

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Приготовьтесь попасть в мир войны и смерти, мир жестокости, благородства и безумств. Вы возглавите отряд великих воинов, монстров и осадных орудий и будете сражаться в удивительных и волшебных владениях, высвобождая могущественную магию, затмевая небеса тучами стрел и сокрушая врагов в кровавом бою.

Следующие правила объясняют, как играть в игру «Warhammer: Age of Sigmar». В первую очередь нужно подготовить поле битвы и сформировать армию из миниатюр «Citadel Miniatures». Затем проходит битва в несколько раундов, в которых игроки по очереди делают ход и ведут свои армии в бой.

ПЛАНЫ СРАЖЕНИЙ

Перед вступлением в битву нужно выбрать план сражения. В плане сражения рассказывается, как организовать поле битвы, где будет стоять каждая из армий, какие особые правила применяются к этой битве и (самое главное!) что вы должны сделать, чтобы выиграть. Более подробную информацию о планах сражений вы найдёте на стр. 11.

БОЕВЫЕ СВИТКИ

В игре «Warhammer: Age of Sigmar» миниатюры «Citadel Miniatures» называются моделями. У каждой модели есть боевой свиток, в котором приведена вся информация, необходимая для использования модели в игре. Более подробную информацию об использовании боевых свитков вы найдёте на стр. 13-14. Некоторые модели можно включать в особые формирования — батальоны боевых свитков, к которым применяются дополнительные правила. Более подробную информацию о батальонах боевых свитков вы найдёте на стр. 15.

АРМИИ

В игре «Warhammer: Age of Sigmar» каждый игрок командует армией. Армии могут быть сколь угодно большими, и вы можете использовать столько моделей из своей коллекции, сколько пожелаете. Чем больше моделей вы решите использовать, тем дольше будет продолжаться игра и тем более захватывающей она будет. Обычно игра с армиями примерно в сотню миниатюр каждая занимает один вечер.

Модели из вашей армии называются дружественными моделями, а модели из армии противника – вражескими моделями. Если в правиле сказано,

что оно затрагивает «модели» или «отряды», без уточнения, являются они дружественными или вражескими, это означает, что оно затрагивает все модели.

ОТРЯДЫ

Модели сражаются в отрядах. Отряд может включать одну или несколько моделей, но все составляющие его модели должны использовать одинаковые боевые свитки. Отряд должен размещаться и заканчивать любой ход единой группой, т.е. каждая модель должна быть не дальше чем в 1 дюйме по горизонтали и в 6 дюймах по вертикали хотя бы от одной другой модели этого отряда.

Если в конце хода отряд разделяется, из него удаляются модели до тех пор, пока в игре не останется единая группа (см. «Разделённые отряды» на стр. 5).

Иногда места недостаточно для того, чтобы разместить все модели отряда. В таком случае все модели, которые не удаётся разместить, считаются убитыми.



ИНСТРУМЕНТЫ ВОЙНЫ

Чтобы сражаться в битве, вам понадобится линейка или рулетка (для измерения расстояний) и игральные кубики. В игре «Warhammer: Age of Sigmar» используются шестигранные кубики (иногда они обозначаются как D6). В некоторых правилах упоминаются 2D6, 3D6 и так далее – в таких случаях нужно бросить указанное число кубиков и сложить результаты. Если правило требует броска D3, бросьте кубик, разделите результат пополам и округлите его. Если правило требует результата броска, например, 3 или более, это часто сокращается как 3+.

ПЕРЕБРОСЫ

Некоторые правила позволяют совершить переброс, т.е. бросить некоторые или все кубики ещё раз. Если правило позволяет совершить переброс для результата, полученного сложением нескольких бросков (например, 2D6, 3D6 и т.д.), то, если не указано иное, вы должны бросить ещё раз все кубики. Нельзя совершить переброс более одного раза. Модификаторы бросков (в случае их наличия) применяются только после перебросов. Правила, в которых упоминается результат «немодифицированного» броска, подразумевают результат после совершения перебросов, но до применения каких-либо модификаторов.

ВСТРЕЧНЫЕ БРОСКИ

Иногда правило требует от игроков встречного броска кубиков. В таком случае каждый из игроков бросает кубик, и побеждает тот, кому выпало большее число. В случае равного счёта нужно повторно совершить встречные броски. При встречном броске никто из игроков не может совершать переброс или модифицировать броски.

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Расстояния в игре Warhammer: Age of Sigmar измеряются в дюймах (") между ближайшими точками подставок моделей, от и до которых вы измеряете расстояние. Если у модели нет подставки, следует вместо этого измерять расстояние от и до ближайшей точки этой модели.

При измерении расстояния между отрядами всегда используйте ближайшую модель из каждого отряда. Так, например, отряд находится в пределах 12 дюймов от другого отряда, если какая-либо модель одного отряда находится на расстоянии 12 и менее дюймов от какой-либо модели другого отряда. Вы можете измерять расстояния в любое время.

ПОЛЕ БИТВЫ

Все сражения в игре «Warhammer: Age of Sigmar» проходят на поле битвы. Оно может представлять собой любую плоскую поверхность, на которой могут стоять модели (например, стол или пол), и может быть любого размера и формы, но его площадь должна быть не менее 2 кв. футов.

Ландшафт поля битвы представлен моделями из серии «Warhammer: Age of Sigmar». Их называют элементами ландшафта, чтобы отличать от моделей, составляющих армию. Элементы ландшафта устанавливаются на поле битвы до начала сражения и расстановки войск.

Количество элементов ландшафта не имеет особого значения. Рекомендуется размещать хотя бы один элемент ландшафта на каждой области поля битвы, занимающей 2 квадратных фута. Чем больше элементов ландшафта вашим армиям придётся обходить, тем более интересными и динамичными будет битвы.

БИТВА НАЧИНАЕТСЯ

План сражения выбран, поле битвы подготовлено, и теперь вы можете расположить свои армии, готовые к предстоящему столкновению. Перед началом битвы вы должны разместить армию, выбрать генерала и использовать предыгровые способности.

РАЗМЕЩЕНИЕ АРМИЙ

Подробные указания по размещению армий приводятся в плане сражения, который вы используете.

Иногда способность позволяет разместить отряд в локации за пределами поля битвы; в таком случае сообщите противнику, где размещается отряд, и держите его в стороне, не помещая непосредственно на поле битвы. Он вступит в игру позже как резервный отряд (см. описание справа).



ВЫБОР ГЕНЕРАЛА

После размещения всех отрядов назначьте одну из размещённых моделей на роль генерала. Если ваш генерал убит, выберите на роль генерала другую модель из своей армии.

РЕЗЕРВ

Резервные отряды являются частью армии, но их способности позволяют им размещаться в локациях за пределами поля битвы и выходить на поле уже после начала сражения. Размещение резервного отряда на поле битвы не считается движением, но оно может ограничить способность отряда передвигаться в течение данного хода. Оставшиеся за пределами поля битвы резервные единицы считаются убитыми при выяснении того, какая сторона победила в битве.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Каждый боевой свиток включает список ключевых слов, которые применяются к описываемым этим свитком моделям. В правилах ключевые слова выделены **особым полужирным начертанием**.

Ключевые слова бывают привязаны к правилу (или помечены им). Например, в правиле может быть сказано, что оно применяется "ко всем моделям **Порядка**". Это означает, что оно применяется к моделям, в чьих боевых свитках есть ключевое слово **Порядок**.



Все модели одного отряда должны находиться в пределах 1 дюйма от хотя бы одной другой модели из этого отряда. Предводитель этого отряда Грозорождённых Вечных не может находиться в показанном выше положении, так как в таком случае расстояние от него до любой другой модели его отряда превышает 1 дюйм.

РАУНДЫ БИТВЫ

Эпическая битва начинается! Отряды ревущих воинов атакуют и контратакуют, кромсая врага топором и мечом. Земля дрожит под копытами несущейся галопом кавалерии. Стрелки осыпают врага градом арбалетных болтов, а монстры сокрушают противников ударами невероятной силы.

В игре «Warhammer: Age of Sigmar» битва проводится в несколько раундов, каждый из которых делится на два хода: по ходу на игрока. Когда первый игрок заканчивает свой ход, очередь передаётся второму игроку. Когда второй игрок заканчивает ход, раунд битвы завершается и начинается следующий.

В начале каждого раунда битвы игроки должны совершить встречные броски. Победитель решает, кто делает первый ход. Если встречные броски оканчиваются ничьей, то право выбора первого хода принадлежит игроку, ходившему первым в предыдущем раунде битвы. Если же это первый раунд битвы, то выбирает игрок, который первым закончил размещать армию.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ФАЗ ХОДА

- 1 Героическая фаза**
Применение заклинаний и героических способностей.
- 2 Фаза перемещения**
Передвижение отрядов по полю битвы.
- 3 Фаза стрельбы**
Атака оружием дальнего боя.
- 4 Фаза атаки**
Введение отрядов в битву.
- 5 Фаза ближнего боя**
Вступление в бой и атака оружием ближнего боя.
- 6 Фаза проверки морали**
Проверка решительности отрядов, которые понесли потери.

1 ГЕРОИЧЕСКАЯ ФАЗА

Многие способности, указанные в боевых свитках, используются во время героической фазы. Также в этой фазе **Маги (WIZARDS)** могут применять заклинания (стр. 8).

СПОСОБНОСТИ КОМАНДУЮЩЕГО

Если в вашей армии есть **Герои (HEROES)**, вы можете использовать способности командующего. Некоторые способности командующего доступны всем армиям (например, те три, что приведены справа), а некоторые присущи только определённым моделям и указываются в их боевых свитках. Некоторые из этих способностей командующего можно использовать только в том случае, если модель является генералом; это отмечается в правилах для способности командующего.

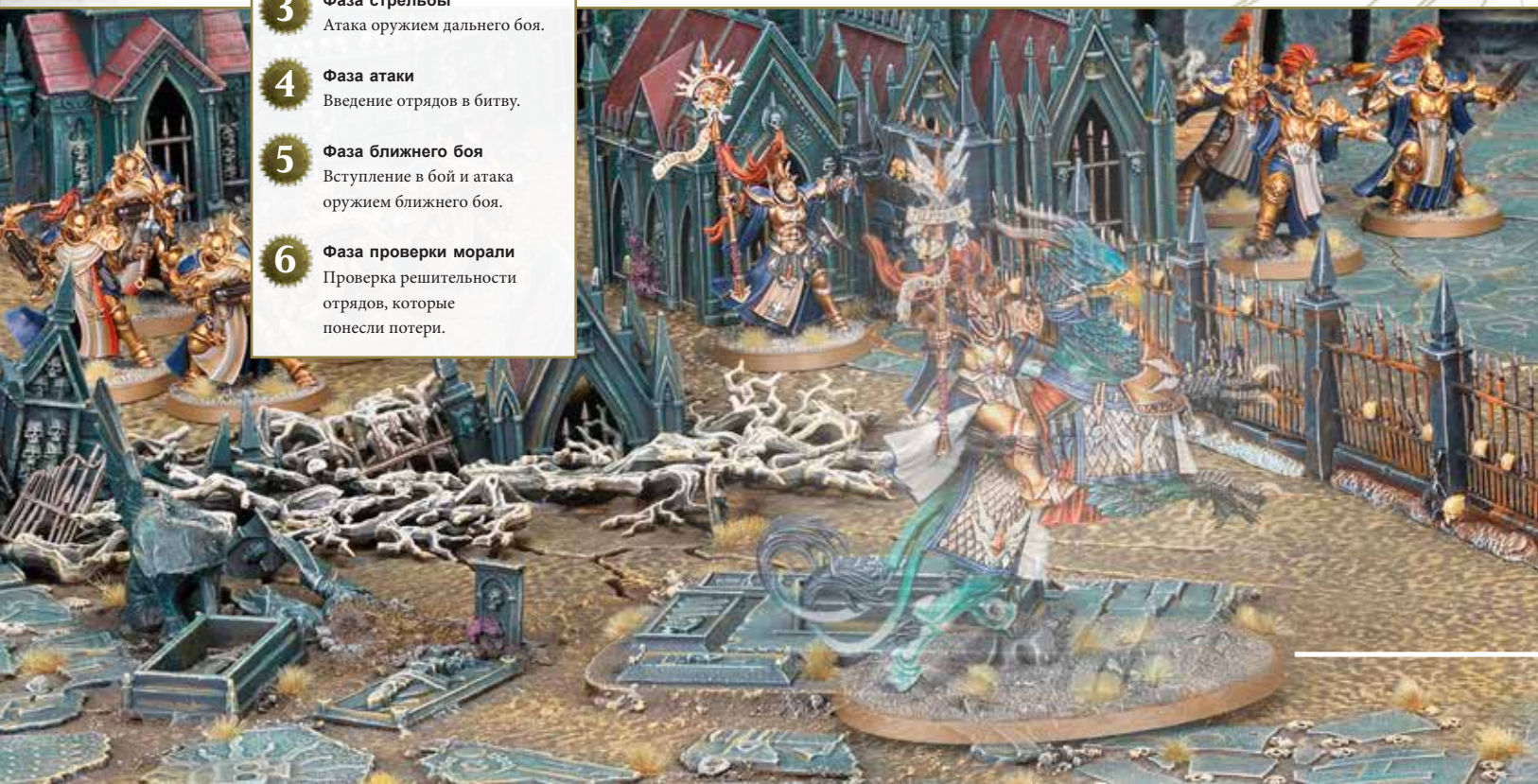
Чтобы использовать любую из способностей командующего, нужно потратить 1 очко командования. В начале битвы у вас есть по 1 очку командования для каждого батальона боевых свитков в вашей армии. Помимо этого, в начале каждой вашей героической фазы вы получаете 1 очко командования. Можно использовать одну и ту же способность командующего несколько раз в течение одной фазы, пока на это хватает очков командования. Неиспользованные очки командования можно будет использовать

в следующих ходах. Обычно указывается, в какой момент используется способность командующего, но если указаний нет, она используется в героической фазе.

Бегом марш: Эту способность командующего можно использовать после броска бега для дружественного отряда, находящегося в пределах 6 дюймов от дружественного **Героя** или в пределах 12 дюймов от дружественного **Героя-генерала**. После использования этой способности результат броска бега будет считаться равным 6.

К победе: Эту способность командующего можно использовать после броска на дальность атаки для дружественного отряда, находящегося в пределах 6 дюймов от дружественного **Героя** или в пределах 12 дюймов от дружественного **Героя-генерала**. Применив эту способность, перебросьте бросок на дальность атаки.

Личный пример: Эту способность командующего можно использовать в начале фазы морали. Выберите дружественный отряд, который находится в пределах 6 дюймов от дружественного **Героя** или в пределах 12 дюймов от дружественного **Героя-генерала**. Этому отряду не понадобится проходить проверку на мораль в текущей фазе.



2 ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Чтобы начать фазу перемещения, выберите один из своих отрядов и передвиньте те из составляющих его моделей, расположение которых вы хотите изменить. После этого вы можете выбрать другой отряд и передвинуть его; можно передвинуть сколько угодно отрядов. Каждый отряд можно передвинуть только один раз за фазу перемещения.

ДВИЖЕНИЕ

Положение модели на поле битвы можно изменять, совершая движение этой моделью. Модели можно передвигать в фазе перемещения, фазе атаки и фазе ближнего боя; некоторые способности позволяют совершать движения и в других фазах.

Модель можно перемещать в любом направлении, в том числе по сложной траектории, но модель не может пересекать другие модели или их подставки, а также границу поля битвы. В конце движения можно повернуть модель, чтобы она смотрела в выбранном вами направлении. Расстояние, пройденное моделью, измеряется по той части подставки модели, которая в наибольшей степени удалается от начального положения (учитывая повороты). Если у модели нет подставки, движение измеряется по той части модели, которая в наибольшей степени удалается от начального положения.

Помните, что отряд должен заканчивать любое движение единой группой, т.е. каждая модель должна располагаться не дальше чем на 1 дюйм по горизонтали и 6 дюймов по вертикали хотя бы от одной другой модели этого отряда. Если это невозможно, такое движение совершить нельзя.

ДВИЖЕНИЕ ПО ЛАНДШАФТУ

Если не указано иное, модель можно перемещать по элементу ландшафта, но не сквозь него (так что модели не могут проходить сквозь стену или дерево, но могут взбираться на них или перелезть через них).

Модель может перемещаться по вертикали, чтобы вскарабкаться на элемент ландшафта или пересечь его, при этом расстояние по вертикали вверх и/или вниз считается частью движения.

ОБЫЧНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Движения, совершённые в фазе перемещения, называют обычными движениями, чтобы отличить их от движений при атаке (совершённых в фазе атаки) и движений при вступлении в бой (совершённых в фазе ближнего боя). При обычном движении модель может переместиться на расстояние, не превышающее показатель "Движение" (Move), указанный в её боевом свитке (в дюймах).

ВРАЖЕСКИЕ ОТРЯДЫ И ОТСТУПЛЕНИЕ

Модель, совершающая обычное движение, ни в какой момент не должна оказываться в пределах 3 дюймов от вражеского отряда.

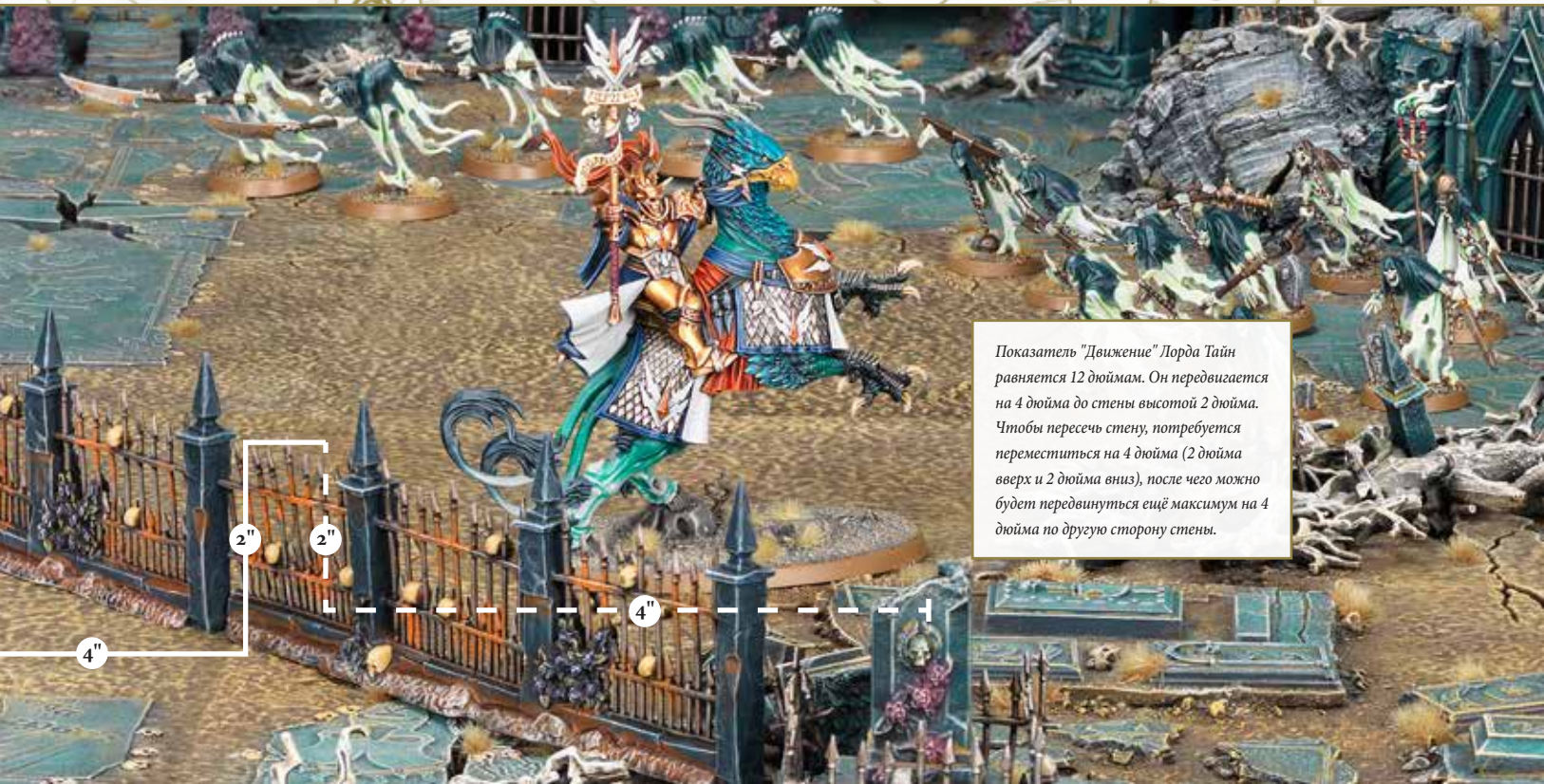
Если отряд начинает обычное движение в пределах 3 дюймов от вражеского отряда, то он может либо остаться на месте, либо отступить. Если отряд отступает, он может двигаться в пределах 3 дюймов от врагов, но в конце движения он должен оказаться на расстоянии более 3 дюймов от всех вражеских отрядов. Модели отступающего отряда не могут стрелять или атаковать в течение этого хода.

БЕГ

При выборе отряда для совершения обычного движения можно объявить, что он будет перемещаться бегом. Совершите бросок бега для отряда, бросив кубик. В этой фазе перемещения к показателю "Движение" всех моделей отряда прибавляется результат броска бега. Отряд может переместиться на расстояние в дюймах, не превышающее полученное значение. Модели отряда, перемещающегося бегом, не могут стрелять или атаковать в течение этого хода.

ПОЛЁТ

Если в боевом свитке модели сказано, что она может летать, то при любом движении она может перемещаться через модели и элементы ландшафта так, словно их нет. При измерении длины пути перемещения летающей модели игнорируется расстояние по вертикали. Нельзя заканчивать движение на другой модели.



Показатель "Движение" Лорда Тайн равняется 12 дюймам. Он передвигается на 4 дюйма до стены высотой 2 дюйма. Чтобы пересечь стену, потребуются переместиться на 4 дюйма (2 дюйма вверх и 2 дюйма вниз), после чего можно будет передвинуться ещё максимум на 4 дюйма по другую сторону стены.

2"

4"

4"

3 ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

В фазе стрельбы вы можете стрелять при помощи моделей, вооружённых оружием дальнего боя. Выберите отряд. Каждая модель отряда атакует всем оружием дальнего боя, которым она вооружена (см. раздел "Атака" на следующей странице). Помните, что модели, отступавшие или перемещавшиеся бегом в этом ходе, не могут стрелять. После того, как все модели отряда выстрелят, вы можете выбрать другой отряд для проведения обстрела, и так до тех пор, пока не закончат обстрел все отряды, которые вы хотите для этого использовать.

ВРАЖЕСКИЕ ОТРЯДЫ

Отряд может стрелять, когда он находится в пределах 3 дюймов от врага, но в таком случае можно выбирать в качестве цели для атаки только те вражеские отряды, которые находятся в пределах 3 дюймов от атакующего отряда. Отряд может стрелять во вражеский отряд, находящийся в пределах 3 дюймов от дружественного отряда, не получая штраф.

БЕРЕГИТЕСЬ!

Если цель атаки – вражеский **Герой**, который находится в пределах 3 дюймов от вражеского отряда из 3 и более моделей, то нужно вычесть 1 из результата броска на попадание для оружия дальнего боя. Данное правило не применяется, если **Герой**, выбранный в качестве цели, является **Монстром (MONSTER)**.

4 ФАЗА АТАКИ

Любой из ваших отрядов, находящихся в пределах 12 дюймов от врага, может предпринять попытку совершения атаки в вашу фазу атаки. Выберите подходящий отряд и совершите бросок на дальность атаки 2D6. Каждая модель отряда может передвинуться на расстояние, равное результату броска на дальность атаки (в дюймах). Отряд, ранее в этом ходе отступавший или перемещавшийся бегом, не может совершить движение при атаке, как и отряд, находящийся в пределах 3 дюймов от вражеского отряда.

Первая модель атакующего отряда должна закончить движение в пределах ½ дюйма от вражеской модели (необязательно выбирать цель атаки до броска на дальность атаки). Если это невозможно, или же если вы решите не совершать движение при атаке, атака терпит неудачу, и в этой фазе никакие модели отряда не могут совершать движения.

Когда все модели отряда совершат движения при атаке, вы можете выбрать другой отряд для попытки совершения атаки, если ещё не все отряды, которые вы хотите использовать для атаки, предприняли свои попытки.

5 ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

В фазе ближнего боя игроки по очереди выбирают отряды для сражения, начиная с игрока, который сейчас ходит.

Когда наступает ваш ход, вы должны либо выбрать подходящий для сражения отряд, либо пропустить ход (вы не можете пропустить ход, если в вашей армии есть подходящий отряд, который может сражаться). Отряд считается подходящим для сражения, если он находится в пределах 3 дюймов от вражеского отряда или если в этом ходе он совершал движение при атаке. Каждый отряд может сразиться только один раз во время фазы ближнего боя.

При выборе отряда для сражения сначала он должен будет вступить в бой, и затем модели отряда смогут атаковать.

Если вы пропускаете ход, вы не совершаете никаких действий, и возможность выбора, сразиться или пропустить ход, переходит к противнику. Если оба игрока один за другим пропускают ход, фаза ближнего боя заканчивается.

ВСТУПЛЕНИЕ В БОЙ

Отряд может совершить движение при вступлении в бой, если он находится в пределах 3 дюймов от вражеского отряда или если в этом ходе он совершал движение при атаке. В таком случае вы можете передвинуть каждую модель отряда на расстояние до 3 дюймов. Каждая модель должна закончить движение при вступлении в бой по крайней мере не дальше от ближайшей вражеской модели, чем она была в начале движения.

СРАЖЕНИЕ

Каждая модель отряда должна атаковать всем оружием ближнего боя, которым она вооружена (см. раздел "Атака").

6 ФАЗА ПРОВЕРКИ МОРАЛИ

В фазе проверки морали каждый из игроков должен провести проверку на мораль для отрядов своей армии, модели которых были убиты в течение этого хода. Игрок, совершающий ход, проводит проверку первым.

Вы должны совершить бросок морали для каждого отряда, которому нужно пройти проверку на мораль. Чтобы совершить бросок морали, бросьте кубик. Прибавьте количество моделей отряда, убитых в этом ходе, к результату броска и добавьте 1 к показателю "Храбрость" отряда за каждые 10 моделей, присутствующих в отряде во время проведения проверки.

Если модифицированный бросок морали превышает модифицированный показатель "Храбрость" (Bravery) отряда, проверка на мораль считается проваленной. Если проверка провалена, одна из моделей будет уклоняться от битвы за каждое очко модифицированного броска, превышающее модифицированное значение показателя "Храбрость". Вы решаете, какие модели отряда уклонятся от битвы. Они удаляются с поля битвы и считаются убитыми.

РАЗДЕЛЁННЫЕ ОТРЯДЫ

В конце каждого хода модели из тех отрядов вашей армии, которые были разделены на две группы или более, должны удалиться, пока в игре не останется только одна группа моделей отряда. Удалённые модели считаются убитыми.



Отряд Карателей готовится открыть огонь по Лязгающей Орде.

АТАКА

Исход битвы решается кровопролитием. Стрелы сыплются градом, боевые машины метают во врага смертоносные снаряды, а воины вонзают друг в друга клинки и когти. Солдаты падают от тяжёлых ран и горят укрепления, когда кровавая бойня охватывает поле битвы.

Когда отряд стреляет или сражается, он совершает атаку оружием, имеющимся в его вооружении. Отряд атакует всем оружием, имеющимся в его вооружении, включая то, которое используется средствами передвижения.

Варианты оружия, доступные модели, перечислены в её боевом свитке. Оружие дальнего боя (missile weapons) может быть использовано только в фазе стрельбы, а оружие ближнего боя (melee weapons) – только в фазе ближнего боя.

ВЫБОР ЦЕЛИ

Когда отряд стреляет или сражается, сначала нужно выбрать отряд-цель (или несколько целей) для всех единиц оружия, которые отряд использует, прежде чем совершать какие-либо атаки с использованием этого оружия. В качестве цели атаки можно выбрать только вражеские отряды.

Если отряд может использовать два вида оружия и более в одной фазе, он может это делать в любом порядке после выбора целей, но все атаки с использованием одного типа оружия должны быть совершены до использования следующего типа оружия.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ

Чтобы атаковать оружием дальнего боя, модель должна быть в радиусе поражения цели (т.е. в пределах расстояния в дюймах, равного максимальному значению Дальности (Range), указанному для данного оружия), а цель должна находиться в пределах видимости модели с оружием (в случае сомнений наклонитесь и, глядя из-за спины модели, посмотрите, видно ли модель из отряда-цели). При определении видимости считается, что модель может видеть сквозь другие модели своего отряда.

У некоторого оружия дальнего боя показатель "Дальность" включает в себя минимальное значение, например: от 6 до 48 дюймов. Таким оружием нельзя атаковать отряды, полностью располагающиеся в пределах меньшего расстояния.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Чтобы атаковать оружием ближнего боя, модель должна быть в радиусе поражения отряда-цели.

ПОКАЗАТЕЛЬ КОЛИЧЕСТВА АТАК

Максимальное количество атак, которое можно совершить оружием, равняется его показателю "Количество атак" (Attacks). Атаки предпринимаются по одной, если не используются правила для многократных атак (стр. 7).

Если показатель "Количество атак" оружия больше единицы, можно атаковать различные подходящие цели. При совершении оружием атак двух или более отрядов нужно совершить сначала все атаки на один отряд, и только потом перейти к атакам на следующий.

Некоторые модели вооружены двумя идентичными единицами оружия. При атаке таким оружием не нужно удваивать количество возможных атак; либо дополнительное оружие уже учтено в показателе количества атак оружия, либо эффект дополнительного оружия представлен способностью, указанной в боевом свитке модели.



Лязгающая Орда рвётся в атаку на отряд Секвиторов.

СОВЕРШЕНИЕ АТАК

Атаки совершаются по одной с использованием следующей последовательности. В некоторых случаях можно одновременно совершить все атаки, произведённые оружием одного типа (см. раздел "Множественные атаки" ниже).

- 1. Бросок на попадание:** Бросьте кубик. Результат, равный показателю "Попадание" (To Hit) выбранного оружия или превышающий его, означает успех; в этом случае вы должны совершить бросок на ранение. В противном случае атака является неудачной и завершается. Результат броска на попадание, равный 1, до модификации всегда означает промах, а результат броска на попадание, равный 6, до модификации всегда означает попадание в цель.
- 2. Бросок на ранение:** Бросьте кубик. Результат, равный показателю "Ранение" (To Wound) выбранного оружия или превышающий его, означает успех; в этом случае противник должен совершить спас-бросок. В противном случае атака является неудачной и завершается. Результат броска на ранение, равный 1, до модификации всегда означает неудачу, а результат броска на ранение, равный 6, до модификации всегда означает успех.
- 3. Спас-бросок:** Противник бросает кубик, причём выпавший результат модифицируется показателем "Разрыв" (Rend) атакующего оружия. Например, если показатель "Разрыв" оружия равняется -1, то из результата спас-броска вычитается 1. Если результат равняется значению показателя "Спас-бросок" (Save) моделей отряда-цели или превосходит его, то спас-бросок считается успешным, и атака завершается без причинения урона. В противном случае спас-бросок считается проваленным, атака совершается успешно, и теперь вы должны определить урон, нанесённый отряду-цели. Результат спас-броска, равный 1, до модификации всегда означает неудачу.
- 4. Определение урона:** Каждая успешная атака наносит урон отряду-цели, равный показателю "Урон" (Damage) оружия, совершающего атаку. Обычно показатель "Урон" равен 1, но некоторые виды оружия имеют показатель "Урон", равный 2 и выше.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ АТАКИ

Совершение нескольких атак сразу возможно, если все атаки предпринимаются моделями того же отряда, оружием того же типа и против того же отряда-цели. В таком случае сначала совершите одновременно все броски на попадание, потом - все броски на ранение и, наконец, все спас-броски.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ПОПАДАНИЯ

Иногда один успешный бросок на попадание даёт 2 или более попадания. В таком случае сначала совершите все броски на ранение для этих попаданий, а потом - все спас-броски.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РАН

После того, как отряд совершит все атаки, суммируйте весь нанесённый урон. Затем игрок, управляющий отрядом-целью, должен распределить раны, число которых равняется нанесённому урону.

Раны распределяются по одной моделям отряда-цели. Вы можете распределять раны, нанесённые вашим отрядам, так, как сочтёте нужным (модели не обязательно должны находиться в радиусе поражения или зоне видимости атакующего отряда). Однако если вы приписываете модели рану, вы должны приписывать ей и последующие раны, пока она не будет убита - в отряде не может быть более одной раненой модели.



Некоторые способности позволяют вам бросить кубик, чтобы отменить рану или смертельную рану, нанесённую модели; в этом случае бросок совершается отдельно для каждой раны или смертельной раны, когда она приписывается рассматриваемой модели. Если рана или смертельная рана отменена, она не оказывает никакого эффекта на модель.

УКРЫТИЕ

К результатам спас-бросков прибавляется 1, если все модели отряда целиком находятся на элементе ландшафта или в его пределах в момент совершения броска. Этот модификатор не применяется в фазе ближнего боя, если отряд, для которого совершается спас-бросок, совершал движение при атаке в этом же ходе, и никогда не применяется к отрядам, в составе которых имеются модели с ключевым словом **Монстр** или **Боевая машина (WAAAR MACHINE)**, показатель "Раны" которых составляет 8 или выше.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

Некоторые атаки, заклинания и способности наносят смертельные раны. Для смертельных ран не делают броски на попадание, на ранение или спас-броски. Вместо этого урон, нанесённый цели, приравнивается к количеству полученных смертельных ран. Распределяйте смертельные раны, нанесённые во время атаки отряда, одновременно с остальными ранами, нанесёнными атаками отряда, после того, как будут завершены все атаки отряда. Смертельные раны, нанесённые в другое время, распределяются между моделями отряда-цели, как только они возникают, таким же образом, как и раны, полученные от урона при атаке.

После распределения со смертельной раной обращаются так же, как и с другими ранами, в отношении всех правил.

УБИТЫЕ МОДЕЛИ

Когда количество ран, полученных моделью в течение битвы, сравняется с её показателем "Раны", модель будет убита. Поместите убитую модель с краю от поля битвы - она удалена из игры.

ИСЦЕЛЕНИЕ РАН

Некоторые способности позволяют исцелять раны, нанесённые модели. При исцелении раны удалите одну из нанесённых модели ран. Нельзя исцелять раны убитых моделей.

МАГИ

Владения наполнены магией, бурлящим источником силы для тех, у кого хватит мудрости управлять ею. В бою магия представляет силу столь же реальную и могущественную, как и клинок меча. Она может вселять в союзников силу и отвагу, а во врагов – слабость и ужас. Чаще всего маги высвобождают необузданную колдовскую мощь, чтобы сразить врагов ударами сверхъестественной энергии.

У некоторых отрядов в боевых свитках есть ключевое слово **Маг**. Вы можете использовать мага, чтобы творить заклинания в своей героической фазе, или чтобы отменять заклинания в героической фазе противника.

Иногда способность позволяет модели, не являющейся магом, попытаться сотворить или отменить заклинание. При этом модели совершают данные действия в соответствии с нижеизложенными правилами, и на них действуют эффекты способностей, модифицирующих броски на сотворение или отмену заклинания, но они не являются магами в отношении остальных правил.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Маг может попытаться сотворить заклинание в своей героической фазе. Нельзя попытаться сотворить одно и то же заклинание более одного раза за ход (даже разными магами).

Чтобы сотворить заклинание, сначала скажите, какое заклинание маг собирается использовать (это должно быть известное ему заклинание). Чтобы сотворить заклинание, бросьте 2D6. Если сумма равняется значению сложности сотворения заклинания или превышает её, заклинание сотворено успешно.

Если заклинание сотворено, противник может выбрать одного из своих **Магов**, находящихся в пределах 30 дюймов от сотворившего заклинание, и попытаться отменить заклинание до того, как будут применены его эффекты. Чтобы отменить заклинание, бросьте 2D6. Если выпавший результат превышает результат броска на сотворение этого заклинания, это значит, что заклинание сотворено неудачно. Можно предпринять только одну попытку отменить заклинание.

ВЕТВИ МАГИИ

Заклинания, известные **Магу**, и количество заклинаний, которые он может попытаться сотворить или отменить в героической фазе, указаны в боевом свитке мага. Большинство магов знают заклинания **Магический Снаряд** и **Мистический Щит**.

Магический Снаряд: **Магический Снаряд** – это заклинание со сложностью сотворения 5. Если заклинание сотворено успешно, выберите вражеский отряд в пределах 18 дюймов от сотворившего заклинание, расположенный в зоне его видимости. Этому отряду будет нанесена 1 смертельная рана. Если при броске на сотворение заклинания выпало 10+, то заклинание наносит D3 смертельных ран вместо 1.

Мистический Щит: **Мистический Щит** – это заклинание со сложностью сотворения 6. Если заклинание сотворено успешно, выберите дружественный отряд в пределах 18 дюймов от сотворившего заклинание, расположенный в зоне его видимости. Перебрасывайте спас-броски, при которых выпадает 1, для этого отряда до своей следующей героической фазы.

ОТРЯДЫ МАГОВ

Маги обычно сражаются отрядами, состоящими всего из одной модели. Если в отряде с ключевым словом **Маг** больше одной модели, они считаются отдельными магами в отношении всех правил, и вы должны выбирать модель из отряда для сотворения или отмены заклинания перед попыткой сотворения или отмены; определение расстояния и видимости производится с использованием выбранной модели.

РАДОСТИ ПОБЕДЫ

Победа в битве может вдохновить воинов на ещё более великие подвиги в новых сражениях. Уверенные в своей способности одержать победу, они могут, воодушевившись, удвоить усилия при атаке, с кровожадной яростью крушить врагов или с неукротимым духом продолжать сражаться, даже получив ужасные раны.



РАДОСТИ ПОБЕДЫ

Если ваша армия одержала **крупную победу** в своей предыдущей битве, бросьте кубик, когда будете выбирать генерала, и найдите результат в приведённой ниже таблице.

D6 Радость победы

- 1-2 **Воодушевление:** Один раз за битву при выборе дружественного отряда для стрельбы или ближнего боя вы можете сказать, что он воодушевлён. В этом случае до конца фазы перебрасывайте неудачные броски на попадание для этого отряда.
- 3-4 **Жажда крови:** Один раз за битву при выборе дружественного отряда для стрельбы или ближнего боя вы можете сказать, что он жаждет крови. В этом случае до конца фазы перебрасывайте неудачные броски на ранение для этого отряда.
- 5-6 **Неукротимость:** Один раз за битву при выборе дружественного отряда для стрельбы или ближнего боя вы можете сказать, что он неукротим. В этом случае до конца фазы перебрасывайте неудачные спас-броски для этого отряда.



Рыцарь-Заклинатель отправляет Магический Снаряд в отряд Кровожадных Жнецов, нанося двоим из них смертельные раны.



Войско Обитателей Ночи под предводительством Стража Душ выступает в сторону Небесной Баллисты.

ЛАНДШАФТ

Столбы пламени, медные алтари, населённые призраками руины – Владения полны странных пейзажей и ужасных препятствий. Над равнинами, усеянными костями, возвышаются неприступные крепости с черепами на стенах, а более древние руины выделяются на покрытых шрамами дымящихся просторах Владений Смертных. Всё это – места битв и кровопролития, управляемые жадными до власти военными диктаторами.

Правила по перемещению и укрытиям объясняют, как модели могут пересекать элементы ландшафта или находить в них укрытие. Элементы ландшафта считаются дружественными по отношению к обеим сторонам и не могут быть выбраны в качестве цели для атаки.



Когда вы размещаете элементы ландшафта для битвы, при желании вы можете договориться с противником о том, чтобы присвоить каждому элементу ландшафта одно из правил ландшафта из таблицы ландшафта (справа). Вы можете выбрать правило ландшафта для каждого элемента или определить эти правила случайным образом, кидая кубик для каждого элемента ландшафта. Если для элемента ландшафта доступен боевой свиток, вместо правила из таблицы ландшафта можно использовать правила из боевого свитка.

ТАБЛИЦА ЛАНДШАФТА

- D6 Правила ландшафта**
- 1  **Проклятый:** В начале своей героической фазы вы можете выбрать один дружественный отряд в пределах 1 дюйма от проклятого элемента ландшафта, чтобы принести его в жертву. Такой отряд получит D3 смертельных ран, но вы сможете перебрасывать броски на попадание с выпавшим значением 1 для этого отряда до вашей следующей героической фазы.
 - 2  **Магический:** Прибавляйте 1 к броскам на сотворение или отмену заклинаний для **Магов**, оказавшихся в пределах 1 дюйма от любого магического элемента ландшафта.
 - 3  **Воодушевляющий:** Прибавляйте 1 к показателю "Храбрость" отряда, оказавшегося в пределах 1 дюйма от любого воодушевляющего элемента ландшафта.
 - 4  **Смертоносный:** Бросайте кубик для каждого отряда, который заканчивает обычное движение или движение при атаке в пределах 1 дюйма от любого смертоносного элемента ландшафта. Если выпадает 1, этот отряд получает D3 смертельных ран.
 - 5  **Мистический:** Бросайте кубик каждый раз, когда вы приписываете рану или смертельную рану модели, которая находится в пределах 1 дюйма от любого мистического элемента ландшафта. Если выпадает 6+, рана или смертельная рана отменяется.
 - 6  **Зловещий:** Отнимайте 1 от показателя "Храбрость" отряда, оказавшегося в пределах 1 дюйма от любого зловещего элемента ландшафта.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Некоторые элементы ландшафта являются препятствиями, которые не позволяют атаковать цели позади них. Это отмечается в боевом свитке элемента ландшафта.

Когда для оружия дальнего боя выбирается в качестве цели отряд, все модели которого расположены в пределах 1 дюйма от препятствия, отряд-цель получает преимущество укрытия, если атакующая модель находится ближе к препятствию, чем к отряду-цели.

ГАРНИЗОНЫ

Отряды могут стоять гарнизоном на некоторых элементах ландшафта. Это отмечается в боевом свитке элемента ландшафта.

Отряд можно разместить как гарнизон в начале битвы, если элемент ландшафта полностью находится в пределах территории отряда. Также отряд может встать гарнизоном на элементе ландшафта вместо совершения обычного движения, если все его модели находятся в пределах

6 дюймов от элемента ландшафта, и в пределах 3 дюймов от элемента ландшафта нет вражеских моделей (и нет вражеского гарнизона на этом элементе).

Отряды, стоящие гарнизоном на элементе ландшафта, удаляются с поля; подразумевается, что они находятся "внутри" элемента ландшафта. Отряды должны обращаться с элементом ландшафта, занятым врагом, как со вражеской моделью.

Дальность и видимость для гарнизона определяются как расстояние до или от элемента ландшафта и видимость с элемента ландшафта. Модель в составе гарнизона может атаковать и быть атакованной, творить и отменять заклинания, а также использовать способности, но не может двигаться. При атаке отряда, стоящего гарнизоном, считается, что он находится в укрытии. Кроме того, из броска на попадание для атак против отряда, который стоит гарнизоном, вычитается 1.

Отряд, который стоит гарнизоном, может покинуть элемент ландшафта в фазе перемещения. При этом расположите отряд так, чтобы все его модели находились в пределах 6 дюймов от элемента ландшафта и более чем в 3 дюймах от любого вражеского отряда. Это считается движением отряда для данной фазы перемещения.

У многих элементов ландшафта, которые может занять гарнизон, есть плоские области, на которых могут стоять модели. На эти плоские области можно помещать или передвигать только модели в составе гарнизона (другие модели, способные летать, могут перемещаться над плоскими областями, но не могут закончить там движение или быть там размещены, если они не входят в состав гарнизона). Это делается исключительно в декоративных целях; эти модели всё равно считаются стоящими гарнизоном на элементе ландшафта в отношении всех правил.

ПЛАНЫ СРАЖЕНИЙ

Прежде чем развязать войну в игре «Warhammer: Age of Sigmar», нужно выбрать план сражения.

Здесь приводится план сражения "Первая кровь", идеальный для быстрого начала активной игры. Другие планы сражений можно найти в книгах, издаваемых нами для «Warhammer: Age of Sigmar»; также вы можете создать собственный план сражения. Если вы не можете договориться с противником о том, какой план сражения использовать, совершите встречные броски, и решит победитель.

ИНСТРУКЦИИ К ПЛАНУ СРАЖЕНИЯ

Все планы сражения включают набор инструкций по ведению битвы.

1 НАЗВАНИЕ

Название плана сражения и краткое описание обстоятельств битвы, которые дают вам понять, о чём этот план и что вам предстоит предпринять для победы.

2 РАССТАНОВКА

В каждый план сражения включается карта, на которой показано, где каждая из сторон размещает модели своей армии (т.е. показана территория армии), а также перечисляются ограничения, применяемые к расстановке.

Карты, прилагающиеся к нашим планам сражений, рассчитаны на прямоугольное поле размером 6 футов на 4 фута. Если вы используете поле битвы другого размера или формы, вам придётся корректировать расстояния, а также расположение территорий, целей и элементов ландшафта.

3 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Многие планы сражений включают в себя одно или несколько особых правил. Среди них – уникальные ситуации, тактики и способности, используемые во время битвы или влияющие на формирование армии или расстановку элементов на поле битвы. Примером особого правила служит правило "Первая кровь" плана сражения "Первая кровь" (на следующей странице).

4 СЛАВНАЯ ПОБЕДА

В большинстве планов сражения сказано, когда битва заканчивается и что вам нужно делать, чтобы победить в игре. Если никому из игроков не удаётся достичь победы, считается, что игра окончилась ничьей.

Если план сражения не объясняет, как победить в битве, то для достижения **крупной победы** вы должны убить все модели армии противника. Если к концу пятого раунда битвы это не удалось ни одному из игроков, игрок, который в процентном соотношении убил больше моделей армии противника, чем потерял своих, одерживает **незначительную победу**.

ЦЕЛИ

Иногда битвы ведутся за одну или несколько жизненно важных локаций. В игре «Warhammer: Age of Sigmar» эти локации называются целями; к ним применяются следующие правила.

Если в битве есть какие-либо цели, то в плане сражения сказано, где на поле битвы они расположены. Цели должны быть показаны подходящей меткой, например, монетой. Ещё лучше, если у вас есть такая возможность, сделать собственные метки цели, используя элементы из наборов миниатюр «Citadel Miniatures».

Расстояние от цели и до цели всегда измеряется от и до центра метки.

В конце хода каждого из игроков нужно проверить, не захватил ли кто-либо из них какую-либо цель. Для этого нужно подсчитать количество моделей, находящихся в пределах 6 дюймов от центра каждой цели; вы захватываете цель, вокруг которой оказалось больше ваших моделей, чем моделей противника. Когда вы захватываете цель, она остаётся под вашим контролем, пока её не захватит противник.



Одна модель может учитываться при подсчёте только для одной цели за ход. Если какая-то из ваших моделей могла бы быть учтена при подсчёте для нескольких целей, вы должны выбрать, для какой из них она учитывается в этом ходе.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ПЕРВАЯ КРОВЬ

На открытом поле битвы встречаются две армии. Каждая должна стремиться уничтожить как можно больше врагов: тот, кто первым прольёт кровь врага, будет воодушевлён на ещё более яростное сражение!

От автора: Битвы во Владениях Смертных жестоки и бескомпромиссны. Зачастую они ведутся до победного конца, когда победитель наголову разбивает противника.

Однако, как известно всем мудрым генералам, стереть армию противника с лица земли не всегда значит обрести успех. Если одна сторона уничтожает другую, но при этом терпит значительные потери, то это пирова победа.

В этой битве нужно уничтожить врага, не позволив ему нанести больше урона победившей армии, чем получит он сам. Таким образом, победителем будет тот, кто прольёт больше крови, а не просто тот, кто останется в одиночестве по окончании битвы.

РАССТАНОВКА

Игроки делают встречные броски, и победитель решает, какую территорию займёт каждая из сторон. Территории показаны на карте внизу.

Затем игроки поочередно расставляют отряды по одному, начиная с игрока, выигравшего во встречных бросках на определение территорий. Отряды должны располагаться полностью в пределах своей территории, более чем в 12 дюймах от вражеской территории.

Продолжайте расставлять отряды, пока оба игрока не разместят свои армии. Если один из игроков заканчивает первым, второй игрок расставляет оставшиеся отряды своей армии один за другим.




ПЕРВАЯ КРОВЬ

Игрок, чья армия первой убьёт вражескую модель, получает 1 дополнительное очко командования.

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Битва закончится, когда у одного из игроков не останется отрядов на поле битвы или когда закончится пятый раунд битвы, если это произойдёт раньше.

По окончании битвы каждый игрок вычисляет счёт победы, суммируя значение показателей "Раны", которые были нанесены всем моделям армии противника, убитым в битве. Если счёт одного из игроков превышает счёт другого на 50% и более, этот игрок одерживает **крупную победу**. В ином случае игрок с большим счётом одерживает **незначительную победу**.



Вражеская территория

Ваша территория

БОЕВЫЕ СВИТКИ (WARSCROLLS)

У каждой миниатюры «Citadel Miniatures» из серии «Warhammer» есть свой боевой свиток, предоставляющий всю информацию, необходимую для использования этой модели в игре «Warhammer: Age of Sigmar». Ниже объясняется, что вы найдёте в боевом свитке.

ПРАВИЛА БОЕВОГО СВИТКА

Все боевые свитки включают в себя правила, описывающие использование модели в битве.

1 ПОКАЗАТЕЛИ

Боевые свитки включают в себя набор показателей, упоминающихся в основных правилах игры, которые определяют использование модели в игре. Например, показатель "Спас-бросок" определяет, какое значение должно выпасть при спас-броске для успеха, показатель "Количество атак" оружия определяет, сколько для него делается бросков на попадание и так далее.

Значок "-" у показателя "Спас-бросок".

Спас-бросок некоторых моделей отмечен значком "-". Это означает, что для успешного спас-броска должно выпасть значение 7 или более. В большинстве случаев это невозможно, так что нет необходимости бросать кубик, но иногда модификаторы дают возможность получить результат спас-броска 7 и выше, и в таком случае вы можете попытаться совершить спас-бросок.

Случайные значения

Иногда значения одного или нескольких показателей в боевом свитке являются случайными. Например, возможен показатель движения 2D6 или показатель количества атак D6.

Если в фазе перемещения вы хотите совершить движение моделью со случайным показателем движения, бросьте указанное количество кубиков. Общее значение, выпавшее на кубиках — показатель движения для всех моделей отряда в течение этой фазы перемещения.

Для оружия случайные значения (кроме урона) генерируются при каждом использовании моделью. Результат применяется к оружию этой модели до

конца фазы. При определении случайного урона на четвёртом этапе атаки значение генерируется отдельно для каждой успешной атаки, совершенной оружием.

2 ОПИСАНИЕ

Во всех боевых свитках есть описание. В нём говорится, как составить отряд из моделей и какое оружие эти модели могут использовать.

Размер отряда

Если модель вводится в битву в составе отряда из двух и более моделей, то в описании говорится, сколько моделей должен включать отряд. Если вам не хватает моделей для формирования отряда, вы можете сформировать один отряд этого типа из того количества моделей, которым вы располагаете. Такой отряд называется недоукомплектованным.

Модели-командиры

В состав некоторых отрядов могут входить чемпионы с уникальными именами, знаменосцы и (или) музыканты. В совокупности они называются "модели-командиры"; некоторые способности присущи только таким моделям. Если модели-командиры входят в состав отряда, они должны быть представлены подходящими миниатюрами «Citadel Miniatures». Предполагается, что модель-командир вооружена таким же оружием, как и остальные модели отряда, если не указано иное, даже в том случае, когда оружие не показано на самой модели.

Средства передвижения

Иногда в описании модели указано, что у неё есть средство передвижения, например, дестриэ, могучий монстр, которого можно оседлать, или огромная боевая машина, на которой можно стоять. Обратите внимание, что при убийстве модели с поля битвы удаляется и сама модель, и её средство передвижения.

3 СПОСОБНОСТИ

Большинство боевых свитков включают одну или несколько способностей, которые могут использовать модели этого свитка в игре «Warhammer: Age of Sigmar». Способности имеют приоритет над основными правилами.

Многие способности активируются какими-либо событиями в течение фазы. Например, способность может позволять перебросить неудачный бросок на попадание. В этом случае способность используется сразу после активировавшего её события.



Другие способности могут быть использованы в течение фазы по желанию игрока. Например, вы можете использовать большинство способностей командующего в героической фазе. Способности, которые должны быть использованы в начале фазы, реализуются до любых других действий. Аналогично, способности, которые используются в конце фазы, реализуются после всех обычных действий, которыми должна завершаться фаза. Другие способности могут быть использованы в любом порядке и в любой момент в течение фазы. Если два игрока хотят использовать способности в одно и то же время, первым использует способность тот игрок, чей ход сейчас идёт, а за ним — его противник.

Обратите внимание, что способности можно использовать только в фазе, указанной в правилах; например, способность, для которой указано использование "в фазе перемещения", нельзя использовать для воздействия на отряд, передвигающийся в героической фазе, а способность, для которой указано использование "в вашей фазе перемещения", нельзя использовать в фазе перемещения противника.

Если у отряда есть способность, воздействующая на дружественные отряды в пределах конкретного расстояния от него, эта способность также воздействует и на сам отряд.

Наконец, никакие дополнительные атаки, броски на попадание или броски на ранение, полученные использованием способности, сами не могут давать никакие дополнительные атаки, броски на попадание или броски на ранение. Например, если бросок на попадание 6+ позволяет вам совершить 1 дополнительную атаку, то эта дополнительная атака не может дать вам больше атак, если снова выпадет 6+.

Модификаторы

Иногда к показателям или способностям применяются модификаторы. Например, правило может добавлять 1 к броску на попадание или показателю движения модели. Эффекты модификаторов складываются. Результат модифицированного броска не может быть меньше 1.

Если модификатор применяется к случайному значению, сначала надо получить случайное значение, а потом применить к нему

модификатор(ы). Например, если способность добавляет 1 к показателю урона D3, то для получения результата нужно бросить D3 и прибавить к выпавшему значению 1.

4 ТАБЛИЦЫ УРОНА

У некоторых моделей есть таблицы урона, которые используются для определения одного или нескольких показателей модели. Определите значение показателя по количеству ран, полученных моделью (тех, которые на данный момент приписаны модели и не были исцелены).

5 КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Каждый боевой свиток включает список ключевых слов, которые применяются к описываемым этим свитком моделям. В правилах ключевые слова выделены **особым полужирным начертанием**.

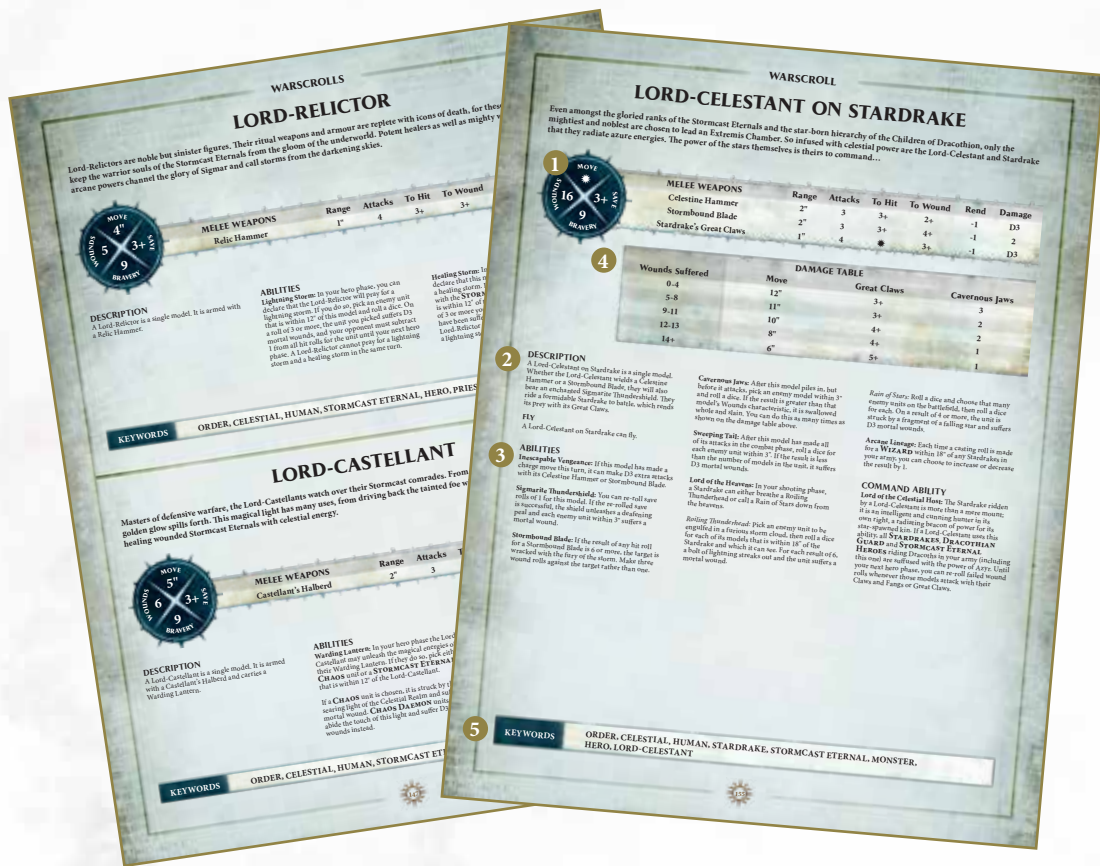
Ключевые слова бывают привязаны к правилу (или помечены им). Например, в правиле может быть сказано, что оно применяется "к всем моделям **Кхорна**". Это означает, что оно применяется к моделям, в чьих боевых свитках есть ключевое слово **Кхорн**.

Иногда у вас будет возможность добавить или присвоить отряду ключевое слово на время битвы. В таком случае во время битвы с отрядом следует обращаться так, будто в его боевом свитке есть это ключевое слово.

ПРЕДЫГРОВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Некоторые боевые свитки позволяют использовать способность "после завершения расстановки" или "до начала битвы". Эти способности используются перед первым раундом битвы. Если у обеих армий есть такие способности, совершите встречные броски, и победитель выберет, кто из игроков будет первым использовать все свои предыгровые способности.

После использования всех предыгровых способностей начинается первый раунд битвы.



БАТАЛЬОНЫ БОЕВЫХ СВИТКОВ

При желании вы можете организовать отряды своей армии в формирования особого типа, используя батальоны боевых свитков. Это даст вам дополнительные способности, которые могут использовать отряды батальона.

Следующие правила применяются к батальонам боевых свитков в дополнение к правилам, касающимся боевых свитков.

1 СТРУКТУРА БАТАЛЬОНОВ

Батальон боевых свитков состоит из двух и более отрядов. Вы должны решить, какие батальоны боевых свитков вы хотите использовать и какие отряды будет включать каждый из них, когда вы набираете армию. Подкрепления не могут входить в состав батальонов боевых свитков.

В разделе, посвящённом структуре батальона, перечислены названия или ключевые слова отрядов, которые батальон может или должен включать в себя. Если указано название отряда, то можно использовать любой отряд с таким названием (можно игнорировать подзаголовки, если они не указаны в структуре батальона). Недоукомплектованный отряд (стр. 13) не может быть частью батальона боевых свитков.

Если указано **ключевое слово**, то можно использовать любой отряд с этим ключевым словом (в том числе любой отряд, которому вы его присвоили).

Во время расстановки вы можете расположить некоторые или все отряды батальона боевых свитков одновременно вместо того, чтобы расставлять их по одному.

2 СПОСОБНОСТИ БАТАЛЬОНОВ

Способности, перечисленные для батальона боевых свитков, применяются только к составляющим его отрядам (даже если в армии есть другие отряды того же типа) и добавляются к способностям, перечисленным в боевых свитках отрядов.

Обычно отряд может входить в состав только одного батальона и, следовательно, получать преимущества только одного набора способностей батальона. Однако некоторые очень большие батальоны могут включать в свой состав другие, меньшие батальоны, и в таком случае отряд может получать преимущества способностей сразу двух разных батальонов.

БОНУСЫ БАТАЛЬОНОВ

Наличие в армии батальона боевых свитков даёт два дополнительных бонуса:

- В начале битвы вы получаете 1 очко командования за каждый батальон боевых свитков в вашей армии.
- Если вы используете правила способностей лояльности (стр. 17-18), вы можете взять 1 дополнительный могущественный артефакт за каждый батальон боевых свитков в вашей армии.



ВЛАДЕНИЕ БИТВЫ

После выбора плана сражения вы можете решить, в каком из Владений Смертных будет проходить битва. В таком случае выбранное Владение Смертных определит, какие правила Владений Битвы будут использоваться в игре. Если вы не можете договориться, какое Владение Смертных выбрать, спор решается встречными бросками.

ПРАВИЛА ВЛАДЕНИЙ БИТВЫ

Выбранное вами Владение Смертных определяет, какие из правил Владений Битвы применяются к проходящей там битве (и применяются ли вообще).

Наборы правил Владений Битвы включены во многие книги для игры «Warhammer: Age of Sigmar», при этом постоянно появляются новые.

1 МАГИЯ СФЕР БЫТИЯ

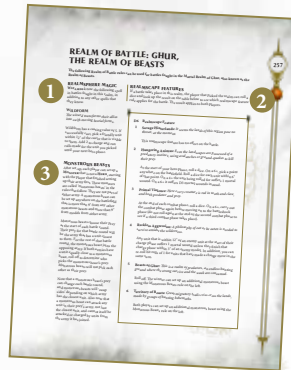
Маги могут владеть дополнительными заклинаниями, связанными с энергией Владения Смертных, в котором они находятся. Любые такие заклинания добавляются к заклинаниям, уже известным магу.

2 ЛАНДШАФТЫ ВЛАДЕНИЙ

География, климат, флора и фауна заметно отличаются от владения к владению и поражают разнообразием; они могут значительно влиять на ход битвы во владении.

3 КОМАНДОВАНИЕ ВО ВЛАДЕНИИ

Для каждого владения есть набор уникальных способностей командующего, которые могут использовать сражающиеся там Герои.



ОБЛАСТИ ВЕДЕНИЯ ВОЙНЫ

Каждое Владение Смертных огромно и состоит из несметного числа невероятных областей. Иногда в описании Владения Битвы приводятся сведения об одной или нескольких таких областях. В таком случае игрок, который выбрал владение, может также сказать, что битва проходит в одной из областей, и тогда станет возможным применение правил Владений Битвы, относящихся к этой области.

ВЛАДЕНИЯ СМЕРТНЫХ

Вы можете выбрать одно из следующих Владений Смертных:

- Акши, Владение Огня
- Шаиш, Владение Смерти
- Гиран, Владение Жизни
- Хиш, Владение Света
- Гхур, Владение Зверей
- Хамон, Владение Металла
- Улгу, Владение Тени

Эта игра проходит в бесплодном владении Акши, осквернённом Хаосом. Добавление правил Владения Битвы вносит в игру новизну и оригинальность.



СПОСОБНОСТИ ЛОЯЛЬНОСТИ

Если ваша армия обладает лояльностью, вы можете использовать набор способностей лояльности. Способности лояльности позволяют вашей армии использовать дополнительные способности и заклинания.

Наборы способностей лояльности включены во многие книги для игры «Warhammer: Age of Sigmar», при этом постоянно появляются новые. Правила в этом разделе объясняют, как использовать способности лояльности в игре.

ЛОЯЛЬНОСТЬ АРМИИ

При выборе армии вы можете выбрать и лояльность для неё. В таком случае вы сможете использовать соответствующие способности лояльности. Если армия может обладать более чем одной лояльностью, нужно выбрать одну, которая будет применяться в этой игре.

ВЕЛИКИЕ СОЮЗЫ

Отряды в игре «Warhammer: Age of Sigmar» лояльны одному из Великих Союзов – Порядка, Хаоса, Смерти или Разрушения. К какому Великому Союзу принадлежит отряд, определяется ключевыми словами в боевом свитке. Например, отряд с ключевым словом **Смерть** является частью Великого Союза Смерти.

Армия обладает лояльностью Великому Союзу, если все отряды армии входят в этот Великий Союз (включая отряды, которым ключевое слово было присвоено в ходе расстановки). Например, если у всех отрядов армии есть ключевое слово **Порядок**, то армия может обладать лояльностью Великому Союзу Порядка, и такую армию будут называть армией Порядка.

ФРАКЦИИ

Отряд также может иметь лояльность фракции – части одного из Великих Союзов. Например, Грозорождённые Вечные – это фракция Великого Союза Порядка.

Армия может обладать лояльностью фракции, а не Великому Союзу, если у всех отрядов армии есть ключевое слово этой фракции, включая отряды, которым ключевое слово было присвоено в ходе расстановки. Например, если у всех отрядов армии есть ключевое слово **Грозорождённые Вечные**, то армия может обладать лояльностью фракции Грозорождённых

Вечных, и такую армию будут называть армией Грозорождённых Вечных.



СОЮЗНИКИ

Каждый четвёртый отряд, входящий в состав армии, может быть союзным отрядом.

Союзные отряды считаются частью вашей армии, но они не учитываются при определении лояльности армии и, следовательно, могут быть частью другого Великого Союза или фракции. Кроме того, союзная модель не может быть генералом армии и не может использовать способности лояльности вашей армии или получать преимущества таких способностей.

Фракции, которые могут быть союзниками вашей армии, можно найти в её книге войны или в текущем издании *Руководства для генерала* (в профиле Генерального Сражения). Например, у армии Грозорождённых Вечных могут быть союзники из любой другой фракции **Порядка**.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Отряды, добавляемые к армии по ходу битвы, могут быть союзниками. Они не учитываются при соблюдении лимита на количество союзных отрядов в армии.

БАТАЛЬОНЫ БОЕВЫХ СВИТКОВ

Батальон боевых свитков может включать в себя союзников. Они не учитываются при соблюдении лимита на количество союзных отрядов в армии.

ТИПЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Большая часть способностей лояльности включает в себя наборы боевых черт, черт командующего, могущественных артефактов и ветвей заклинаний. Иногда они представлены в виде таблицы; вы можете как бросить кубик, чтобы

получить случайную способность, так и выбрать способность сами. Помните, что союзные отряды не могут использовать способности лояльности.

ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Именные персонажи, такие как Нагаш, Архаон, Аларизель, существуют в единственном экземпляре и являются великими воинами, обладающими собственными индивидуальными особенностями и могущественными артефактами. Поэтому такие модели не могут обладать чертами командующего или могущественными артефактами.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

Армия, объединённая общими целями и идеалами, куда опаснее разношерстного и не очень-то дружного войска. Это проявляется в том, что армии с общей лояльностью зачастую получают преимущества от могущественных дополнительных способностей – боевых черт.

ЧЕРТЫ КОМАНДУЮЩЕГО

Хитроумный стратег или кровожадный мясник, каждый генерал отличается собственным неповторимым стилем командования. Если ваш генерал является **Героем**, и способности лояльности вашей армии включают какие-либо черты командующего, вы можете выбрать (возможно, бросив кубик) черту командующего для вашего генерала. Если по какой-либо причине в ходе битвы вы вынуждены выбрать нового генерала, немедленно выберите (возможно, бросив кубик) черту командующего для него. Черты командующего не влияют на атаки, совершаемые средством передвижения генерала, если не указано обратное.

МОГУЩЕСТВЕННЫЕ АРТЕФАКТЫ

Эти сокровища принесены на войну великими героями. Если способности лояльности вашей армии включают какие-либо могущественные артефакты, вы можете выбрать (возможно, бросив кубик) тот, который будет носить **Герой** из вашей армии. Вы можете выбрать дополнительного **Героя**, который получит артефакт за каждый батальон боевых свитков в вашей армии. У **Героя** не может быть больше одного могущественного артефакта, и в армии не может быть несколько одинаковых могущественных артефактов. Могущественные артефакты не влияют на атаки, совершаемые средством передвижения героя, если не указано обратное.



В эту армию Нургла входят не только Несущие Гниль из книги войны «Червородья Нургла», но и скавены из книги войны «Губительные Скавены». Все её отряды имеют ключевое слово **Нургл**, и, следовательно, они используют способности лояльности Нурглу.

ВЕТВИ ЗАКЛИНАНИЙ

Маги могут владеть дополнительными заклинаниями из ветвей магии, используемых только той фракцией или Великим Союзом, в которые они входят. Если способности лояльности вашей армии включают какие-либо ветви заклинаний, каждый Маг вашей армии владеет одним заклинанием ветви в дополнение ко всем остальным известным им заклинаниям.

УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Некоторые списки способностей лояльности включают другие типы уникальных способностей. В таком случае в списке способностей объясняется, как и когда они используются.

