярны в Мордхейме, но не получили широкого распространения в остальной Империи, а на опустошенной чумой территории людям и вовсе не до зрелищных сражений. Поэтому если после боя, проходившего не в Мордхейме, боец выбросил по таблице тяжелых повреждений результат «65 продан на арену», то этот результат стоит трактовать как «65 Потерялся» (персонаж пропускает следующие д3 игры и получает +1 опыт).

Террейн

В дикой местности, в отличие от улиц Города Проклятых, большое значение играют элементы ландшафта – холмы, овраги, реки. Для определения скоростей перемещения моделей, мы рекомендуем разделять террейн в дикой местности на следующие виды:

Открытое пространство (не влияет на движение):

- поля, дуга, поляны, низкие холмы, мосты и т.д.

Сложный ландшафт (движение уменьшается в 2 раза):

- лес, каменистая поверхность, холмы, поля, покрытые густой растительностью, выгоревшие руины и заброшенные здания, заболоченная местность и т.д.

Очень сложный ландшафт (движение уменьшается в 4 раза):

- болота, живые изгороди, крутые холмы, опасные руины (вторые и выше этажи разрушенных зданий) и т.д.

Непроходимый ландшафт (движение невозможно; если модель по какой-то причине оказывается на данном участке ландшафта – она считается выбывшей из игры (ООА); следует учитывать, что некоторые виды непроходимого ландшафта все еще можно перепрыгнуть):

- высокие скалистые образования, густой лесной бурелом и т.д.

О том, к какому типу относится каждый элемент ландшафта, игроки договариваются заранее перед боем.

Лес

Лес отображается на столе некоторой ограниченной областью произвольной формы, имеющей четкие границы. Это может быть просто картонный шаблон, на котором нарисованы елки, а может быть полноценный элемент террейна с модельными деревьями. Основное требование к такому элементу террейна – возможность свободно размещать и перемещать в его пределах модели.

Лес является *сложным ландшафтом* и снижает движение по нему в 2 раза.

Любой лес, независимо от его длины, ширины и высоты, всегда блокирует линию взгляда для моделей, находящихся снаружи, даже если ширина полосы леса всего 1".

Модель, находящаяся вне леса, может видеть модели, находящиеся в лесу, если эти модели расположены не дальше чем в 2" от соответствующего края леса (при этом независимо от ширины леса он все равно блокирует линию взгляда).

Модель, находящаяся в лесу, может видеть модели вне леса, если эта модель расположена не дальше чем в 2" от соответствующего края леса.

Модель, находящаяся в лесу, может видеть другие модели, находящиеся в лесу, если расстояние между ней и этими моделями не превышает 2".

При стрельбе по модели, находящейся в лесу, данная модель считается находящейся в укрытии (-1 к стрельбе).

Если модель, находящаяся в лесу, хочет атаковать другую модель, также находящуюся в лесу и не заявленную как спрятанная, и при этом между ними больше 2", но меньше 4" – она все еще может это сделать, если пройдет тест на Инициативу (см. базовую Книгу правил – атака по моделям вне поля зрения).

Болото

Болото отображается на столе элементом ландшафта произвольной формы с четко обозначенными границами.

Если в фазу движения модель оказывается на территории болота, игрок бросает д6. При выпадении 1 модель прекращает движение и останавливается в 1" от края болота, со стороны которого она двигалась. С этого момента модель считается завязшей в болоте и не может двигаться, пока ее не вытащат (см. ниже).

Если модель начинает свое движение на территории болота, то перед перемещением модели игрок также бросает д6. При выпадении 1 модель остается на месте и с этого момента считается завязшей в болоте. Она не может двигаться, пока ее не вытащат (см. ниже).

У каждой завязшей в болоте модели есть $d3+1$ ход для того, чтобы ее спасли (рядом с моделью можно положить кубик с соответствующим значением и в конце каждого хода уменьшать это значение на 1). Если значение доходит до 0, то модель считается утонувшей и вычеркивается их ростера вместе со всем своим оружием и предметами.

Любая модель, оказавшаяся в 2" от завязшей модели, может попытаться спасти ее, пройдя в ближайшую фазу ближнего боя тест на Силу (при этом она не должна находиться в ближнем бою с моделью противника). Если тест успешен – завязшая модель считается спасенной и действует дальше как обычно. Если тест не успешен – то попытку спасения можно повторить на следующий ход. Учитывайте, что выпадение 6 при прохождении данного теста всегда считается неудачей!

Любая дополнительная модель может помочь вытаскивать застрявшего, подойдя на расстояние до 2" от увязшего и либо проходя собственные тесты на Силу, либо добавляя +1 к тестам одного из тянущих за каждого такого помощника.

Пример: 3 модели пытаются вытащить завязшую модель. Они могут либо тащить его независимо, проходя тесты на Силу индивидуально, либо тянуть может одна модель, но при этом тест на Силу будет проходиться с модификатором +2 за двух помощников.

Застрявшая в болоте модель не может самостоятельно двигаться, атаковать и стрелять (пытаясь удержаться на поверхности), но может читать заклинания. Заклинания, перемещающие модель (такие как Крылья Тьмы или Полет Циммермана) позволяют колдуну самостоятельно выбраться из болота.

Если застрявшая модель атакована, то она всегда будет бить последней в раунде боя, а противник получает +1 к броскам на попадание по ней.

Водоемы

Реки и ручьи отображаются на столе либо схематически, либо соответствующими элементами ландшафта. Перед боем игроки должны определить направление течения и глубину реки или ручья.

Озера (а также лужи, сажалки и прочие закрытые водоемы) отображаются на столе либо схематически, либо соответствующим элементом ландшафта произвольной формы с четко обозначенными границами. Перед боем игроки должны определить глубину каждого озера.

Глубина водоема может быть трех типов:

- мелкий (глубина воды не выше колена; не влияет на движение; можно бегать)
- средний (глубина воды не выше чем по грудь; снижает движение в 2 раза; бегать нельзя)
- глубокий (с головой; перемещение возможно только на плавучих средствах типа плаота или лодки; водоем считается непроходимым ландшафтом)

В любом типе водоемов зона в 1" от берега считается мелкой, если водоем не представляет собой канал или карьер с отвесными берегами.

Сила течения может быть также трех типов:

- течение слабое или отсутствует (не влияет на перемещение)
- течение сильное (модель, перемещающаяся по течению, удваивает свой показатель движения; модель, перемещающаяся против течения, снижает показатель движения в 2 раза)
- течение очень сильное (водоем считается непроходимым ландшафтом, перемещение запрещено; при соответствующей ширине водоем можно перепрыгнуть).

В целях упрощения правил, а также учитывая тот факт, что бойцы обычно тащат на себе много вещей, плавать в водоемах нельзя!

Сражения в воде

Мелкие водоемы и водоемы с медленным или вообще без течения на ближний бой не влияют.

Если модель сбита с ног или оглушена в водоеме с сильным течением – она смещается на 1дб" вниз по течению (оглушенная модель дополнительно смещается на 1дб" вниз по течению в начале следующего хода, когда она меняет статус на «сбит с ног»).

Если модель оглушена в водоеме со средней глубиной – она должна немедленно пройти тест на Инициативу. В случае провала модель считается нахлебавшейся воды и выбывает из игры (ООА). Модель в тяжелом доспехе, оглушенная в водоеме средней глубины, автоматически считается выведенной из игры (ООА).

Мертвые модели (вампир, ужасные волки, зомби) не бросают дополнительных тестов и не могут утонуть, но могут быть снесены течением.

Таблица находок

Если сражение между игроками произошло в Мордхейме, то при совершении бросков на разработку используется таблица находок из базовой Книги Правил. Если же сражение происходило в любой другой локации – используется нижеприведенная таблица из дополнения «Империя в огне».

ПАРА ОДИНАКОВЫХ

(1 1) Покинутый дом

Вы наткнулись на тлеющие руины фермы или разрушенный хутор. Среди углей банда находит D6 GC.

(2 2) Сумасшедший

Вы видите оборванца, бредущего через лес. Подойдя ближе, Вы можете разобрать что-то о «невидимых стрелках, убивающих всех...», хотя понять смысл весьма трудно.

Убив несчастного, Нежить бесплатно получает Зомби или Скелета; Лидер Хаоситов или Ящеров +1 опыт за жертву своим Темным Богам. Остальные банды могут расспросить его. Что бы узнать, что скажет умалишенный, киньте D6:

1-4: Он не знает ничего.

5-6: Он знает секретный туннель к немыслимому богатству (в следующем бою банда может поместить до 3-х бойцов в любое место на поле боя, но не ближе, чем в 10" от вражеских моделей. Все трое должны находиться в пределах 4" друг от друга).

(3 3) Потерявшиеся Дети

Поблизости слышится плач ребенка. Свернув с дороги, Вы обнаруживаете двух детей, спрятавшихся в корнях могучего дуба.

Если игрок желает, банда может помочь этим потерявшимся детям найти их родителей. Бросьте D6. На 1-5 благодарные родители дадут банде D6 GC; на 6 вместо этого они отдадут 1 Сокровище. Нежить, Хаоситы или Ящеры могут принести несчастных в жертву своим Темным Богам и получить +1 Опыт для Лидера.

(4 4) Беженцы из Мордхейма

Вы видите несколько людей в лохмотьях. Возможно, они бегут из Города Проклятых?

Людей (не Одержимых!), Эльфов (не Темных), Гномов (не Гномов Хаоса) или Халфингов беженцы попросят о помощи, пообещав за это раскрыть некоторые секреты. Бросьте D6:

1-3: Бесполезная чушь.

4-6: Полезный секрет. После следующей игры банда кидает на разработку на один кубик больше.

Если банда не относится к вышеперечисленным типам, она может пожертвовать этих несчастных Темным Богам (или просто сожрать их!). Тогда лидер банды получит +1 Опыт.

(5 5) Могила

Вы натываетесь на маленькое заброшенное кладбище. Дальнейший осмотр приводит к разрытой могиле в дальнем его конце. Она пуста, но кто-то здесь недавно был, о чем свидетельствуют следы и золотой медальон, валяющийся в грязи... Медальон может быть продан за D6 GC.

(6 6) Дикий Олень

Внезапно большой олень выскакивает на дорогу перед отрядом и замирает, пораженный, при виде воинов.

Все члены банды с метательным оружием могут выстрелить в оленя. При успешном попадании (WS воина) и ранении (T 3), олень падает на землю, и банда может позволить себе неплохой банкет с олениной! В следующий раз, при подсчете средств, полученных от продажи сокровищ, количество бойцов в отряде считайте на порядок ниже (например, отряд из 10-12 бойцов будет продавать сокровища, как если бы в нем было 7-9 человек), поскольку часть бойцов уже обеспечена провизией и не требует дополнительных затрат на свое содержание.

ТРИ ОДИНАКОВЫХ

(1 1 1) Лагерь Орков

Банда чувствует запах дыма от полудюжины походных костров. Подкравшись ближе, она видит стоянку Орков!

Если это значение выпало отряду зеленокожих, то они могут попытаться договориться и поторговаться с орками.

Бросьте D6. Если выпала 1 – орки не хотят торговать и бросаются на пришельцев (следуйте правилам для остальных отрядов, описанным ниже). На 2-6 игрок может купить любые предметы со скидкой в 25% (бросьте на редкость и цену как обычно, после чего цену уменьшите на 25%), а также продать любые предметы оркам на 10% дороже, чем обычным торговцам.

Если отряд игрока не состоит из орков, он может доложить о лагере местным властям и получить за это 2D6 золотых в награду.

Или, при желании, отряд может напасть на орков и получить 2D6 золотых и D6 единиц опыта, которые игрок может распределить на свое усмотрение между героями отряда, которые не были выведены из игры (OOA) на этом игровом ходу. Однако при этом игрок должен сделать бросок D6 за каждого бойца в своем отряде. На 1-2 боец считается выбывшим из игры и должен бросать по таблице Тяжелых Повреждений наряду с бойцами, выведенными из игры в этот ход в бою с другим игроком.

(2 2 2) Цыгане

Впереди Вы видите ярко украшенные фургоны ... цыгане!

Цыгане известны своим гостеприимством не меньше, чем своим воровством. Банда может или торговать с ними, или напасть на них. Банда, напавшая на цыган, получает D3 Опыта, который должен быть распределен между Героями банды, 2D6 GC и D3 кинжалов. Банда, которая решает торговать с цыганами, может приобрести любое снаряжение (бросайте на редкие вещи как обычно) с 20%-ой скидкой (просто вычтите 1/5 из общей суммы покупки). Но после завершения торговли игрок должен бросить D6. На 1-3 цыгане обворовали банду. Вычеркните из ростера все не потраченные GC и Сокровища.

(3 3 3) Маленькая Ферма

Вы попадаете на маленькую ферму. Вы замечаете, что и строения, и скот выглядят ухоженными. Навстречу банде выходит молодая пара.

Если банда более склонна к добру, то хозяева устроят им отличный ужин. В следующий раз, при подсчете средств, полученных от продажи сокровищ, количество бойцов в отряде считайте на порядок ниже (например, отряд из 10-12 бойцов будет продавать сокровища, как если бы в нем было 7-9 человек), поскольку часть бойцов уже обеспечена провизией и не требует дополнительных затрат на свое содержание.

Если банда тяготеет ко злу, она может убить пару и разграбить ферму, получив 2D6 CG и уменьшив размер банды при следующей продаже Сокровищ, как описано выше.

(4 4 4) Паломники

Вы видите группу людей в грязных балахонах, бредущих по дороге. Кажется, они поют религиозные гимны. Это небольшая группа паломников. Если банда склонна к добру, паломники покажут, как срезать путь через болота (в следующей Игре банда первой выбирает сторону и получает право первого хода. Если в Игре участвуют две банды с таким преимуществом, они должны бросить D6, что бы определить, кто может воспользоваться этим преимуществом).

Кроме того, предводитель пилигримов может снять проклятье с отряда.

Если ли же банда тяготеет ко злу, они могут убить паломников и забрать их жалкие пожитки (D6 GC и Святые Мощи / Holy Relic).

(5 5 5) Брошенная Деревня Орков

Вы наталкиваетесь на разношерстное скопище хижин, на большинстве которых видны следы огня. Деревня выглядит заброшенной...

Обыскав развалины, банда находит 2D6 CG и несколько сотен зубов, под останками одной из хижин. Если руины обыскивала банда зеленокожих, то полученная сумма утраивается, ведь зубы это те же деньги!

(6 6 6) Имперский Патруль

Вы слышите сильный голос "Стоять!", и из-за деревьев выступает дюжина мужчин, одетых в мундиры и вооруженных мушкетами и алебардами.

Если банда относится к «доброму» типу, патруль позволяет ей продолжить путь после нескольких вопросов. Патруль укажет им имя хорошего торговца в ближайшем городке (в следующий раз, когда банда решит торговать, она получает скидку в 10% от общей суммы покупки).

Если же банда «злая», патруль попытается задержать ее! В конце короткого боя банда получает D6 опыта, D6 GC, D3 алебарды, D3 меча и D3 мушкета. Однако, необходимо бросить D6 для каждого члена банды: на 1-2 воин оказался вне игры и должен сделать бросок на повреждение как обычно!

ЧЕТЫРЕ ОДИНАКОВЫХ

(1 1 1 1) Сокровище

Вы бредете через лес, когда один из воинов замечает подозрительную кучу листьев на земле. Осмотрев ее, Вы догадываетесь, что под ней явно что-то недавно зарыли. Результат раскопок – небольшой сундучок... В сундучке вы находите D6x10 GC.

(2 2 2 2) Стадный Камень

Вы выходите на поляну и видите огромный менгир, стоящий в центре. Камень покрыт непонятными письменами, а у его основания лежит что-то вроде кучки мусора.

Банда наткнулась на Стадный Камень Зверолюдов. Если банда не связана с Хаосом, она может повалить камень и забрать пожертвования звероловов. Лидер банды получает 1 Опыт, и банда находит D3 Сокровища.

Если банда Хаоситская, она может пожертвовать 10 GP и помолиться у алтаря в надежде либо на снятие проклятья, либо на получение знаний.

Если банда хочет снять проклятье, бросьте D6. На 4-6 проклятье снято.

Если банда хочет получить знания, бросьте D6. На 1-3 один из Героев кричит, что его посетило прозрение, после чего падает без сознания (считается выведенным из игры – бросьте по таблице Тяжелых повреждений). Если этот Герой выживает, то он получает возможность взять один Академический навык, независимо от того, может он их использовать в принципе или нет. На 4-6 банда получает D3 Опыта, который может быть распределен среди Героев и отрядов Рядовых на усмотрение игрока.

(3 3 3 3) Коробейник

Вы видите человека, ведущего за собой пару нагруженных мулов. Как только он видит банду, его глаза загораются, и он спешит к вам..

Банда, которая решает торговать с коробейником, может приобрести любое снаряжение с 20%-ой скидкой (просто вычтите 1/5 из общей суммы покупки). Так же у него много довольно редких вещей – любые вещи ищутся с бонусом +2.

Если же банда решает напасть на коробейника, его мулы пугаются и убегают, но из их тюков вываливается товар на 3D6 CG.

(4 4 4 4) Пряничный Домик

Вы замечаете впереди странное строение. Подойдя поближе, вы понимаете, что он целиком построен из имбирных пряников!

Банда может пополнить запасы провизии, просто отламывая куски от домика. В следующий раз, при подсчете средств, полученных от продажи сокровищ, количество бойцов в отряде считайте на порядок ниже (например, отряд из 10-12 бойцов будет продавать сокровища, как если бы в нем было 7-9 человек), поскольку часть бойцов уже обеспечена провизией и не требует дополнительных затрат на свое содержание. К тому же все наемники потребуют только половинную плату.

Однако, есть шанс, что старая ведьма, живущая в домике, заметит это и проклянет банду (1-2 на D6). Пока проклятие не будет снято, все члены банды должны перебрасывать все успешные броски на попадание в рукопашном бою и стрельбе.

(5 5 5 5) Проигравшая Банда

Ваши воины слышат слабые стоны и после некоторых поисков находят небольшой отряд на небольшой полянке. Все воины покрыты кровью и сильно изранены.

Если банда поможет отряду, они расскажу, где спрятали свою добычу (2D6 GC и D3 Сокровища). Если банда добьет раненых, то она получает D6 GC, а лидер получает 1 Опыт.

(6 6 6 6) Имперские Охотники

Пока вы пробираетесь сквозь чащу леса, дюжина пар глаз следит за вами. Они принадлежат вооруженным луками людям в коричнево-зеленой одежде.

Если это значение выбросила банда Людей (не Одержимых!), Эльфов (не Темных), Гномов (не Гномов Хаоса) или Халфингов, Охотники предлагают показать им секретный путь через лес к месту, где могут быть сокровища (и опасности). В следующей Игре банда первой выбирает сторону и получает право первого хода. Если в Игре участвуют две банды с таким преимуществом, они должны бросить D6, что бы определить, кто может воспользоваться этим преимуществом.

ПЯТЬ ОДИНАКОВЫХ

(1 1 1 1 1) Большая Ферма

Вы выходите к большой ферме. Она выглядит вполне ухоженной и довольно зажиточной. Как только банда приближается к постройкам, навстречу к ним выходит пожилой толстяк.

Если банда «добрая», фермер и его жена накормят бойцов прекрасным обедом. В следующий раз, при подсчете средств, полученных от продажи сокровищ, количество бойцов в отряде считайте на два порядка ниже (например, отряд из 10-12 бойцов будет продавать сокровища, как если бы в нем было 4-6 человек), поскольку часть бойцов уже обеспечена провизией и не требует дополнительных затрат на свое содержание. Кроме того, фермер рассказывает о достаточно честном торговце (в следующий раз, когда банда решит торговать, она получит скидку в 10% от общей суммы покупки).

Если же банда «злая», она может убить фермеров и разорить их ферму, получив 2D6 GC, D3 Опыта, который можно распределить между Героями, а также может уменьшить свой размер при следующей продаже камня, как описано выше. Также бросьте D6 для каждого члена банды. На 1 он вне игры и должен делать броски на повреждение как обычно.

(2 2 2 2 2) Халфлинги – Рейнджеры

«Стоять!» слышится писклявый голос из темноты. Вокруг мелькают низкорослые тени – халфлинги!

Если банда «добрая», Халфлинги разделят свой поздний ужин с воинами. В следующий раз, при подсчете средств, полученных от продажи сокровищ, количество бойцов в отряде считайте на два порядка ниже (например, отряд из 10-12 бойцов будет продавать сокровища, как если бы в нем было 4-6 человек), поскольку часть бойцов уже обеспечена провизией и не требует дополнительных затрат на свое содержание.

Если же банда «злая», храбрые рейнджеры нападают на нее! Банда получает D6 CG, D6 коротких луков, D6 кинжалов, D3 Опыта, который должен быть распределен между Героев, а также может уменьшить свой размер при

следующей продаже камня, как описано выше. Также бросьте D6 для каждого члена банды. На 1-2 он вне игры и должен делать броски на повреждение как обычно.

(3 3 3 3 3) Дерево Висельников

Ваша банда натывается на ужасную сцену – огромный дуб, с ветвей которого свисает множество повешенных. Среди них можно разглядеть несколько клеток. Проходя мимо, один из воинов слышит слабую мольбу о помощи. Если банда освобождает этого человека, Имперский Убийца предлагает свои услуги бесплатно (банда изначально не платит за найм, хотя и должна платить за содержание как обычно после первой игры). Кроме того, среди тел банда находит следующее: D6 GC, спрятанных в сапогах и т.д, D3 кинжала и Талисман Удачи (очевидно не сработавший как нужно).

(4 4 4 4 4) Темный Жрец

Вы видите приближающуюся к вам фигуру в темных одеждах. Когда она подходит поближе, из-под капюшона становятся видны глаза на стебельках...

Это Темный Жрец. Банда может его убить (лидер банды получает 1 Опыт и Нечестивые Мощи / Unholy Relic), или же Хаоситы и Нежить могут попросить его благословения. Благословение Темного Жреца удалит все проклятия с банды.

(5 5 5 5 5) Кольцо Фейри

Утомленные воины наталкиваются на грибы, растущие по кругу. Считается, что это волшебное место, обладающее целительными свойствами.

Если банда – не Нежить и не Хаоситы, она может заночевать в кольце фей и погрузиться в исцеляющий сон. Все воины, которые были вне игры в последнюю Игру, полностью здоровы (не надо бросать по таблице Тяжелых Повреждений).

Нежить и Хаоситы могут разрушить Кольцо Фей и получить за это D6 Опыта, который можно разделить между Героями банды. Однако, феи отомстят за это, прокляв банду. Теперь, до тех пор, пока проклятие не снято, каждый член банды, будучи вне игры, должны делать два броска на раны, выбирая меньший результат.

(6 6 6 6 6) Попавшая в засаду банда

Вы видите лежащие на дороге тела, утыканные стрелами. Тот старый отшельник действительно не соврал, когда предупреждал вас о таинственном лесном народце, недолюбливающим тех, кто суется на их территорию...

Мародеры найдут следующие: D3 меча, 1 легкая броня, D6 кинжалов, D3 копья, D6 щитов и 2D6 GC. Кроме того, на 5+ на D6 банда найдет на одном из тел Сокровище.

ШЕСТЬ ОДИНАКОВЫХ

(1 1 1 1 1 1) Гнездо Грифона

Вы натываетесь на скалу в несколько десятков футов высотой. Наверху скалы - огромное гнездо, а в гнезде члены банды могут разглядеть сверкание скорлупы!

Один Герой может забраться в гнездо и спускать оттуда яйца по одному. Герой должен сделать один тест на Инициативу, что бы подняться на скалу, и один тест, чтобы спуститься (всего в гнезде пять яиц). Если Героя подводит тест на подъем, ничего страшного не случается, но если он проваливает тест, когда спускается вниз, то получает 6 попаданий с Силой D6, а яйцо, которое он нес, разбивается. Кроме того, имеется шанс, что в гнездо может вернуться родитель. Бросайте D6 после каждого теста на Инициативу, кроме самого первого. На 1 прилетает грифон. Если грифон застал вашего Героя в гнезде, после удачного подъема, он немедленно сбрасывает персонажа вниз. И тот получает описанные выше повреждения. Если Грифон обнаружил Героя под скалой, после успешного спуска, ничего плохого не случается. Но в любом случае после возвращения грифона яиц добыть больше не получится. Каждое яйцо может быть продано за 50+2D6 GC.

(2 2 2 2 2 2) Меч в Камне

Вы натываетесь на меч, воткнутый в камень! На этом же камне написано, что тот, кто вытянет этот меч из камня, станет новым королем Бретонии / предводителем Великого Вааааагха / Великим Пожирателем или что-то подобное.

Герой может вытянуть меч из камня, если успешно пройдет тест на половинную Силу (округляется в меньшую сторону).

Каждый Герой может сделать только одну попытку и при этом считается только его собственная сила, никакие наркотики и волшебные эффекты не применяются.

Если Герою удастся задуманное, он получает волшебный меч (в кампании спросите судью, есть ли подходящий волшебный меч для Вас среди задуманных судьей предметов, иначе это меч +1 к «to hit» и +1 «to wound»).

(3 3 3 3 3 3) Мертвый Дракон

Вы натываетесь на действительно странную картину. Ужасная вонь распространяется от полуразложившейся туши огромного ящера, проткнутой длинным копьем. Рядом валяется тело рыцаря и его верного скакуна (и воняют ничуть не лучше дракона).

К сожалению, нет никакого признака логова поблизости! Да и от бесценной туши дракона мало что осталось, разве что череп. Мертвый рыцарь? Копье и меч уцелели и могут принести неплохие деньги. Все вместе это считается за D3+2 дополнительных Сокровища, которые банда может забрать себе.

(4 4 4 4 4 4) Икона Хаоса

В высохшем русле реки один из членов банды замечает блеск золота. Это странный амулет, едва торчащий из песка и ила.

Выберите Героя, который захочет повесить амулет на шею (да, одно, что бы всех их собрать!). Отныне в бою этот Герой подчиняется правилу Бешенство, и оно не исчезает, даже если герой сбит с ног или оглушен. В начале каждой игры бросьте D6. При 1 Герой услышал зов Темных Богов и ушел в Пустоши Хаоса (удалите его из списка банды). Для того, что бы избавиться от амулета, с Героя должно быть снято проклятие.

(5 5 5 5 5 5) Святой

Вы видите древнего старика, который, согнувшись, бредет по дороге навстречу Вам.

Если банда не является Нежитью или Хаосопоклонниками, старик скажет, что он священник Сигмара и предложит банде свою помощь. Он может или снять проклятия с банды или наградить их мощным благословением (после следующего сражения, любой член банды вне игры может сделать два броска на Ранения и выбрать наиболее подходящий).

(6 6 6 6 6 6) Фамильяр

Банда путешествует через самую глухую чашу, когда над головой раздается жуткое карканье. Вся банда с воплями хватается за оружие, когда на пень перед ними с шумом выпрыгивает огромная жаба. Если в банде есть колдун (Матриарх Сигмариток и Боевой Священник не являются колдунами), то он может взять жабу себе как Фамильяра. Фамильяр является центром сосредоточения силы и нашептывает заклинателю разные магические тайны, пока он спит, повышая его власть над волшебством. Заклинатель получает одно дополнительное заклинание и +1 к броску на сотворение заклинания, пока держит Фамильяра при себе. Банды без заклинателя не интересуют Фамильяра, и он упрыгивает в чашу.

Ниже приводятся правила для конных моделей и экипажей. Данные правила не редактировались мастерской группой и сохранены практически в том виде, в котором их нашли в сети Интернет.

Конные модели

Любой игрок, которому это позволяют правила, может использовать конные модели в своем отряде. Для этого ему необходимо иметь два варианта используемой модели: пеший и конный. Всадника на конной миниатюре можно не приклеивать к скакуну, чтобы иметь возможность отображать всадника и скакуна по отдельности.

При использовании конных моделей применяются следующие правила:

Для того, чтобы залезть на лошадь или спешиться персонаж должен потратить половину своего движения. При этом ни всадник, ни скакун в этот ход не могут ни бегать, ни атаковать противника (если только у всадника нет специального умения, разрешающего эти действия).

Конные модели не могут перемещаться внутри зданий или подземелий, если это отдельно не оговорено условиями сценария.

Специальные навыки верховой езды могут использоваться бойцами только в том случае, если они обладают базовым навыком *Верховая езда* (модели, изначально заявленные как конные, обладают таким навыков де-факто).

Боец, у которого нет навыка Верховая езда, все равно может использовать скакуна, но в случае попадания по нему или скакуну в результате стрельбы он должен немедленно пройти тест на Лидерство по своему показателю Лидерства. Аналогичный тест должен проходиться в начале каждой фазы ближнего боя, если в базовом контакте с конной моделью находится модель противника. В случае провала теста, скакун выходит из-под контроля, и игрок должен сделать бросок по приведенной в конце раздела таблице Потери Контроля. Сбитые с ног или оглушенные модели при этом не учитываются.

Все скакуны дают своим всадникам +1 к Спасброску за доспехи.

Если по какой-то причине скакун потерял контроль и понес – он перемещается в случайном направлении (лучше всего использовать для определения направления скаттер). В начале хода он проходит тест на Лидерство, и в случае успеха останавливается. Животное без седока не ведомое под уздцы остается на месте, но в начале каждого хода должно пройти тест на Лидерство. В случае провала, оно бежит в случайном направлении.

При желании, боец может спешиться и вести скакуна под уздцы. Одновременно можно вести только одного скакуна, за исключением случаев, когда у бойца есть спецнавык Приручение животных (Animal Handling), позволяющий вести любое количество скакунов. При этом все скакуны должны находиться в базовом контакте друг с другом. Ездовые животные, перемещаемые таким способом, не могут потерять контроль над собой, а в случае необходимости пройти тест на Лидерство (например, тест на Страх) они используют показатель Лидерства ведущего их бойца. Боец, ведущий скакунов таким образом, может перемещаться и драться как обычно, но обязан сохранять с животными базовый контакт.

Список навыков, используемых при верховой езде, находится в [Приложении 2](#).

Если скакун потерял свою последнюю рану, игрок должен сделать бросок по нижеприведенной таблице. Если при попадании по скакуну, у которого осталась одна рана, удар получился критическим и скакун теряет несколько ран – бросок по таблице делается соответствующее количество раз, после чего применяется наихудший из выпавших результатов.

Дб Результат

1-2 Всадник временно теряет управление, и скакун встает на дыбы. Всадник удержался в седле, но весь следующий ход должен потратить на восстановление контроля над скакуном и не может ни перемещаться, ни стрелять. Если этот результат выпал в результате атаки по всаднику – всадник считается сбитым с лошади.

3-4 Всадник падает со скакуна, получает автопопадание с Силой 2 без защиты доспехами и считается Оглушенным. Кроме того, бросьте Дб: на 1-3 скакун немедленно отбегает на 3Дб" в случайном направлении и продолжает убегать каждый ход на 3Дб" в том же направлении, пока не выбежит за пределы стола (после боя его находят и в новом бою могут использовать как обычно), на 4-6 скакун остается стоять на месте, и боец может залезть на него как обычно.

5-6 Скакун падает на землю вместе с седоком. Оба считаются автоматически выбывшими из игры (ООА). Дополнительно бросьте Дб: на 1-2 скакун падает поверх всадника, придавливая его. При этом боец бросает по Таблице тяжелых повреждений дважды. Для скакуна после боя бросьте дб – на 1-2 скакун считается покалеченным или убитым и вычеркивается из инвентаря персонажа.

В процессе кампании игрокам доступны следующие скакуны и животные:

Предмет	Цена	Доступность
Боевая Собака (<i>Недоступна Скавенам</i>)	25+2D6 gc	Редкость 11
Мул	30 gc	Редкость 7
Ездовая/Тягловая Лошадь (<i>только для Людей</i>)	40 gc	Редкость 8
Боевой Конь (<i>только для Людей</i>)	80 gc	Редкость 11
Боевой Кабан (<i>только для Орков</i>)	90 gc	Редкость 11
Гигантский Волк (<i>только для Гоблинов</i>)	85 gc	Редкость 10
Гигантский Паук (<i>только для Гоблинов</i>)	90 gc	Редкость 10
Кошмар (<i>только для Вампиров и Некромантов</i>)	95 gc	Редкость 10
Скакун Хаоса(<i>только банда Одержимых</i>)	90 gc	Редкость 11

Боевые собаки / Wardogs

Если вы покупаете собаку, она сражается точно так же, как другие члены вашего отряда, хотя и рассматривается как часть экипировки Героя, который ее купил. Вам понадобится фигурка, чтобы отображать ее на поле битвы. Боевые собаки никогда не получают опыт, а если они выведены из игры, то имеют тот же шанс выжить, что и рядовые (т.е. 1-2: умер, 3-6: жив). Боевые собаки учитываются в максимальном количестве бойцов, возможном в вашем отряде.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевая собака	6	4	0	4	3	1	4	1	5

Вы также можете использовать этот профиль, чтобы ввести в игру одно из более экзотических животных, используемых отрядами Мордхейма: тренированного медведя, фамильяра Хаоса или даже боевую обезьяну из далеких южных земель!

Боевой Кабан

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевой Кабан	7	3	0	3	4	1	3	1	3

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ужасающий Чардж. Из-за своей массы Орочий Боевой Кабан чарджит с +2 S. Это относится только к Кабану, но не к наезднику.

Толстая Шкура: Толстая шкура и толстый слой сала под ней надежно защищают кабана от ран. Наездник Кабана получает +1 к защите доспехов (всего +2).

Гигантский Волк

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигантский Волк	9	3	0	3	3	1	4	1	4

Примечание: Гигантские Волки не могут использоваться бандой, в которой есть Гигантские Пауки.

Гигантский Паук

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Гигантский Паук	7	3	0	3 (4)	3	1	4	1	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ядовитая атака: Гигантский паук нападает ядовитыми жвалами – такие нападения рассчитываются, как произведенные с 4S, но не влияют на спасбросок за доспехи.

Ходьба по Стенам: Гигантский Паук (и его всадник) может передвигаться по стенам вверх и вниз без теста на Инициативу. Он может перепрыгивать 2” проемы или спрыгивать вниз, что, однако не рассматривается как чардж в прыжке. Когда Паук прыгает, его наездник должен сделать тест на Инициативу. Если тест провален, что-то пошло не так – бросьте по таблице Тпру, мальчик! И даже при использовании навыка Спешивание чардж в прыжке может производиться только с 2”.

Примечание: Гигантские Пауки не могут использоваться бандой, в которой есть Гигантские Волки.

Мул

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Мул	6	2	0	3	3	1	2	0	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Медленный: Мулы не самые резвые скакуны и несут не более чем на 2D6”.

Упрямый: Воин верхом на муле или ведущий его в поводу должен проходить тест на Инициативу в начале каждой своей фазы движения, иначе Мул отказывается двигаться.

Упрямый: Без всадника или ведущего Мул бредет в произвольном направлении. Однако, если в пределах 6” от него идет ближний бой, он обязательно выберет направление от боя.

Не боевой: Мулы не самые лучшие боевые скакуны, и их нельзя использовать для чарджа врага. Если враг чарджит всадника на Муле, тот должен немедленно бросить по таблице Тпру, мальчик! Если зачарджен Мул без наездника, то он несет в противоположенном направлении.

Ездовая Лошадь

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ездовая лошадь	8	1	0	3	3	1	3	0	5

Боевой Конь

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Боевой конь	8	3	0	3	3	1	3	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Боевая Выучка: Скакуна специально тренировали сражаться в бою. Всадник может перебросить все проваленные тесты на потерю Контроля. Каждый тест может быть переброшен только один раз.

Кошмар

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Кошмар	8	2	0	3	3	1	2	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Не Бегает: Как и все Немертвые создания, Кошмары не могут бегать, но могут чарджит как обычно.

Иммунитет к Яду: На Кошмаров не действуют яды.

Иммунитет к Психологи: Как и все Немертвые создания, Кошмары не подвержены психологии, и не проходят тестов на Лидерство. И всегда стоят на месте, если остались в одиночестве. Однако, когда всадник теряет последнюю рану, он должен пройти тест на Тпру, мальчик! как обычно.

Скакун Хаоса

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ездовая лошадь	8	3	0	4	3	1	3	1	5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Не носит Одержимых: Все Скакуны Хаоса сильно нервничают рядом с Одержимыми и не позволяют им оседлать себя.

Боевая Выучка: Скакуна специально тренировали сражаться в бою. Всадник может перебросить все проваленные тесты на потерю Контроля. Каждый тест может быть переброшен только один раз.

Экипажи

Кареты, дилижансы и все прочие двух- и четырехколесные повозки Империи.

Движение

Движение экипажа определяется степенью его загрузки вещами и пассажирами, поэтому во время игры оно может изменяться. Проконсультируйтесь с таблицей ниже, чтобы определить тип движения экипажа. Экипажи не могут чаржить, карабкаться по стенам, прятаться или бегать.

Ход

Независимо от размера, экипаж может сделать один поворот на 45 градусов (или меньше) в конце своего движения. При желании после этого можно применить Удар Кнутом! Делая поворот, вращайте транспортное средство вокруг его центра.

Удар Кнутом!

Применив Удар Кнутом!, кучер может попытаться получить некоторое дополнительное движение. После того, как фургон сделал нормальное передвижение, игрок может бросить D6. Результат 2-6 показывает, на сколько дюймов может дополнительно передвинуться экипаж по прямой вперед. Результат 1 показывает, что случилось что-то нехорошее, сделайте бросок по таблице ниже:

Удар Кнутом!

D6	Результат
1-2	Скакуны утомлены. Животные выбились из сил, таща экипаж. Если возница применит Удар Кнутом! на следующий ход, вы должны ополовинить результат, округляя вверх.
3-4	Возница оглушен. Рывком скакунов кучер отброшен к спинке сиденья и не может применять Удар Кнутом! на следующий ход.
5-6	Понесли! Скакуны понесли. Сделайте бросок по таблице Неуправляемый.

Движение Экипажа

Количество пассажиров / мест багажа	Нормальное передвижение	Передвижение за Удар Кнута!
1 (кучер – обязателен)	10	+D6
2-3	8	+D6
4-6	6	+D6

Ландшафт

Труднопроходимая местность

Если экипаж едет по труднопроходимой местности, бросьте D6. Если выпала 1, сделайте бросок по таблице Вне Контроля, в противном случае все в порядке.

Очень труднопроходимая местность

Если экипаж едет по очень труднопроходимой местности, сделайте бросок по таблице Неуправляемый, с +1 модификатором.

Стены/Препятствия

Если экипаж сталкивается со стеной или другим твердым препятствием, он немедленно останавливается. Экипаж получает D3 попадания с Силой 7 (распределите повреждения, как описано ниже).

Непроходимая местность

Если экипаж оказывается в непроходимой местности, он считается разрушенным, а все пассажиры и животные получают по 1 ране. Удалите экипаж со стола и поместите всех выживших в пределах участка крушения размером 3x3".

Столкновения

Если экипаж сталкивается с другим экипажем, оба они получают D3 попадания с Силой 7 (распределите повреждения, как описано ниже). Если экипажу перекрывают путь какие-либо модели, и он не в состоянии их объехать, он проедет по ним, даже если они дружелюбные. Каждая модель, задетая фургоном, должна пройти проверку инициативы или получить попадание с S4 со всеми последствиями. Воины *вне игры* не могут вернуться от экипажа и получают попадание автоматически. Всякий раз, когда экипаж сталкивается с чем-то или кем-то, бросьте D6, если выпала 1, сделайте бросок по таблице Неуправляемый.

Кучер

Ради простоты все фургоны и телеги могут перевозить до шести воинов человеческого размера (никаких Огров в дилижансе!) или их эквивалент в грузе (более подробно это будет описано в главе Сценарии). Один член команды должен быть назначен кучером и еще один может быть при нем «на козлах». Кучер управляет экипажем и не может делать ничего другого. Когда кучер *сбит с ног, оглушен* или *вне игры*, его напарник «на козлах» может перехватить вожжи и стать новым кучером.

Посадка / Высадка

Дружелюбный воин может сесть в стоящий экипаж, просто войдя с ним в базовый контакт (стоящим считается экипаж, который не двигался в свою предыдущую фазу движения). Поместите модель в экипаж или двигайте ее в базовом контакте с ним, что бы не забыть, кто находится в нем. Точно так же воин может высадиться из стоящего экипажа, просто отойдя от него. Воины могут попытаться залезть или слезть с движущегося экипажа, пройдя тест на Инициативу. Если тест не пройден, неудачник получает D3 попаданий с Силой, равной половине скорости экипажа. Воины так же могут попытаться залезть на движущийся экипаж с другого экипажа или со скакуна, с -1 штрафом к тесту на Инициативу. Это считается чарджем.

Контроль над Экипажем

Игрок может потерять контроль над экипажем, если понесут скакуны. А так же враг может попытаться перехватить контроль. Кроме непосредственного устранения кучера и захвата управления, самый простой способ – это запрыгнуть на спину одного из скакунов и просто ехать на нем. Что бы запрыгнуть на спину животного, воину нужно успешно пройти тест на Инициативу (он может добавить +1 модификатор, если имеет навык Наездник на этом типе животного). Если тест подведен, воин получает повреждения, как описано выше. Воин должен пройти тест на Лидерство, чтобы успешно управлять скакуном и экипажем. Кучер может напасть на воина, что бы вернуть контроль над экипажем (любой раны будет достаточно). Если воин успешно оседлал скакуна, он может попытаться отстегнуть его от упряжки на 4+, хотя при этом он и потеряет контроль над экипажем.

Стрельба

Стрельба из экипажа: Пассажиры могут стрелять из экипажа на все 360 градусов. Стрелки получают -1 штраф за стрельбу с движущейся поверхности.

Стрельба в экипаж: Воины могут стрелять в экипаж, причем с +1 премией за *Большую цель*. При успешном попадании они должны кидать по таблице ниже, в какую часть экипажа они попали.

Части Экипажа

D6	Результат
1-2	Тягловое Животное. Бросайте как обычно, что бы ранить или убить скакуна. Эффекты от потери см. выше.
3	Пассажиры. Случайным образом выберете одного из пассажиров (включая кучера) и бросайте на попадание и повреждения как обычно. Эффекты от потери кучера см. выше. Любой пассажир, который был ранен, должен пройти тест на Инициативу или он выпадает из Экипажа и должен отработать повреждения, как будто он спрыгнул с экипажа.
4-5	Корпус. Несущая конструкция экипажа повреждена. См. ниже.
6	Колесо. Одно из колес повреждено. См. ниже

Колесо повреждено

Повреждение колеса может привести к весьма печальным последствиям. Случайным образом определите, какое из колес было повреждено и бросьте по таблице ниже. Если колесо было повреждено до этого, прибавьте к результату броска +1.

Колесо повреждено

D6	Результат
1-4	Колесо повреждено. Скорость экипажа уменьшена на -2" до конца игры.
5-6	Колесо слетело. Экипаж виляет (см. результат Вильнул из таблице Неуправляемый выше) и затем останавливается. Бросьте D6, на 5-6 экипаж переворачивается (см. результат по таблице Неуправляемый выше).

Корпус поврежден

Когда экипаж теряет свой последний пункт повреждения/рану, он просто разваливается и, естественно, останавливается. Каждый пассажир/скакун получают по 1 Ране.

Ближний бой

Воины могут зачаржить неподвижный экипаж и нанести атаки в те его части, с которыми находятся в базовом контакте (тягловые животные / пассажиры / колеса / корпус)

Корпус/Колеса: Попадание автоматически. Следует кидать только на пробивание

Команда: Пассажиры в экипаже считаются находящимися под защитой укрытия и получают попадания только на 6, независимо от WS атакующего. Если пассажир *вне игры*, атакующий может сесть/запрыгнуть в экипаж на следующем ходу.

Тягловые животные: атаки по тягловым животным делаются как обычно, хотя нападающий вместо этого может освободить их, что требует результата 2+ на D6. Освобожденные тягловые животные считаются как Животные без Присмотра (см. Наездники).

Воины так же могут попытаться зачаржить движущийся экипаж, делая это обычным способом. Отметим, что это не приведет к остановки экипажа. В свою следующую фазу движения экипаж может перемещаться как обычно, если конечно он не был поврежден. Воинам лучше нападать на бока и тыл экипажа, что бы не оказаться сбитыми им! Поскольку атака движущегося экипажа дело довольно неопределенное, нападавший должен сначала определить, куда он попал по таблице Части Экипажа.

Потеря скакуна

При попадании в скакуна игрок должен незамедлительно сделать бросок по таблице Неуправляемый вне зависимости от того, нанесена рана или нет. Если животное *оглушено* или *сбито с ног*, остальная упряжка просто тащит его, пока оно не придет в себя. Это уменьшает скорость на 1/2 (если в упряжке двое животных) или на 1/4 (если в упряжке четверо) и кучер не может применять Удар Кнутом! Если же скакун *вне игры*, экипаж теряет скорость, как описано выше, до тех пор, пока возница не освободит его из упряжки на 5+. Если *оглушено, сбито с ног* или *вне игры* последнее животное, экипаж останавливается и не двигается до тех пор, пока животное не придет в себя. Так же бросьте по таблице Неуправляемый с +2 модификатором.

Профиль экипажа

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Экипаж	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Колесо	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Лошадь	8	-	-	3	3	1	3	-	-
Лошадь	6	-	-	3	3	1	2	-	-

Неуправляемый

D6	Результат	
1-3	Вильнул. Кучер временно теряет контроль и экипаж виляет в сторону. Бросьте D6:	
1-3	Вильнул на 45 градусов влево.	
4-6	Вильнул на 45 градусов вправо.	
	Фургон перемещается на 6" в определенном выше направлении.	
4-5	Понес. Скакуны понесли и кучер потерял вожжи. Каждый ход определяйте направление движения экипажа по таблице ниже.	
1-2	Вильнул на 45 градусов влево.	
3-4	Вильнул на 45 градусов вправо.	
4-5	Едет прямо.	
	Экипаж перемещается на полной скорости и для него каждый ход кидается по таблице Удар Кнутом! Каждый ход кучер может попробовать вернуть себе контроль над понесшими животными. Для этого он должен пройти тест на Лидерство. Кроме того, пассажиры не могут стрелять, так как изо всех сил пытаются удержаться на ногах.	
6	Потеря управления. Фургон понесло. Бросьте D6:	
1	Вильнул на 45 градусов влево.	
2	Вильнул на 45 градусов вправо.	
3-4	Экипаж немедленно останавливается.	
5	Оглобля ломается и освободившиеся от своего груза скакуны немедленно убегают прочь. Экипаж проезжает еще 6" и останавливается. Экипаж больше не может двигаться.	
6	У экипажа ломается колесо или он налетает на камень или его сносит с дороги и он переворачивается! Экипаж перемещается на D6" в случайном направлении, определяемом скаттер-кубиком. Все воины/животные оказавшиеся на пути экипажа получают повреждения как обычно. Все пассажиры и скакуны получают D3 попаданий с Силой 4. Экипаж сломан.	

ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Навыки и предметы [\(вверх\)](#)

При получении повышений игроки могут выбирать навыки из нижеприведенного списка. Как уже описывалось в правилах кампании, при получении нового навыка игрок случайным образом определяет группу навыков из доступных персонажу, после чего самостоятельно выбирает из данной группы наиболее подходящий ему навык.

Навыки Знаний

Язык Битвы / Battle Tongue

Этот навык может быть выбран только командиром. Командир натаскал свой отряд подчиняться коротким отрывистым приказам. Это увеличивает дальность действия его Лидерства на 6". Командир Мертвых не может использовать это умение.

Колдовство / Sorcery

Этот навык могут выбрать только Герои, способные читать заклинания. Воин с этим умением получает +1 ко всем броскам на определение успешности произнесения заклинания. Сестры Зигмара и Воинствующие Священники не могут использовать этот навык.

Знатоk улицы / Streetwise

Воин с этим навыком имеет хорошие контакты и знает, где можно купить редкие вещи. Он может прибавить +2 к броску на определение шансов найти такие предметы (смотри раздел «Торговля»).

Торговля / Haggle

Воин знает все хитрости торговли и заключения сделок. Он может вычесть 2D6 золотых крон (до минимума в 1 крону) из цены одного предмета один раз за время между двумя играми.

Тайные знания / Arcane Lore

Охотники на Ведьм, Сестры Зигмара и Воинствующие Священники не могут брать этот навык. Любой воин с этим навыком может выучить Низшую Магию, если у него есть Книга магии.

Охотник на Сокровища / Treasure Hunter

Воин имеет звериный нюх на Сокровища. Если Герой с этим умением обыскивает руины во время фазы разработки, вы можете перебросить один кубик во время броска по таблице Разработки. Вы должны принять второй результат.

Боевой Маг / Warrior Wizard

Этот навык могут выбирать только заклинатели. Сила разума волшебника позволяет ему носить доспехи и в то же время читать заклинания.

Писец / Scribe (Mordheim Annual 2002)

Воин от природы обладает талантом изготовления свитков и каллиграфии. Любой воин, способный использовать заклинания или молитвы, может взять этот навык. Он позволяет изготовить перед битвой свиток и нанести на него одно заклинание или молитву, которое известно воину. Свиток может использоваться непосредственно перед

произнесением заклинания или молитвы и добавляет +2 к броску на преодоление его Сложности. После использования свиток распадается в прах и более не может применяться. Свитки нельзя сохранять на следующий бой, даже если они не использованы.

Концентрация мыслей / Mind Focus (Mordheim Annual 2002)

Воин обладает мощным рассудком, который позволяет ему достичь концентрации, невообразимой для обычного человека. Этот навык может взять только воин, способный использовать заклинания или молитвы. Произнося заклинание или молитву, воин с этим навыком может перебросить один кубик в броске на преодоление их Сложности.

Тактик / Tactician (Mordheim Annual 2002)

Этот навык может брать только командир отряда. Воин обладает тактическим складом ума и может отыскать для своих воинов оптимальную позицию, чтобы противостоять атаке противника. В любом сценарии командир может поменять позицию своих воинов после того, как расставились противники, и кроме того может с самого начала продвинуть их на 12" вместо 8".

Интуиция / Hunch (Mordheim Annual 2002)

Этот навык может брать только командир отряда. Командир имеет сверхъестественный дар размещать своих людей в нужном месте в нужное время, как если бы жопой чуял опасность. В любом сценарии командир может расположить до трёх своих бойцов, способных получать опыт, внутри любого из разрушенных домов на столе, который расположен по крайней мере в 12" от моделей противника и не находится в зоне высадки противника.

Талантливый колдун / Magical Aptitude (Mordheim Annual 2002)

Этот навык может брать только воин, способный произносить заклинания. Он не может использоваться Сёстрами Зигмара и Воинствующими Священниками. Воин имеет природную склонность к колдовству и способен выходить за рамки, отмеренные обычному колдуну, поднимая целую бурю заклинаний. Воин может пытаться произносить по два заклинания в ход, пока не находится в ближнем бою. После первой попытки он должен пройти тест на Выносливость.

Если тест пройден, он может пытаться произнести второе заклинание, или даже повторить первое. Если тест не пройден, вы должны немедленно бросить на Повреждение без защиты доспехами, трактуя результат вне игры как огушён.

Дрессировщик Тварей / Animal Handling (например Дрессировщик Собак)

Этот навык очень полезен, когда в банде имеются неездовые животные. Этот навык берется для конкретного животного и может браться несколько раз для различных животных. Это знания о том, как ухаживать за животными и как их тренировать.

Воин с этим навыком оказывает прекрасный эффект на животных. Они могут использовать Лидерство Тренера в 6" от него. Если рядом находится и лидер банды, то животное может выбирать, чье лидерство использовать, но только в том случае, если оно не тупое. Тупые животные используют только лидерство Тренера. Вдобавок упрямые животные игнорируют эффекты упрямыства, если находятся в базовом контакте с Тренером.

Навыки Боя

Удар на поражение / Strike to Injure

Воин наносит удары с ужасающей точностью. Прибавляйте +1 ко всем броскам на повреждения, причиненные моделью в рукопашном бою.

Мастер боя / Combat Master

Воин может взять на себя сразу несколько противников. Если он сражается более чем с одним врагом одновременно, он получает дополнительную Атаку в каждую рукопашную фазу, до тех пор, пока он сражается с более чем одной моделью. Кроме того, воин свободен от всех тестов «Совсем Один».

Тренировки с оружием / Weapons Training

Воин с этим навыком освоил искусство применения многих видов оружия. Он может сражаться любым орудием ближнего боя, какое попадет ему в руки, а не только с тем, что указано как доступное в списках его отряда.

Стальная сеть / Web of Steel

Немногие могут сравниться с мастерством этого воина. Он размахивает оружием с нечеловеческой лёгкостью, воздвигая вокруг себя стальную сеть. Модель получает в ближнем бою +1 ко всем броскам по таблице Критических Ударов.

Опытный мечник / Expert Swordsman

Этот воин в совершенстве овладел искусством меча. Он может перебросить все неудачные атаки, если он использует меч в рукопашную фазу хода, во время которого он атакует. Заметьте, что это применимо только к обычным мечам и плачущим клинкам, но не к двуручным мечам и другому оружию.

Шаг в сторону / Step Aside

Воин имеет природный дар избегать повреждений. Каждый раз, когда он получает рану в ближнем бою, он может сделать дополнительный бросок 5+ на защиту. Эта защита никогда не модифицируется и берется после всех других защит доспехами.

Навыки Силы

Мощный удар / Mighty Blow

Воин знает, как использовать свою силу с максимальной пользой и имеет бонус к Силе +1 в ближнем бою (исключая выстрелы пистолетов). Поскольку его Сила используется в показателях оружия ближнего боя, бонус распространяется на все виды такого оружия.

Гладиатор / Pit Fighter

Воин изучил хитрости поединков в закрытом пространстве, сражаясь в качестве гладиатора на смертоносных аренах Империи. Он эксперт в боях в замкнутых пространствах и получает +1 к WS и +1 Атаку, если сражается внутри зданий или руин. Советуем до игры условиться, какие части вашей коллекции ландшафтов считаются полноценными зданиями.

Стойкий / Resilient

Воин покрыт боевыми шрамами. Вычитайте -1 Силы из всех ударов, попавших в него в ближнем бою. Это не отражается на модификаторах защиты доспехами.

Грозный / Fearsome

Репутация и физическая сила бойца такова, что он вызывает страх у моделей противника.

Силач / Strongman

Воин способен на великие подвиги в области тяжёлой атлетики. Используя двуручное оружие, он не обязан бить последним. Определяйте очерёдность его ударов тем же порядком, что и для одноручного оружия.

Непреодолимая атака / Unstoppable Charge

Воина практически невозможно остановить во время атаки. Он получает +1 WS, когда атакует.

Навыки Скорости

Скачок / Leap

Воин может прыгать на D6" во время фазы передвижения в дополнение к его обычному передвижению. Он может идти и прыгать, бежать и прыгать, атаковать и прыгать, но прыгнуть он может только раз за ход.

В прыжке воин может без штрафов перескакивать через модели ростом с человека, включая врагов, и препятствия 1" высотой.

Скачок может быть использован и для перепрыгивания через расщелины, но в этом случае вы должны вначале объявить прыжок, а затем бросать кубик на его дальность. Если воин не сумел покрыть всё расстояние, он падает в расщелину (см. раздел «Падение»).

Спринтер / Sprint

Воин может утроить свою Скорость во время бега или атаки, вместо обычного удвоения.

Акробат / Acrobat

Воин удивительно гибок и подвижен. Он может прыгать и падать с высоты до 12" без какого либо ущерба, если прошел один тест на Инициативу, и может перебросить неудавшийся бросок на Атаку в прыжке. Атаковать в прыжке по-прежнему можно только с высоты до 6".

Молниеносные рефлексy / Lightning Reflexes

Если воин атакован, в этот ход он бьёт первым против атакующих. Поскольку атакующие обычно также бьют первыми благодаря атаке, порядок атак между атакующими и воином с этим навыком определяется сравнением Инициативы.

Подскок / Jump Up

Воин может мгновенно вскочить, если сбит с ног. Воин может игнорировать результат сбита с ног во время тестов на повреждения, если этот результат не получен в результате успешного применения шлема или правила «не чувствует боли».

Верткость / Dodge

Воин с этим навыком ловок и проворен как ртуть. Он может избежать любых попаданий из стрелкового оружия, выкинув 5+ на D6. Заметьте, что бросок на Вёрткость производится сразу после успешного попадания, перед броском на пробивание и перед применением эффекта других навыков и снаряжения (такого как Талисман удачи).

Лазанье по отвесным поверхностям / Scale Sheer Surfaces

Воин с этим умением может с легкостью лазить на самые высокие стены и заборы. Он может залезать на высоту, равную его удвоенной Скорости, и при этом не должен делать тест на Инициативу.

Навыки Стрельбы

Быстрый выстрел / Quick Shot

Воин может стрелять дважды за ход из лука или арбалета (исключая карманный арбалет).

Пистолер / Pistolier

Воин – эксперт во всех видах пистолетов. Если он использует парой пистолетов (включая карманные арбалеты), он может выстрелить дважды в одну фазу стрельбы. Если он использует один пистолет, он может стрелять в тот же ход, как перезаряжался.

Замечание: На практике получается, что если у вас есть пара пистолетов, вы можете выстрелить из двух пистолетов в один ход, затем продолжить стрелять из одного пистолета каждый ход, до тех пор, пока не потратите всю фазу стрельбы на перезарядку, после чего снова можете выстрелить дважды.

Орлиный глаз / Eagle Eyes

Воин обладает исключительно острым зрением. Он прибавляет +6" к дальности любого стрелкового оружия, которое использует.

Эксперт по оружию / Weapons Expert

Воин обучен использовать всё самое необычное оружие, какое только есть в мире. Он может использовать любое стрелковое оружие, какое попадёт ему в руки, а не только то, что указано как доступное в списках его отряда.

Шустрый / Nimble

Воин может передвигаться и стрелять из оружия, из которого обычно можно стрелять, только если стрелок стоял на месте. Этот навык не может быть использован в комбинации с навыком Быстрый Выстрел.

Ловкий стрелок / Trick Shooter

Воин может стрелять сквозь узкие просветы, без ущерба для точности. Он игнорирует все модификаторы за укрытие при стрельбе из стрелкового оружия.

Охотник / Hunter

Воин – мастер в перезарядке оружия. Он может стрелять каждый ход из мушкета или Хочландской винтовки.

Метатель ножей / Knife-Fighter

Воин – непревзойденный мастер в метании ножей и звездочек. Он способен бросить до трёх подобных снарядов за свою фазу стрельбы и может распределить свои броски между любыми целями. Это умение не может комбинироваться с Быстрым Выстрелом.

Кавалерийские навыки

Наездник / Ride (например Наездник на Лошади)

Этот навык жизненно необходим воину, если он собирается ехать на скакуне в бой. Навык берется и применяется для определенного вида животных. Например, воин с навыком Наездник на Лошадях должен приобрести навык Наездник на Боевых Лошадях, если хочет скакать в бой на горячем жеребце.

Конный Командир / Cavalry Commander

Конный герой производит незабываемое впечатление. Из седла он видит (и его видят) дальше, чем пеший. Если лидер банды с этим навыком находится в седле, он может добавить 6" к расстоянию, с которого члены банды могут пользоваться его Лидерством. Этот навык совокупен с другими бонусами, увеличивающими влияние лидера.

Хитрости джигитовки / Trick Riding

В хорошо физически подготовленного воина с навыком джигитовки довольно трудно попасть. Стрельба по воину, использующему этот навык, в дополнение ко всем остальным модификаторам ведется с -1 штрафом. Для этого он должен заявить использование джигитовки до движения. Он должен сделать тест на инициативу. Если тест удачен, наездник может двигаться на полную дистанцию. Если тест провален, он теряет контроль и должен немедленно бросить по таблице Тпру, мальчик! Этим навыком невозможно пользоваться в тяжелых доспехах, так как сковывают движение. В добавок джигитовка требует свободной руки, так что всадник не может использовать шит или стрелковое оружие, когда пользуется этим навыком. Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Боевая езда / Combat Riding

Всадник натренировал своего скакуна топтать пеших противников. Воин с этим навыком получает дополнительную атаку с S4, когда чарджит противника. В последующие раунды боя, а также когда он сам зачарджен, воин сражается как обычно.

Уклонение / Evade

Всадник натренировал своего скакуна непрерывно поворачивать из стороны в сторону, дезориентируя своего противника. Всадник с этим навыком в рукопашной против пешего всегда бьет первым. Если его чарджат или он сражается с противником, который так же должен бить первым, очередность атак решается Инициативой. Если Инициатива одинакова, модель с большим Опытом бьет первой. Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Спешивание / Running Dismount

Всадник может спрыгнуть со скакуна на полном ходу. Наездник может проехать полную дистанцию, а потом незамедлительно спешится. После этого он не может совершить дополнительного движения или стрелять. Этот навык может использоваться, что бы зачарджить противника. Это будет считаться чарджем в прыжке с высоты 2" и подчинятся обычным правилам для таких атак. Спешившийся воин не может получить помощи от своего скакуна. Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Прыжок в седло / Athletic Mount

Воин может не сбавляя шага запрыгнуть в седло и пустить скакуна с места в галоп. После того, как воин окажется в седле, скакун может пробежать полную дистанцию или чарджить как обычно. Перед прыжком в седло воин может передвинуться на половинную дистанцию.

Конный лучник / Horse Archer

Наездник научился этому навыку у степных кочевников и может стрелять с бегущей лошади. Он может стрелять в любом направлении, но получает -1 штраф to hit в дополнение ко всем остальным модификаторам. Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Мастер Конного Боя / Mounted Combat Master

Воин привык сражаться против таких же наездников, как и он. Если он успешно наносит рану всаднику, то раненный получает +1 при броске по таблице Тпру, мальчик! Этим навыком невозможно воспользоваться без навыка Наездник.

Редкие предметы

При закупке предметов, не входящих в список доступных отряду изначально, в дополнение к предметам, указанным в базовой Книге Правил, используется нижеприведенный перечень предметов.

Обращаем внимание на то, что большинство видов оружия ближнего и дальнего боя, указанных ниже, требуют для своего использования навыка Тренировки с оружием (Weapons Training). Если использования данного навыка не требуется – это будет указано в описании оружия.

Оружие ближнего боя

Боевая жаровня (35 гс, редкость 7)

Оружие, часто используемое Охотниками на Ведьм. Представляет собой жаровню, наполненную углями и прикрепленную к длинной рукоятке.

Ближний бой, +1 к Силе, модель с этим оружием вызывает Страх у всех животных, требует навыка .

Занимает 2 руки, щит все еще дает +1 Защиту, но только от стрельбы.

При успешном броске на попадание бросьте Дб. На 5+ цель охвачена огнем. С этого момента в фазу Восстановления она должна выбросить 4+ на кубике. Если это удастся – огонь считается потушенным и модель может действовать как обычно. В случае неудачи модель получает автопопадание с Силой 4 и в свой ход не может выполнять никаких действий кроме перемещения. Любая дружеская модель, оказавшаяся в базовом контакте с охваченной огнем моделью, может помочь ей потушить пламя, выбросив 4+ в фазу Восстановления.

Кинжал из метеоритного железа (30+1d6 гс, редкость 12)

Несколько таких кинжалов было выковано в свое время Бурином Молотоломом, известным гномьим кузнецом. Лезвия этих клинков остры сами по себе, а нанесенные на клинок руны делают свойства кинжалов уникальными, позволяя им пробивать любую броню.

Ближний бой, +1 к Силе, игнорирует спасброски за доспехи, не требует навыка «Тренировки с оружием» для использования.

Рапира (15 гс, редкость 5)

Ближний бой, цель получает +1 к Спасбоску за доспехи.

При парировании бросьте Д6. Если выпало число равное или превышающее результат броска на попадание вашего противника – атака считается парированной.

Боец, вооруженный рапирой, бросает на попадание и пробивание как обычно, однако, если ему удастся попасть по противнику, но не удастся пробить, боец может немедленно совершить еще одну атаку, но с -1 к попаданию. Если снова пробить цель не удастся – можно совершить еще одну атаку, теперь уже с -2 и т.д. до тех пор, пока на попадание не потребуется выбросить 6 – в этом случае серия ударов оканчивается. Эти атаки не считаются дополнительными – это всего лишь развитие одной из атак. Если у бойца в профиле несколько атак – он может использовать это свойство рапиры при каждой атаке.

Ломатель мечей (30 гс, редкость 8)

Ближний бой.

Для парирования надо выбросить на Д6 результат, превышающий результат броска на попадание противника.

Если противник использует клинковое оружие (меч, кинжал, рапира), и парирование прошло успешно, бросьте Д6. На 4+ клинок противника сломан и не может быть использован в дальнейшем.

Стрелковое оружие

Дротики (5 гс, редкость обычная)

Дальность 8", Сила – как у бойца.

Стрелок не получает штрафа за стрельбу после движения.

Охотничья двустволка (250 гс, редкость 12)

Двуствольный пистолет (30 гс/60 гс за пару, редкость 10)

Двуствольное оружие считается обычным оружием данного типа, но наносит не одно, а два попадания с соответствующей Силой. Для перезарядки каждого ствола требуется 1 ход. Если вы перезарядили только один ствол – из него можно стрелять по обычным правилам для одноствольного оружия данного типа.

Броня

Усиленная кожаная броня (5 гс, редкость обычная)

Защита доспехами 6+, не сочетается с эффектами другой брони кроме шлема и баклера, не может быть продана.

Волчий плащ (10 гс, редкость 12, только для наемников Мидденхейма)

+1 к спасброску за доспехи от стрельбы.

Прочие предметы

Амулет Искажения (50 гс, редкость 12)

Одна из игрушек магов Мордхейма, амулет в виде глаза на золотой цепочке, который делает силуэт того, кто его носит, размытым и нечетким.

При стрельбе по бойцу, оснащеному данным амулетом, стрелок получает -1 к броскам на попадание. Носящий данный амулет получает немодифицируемый специальный спасбросок 5+ от стрельбы.

Баннер (10 гс, редкость 5)

Занимает одну руку, может использоваться только Героем.

Все дружественные модели в 12" от несущего баннер могут перебрасывать все проваленные броски на «Совсем один».

Шарики с шипами (15+2D6 гс, редкость 6)

Используются, когда противник объявляет на данную модель нападение. Дистанция атаки противника уменьшается на Д6". Если атакующий при этом не может добежать до цели. Атака считается проваленной.

Гномья руна защиты (50+2D6 gc, редкость 11)

Гномы – известные мастера защитной магии. Данные руны – тому подтверждение.

Руна может использоваться только моделью, способной произносить заклинания (не молитвы).

Если противник применяет заклинание, цель которого находится в 12" от модели с руной, бросьте 2д6. Если выпадает число, превышающее Сложность использованного заклинания – заклинание считается не сработавшим, а руна считается потраченной и вычеркивается из списка снаряжения.

Фамильяр (20+1D6 gc, редкость 8)

Стоимость фамильяра оплачивается до броска на редкость и уплачивается независимо от результата, отражая стоимость ингредиентов, необходимых для вызова фамильяра. Фамильяра может «искать» только модель, способная применять заклинания (не молитвы).

Модель с фамильяром может перебрасывать один неудачный бросок на произнесение заклинаний в ход.

Огненные стрелы (30+D6 gc, редкость 9)

При успешном броске на попадание бросьте Д6. На 5+ цель охвачена огнем. С этого момента в фазу Восстановления она должна выбросить 4+ на кубике. Если это удастся – огонь считается потушенным и модель может действовать как обычно. В случае неудачи модель получает автопопадание с Силой 4 и в свой ход не может выполнять никаких действий кроме перемещения. Любая дружеская модель, оказавшаяся в базовом контакте с охваченной огнем моделью, может помочь ей потушить пламя, выбросив 4+ в фазу Восстановления.

Кроме того, животное, по которому попали такой стрелой, должно немедленно пройти тест на Страх. В случае провала оно действует так, как будто провалило тест на Совсем один.

Ослепляющий порошок (25+2D6 gc, редкость 8)

Применяется против атакующей модели. Атакующая модель должна немедленно пройти тест на Инициативу. В случае неудачи, атака считается проваленной. Порошка хватает на один бой.

Лесной плащ (50 gc, редкость 10)

До тех пор, пока модель в этом плаще находится рядом с деревом, кустом и т.д., вся стрельба по ней идет с -1 к Попаданию (в дополнение к прочим пенальти). Все заклинания, целью которых является модель в Лесном плаще, могут быть нацелены на нее только на 4+.

Данные правила не действуют, если модель в плаще находится от стреляющего на расстоянии, равном Инициативе стрелка в дюймах.

Факел (2 гс, редкость обычная)

Одного факела хватает на один бой. Факел занимает одну руку и считается дубинкой с -1 к броскам на попадание и огненными атаками.

Модель, несущая факел, внушает Страх животным.

Боевой рог (30+2D6 гс, редкость 8)

Может быть использован один раз за бой в любой момент, в том числе непосредственно перед прохождением теста на разгром. Увеличивает Лидерство всех моделей в отряде на +1 до начала следующего хода данного игрока.

Маятник из вирдстона (25+3D6 гс, редкость 9)

Герой с данным маятником может пройти тест на лидерство после боя (при условии, что он не был выведен из игры (OOA)). В случае удачи, игрок может перебросить один любой кубик при броске на Разработку.

Роскошная карета (250 гс, редкость 10)

Отряд получает +3 к броскам на поиск Редких предметов.

Молот Ведьм (100 гс, Редкость 10, только для Охотников на ведьм)

Герой с данной книгой Ненавидит всех Одержимых, Скейвенов, Бистманов, Хаоситов, Демонов, Темных Эльфов, Орков и Гоблинов, а также Сестер Сигмара.

Карты Таро (50 гс, редкость 7)

Перед боем герой, у которого есть эти карты, может пройти тест на Лидерство. В случае успеха, после боя игрок может модифицировать результат одного из кубиков при броске на Разработку на +1 \ -1, даже если герой с колодой был выведен из игры (OOA). Если же бросок на Лидерство провален с разницей в 3 и больше (например, при Лидерстве 8 выпало 11 или 12), герой пугается будущего и пропускает следующий бой.

Фургон (без тягловых животных) (100 гс, редкость 7)

Может перевозить до 6 моделей (модели на монстровых базах, такие как Огры, Крысоогры и т.д., ездить в фургонах не могут) или такой же эквивалент груза (см. правила для фургонов в [Приложении 1](#)).

Книга Мертвых (200+D6x25 гс, редкость 12, только для Мертвых)

При наличии данной книги и навыка Тайные Знания (Arcane Lore), вампир может изучать заклинания некромантии. Некромант, имея данную книгу, получает новое заклинание.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Сценарии [\(вверх\)](#)

При встрече в одной локации игроки отыгрывают сражение согласно полученной ими от мастеров вводной (которая определяет условия сценария) и в соответствии с особенностями конкретных локаций.

Для сражения игроки могут использовать либо типовой 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 один из сценариев базовой Книги Правил (для сражений в Мордхейме и крупных городах).

Если сражение проходит в дикой или сельской местности, то игроки, при желании, могут выбрать один из нижеприведенных сценариев, бросив 2дб:

Бросок 2дб	Сценарий
2	Потерявшиеся в трясилах
3	Защита добычи
4	Прорыв
5	Случайная встреча
6	Засада
7	Смерть в тумане
8	Поиск спрятанного
9	Охота за сокровищами
10	Бассейн
11-12	Бросьте еще раз или выберите сценарий самостоятельно

Если условия сценария вступают в конфликт со специальными правилами локации – правила локации имеют приоритет.

2. Потерявшиеся в трясинах!

Ландшафт

Игроки по очереди расставляют части ландшафта: здания, холмы, лес, болота, реку. По крайней мере, половина ландшафта должна быть болотами или трясинами.

Расстановка

Банда с самым высоким рейтингом считается потерявшейся. Разместите ее членов на столе не ближе 10" от края и не ближе 6" друг от друга. После того, как потерявшиеся расставлены, второй игрок расставляет свои модели в пределах 8" от своего края стола и не ближе, чем 4" от других краев.

Начало Игры

Потерявшаяся банда ходит последней.

Конец Игры

Игра заканчивается, когда один из отрядов проваливает тест на Разгром.

Опыт:

+1 за выживание. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 лидеру победившего отряда. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 за врага вне игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он вывел из игры.

3. Защита добычи

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то здание, лес, болото, пруд или другой подобный предмет. Одно здание размещается в центре стола, цель сценария - получить контроль над этим зданием.

Отряды

Отряд с наименьшим количеством воинов автоматически становится защитником. Если отряды одинаковы – бросьте кубик. Защитник расставляется первым внутри на первом этаже или в 6" от целевого здания. Атакующий отряд размещается в 6" от любого края стола. При желании вы можете разбить отряд, чтобы ввести его с нескольких краёв стола.

Начало игры

Атакующий ходит первый

Конец игры

Если в конце хода защитника атакующий имеет больше стоящих на ногах фигур в 6" от целевого здания, чем защитник – атакующий выиграл. Игра также заканчивается, если один из отрядов не прошел тест на Разгром.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 лидеру победившего отряда. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 за врага вне игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он вывел из игры.

Сокровища

После боя по одному Сокровищу достаётся каждому Герою любого из отрядов, который находится внутри целевого здания в конце игры (максимум – три Сокровища на отряд).

4. Прорыв

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то здание, лес, болото, пруд или другой подобный предмет.

Отряды

Каждый игрок кидает кубик. Тот, кто выбросил больше, решает, на каком краю выставляется атакующий.

Атакующий выставляет своих воинов первым, не дальше 8" от своего края. Защитник может выбрать любую позицию на столе, соблюдая расстояние 14" до любой из моделей атакующего.

Начало игры

Атакующий ходит первым.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Бегущий отряд проиграл, а его противник выиграл. Если 2 или более стоящих на ногах фигуры атакующего находятся не далее 2" от края стола защитника, они прорвались, и атакующий выиграл игру.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 лидеру победившего отряда. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 за врага вне игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он вывел из игры.

+1 за прорыв. Воин получает +1 Опыт за прорыв вражеской обороны. Если это Рядовой – опыт получает вся группа.

5. Случайная встреча

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет часть ландшафта, будь то здание, лес, болото или другой подобный предмет.

Расстановка

Каждый игрок бросает D6. Тот, кто выбросил больше, может выбрать – расставляться первым или вторым, и выбирает, в какой четверти стола он будет расставляться. Второй игрок расставляет свои модели в противоположной по диагонали четверти стола не ближе 14" от вражеских моделей.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6 и прибавляет к результату базовую Инициативу своего командира. Игрок, получивший больший результат, ходит первым.

Специальные правила

Каждый отряд в начале игры несет D3 Сокровища. Запишите, сколько Сокровищ несет каждый отряд.

Конец игры

Если один из отрядов не прошел тест на Разгром, игра заканчивается. Безжавший отряд – проигравший.

Опыт

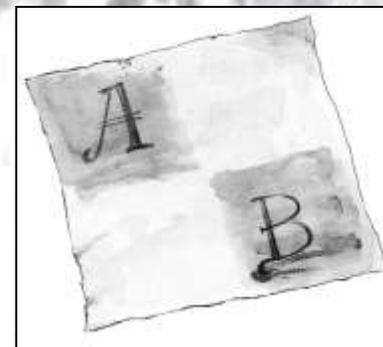
+1 за выживание. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 лидеру победившего отряда. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 за врага вне игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он вывел из игры.

Сокровища

После боя игрок вычитает из количества полученных им в начале игры Сокровищ количество Героев своего отряда, которые были выведены из игры в этом бою. Итоговое число обозначает количество Сокровищ, которое игрок может прибавить к найденным в результате броска на разработку. Если количество выведенных из игры Героев превышает количество полученных Сокровищ – игрок не получает дополнительных Сокровищ после броска на разработку.



6. Засада

Ландшафт

Все игроки по очереди расставляют части ландшафта, такие как здания, леса, болота, завалы камней и все, что подходит для дикой местности. Для отображения дороги по середине стола оставьте чистую полосу 4" шириной, идущую от одного края стола до противоположного.

Банды

Отряд с наибольшим рейтингом становится защищающимся – именно он попал в засаду. Модели этого отряда выставляются первыми. Банда растягивается вдоль дороги, не подозревая о надвигающейся угрозе. Все члены банды должны быть расставлены вдоль дороги. Каждый член банды должен быть не менее чем в 4” от других бойцов своего отряда. Никакие специальные правила для расстановки (типа Проникновения Скавенов) не действуют. После того, как расставлена защищающаяся банда, расставляется засада атакующих. Атакующие располагаются не менее чем в 16” от моделей противника в любом месте на столе.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

После расстановки бойцов, но до начала игры, D3 модели атакующего игрока получают право сделать выстрелы по противнику по обычным правилам (учитывайте правила для линии видимости в лесу!). После этого залпа начинается игра.

Попавшему в засаду отряду практически некуда отступить, поэтому он будет отчаянно сражаться. Тест на Разгром защищающийся игрок начинает бросать после потери 50% моделей вместо обычных 25

Начало игры

Иногда тем, кто устроил засаду, удается напасть на свою добычу неожиданно. Иногда добыча может заметить охотников до их нападения. Бросьте D6, что бы определить, кто ходит первым. Если засаду устраивает отряд Разбойников из леса, он прибавляет +1 к результату броска, Если засаду устраивают Бистманы, они тоже прибавляют +1 к результату броска, если только в их банде нет минотавра.

Конец игры

Игра кончается, когда одна из банд проваливает Тест на Разгром. Разгромленная банда проигрывает.

Опыт:

+1 за выживание. Если Герой или отряд Рядовых выживает, они получают +1 Опыт.

+1 лидеру победившего отряда. Лидер победившей банды получает +1 Опыт.

+1 за врага вне игры. Любой Герой зарабатывает +1 Опыт за каждого противника, которого он вывел из игры.

7. Смерть в Тумане

Ландшафт

Каждый игрок по очереди размещает части ландшафта: скалы, деревья, хижины, дома, болота и т.д. Середина стола должна остаться чистой, в самом центре стола размещается скала или большой камень.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Густой туман: Поле боя полностью укутано туманом, который сильно ограничивает видимость. Перед боем первый игрок бросает 2д6 – это определяет максимальную дистанцию в дюймах, на которой бойцы могут видеть друг друга, чарджить и вести стрельбу, для этого боя. При желании, игроки могут использовать динамический туман, и определять его плотность броском 2д6 в начале каждого хода.

Кроме того, каждый игрок в начале своего хода кидает D6 за каждого воина своей банды. На 1 воин «*теряется в тумане*», движется на D6" в случайном направлении и больше в этот ход не может делать ничего.

Банды

Игрок с наибольшим рейтингом выставляет свои модели в пределах 6" от скалы в центре стола. Второй игрок размещает свои модели где угодно на столе, но не ближе 12" от моделей первого игрока.

Начало Игры

Игрок, выставивший модели в центре стола, ходит первым.

Окончание Игры

Игра заканчивается, когда одна из банд провалит Тест на Разгром. Провалившая тест банда проигрывает.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую сделал *вне игры*.

8. Поиск спрятанного

Ландшафт

Стол представляет собой окраины любого разоренного чумой поселения. Расставьте руины зданий вдоль одной из сторон стола в пределах 12" от края. На расстоянии 8" от противоположенного края стола поместите маленькое разрушенное здание на холме. В нем конкуренты скрыли найденные ими Сокровища. В здании поместите D3+1 Сокровища. Остальную часть стола заполните подходящим сельским ландшафтом (небольшие холмы, заборы, остатки телег, воронки от кусков кометы и т.д.).

Банды

Игроки выставляют свои модели в 8" от углов стола, смежных с заполненным зданиями краем. Броском кубика определяется, кто из игроков выбирает угол и выставляется первым.

Начало Игры

Оба игрока бросают D6. Игрок с высшим результатом ходит первым.

Цель игры состоит в том, чтобы захватить Сокровища и выйти за край стола в пределах 8" от своего стартового угла. Воин, первым достигший тайника, должен потратить один полный ход ничего не делая, чтобы отыскать один маркер Сокровища, после чего может забрать его. Один воин может нести любое количество Сокровищ, но его нельзя передавать между воинами. Если воин, несущий Сокровища, оказывается выведенным из игры (OOA), положите маркеры Сокровища там, где боец упал.

Окончание Игры

Игра заканчивается, когда одна из банд уносит половину, или больше, Сокровищ со стола, таким образом, выигрывая игру, или когда одна из банд проваливает тест на Разгром, проигрывая игру.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую сделал *вне игры*

+ 1 за Сокровище. Любой Герой или Рядовой, унесший или несущий Сокровище на момент окончания игры, получает +1 очко опыта за каждое имеющееся у него Сокровище.

Награда

Сколько маркеров Сокровищ будет у бойцов игрока на конец боя (включая вынесенные за край стола), столько Сокровищ он может добавить к результатам своего броска на Разработку после боя.

9. Охота за сокровищами

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, лес, холм или другой подобный предмет.

Специальные правила

После того, как расставлен ландшафт, каждый игрок по очереди размещает на столе по D3 маркера Сокровищ. Маркеры должны располагаться не ближе 10" от края стола и не ближе 6" друг от друга. Воины могут подбирать маркеры, просто передвигаясь в контакт с ними. Воин может нести любое количество Сокровищ без каких-либо штрафов. Воин не может передавать камни другому воину. Если воин, несущий Сокровище, был выведен из игры, поместите маркер обратно на стол в том месте, где он упал.

Отряды

Игроки выставляют свои модели в 6" от противоположных краев стола. Порядок расстановки определяется броском дб.

Начало игры

Очередность хода определяется броском дб.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из отрядов проваливает Тест на Разгром.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую сделал *вне игры*

+1 за маркер Сокровища. Если Герой или Рядовой в конце игры несёт маркер Сокровища, он получает +1 Опыт.

Сокровища

Ваши воины добавляют к результату броска на Разработку по одному Сокровищу за каждый маркер, который находился у них в руках на момент окончания игры.

10. Бассейн

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, лес, холм или другой подобный предмет. Первым предметом ландшафта, размещенным в центре стола, должен быть бассейн, пруд, лужа или участок болота примерно 6" в диаметре. Целью сценария является добыча всех Сокровищ из этого бассейна.

Специальные правила

Бросьте D3 + 3, чтобы определить, сколько Сокровищ находится в бассейне. Бассейн неглубок, и в него можно входить без применения спецправил. Любой Герой, который проводит полный ход не дальше 1" от края бассейна, либо в самом бассейне, не делая ничего, кроме поисков Сокровищ, может в конце своего хода бросить кубик, чтобы узнать, нашёл ли он что-либо. При результате 1-2 на D6 игрок нашёл одно из лежащих в бассейне Сокровищ. Герой не может заниматься поисками ближе 1" от другой модели (союзной или вражеской), так как воины будут мутить воду друг другу, так что ни один не сможет видеть дна. Сокровищ может быть найдено не больше, чем было определено в начале игры, и после находки последнего из них дальнейшие поиски теряют смысл. Герой может нести любое количество Сокровищ без каких-либо штрафов. Герой не может передавать Сокровища другому воину. Если Герой, несущий Сокровище, *выведен из игры*, положите маркер Сокровища на стол в том месте, где он упал. После этого другой воин может подобрать маркер, просто переместившись в контакт с ним.

Отряды

Игроки выставляют свои модели в 6" от противоположных краев стола. Порядок расстановки определяется броском д6.

Начало игры

Очередность хода определяется броском д6.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда все Сокровища из водоема извлечены (в этом случае победителем является игрок, доставший наибольшее количество Сокровищ), либо если один из отрядов провалил тест на Разгром. В этом случае каждый отряд получает то количество Сокровищ, которое его бойцы успели подобрать в водоеме.

Опыт

+1 за выживание. Если Герой или группа Рядовых выжили в битве, они получают +1 Опыт.

+1 победившему командиру. Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры. Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую сделал *вне игры*.

+1 за маркер Сокровища. Если Герой или Рядовой в конце игры несёт маркер Сокровища, он получает +1 Опыт.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4. Локации Мордхейма [\(вверх\)](#)

Если игроки проводят сражение в Мордхейме, но конкретная локация и сценарий для них не прописаны во вводной, они могут использовать следующий список локаций и спецправил для них при отыгрыше сражений в Городе Проклятых.

Чтобы выбрать локацию, в которой будет происходить стычка, бросьте 1Д6:

- 1 – Кратер
- 2 – Библиотека Мордхейма
- 3 – Амфитеатр
- 4 – Квартал богачей
- 5 – Мемориальные сады
- 6 – Квартал магов

1) Яма

Место падения метеорита, конечно же, является самым лакомым кусочком для желающих быстро обогатиться, ведь именно здесь можно найти самые крупные обломки, которые потом можно продать за хорошие деньги. Правда, смогут это сделать лишь те, кто выберется отсюда живым – излучение и чудовищные твари надежно защищают свои сокровища от посягательств.

Спецправила

Расстановка. При расстановке террейна один из краев стола будет обозначать край кратера. Игроки могут выбирать для расстановки одну из смежных с ней сторон.

Разрушения от взрыва. Вся половина стола от края кратера до середины должна быть заполнена руинами высотой не больше 1 этажа.

Излучение. Любая модель, в начале хода оказавшаяся в 6" от границы кратера получает автоматическое попадание с Силой 4 без защиты доспехами. Любая модель, в начале хода оказавшаяся в пределах от 6" до 10" от края кратера, получает автоматическое попадание с Силой 3 без защиты доспехами.

Большой осколок. Перед игрой, до выбора стороны и расстановки отрядов, игроки размещают один особенный маркер Вирдстоуна у края кратера ровно по центру данной стороны стола. Затем каждый из них бросает Д6, после чего данный маркер смещается на наибольшее выпавшее количество дюймов строго от края стола.

Любая модель, способная получать опыт, может в свою фазу движения войти в базовый контакт с маркером, после чего он считается подобранным, а модель получает -2 к Движению. Две модели, постоянно находящиеся после подбора маркера в базовом контакте, или модель на монстровой базе, могут переносить обломок без штрафа.

Модель (модели), вынесшая осколок за пределы поля со своей стороны, убирается со стола и в дальнейшем бою не участвует. После боя она получает +1 Опыт (если несколько моделей вынесли осколок, опыт получает только одна из них). После броска на разработку данный осколок считается как два дополнительных осколка.

Чудовища. После размещения маркера осколка, каждый игрок размещает в любом месте в пределах 6" от маркера модель Сгустка Хаоса, после чего смещает ее на 1Дб по скатеру.

Перед ходом каждого из игроков, Сгустки Хаоса перемещаются по скатеру на 2Дб. 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 8" – сгусток теряет к ней интерес.

Сгусток Хаоса:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Защита
2дб	3	0	4	4	3	3	1дб	10	5+ (шкура)

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

2) Библиотека Морджейма

Несмотря на то, что само здание Библиотеки было практически полностью уничтожено взрывом, находятся люди, приходящие сюда в надежде обнаружить обрывок древнего пергамента, страницу волшебной книги или спуск в подвал, где что-то еще могло уцелеть.

Спецправила

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 – свиток с заклинанием. После боя игрок может сделать бросок на новое заклинание для своего колдуна (модели, читающие молитвы, сюда не относятся). Если выпадает уже имеющееся заклинание – его сложность уменьшается на 1.

2 – кусок карты Морджейма. В следующем бою, проводимом в Морджейме, игрок после расстановки противника может выставить 1д3 своих бойцов в любом месте на столе при условии, что эти модели будут размещены не ближе 12" от вражеских моделей (не ближе 10", если модели размещаются вне поля зрения моделей противника).

3-5 – свиток пустой \ нечитаемый.

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) Амфитеатр Рупрехта фон Эндона

Говорят, что, несмотря на разрушения и опасности, в старом Амфитеатре до сих пор проводятся бои гладиаторов, пусть далеко не все из участников теперь напоминают людей. И призом победителю служит осколок камня...

Спецправила

Наемник. 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, бросивший кубик, может нанять его, сразу заплатив на 10 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.

Арена. Перед боем каждый игрок может выбрать одного из героев своего отряда. Данный герой не участвует в бою, а вместо этого отыгрывает сражение в ближнем бою с одним из случайных противников на арене. Использование магии, молитв, порохового и стрелкового оружия в этом бою запрещено. Бросьте 1Д6:

1 – Крикс-Кракс, Адепт-убийца скейвенов (WS 4, S 4, T 4, W 1, I 5, A 2, Защита 5+, Плачущие клинки, навыки: Опытный мечник, Шаг в сторону).

2 – Мальмилет Халтуриэль, Эльфийский боевой танцор (WS 5, S 4, T 3, W 1, I 6, A 4, Защита 5+, рапира, ломатель мечей, навык Опытный мечник)

3 – Сморри Отгрызатель Носов, Чемпион Мидденхейма (WS 4, S 4, T 3, W 1, I 3, A 2, Защита 4+, 2-ручный молот, навык Силач (Strongman) и Стойкий (Resilent))

4 – Думбук, Орк-Зомби (WS 3, S 4, T 4, W 2, I 3, A 2, Защита 5+, руки, ногти, зубы, Спецправило: Мертвый (см. правила для отряда Мертвых)).

5 – Игор, Суровый Дрег (WS 2, S 7, T 6, W 4, I 2, A 2, голые кулаки, навык Стойкий (Resilent))

6 – Кхуракс Доброе Сердце, Одержимый (WS 4, S 5, T 4, W 2, I 4, A 3, Клешня, Щупальце, Скорпионий Хвост, навык Стойкий (Resilent))

Первый ход проводится, как если бы боец игрока зачарджил противника. В случае победы после боя он получает +1 Опыт и игрок может добавить к результатам броска на разработку один осколок. В случае поражения, боец бросает по таблице Тяжелых Повреждений как обычно.

4) Квартал богачей

В день падения кометы, во Дворце графа Штайнхардта проходил грандиознейший пир, на который были приглашены самые богатые и влиятельные люди города. Большинство из них до сих пор бродит по дворцу, бросаясь на любого, кто попадетс я им на пути. А поскольку сами они во дворце, то почему бы не наведаться в их виллы и особняки? Наверняка там осталось еще немало ценных вещей...

Спецправила

Предметы роскоши. После боя каждый игрок бросает на разработку 2 дополнительных кубика и убирает один из них на свое усмотрение (при этом помните, что игрок не может бросать больше 6 кубиков на разработку ни при каких обстоятельствах!). Кроме того, при следующем поиске редких предметов, игрок получает +1 к броскам на Редкость.

Глаза разбегаются. Здесь столько интересных вещей, что крайне сложно удержать бойцов вместе. Перед боем на стол выставляется только половина бойцов (с округлением в бОльшую сторону). Остальные бойцы начинают игру в резерве. В начале каждого хода начиная со второго бросайте Дб за каждого бойца в резерве. На 2-й ход бойцы выходят на 5+, на 3-й на 4+ , на 4-й на 3+, на 5-й на 2+, на 6-й ход автоматически. Бойцы выходят в любой точке со своего края стола и могут действовать как обычно, даже бежать, но не могут атаковать.

5) Мемориальные сады Штайнхардтов

Когда-то эти сады были гордостью графского дома, поскольку здесь было собрано огромное количество разнообразных видов растений и цветов. Теперь это место стало пристанищем для такого же количества разнообразных мутировавших кровожадных растений, поджидающих своих жертв в сумраке густой разросшейся зелени.

Спецправила

Хищные растения. 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.

Царь-дуб. При расстановке террейна в самом центре стола размещается одинокое дерево. Вокруг него должно быть пространство для перемещения, небольшая площадь или поляна, а также проходы, по ширине достаточные для того, чтобы дерево прошло по ним в случае необходимости.

В начале хода каждого из игроков дерево перемещается на 1дб" по скаттеру. 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 3 и продолжает оставаться схваченной.

Царь-дуб имеет следующий профиль: М 1дб WS 3, BS 0, S 5, Т 5, W 4, I 3, А 1дб.

Он не может быть Сбит с Ног и Оглушен, обладает иммунитетом к Психологии. Если при атаке на Дуб используется топор, то это дает бойцу +2 к броску на пробивание.

За победу над Дубом дается +2 опыта и 1 осколок Камня.

6) Особняки Колдунов

Здесь день и ночь творились заклинания, здесь создавались удивительные и ужасные вещи, и магия до сих пор не покинула это место. Впрочем, район колдунов – это вовсе не волшебная сказка для детей. Опасности, подстерегающие тех, кто жаждет запретных знаний, вполне реальны и беспощадны к невнимательным.

Спецправила

Магические эффекты. 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, а каждая модель, переместившаяся на 3" и больше должна пройти тест на Инициативу или быть Сбитой с ног.

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 сгущаются 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 данное значение).

5 – Ничего не происходит.

6 – Ничего не происходит.

Магические стражи. На стенах зданий то появляются, то исчезают лица, которые что-то шепчут или кричат. В начале своего хода любая модель, оказавшаяся в 2" от любой стены (в том числе забора) должна пройти тест на «Совсем один» по общим правилам. Модели с иммунитетом к Психологии это спецправило игнорируют.

Если возникают противоречия между условиями сценария ([Приложение 3](#)) и условиями локации, условия локации считаются приоритетными. В случае возникновения путаницы и явного конфликта, игроки сами вырабатывают наиболее приемлемый для них вариант компромисса между условиями сценария и правил локации.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5. Официальный FAQ [\(вверх\)](#)

Q: Учитывается ли при подсчете рейтинга банды модель, пропускающая бой (не важно по какой причине)?

A: Да. Противник ведь не знает, какие именно бойцы будут ему сегодня противостоять. Зато он знает, что будет сражаться с теми самыми кровожадными и безумными дварфами из отряда Камнелобых Молотильщиков.

Q: Учитывается ли модель, пропускающая по какой-то причине бой, при прохождении теста на Разгром?

A: Нет. Ведь его приятели знают, что он сегодня не с ними, поскольку с вечера не слазит с толчка после фирменного блюда таверны «Гниль Помидорро».

Q: У бистманов из отряда Одержимых и бистманов из отряда Бистманов-налетчиков отличаются профили. Это ошибка?

A: Нет. Если вы обратили внимание, то даже сами бойцы в отрядах называются немного по-разному. В банде Одержимых это «Бистманы», а в банде бистманов-налетчиков – это Горы, Унгоры, Бестигоры. Все они – твари Хаоса, а в Старом Свете их огромное количество разновидностей. Не исключено, что те из них, кто достаточно долго находился рядом с варп-камнем, стали куда сильнее и опаснее своих лесных собратьев.

(прим. переводчика – в ранних редакциях Вархаммера Бистманы (Beastmen) не все были с козлиными и бараньими головами. Некоторые виды напоминали творения доктора Моро. Так что здесь, скорее всего, в банде бистманов подразумеваются классические лесные козлобараны, а вот в отряде Одержимых это помесь людей и зверей различных видов. Люди-кошки, люди-волки, люди-дятлы – все они вполне подходят под понятие beastman, зверочеловек.)

Q: Можно ли продать или передать другому члену отряда бесплатный кинжал?

A: Нет. Боец никогда не оставит себя совершенно безоружным, и всегда будет держать при себе кинжал на самый крайний случай.

Q: Надо ли вычеркивать копыя из списка снаряжения дварфов, учитывая выход очередной редакции Книги Армий дварфов в ФБ?

A: Нет, конечно! Действия Мордхейма разворачиваются за 500 лет до эпохи ФБ, да и масштаб сражений совершенно другой. Нехватка копеечников в полноценных армиях гномов не означает, что гномы никогда не использовали копыя.

Q: Если у отряда есть и Хафлинг-разведчик, и Поваренная книга хафлингов – это дает +2 к максимальному размеру отряда, или только +1?

A: +2.

Q: Если в отряде максимальное количество бойцов, и отряд включает в себя хафлинга-разведчика – что происходит, если мохноногий коротышка погибает в бою или уходит из отряда?

A: Если отряд не наймет себе нового хафлинга, то после боя до конца 8-го этапа (Набор новых воинов и покупка обычного снаряжения) игрок должен уменьшить количество бойцов в своем отряде до требуемого размера. Считается, что лишний боец просто уходит на поиски лучшего повара.

Q: Что такое «пара пистолетов» (brace of pistols)?

A: Это два пистолета одного вида, например, два дуэльных пистолета или два арбалетных пистолета.

Q: Если приобрести два одинаковых пистолета, но в разное время – будут ли они считаться «парой»?

A: Да, если они действительно одинаковые.

Q: Если модель может сделать несколько стрелковых атак – обязан ли игрок сразу назвать все цели для каждого выстрела, или он может выбирать новую цель после каждого выстрела?

A: Он может выбирать цель непосредственно перед каждым выстрелом.

Q: Если модель произносит заклинание «Соблазн Хаоса» (Lure of Chaos), то может ли цель заклинания или колдун использовать показатель Лидерства главаря банды, если тот находится в пределах 6"?

A: Нет. Спецправило «Лидер» работает только при прохождении тестов на Лидерство, а в данном случае это не тест на Лидерство.

Q: Если модель провалила тест на Страх и должна выбрасывать 6 на попадание, это касается только атак, направленных против вызвавшей Страх модели, или вообще любых атак, которые на этом ходу совершает провалившая тест модель?

A: Любых атак.

Q: Может ли модель, спрятавшаяся (hidden) за стеной или за углом, атаковать противника?

A: Да. В разделе про прятанье написано, что «спрятанный воин сидит, по возможности тихо, осторожно выглядывая из-за укрытия». То есть он вполне может видеть противника, и, следовательно, атаковать его.

Q: Что происходит, если погибает телохранитель Купца?

A: Телохранитель, по сути, является не столько моделью, сколько Навыком для Купца, и, следовательно, купец будет обходиться без него до тех пор, пока не получит возможность взять новый Навык по результатам повышения. Соответственно, если погибает Купец – телохранитель тоже покидает отряд.

Q: Если телохранитель Купца в бою был выведен из игры (OOA), он делает броски по таблице повреждений как герой, или как рядовой?

A: Как рядовой.

Q: Если в ближнем бою модель атакует, используя пистолет – бросок делается по WS или BS?

A: WS для всего, кроме арбалетных пистолетов, которые используют BS.

Q: Можно ли менять оружие во время боя?

A: Нет. Исключения составляют пистолеты и кавалерийский копьё (lance), которые можно поменять на другое оружие после того, как на первом ходу ближнего боя сработает их специальная атака.

Q: Можно ли разделить отряд Рядовых?

A: Нет. Его размер может увеличиваться за счет новых бойцов, или уменьшаться в результате потерь, но разделять отряд на несколько частей нельзя.

Q: Могут ли заклинания наносить Критические попадания?

A: Напрямую – нет. Косвенно – да. Фраза на с. 56 Книги Правил о том, что заклинания не могут наносить Критических попаданий, относится к заклинаниям, наносящим прямое повреждение (пр. – Слово Боли). Такие заклинания никогда не наносят Критических попаданий. Однако, если боец находится под воздействием заклинания, изменяющего его способности в бою (пр. – Молот Сигмара), то атаки, нанесенные этим бойцом, могут наносить Критические Попадания.

Q: Когда Рядовой становится Героем, он может выбрать список специальных навыков + два списка из доступных для Героев его отряда, или в общем два списка, включая специальный?

A: Поскольку список специальных навыков доступен Героям отряда, то да, он займет один из тех двух списков, которые может выбрать Рядовой, ставший героем.

Q: Как между собой взаимодействуют правила «Спрятан» и «Вне поля зрения»?

A: Никак. Это два отдельных независимых правила, даже если они применимы к одной модели к одной ситуации.

Q: Если модель, которая уже находится в ближнем бою, атакована в следующую фазу Движения другой вражеской моделью – будет ли это считаться «первым раундом боя» для правил, типа «первый удар»?

A: Нет. «Первый удар» и прочие правила использующие эту формулировку, предполагают, что боец, использующий оружие или способность с соответствующим правилом, получает достаточно времени для того, чтобы применить эту способность. Другими словами, пока он не находится в ближнем бою, он может, вступив в бой, задействовать правило

«первого удара». Но если он уже дерется и атакован еще кем-то – он слишком занят, чтобы использовать данное спецправило.

Q: В правилах для пистолета сказано, что он дает +1 атаку. То есть модель с пистолетом и дополнительным оружием ближнего боя получает +2 Атаки?

A: Нет. Даже если у бойца два оружия ближнего боя и пистолет – он все равно может одновременно использовать лишь два оружия (мы не рассматриваем случаи мутаций). То есть боец может получить либо +1 Атаку за дополнительное оружие, либо +1 атаку за пистолет, но никак не обе сразу.

ФАККК из Аннуала

(выборочный - некоторые моменты уже не актуальны, т.к. исправлены в более позднем ФАКе)

Движение

Q: Может ли модель пробежать мимо вражеской модели, не вступая с ней в ближний бой?

A: Теоретически - да. Просто при этом стоит учитывать, что для бега модель должна начинать движение в 8" от любой (даже невидимой для нее) вражеской модели, и модель не может при движении касаться базы противника, поскольку это уже будет Нападение.

Q: Если модель видит противника сквозь окно дома, можно ли атаковать противника а) через окно; б) оббежав здание?

A: а) Да, если окно достаточно большое; б) если окно слишком маленькое – то да. Однако помните, что атака проходит по наикратчайшему пути.

Q: Можно ли взобраться на стену и затем атаковать противника? Мы сделали хоумрул, по которому это запрещено, но есть ли официальное мнение?

A: Да, по стенам можно атаковать, иначе здания становятся слишком уж выгодной позицией.

Q: Может ли модель подняться по стене и забраться в окно вместо того, чтобы карабкаться до самого верха?

A: Да.

Прятанье

Q: Если вражеская модель переместится так, что она сможет увидеть спрятанную модель – модель перестанет быть спрятанной. Насколько большой кусок модели должен увидеть противник, чтобы снять состояние «спрятанности»? В Некромунде для этого надо видеть всю модель целиком. В Мордхейме этот момент не определен.

A: Если игроки не оговаривают этот момент отдельно, надо видеть всю модель целиком.

Q: Могут ли спрятанные модели и модели, находящиеся вне поля зрения стрелка, быть поражены выстрелом из мушкетона?

A: Нет.

Террейн

Q: Как перемещаются через узкие и низкие проходы модели, чьи габариты или декоративные элементы торчат во все стороны?

- а) Любая модель может пройти сквозь любой проем;
- б) Модель перемещается согласно своим габаритам;
- в) Игроки сами решают, кто и где пролазит.

A: в) – наиболее приемлемый результат. Сложно предугадать все конверсии, которые сделают игроки. Вариант б) также вполне подходит.

Q: Могут ли модели сбивать на землю, втягивать наверх или переносить лестницы и прочие небольшие элементы террейна?

A: Если следовать правилам – то нет. С другой стороны – это тема для целой статьи. Сделаю-ка я парочку набросков...

Стрельба

Q: Если во время фазы стрельбы несколько стрелков стреляют в одну цель, и первый выстрел сбивает ее с ног так, что она оказывается вне поля зрения остальных стрелков, но появляется в поле зрения еще одного. Может ли он стрелять по этой модели?

A: Да, но не обязан.

Q: Увеличивает ли навык Орлиный Глаз дальность стрельбы из мушкетона? По идее, нет, т.к. это оружие не завязано на BS модели.

A: Нет.

Q: С другой стороны, увеличивает ли дварф-инженер радиус стрельбы мушкетонов в своем отряде?

A: Да.

Оружие и броня

Q: Можно ли использовать специфическое для какой-то расы оружие и получать его бонусы?

A: Да, но для этого нужно взять соответствующий навык.

Q: Модель может нести с собой не больше двух единиц оружия ближнего боя. Распространяется ли это ограничение на бесплатный кинжал?

A: Нет.

Q: Можно ли вооружить модель тяжелым арбалетом и длинным луком, чтобы она могла стрелять из арбалета, если не двигалась, и из лука – после движения?

A: Можно, хоть это и весьма дорогой вариант.

Q: Модель может переносить до 2 видов оружия ближнего боя и 2 вида стрелкового. Как это работает с пистолетами?

A: Пистолеты являются стрелковым оружием. Пара пистолетов (brace of pistols) – это два стрелковых оружия.

Q: Можно ли парировать в ближнем бою атаку, совершенную с использованием пистолета?

A: Да. Не в смысле «отбить пулю», а в смысле оттолкнуть руку стрелка так, чтобы выстрел прошел мимо.

Q: Можно ли перезаряжать пистолет или ружье на бегу?

A: Да. Перезарядка происходит вне зависимости от того, что еще боец делает в этот ход.

Q: Являются ли шлемы Броней с точки зрения произнесения заклинаний?

A: Да.

Прочие предметы

Q: Как работает святая вода и схожее оружие на отряды Мертвых и Одержимых?

A: Святая вода и оружие, имеющее бонусы против мертвых и одержимых, работает против тех, кто на самом деле мертв (вампир, зомби, волки). В отряде Одержимых эти эффекты будут работать против Магистра, Одержимых, Мутантов и Темных Душ.

Q: Охотничьи стрел хватает на один бой или на всю кампанию?

A: На всю кампанию.

Q: Можно ли выучить заклинание из Тома Магии, а затем передать книгу другому бойцу, чтобы тот тоже выучил заклинание?

A: Нет. Том магии дает разовый эффект. После изучения заклинания книгу можно передать другому бойцу, но воспользоваться ей он не сможет.

Q: Суммируются ли эффекты Поваренной книги Хафлингов?

A: Нет.

Магия

Q: Касательно дистанционных заклинаний, понятие «Зона действия» подразумевает плоский круг или сферу?

A: Эти заклинания действуют на всех в соответствующем радиусе от колдуна - сверху, сбоку, снизу.

Q: Можно ли применять заклинания на спрятанные модели или модели, находящиеся вне поля зрения? Что с заклинаниями, которые просто воздействуют на все модели в определенном радиусе?

A: Модели, находящиеся вне поля зрения, не могут быть выбраны целью для заклинания, но могут попасть под действие заклинаний, поражающих определенную площадь, при условии, что данное заклинание направлено на какую-то видимую модель, и какая-то модель оказалась при этом в радиусе действия.

Q: В описании заклинания не описано, сколько оно длится. До конца игры?

A: Заклинание может длиться до тех пор, пока произнесшая его модель не выведена из игры (ООА). Если это случилось – заклинание рассеивается.

Q: Можно ли скастовать заклинание Сердца из Стали несколько раз, каждый раз получая +1 к тесту на Разгром?

A: Нет. Бонус дается только один раз.

Банды

Q: Волчий Жрец из ТС8 – это дополнительный герой для отряда Мидденхеймцев или наемный меч?

A: Волчий Жрец заменяет одного из Чемпионов.

Q: Можно ли брать одну и ту же мутацию несколько раз для суммирования эффекта? Например, два щупальца, для суммарного -2 к Атакам противника?

A: Да.

Q: Есть ли у модели с Праведным Гневом (Righteous Fury) ненависть к оркам? Правила писались до появления орков.

A: В описании Праведного Гнева написано, что модель наполняется гневом ко всему, что оскверняет землю империи. Так что да, эффект распространяется на орков, бистманов, темных эльфов и прочие «злые» расы. Он не действует на обычных людей, которые просто любят жечь, грабить и убивать.

Q: Распространяется ли бонус дварфовского инженера (+6 к дистанции стрельбы) на взятого этим отрядом Тилеанского Лучника?

A: Нет. Этот бонус действует только на дварфов из отряда, а не на Наемных Мечей и Драматиков.

Q: Поскольку сквиги перемещаются на 2дб и не объявляют нападения – должны ли они проходить тест на Страх?

A: Да, если они заканчивают ход в базовом контакте с внушающим Страх противником.

Q: Может ли отряд орков взять еще одного Здоровяка (Big Uns), если один из двух имеющихся стал Лидером?

A: Нет. Новый лидер все равно остается Здоровяком, а отряд не может иметь больше двух Здоровяков.

Q: Бистманский навык Огромная Сила (Massive Strength) позволяет использовать двуручное оружие как одноручное. Это касается только двуручного оружия (+2 к Силе, Бьет последним), или же также включает в себя алебарды, цепи и т.д.?

A: Только двуручное оружие (two-handed).

Q: В отряде есть группа из 3 Рядовых. Один погибает. Получают ли остальные +1 опыт за Выживание?

A: Да. Даже если один Рядовой из группы выжил – вся группа получает опыт.

Q: Если отряд Мертвых получает героя противника в качестве Зомби – сохраняет ли этот зомби навыки погибшего героя?

A: Нет. Зомби не могут использовать навыки.

- Фшштть! Руди! Иди сюда! Сюда иди, говорю! Да тихо ты, че как стадо волов топаешь!

- Че ты кипишишь, нет здесь никого. А если и есть – то ненадолго, - Руди хохотнул, подойдя поближе.

Остановился, задумчиво поскреб коротко стриженный затылок. – Святоша, что ль?

- Ну да, похоже на то, - бородатый Франц огляделся. – Сигмар защити... Эх его воронье-то расклевало.

- Как думаешь, он заразный еще?

Франц отшатнулся от тела и хмуро глянул на товарища:

- Типун тебе на язык, дубина...

- Не ссы, - Руди ткнул тело носком сапога и заржал. – Видал я чумных. Они-то тоже в крови все, как и этот, но тела совсем другие. Скрюченные, кожа бурая. А этот спокойно лежит себе. Может сердце прихватило.

- Жаль деда, конечно, но я его внутрь не потащу, да простит меня Сигмар за это. Мало ли. Ладно, пошли дальше – Лютый говорил, тут где-то ритуальная лавка одна должна быть.

- Эта что ли? – Руди прищурился, пытаясь в стылых сумерках разглядеть вывеску на здании, расположенном дальше по улице.

- Ну, раз гроб нарисован – видать она самая. Зови остальных.

Руди кивнул и скрылся в переулке, из которого недавно вышел. Спустя некоторое время он и еще несколько вооруженных людей вернулись обратно и подошли к зданию с вывеской.

- Заперто, - беззубый коротышка со шрамом во всю щеку подергал дверь и вопросительно посмотрел на капитана.

Капитан, широкоплечий детина с густыми бровями и совершенно диким, злобным взглядом, зыркнул на Франца.

- Ломай к херам собачьим.

Бородач подошел к двери, примерился и ударил плечом. Раз, другой. Петли хрустнули, и дверь, покосившись, распахнулась, открыв проход в темный предбанник. Франц с опаской заглянул в проем, постоял немного, прислушиваясь, а затем скрылся внутри. Через несколько мгновений раздался грохот пистолетного выстрела и крик. Наемники бросились внутрь.

... В большой комнате царил беспорядок. Повсюду валялись гробы и разбитые надгробья, венки из давно увядших цветов устилали пол. В центре, скорчившись и прижимая руки к животу, лежал Франц. Напротив него, прислонившись спиной к стене, сидел бледный, сильно изможденный человек, судя по всему – хозяин лавки. Рядом с ним на полу валялся еще дымящийся пистолет.

Лютый молча сделал шаг к нему и проткнул мечом. Человек дернулся и затих.

- Обыщите комнаты. В одном из углов половица должна подниматься. Займись им, - капитан кивнул отрядному лекарю в сторону стонущего Франца.

Наемники разбрелись по зданию.

Примерно через полчаса они, радостно переговариваясь, уже шли по улице к выходу из города, неся с собой мешок, наполовину заполненный золотыми и серебряными монетами, несколько украшений, рулон какой-то материи, пару бутылок вина и отличное настроение, за которым начинающийся, едва заметный жар и одышка практически не ощущались...