

MORDHEIM



• ANNUAL 2002 •

GAMES
WORKSHOP

Оглавление

Новые правила	3	Варбанды	38
Случайные встречи	3	<i>Орки и гоблины</i>	38
<i>Правила мультиплеерных игр</i>	12	<i>Гномы охотники за сокровищами</i>	45
<i>Сценарий 1: Охота за сокровищами</i>	15	<i>Остландцы</i>	50
<i>Сценарий 2: Уличная потасовка</i>	16	<i>Аверландцы</i>	58
<i>Сценарий 3: Потерянный принц</i>	17	<i>Кислевиты</i>	62
<i>Сценарий 4: Особняк волшебника</i>	19	Драматические персоны	67
<i>Сценарий 5: Бассейн</i>	22	<i>Никодимус, проклятый странник</i>	67
<i>Сценарий 6: Засада!</i>	23	<i>Улли Леитпольд и Маркванд Волкер</i>	69
<i>Сценарий 7: Охота на монстра</i>	24		
<i>Огромные чудовища Мордхейма</i>	26	Наёмные мечи	72
Дополнительные сюжеты	30	<i>Имперский убийца</i>	72
Роскошные товары	32	<i>Тилийский Стрелок</i>	74
Старинная Лавка Древностей	34	<i>Погонщик Мулов</i>	75
<i>Оружие ближнего боя</i>	34	Пылающие Сёдла	76
<i>Доспехи</i>	35	<i>Сценарий 1: Поиск спрятанного</i>	76
<i>Прочее снаряжение</i>	35	<i>Сценарий 2: Обоз</i>	77
<i>Навыки знаний</i>	37	Список благодарностей	79
		Малый шаблон пламени	80

Новые Правила

Случайные Встречи

Мордхейм темный и зловещий город, опасности выглядывают из-за каждого угла. Здесь нарушены сами законы природы. Марк Хавенер и Тим Хукелбери рассказывают, какие опасности могут поджидать вас.

Эти правила описывают странные и сверхъестественные вещи, которые могут случаться в Мордхейме вне контроля игроков. Эти правила являются дополнением и могут использоваться, только если все участники согласны. Для того, что бы определить, случится ли что-то необычное, бросайте D6 в начале каждого хода. При 1 происходит Случайное Столкновение. Бросьте D66 по таблице ниже, что бы определить, что случилось. Игрок, на чьем ходе произошло Случайное Столкновение, номинально управляет им. Создания будут действовать в его ход и подчиняться его желаниям (хотя это довольно условно, многие твари вполне самостоятельны). В дальнейшем этого игрока будут называть «Игроком Столкновения».

Модели в Случайном Столкновении должны быть размещены в пределах 6" от случайно определенного края стола и они должны оставаться в пределах 2" друг от друга. Они должны быть размещены вне зданий, если не указано иначе. Игрок Столкновения размещает модели Столкновения по собственному желанию, но не ближе 12" от своих моделей и моделей противника. После размещения модели Столкновения будут перемещаться к самой ближней модели. Ближней считается модель, до которой модель Столкновения доберется быстрее всего. Модели Столкновения будут подниматься на здания, только если у них не будет других вариантов.

В таблицу внесены описания всех Столкновений. Обратите внимание, что при атаке модель Столкновения попытается напасть на максимальное число моделей игроков. Т.е. если у модели Столкновения будет возможность напасть сразу на две модели, она будет атаковать их обе, а не поодиночке.

В одной игре может произойти только одно Случайное Столкновение.

Таблица Случайных Столкновений

D66

11 Огр-Телохранитель

Огр-телохранитель бродит где-то рядом.

Чуя заварушку, Огр-Телохранитель решает использовать возможность и предлагает свои услуги банде с самым низким рейтингом (если есть две банды с равным рейтингом, бросьте кубик). Банда, которой он предлагает помощь, должна немедленно добавить Наемный Меч к своему ростеру на эту игру. В конце Игры, Огр потребует оплату за свои услуги. Банда, к которой он присоединился, должна заплатить ему за найм и за содержание. Если банда не может / не хочет заплатить ему, он уходит, но прежде вымещает досаду на одном из членов банды (определите «везунчика» случайным образом, исключая моделей, которые в последнем бою были вне игры). Бросьте «везунчику» на повреждения, как если бы он был вне игры.

12 Стая Крыс

Что-то в коллекторах испугало крыс, живших там.

Крысы спешат уйти и нападут на все, что встретят на пути. Используйте шаблон 80x120mm, чтобы изобразить крыс. Если у вас есть базы 40x40mm (а еще лучше стаи крыс), то расположите их прямоугольником, короткой стороной вперед. Крысы двигаются на 2D6" каждый ход. Они всегда бегут вперед по улице, а когда достигают перекрестка, сворачивают случайным образом (для обычного перекрестка на D6: 1-2 вправо, 3-4 прямо, 5-6 влево). Крысы не вступают в ближний бой, и кто-то оказывается у них на пути, они просто бегут по нему. Любая модель, по которой пробежались крысы, получает D3 удара с S2.

13 Землетрясение

Мощный выброс волшебной энергии из Ямы колеблет местный пейзаж. Земля поднимается и опускается, так что трудно устоять на ногах.

Землетрясение будет длиться D3 хода. В это время все передвижения сокращены вдвое. Все проверки Инициативы (лазание и т.д.) получают -2 штраф и -1 штраф чтобы ударить для Стрельбы и Ближнего Боя.

14 Сильный ветер

Мощный ветер дует через область, воя в руинах и сдувая все, что не закреплено.

Все получают -1 штраф на проверки Инициативы (лазание, прыжки и т.д.) и -1 штраф на "to hit" на всю оставшуюся игру.

15 Кровь для Бога Крови!

К сожалению для сражающихся, аромат крови привлеч одного из фаворитов Кхорна. Реальность нарушена появлением ужасного Бладлеттера из Царства Хаоса. Он намерен пролить как можно больше крови для своего Хозяина.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	6	0	4	3	1	6	2+	10

Оружие/Доспехи: Бладлеттер вооружен Клинком Ада.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страх: Как чудовищное, ужасающее создание, Бладлеттер вызывает страх.

Демоническая Аура: Из-за своей демонической природы Бладлеттер имеет специальный спасбросок 4+. Он модифицируется Силой как обычно и полностью игнорируется волшебным оружием и заклинаниями.

Психология: Иммунный ко всем тестам на лидерство.

Клинок Ада: Бладлеттер вооружен Клинком Ада, который автоматически наносит рану, если при броске на поражение выпало 4+. Бладлеттер будет двигаться в направлении ближайшего ближнего боя и незамедлительно подключится к нему. Количество атак демона равно числу противников в контакте с ним (минимум 2 Атаки). Он распределяет свои атаки между противниками, и, не зависимо от того, сколько человек его окружает, каждому

достанется хотя бы по одной атаке. Также это должно заставить противников повременить с взаимными нападениями, поскольку атаки, которые должны были бы достаться врагу, достанутся им самим!

Если в пределах досягаемости Бладлеттера идет ближний бой, он будет атаковать в него. Если в пределах досягаемости Бладлеттера нет ближнего боя, то он нападает на противника с самым высоким WS. Если в пределах его досягаемости вообще нет противников, он будет двигаться к ближайшему воину. Демон просуществует D6 ходов после появления.

Убивший Бладлеттера герой получает 1 Опыт.

16 Счастливая находка

Одна, случайным образом выбранная модель (но не сбита с ног, оглушенная, завязанная в ближнем бою или убегающая) наткнулась на осколок гнилого камня! Если он останется при ней до конца игры, банда может добавить его к другим осколкам, найденным в Городе Проклятых. Если модель с осколком оказывается вне игры, то осколок переходит к сразившей ее вражеской модели! Обратите внимание, что животные (Страшные Волки, Собаки, и т.д.) не могут носить осколок.

21 Беспокойный Дух

Множество несчастных умерли мучительной смертью во время падения кометы. Но не все они легко приняли смерть. Некоторые из них отказываются упокоиться. Возможно, они не успели сделать что-то важное, или ищут отмщения.

Банды наткнулись именно на такого Духа.

Дух не способен воздействовать на физический мир, но он крайне Страшен. Дух перемещается на 4" в случайном направлении, проходя через стены, завалы и членов банд, как будто их там нет.

Любой член банды в пределах 8" от Духа, должен сделать проверку Лидерства в начале своего движения, или бежать (так же, как он убегал бы с поля боя). Модели с иммунитетом к психологии автоматически проходят эту проверку.

Единственное исключение — когда Дух вступает в базовый контакт с Матриархом Зигмариток или Воином-Священником Зигмара. Они могут упокоить его. Если игрок, управляющей моделью, решает сделать это, Дух

немедленно исчезает, а священник получает 1 опыт.

22 Горящее Здание

Внезапно, одно из зданий загорается от искр.

Выберете загоревшееся здание случайным образом. Модели, на конец хода оставшиеся внутри, получают удар с S3, а в пределах 2" от стен получают удар с S2 от огня и дыма. Остальные обеспокоены пожаром, и любой желающей приблизится к зданию на 2" и ближе, должен сначала сделать тест на Страх.

23 Дерево-Людоед

Одно из деревьев, росших в области, под влиянием сил Хаоса превратилось в плотоядного хищника.

Случайным образом выберите одного из банды игрока Столкновения. Внезапно в дереве рядом с ним открывается дупло, больше похожее на пасть и сучья пытаются затолкать его туда. Разместите дерево рядом с жертвой. Теперь он в ближнем бою с Деревом-Людоедом.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	0	3	0	4	6	3	3	2	10

Оружие/Доспехи: Дерево-Людоед атакует своими ветвями.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Имунно к психологии: Дерево автоматически проходит все проверки Лидерства, которые требуются. Может потому, что одним концом оно воткнуто в землю?

Растет: Любой результат по таблице повреждений заставит Дерево-Людоеда остановить свои атаки, хотя его и невозможно реально сбить с ног и оглушить.

Неподвижное: Противники дерева получают +1 to hit вследствие того, что дерево не двигается!

Убивший Дерево-Людоеда герой получает 1 Опыт.

24 Скелеты

Хоть сильное волшебство в этой области быстро разрушает нежить в прах, оно же заставляет ее подниматься вновь и вновь.

Скелеты бродят, приволакивая ноги, по опустевшим улицам, нападая на все живое, прежде чем снова пасть прахом.

Появляются 2D6 Скелета. Они будут нападать на ближайшие модели настолько быстро, насколько это возможно. При появлении Скелетов бросьте D3, что бы узнать, сколько ходов (включая этот) они просуществуют, прежде чем разрушится.

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

Оружие/Доспехи: Скелет вооружен старым, часто сломанным оружием, которое имеет характеристики кинжала.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страх: Скелеты вызывают страх.

Безмозглые: Скелеты иммунны ко всем тестам на Лидерство и не могут быть оглушены. Считайте результат оглушен как сбит с ног.

Убивший Скелета герой получает 1 Опыт.

25 Завихрения Воздуха

Сама действительность, кажется, искажается, деформируя восприятие, и никто не может быть уверен, что чувства не врут ему.

Бросьте D6 в начале хода каждого игрока. На следующие D3 хода, расстояние, в пределах которого воины могут использовать Лидерство их предводителя и расстояние для теста Совсем Один, - результат этого броска в дюймах, вместо обычных 6". Ко всем расстояниям между моделями для Атаки и Стрельбы так же следует прибавить этот результат. Обратите внимание, что в действительности модели не перемещаются, увеличение расстояния – результат обмана восприятия.

26 Отродье

Банды наткнулись на одного из немногих выживших жителей города, который подошел слишком близко к Яме и превратился в безмозглое Отродье.

Появляется Отродье Хаоса. Оно будет нападать на ближайшие модели настолько быстро, насколько это возможно.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	2D6	3	0	4	4	2	3	2D5	10

Оружие/Доспехи: Атакуют когтями, клыками, щупальцами и прочими членами. Бросьте 2D6, что бы определить количество атак Отродья в этом ходу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страх: Отродье отвратительное и богопротивное создание и вызывает страх.

Безмозглый: Отродье безмозглое существо, оно не чувствует боли и не боится смерти. Отродье автоматически проходит все тесты на Лидерство.

Движение: Отродье перемещается на 2D6" в сторону самой близкой модели каждый свой ход. Оно не получает удвоения перемещения при Атаке, вместо этого, если оно входит в базовый контакт с моделью, это считается Атакой.

Убивший Отродье герой получает 1 Опыт.

31 Рухнувшее Здание

Одно из зданий исчезает в облаках пыли

Случайным образом выберете здание. Любые модели внутри должны пройти тест на Инициативу или получают удар с S5 и спасброском. Удалите здание со стола (или замените на руины, если есть) и верните модели назад на стол, туда, где они стояли. Любые модели, которые были на верхних этажах, так же должны отработать падение с высоты, на которой они были.

32 Надпись на Стене

На стене здания кровью проступает надпись

Случайный член банды в пределах 4" от здания (если такой модели нет, игнорируйте это Столкновение), может прочитать надпись. Бросьте D6, чтобы выяснить, что она говорит:

1 - Надпись - карта области. Банда получает +1/-1 при броске на сценарий для следующего боя.

2 - Прочитавший надпись навлекает на себя малое проклятие. Модель получает -1 штраф ко всем броскам на оставшуюся часть игры.

3 - Член банды узнает о тайнике в этом здании, и если входит в него, то получает D6 gc.

4 - Надпись рассказывает о всех потайных

местах области. Модель может скрываться даже на открытом месте.

5 - Член банды узнает о секретном ходе в здании. Если он войдет в него, то на следующий ход может оказаться в любом другом здании.

6 - Забавная надпись, но и только (*Вескиг был здесь!*).

33 Густой туман

Область покрывает туман, густой, как гороховый суп.

Модели могут видеть только в пределах 2D6" (бросьте один раз для всех моделей). Перебрасывайте этот бросок в начале каждого хода игрока Столкновения, чтобы узнать пределы видимости на этот ход. Туман не рассеется до конца игры.

34 Руки из Камня

Из земли вылезают каменные руки.

Игрок Столкновения должен указать точку, в пределах 3" от которой поверхность будет считаться труднопроходимой. Каменные руки будут хватать и стараться удерживать все модели в этой области. Этот эффект длится один ход, а затем руки снова погружаются в землю.

35 Стая Собак

Недавние события в Мордхейме оставили многих собак города без дома. Группы этих животных одичали и объединились в стаи. Банды наткнулись на одну такую стаю, очень голодную.

Стая состоит из 2D3 Диких Собак. Собаки двигаются к самым близким моделям, разделяясь поровну между целями. Если стая делает модель вне игры, то его могут просто разорвать на куски. Если в пределах 6" от него на следующий ход не будет дружественной модели (оглушенные и сбитые с ног модели не в счет), собаки его просто сжирают (модель считается мертвой). Если же модель была спасена, то с ней поступают, как обычно с моделями вне игры.

Стая собак, как и обычная банда, должна проходить тесты на Разгром.

Убивший Собаку герой получает 1 EP.

36 Одержим!

Одним членом банды внезапно овладевает младший демон.

Случайно определите члена банды игрока Столкновения, которым овладевает демон. Этот демон слишком слаб, что бы завладеть всем телом, вместо этого он управляет одной из конечностей (обычно рукой). Модель получает один автоматический удар со своей Силой в фазу боя и не может делать ничего больше. Одержимость длится D3 хода. Обратите внимание, что дух не может овладеть Матриархом Зигмариток, Воином-Священником, Одержимым, Демоном или Нежитью. В этом случае определите случайным образом другого члена банды.

41 Фонтаны Крови

Сам город, кажется, плачет кровью, столько ее пролилось на улицы.

До конца игры модель, сделавшая противника вне игры, должна сделать проверку Силы, или будет сбита с ног фонтаном крови, брызнувшей из мостовой.

42-44 Шторм из Хаоса

Облака быстро собираются над городом в неестественную, болезненно желто-зеленую массу и молнии бьют из одного облака в другое. Гром сотрясает воздух, и в нем чудятся странные голоса. Облака принимают чудовищные формы и обе банды смотрят друг на друга со страхом.

Бросьте D6, чтобы увидеть, что принесет шторм:

1 - Молнии начинают бить в землю в поиске жертвы. Они поразят воина в лучшей броне, привлеченные большим количеством металла. Этот воин получает в начале фазы ближнего боя удар с S5 без спасброска. Если несколько воинов имеют наибольший спасбросок, то определите случайным образом, в кого из них ударила молния. Молния будет бить D3 хода.

2 - Внезапно с неба падают рыбы! Все движение ополовинено на этот ход (из-за влажных, скользких рыб под ногами).

3 - Гнилой камень смешался с паром и создал облака, из которых начинает лить дождь кислоты. Он сжигает плоть и разъедает камень и металл. Все модели под открытым небом получают удар с S2 и спасброском. Дождь длится D3 хода.

4 - Из молний около земли формируется сгусток, освещающий ее жутким зеленоватым светом. Он ищет волшебную энергию. Поместите сгусток на стол согласно обычным правилам расстановки. Он будет перемещаться на 2D6" в ход к самому сильному колдуну (у которого больше всего заклинаний). Если несколько моделей имеют равное количество заклинаний, определите ту, за которой будет охотиться сгусток, случайным образом. Если в игре нет колдунов, сгусток будет двигаться к противоположенному краю стола, сворачивая только, если упрется в препятствие. Если модель, за которой охотится сгусток, творит заклинание, немедленно передвиньте его еще на D6" к модели.

Если сгусток касается модели, она заморожена и не может ничего делать. В то же время, эту модель нельзя ничем повредить, сгусток защищает свою добычу! Сгусток, оставаясь на месте, кормится D3 хода, выкачивая из жертвы магическую энергию. Освободившаяся жертва не переносит никаких последствий.

5 - Сверху слышатся раскаты ужасного грома, которые прижимают смертных к земле. D6 случайно определенных моделей сбивы с ног воздушными порывами. Если такая модель находится в ближнем бою, то сбивы с ног все его участники.

6 - Усики пара опускаются из облаков и обвиваются вокруг голов смертных. Случайным образом выберите по одному Герою из каждой банды - эти воины выбраны повелителями шторма своими чемпионами. Модели должны перемешаться друг к другу каждый ход, что бы войти в бой настолько быстро, насколько это возможно. Они проходят все тесты на Лидерство автоматически и будут биться до конца (бой закончится только тогда, когда одна из этих моделей будет вне игры). Если в банде уже не осталось Героев, будет выбран один из рядовых.

45 Гладиятор

Это Столкновение идентично Столкновению 11 Огр-Телохранитель, только вместо Огра бандам встречается Гладиятор.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	3	4	4	1	4	2	7

Найм: 30 гс за + 15 гс содержание.

Может быть нанят: Любые отряды, кроме Мертвых и Скавенов, могут нанимать Гладияторов.

Рейтинг: Гладиатор увеличивает рейтинг отряда на +22 очка, плюс 1 очко за каждый пункт Опыта, который он имеет.

Снаряжение: Моргенштерн, латная рукавица с шипами и шлем. Латная рукавица с шипами считается как дополнительное оружие и баклер. И нет, ваши Герои не могут научиться использовать ее!

Навыки: Когда Гладиатор получает новый навык, он может выбирать из Боевых, Скоростных и Силовых навыков.

46 Чумные Мухи

Огромное облако мух появляется в небе и нападает на банды.

Все модели получают –1 to hit, так как мухи мешаются им. Мухи мешаются в течении D3 ходов, а затем улетают.

51 Клоака

Огромная дыра внезапно открывается под ногами одного из воинов.

Случайным образом определите жертву. Сделайте тест на Инициативу. Если тест провален, модель проваливается в яму, та закрывается, зажимая упавшую в нее модель (обращайтесь с ней, как будто она сбита с ног, и при этом вообще не может двигаться). Если при тесте выпала 1, то модель вообще проваливается под землю (она становится вне игры).

Эффект длится до конца игры

52 Ужас в Доме

Воин в одиночку пробирается в разрушенное здание. К несчастью для него, на самом деле он в доме не один. Он слышит звук, как будто сам воздух рвется на части и что-то проявляется сзади него...

Случайным образом выберите одинокого воина, скрывающегося в здании(если такого нет, то игнорируйте этот результат и перебросьте бросок на Случайные Столкновения). Воин должен сделать проверку на Лидерство. Если он терпит неудачу, то в свою фазу движения он с диким криком бежит на 2D6" из здания в сторону самого близкого края стола и не может больше ничего делать в этот ход.

В начале его следующего хода он может попробовать успокоится, сделав еще одну

проверку на лидерство, но уже с –1 штрафом. Если он делает ее, то он останавливается, но не может больше ничего делать в этом раунде. Если же он терпит неудачу, он снова двигается на 2D6" к краю стола. Следующая проверка делается уже со штрафом –2 и т.д.

До конца игры здание вызывает страх у всех моделей и каждый, кто хочет войти в него, должен сделать проверку Лидерства, иначе остановится в 2" от него.

53 Жертвы Чумы

Болезни – обычное явление среди выживших Мордхейма.

Эта группа из D6 горожан заражена чумой. Они двигаются на 4" к ближайшей модели, ища ее помощи. Если они входят в контакт моделью, они не будут нападать, вместо этого они будут цепляться за ее одежду и молить о помощи, задерживая ее. Модель в контакте с Жертвой Чумы двигается на 2", не может стрелять, атаковать или бежать, действует последней в ближнем бою. Если хотя бы одна Жертва Чумы атакована тем или иным способом, эти жалкие создания убегают к ближайшему краю стола. В конце игры, бросьте D6 для каждого члена банды, находившегося в контакте с Жертвой Чумы. На 1 модель заражается Чумой. Бросьте D6 на эффект болезни:

1 - Основные Симптомы: чума распространяется по телу жертвы, ужасно уродуя ее, перед тем, как убить. Если зараженная модель - Рядовой, она умирает. Если модель - Герой, бросьте D3 раз по таблице Повреждений (игнорируя результаты Ограблен, Жестокая Вражда, Захвачен и Продан в Яму), что бы узнать эффекты болезни.

2-5 - Второстепенные Симптомы: чума поразила жертву и без крова и надлежащего ухода жертва умрет. Модель должна пропустить следующую игру.

6 - Полностью Здоров! Жертва имеет особо крепкое здоровье и не поддалась болезни. Никаких эффектов.

54 Обезумевшая

Ужасы Мордхейма могут довести до безумия даже самых уравновешенных людей. Эта Зигмаритская Мать видела гибель своей банды и это оказалось слишком для нее. Теперь она жаждет мести, а кому мстить – ей все равно!

Безумная Зигмаритская Мать будет двигаться к

ближайшей модели как возможно быстрее и навязет ей ближний бой. Остановить ее можно только сделав вне игры.

Если Мать окажется вне игры, опустите ее тело на землю там, где она упала. Любой член банды (кроме животных) может ограбить ее, если будет оставаться с ней в базовом контакте всю свою фазу движения. Если этот воин позже так же будет вне игры, его тоже можно ограбить таким же образом.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Мать вооружена Молотом Зигмариток и Стальным Кнутом и защищена тяжелой броней и шлемом.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Молитвы Зигмару: Мать изучала Молитвы Зигмару. Она знает молитвы Молот Зигмара и Броня Справедливости. Каждый ход она творит на себя одну из них (определите случайным образом).

Навыки: Она имеет навыки Абсолютная Вера, Скачок и Шаг В Сторону.

Убивший Матриарха герой получает 1 очко опыта.

55 Ловушки

Какие-то подлецы расставили кучу ловушек в этой области.

Эти капканы, волчьи ямы и т.д. Игрок Столкновения должно случайным образом определить, кто из его банды первым обнаружил ловушку. Этот неудачник наступает в ловушку. Он должен сделать тест на Инициативу, иначе получает удар с S3 и обычным сбросом.

После этого каждый игрок в начале своего хода должен бросить D6. При 1 один из членов его банды попадает в аналогичную ловушку.

56 Катакомбы

Земля расступается под одним из воинов и он попадает в городские катакомбы.

Он получает удар с S3 и обычным сбросом, если не проходит тест на Инициативу и приземляется на останки его предшественников. Если он не вне игры после этого, то обнаруживает один из следующих

предметов:

D6 Результат

1	Шлем
2	Мешочек 2D6 gc
3	Фонарь
4	Сеть
5	Пузырёк Чёрного Лотоса
6	Меч

Если у провалившегося воина нет веревку с кошкой, он остается в катакомбах и не может вернуться в игру. Считайте его как будто он вне игры и выкинул Полностью Здоров. Если же у него есть веревка с кошкой, то он может вернуться в игру через D3 хода, появляясь внутри случайного здания.

61 Запретный Плод

Призрачные белые цветы внезапно распускаются на обгоревшем дереве и испускают сильный аромат.

Случайно определенный член банды игрока Столкновения оказывается рядом с этим деревом. Разместите дерево в пределах 2" от случайно определенной модели игрока Столкновения. Любые модели в пределах 8" от дерева должны сделать тест Лидерства в начале своей фазы движения или должны как можно быстрее идти к дереву (иммунные к яду модели не попадают под влияние аромата). Оказавшись в пределах 1" от дерева, очарованная модель сорвет и съест красный, наполненный кровью плод. После этого она будет вне игры из-за сильного яда, содержащегося в плоде. Не поддавшиеся очарованию модели могут препятствовать другой модели двигаться к дереву, входя с нею в базовый контакт и отводя ее назад, за пределы области распространения аромата. Очарованная модель не может делать ничего, кроме передвижения к дереву, как и модель, пытающаяся ее оттащить. Оттаскивающая модель может защищаться, если атакована в ближнем бою.

Это Столкновение длится до конца игры. При ближайшем осмотре под деревом обнаружатся кости людей и животных, засыпанных мусором.

62 Потерянный

Многие считают гибель Мордхейма предвестником Конца Света. Группы этих

безумцев часто стягиваются в Город Проклятых, где они нападают на любого, кого увидят. В этом они видят возможность отсрочить катаклизм.

Эта группа из D3 Потерянных Флагеллантов будет двигаться наиболее быстрым путем к самой близкой модели и вступит с ней в ближний бой при первой возможности.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	4	4	1	3	1	10

Оружие/Доспехи: Потерянные Флагелланты вооружены цепями.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Фанатичные: Флагелланты убеждены, что конец света близок, и ничто в мире более не вызывает в них страха. Флагелланты автоматически проходят все тесты, основанные на Лидерстве.

Убивший Флагелланта герой получает 1 очко опыта.

63 Зеркальный Водоем

Один из воинов замечает маленькую лужицу со странной серебристой водой. В ней отражается небо, затянутое тучами. Вода лишь слегка колебаться под порывами ветра. Он может проигнорировать ее или взглянуть в нее, если достаточно храбр.

Случайным образом определите, какая из моделей нашла лужицу. Если воин достаточно храбр, что бы заглянуть в лужицу, бросьте D6:

D6 Результат

- | | |
|---|--|
| 1 | Вода отражает кошмарные образы его собственной смерти, вызывая в нем сильное беспокойство. До конца игры в ближнем бою этот воин будет рассматриваться как Совсем Один, независимо от расстояния до других моделей и количества противников. |
| 2 | Воин видит недалекое будущее. В этот ход воин может перебросить (один раз!) любой бросок to hit. |
| 3 | В лужице появляется отражение бога, которому поклоняется воин, будь это Зигмар или страшный Владыка Теней. Наполнившись уверенностью, воин автоматически проходит любые проверки на Лидерство до конца игры. |

4

Воин заглядывает в глубь собственного Я, и его чувства обостряются. Он обнаруживает любые скрытые модели и сообщает о них остальным членам своей банды. Все вражеские модели теряют скрытность.

5

Тонкая рука бесшумно поднимается из лужицы и бледные пальцы касаются груди воина. Он чувствует тепло, которое наполняет его. Воин может игнорировать последствия первого результативного удара to wound, даже если он был критический.

6

Город показывает воину свой истинный облик. Он видит чудовищный разум, скрытый за руинами. Сознание воина потрясено открывшейся ему истиной и он приходит в неопиcуемый ужас. До конца игры все вражеские модели для этого воина страшные. Так же он откажется подходить к любым зданиям и руинам ближе, чем на 2". После игры страх будет постепенно проходить, хотя он уже никогда не войдет в темную комнату, не вспомнив Это...

Обратите внимание: Только модели, которые могут получать опыт, захотят посмотреть в лужицу, все остальные просто нелюбопытны!

64 Кричащие Стены

Лица появляются в стенах одного случайно выбранного здания и испускают пронзительный крик. Любые модели в пределах 8" от здания получают удар с S1 и без спасброска, а также получают -1 штраф to hit. Колдуны еще более чувствительны к крику и не могут творить заклинания внутри этой зоны. Бросьте D3, чтобы определить, сколько ходов будет длиться крик.

65 Коробейник

Победители видят караван, бредущего через руины. Это странствующий торговец со слугами, которые тащат товар.

Это Столкновение случается в конце игры. Победившая банда может за половину обычной цены купить у коробейника следующие товары: булава, молот, меч, кинжал, топор, шлем, арбалет, пистоль, дульный пистоль, веревка с кошкой, любой яд, счастливый амулет, святая вода, охотничьи стрелы, чеснок, лечебные травы, святые/проклятые мощи, фонарь и карту

Мордхейма. У торговца по D3 предмета каждого наименования.

66 Паучок Итси-Битси

Гнилой камень сделал из этого обитателя темных углов монстра колоссальных размеров!

Матриарх Гигантских Пауков пройдет от одного края стола до другого, нападая при этом на всех, кто попадет в зону его атаки.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	5	3	0	4/5	4	4	1	2	10

Оружие/Доспехи: Лыпы и жвалы.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страх: Матриарх Гигантских Пауков внушает страх.

Хитин: Из-за толстого хитинового покрова Матриарх Гигантских Пауков имеет доспех 4+.

Ядовитая атака: Матриарх Гигантских Пауков нападает ядовитыми жвалами — такие нападения рассчитываются, как произведенные с 5S, но не влияют на сбросок за доспехи.

Ядовитый Укус: Из-за яда Гигантский Паук наносит критические удары на 5 и 6 (вместо обычных 6).

Хаос на улицах

Сражения между двумя отрядами - наиболее распространённая ситуация, но иногда случается, что соперничающие командиры Наёмников на время забывают о разногласиях и объединяются против общего врага. Mark Havener создал исчерпывающие правила, позволяющие проводить большие игры в Мордхейм с участием нескольких игроков, а также семь новых сценариев.

Эти правила разработаны для игр в Мордхейм, в которых участвуют более двух игроков. Однажды вечером у вас собралось нечётное количество игроков? Или вам просто не терпится схлестнуться в общей титанической свалке (возможно, в конце соревнований)? Испробуйте мультиплеерный Мордхейм, и вы увидите, какой может быть истинно хаотическая игра!

Правила мультиплеерных игр

Размер игрового поля: Мультиплеерный Мордхейм со всей очевидностью требует больше игрового пространства. В то время как в обычной ситуации партия в Мордхейм разворачивается на пространстве 4' x 4', размер игрового поля для нескольких игроков должен быть не менее 4' x 6' (1,2 x 1,8 м). Это важно для начальной расстановки сил, как описано ниже.

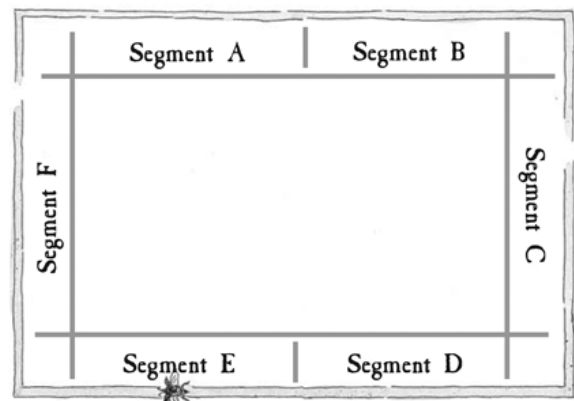
Атакующие и защитники: В сценариях, где определены атакующие и защитники, защитником является тот отряд, у которого выше рейтинг. Если более одного отряда разделяют одинаковый высокий рейтинг, защитником будет тот, в котором больше моделей. Если и в этом они равны, бросьте кубик для определения защитника. Всегда имеется только один защитник, остальные отряды будут атакующими.

Расстановка отрядов: В сценариях, где определён защитник, защищающийся отряд расставляется первым. Чтобы определить, кто из атакующих (или из всех отрядов - в сценариях, где не определены защитники и атакующие) расставляется следующим, каждый игрок бросает D6. Игрок, выбросивший

наибольший результат, расставляется следующим, а остальные – следом за ним, в порядке убывания выпавших результатов.

Пример: Фил, Боб и Девин играют по сценарию 1, «Охота за сокровищами». В этом сценарии не определены атакующие и защитники, поэтому все трое бросают D6. Фил выбросил 3, Боб выбросил 5, а Девин – 1. Боб должен расставлять свой отряд первым, затем Фил, и наконец Девин.

Когда приходит его черёд расставлять отряд, каждый игрок должен выбрать сегмент стола (см. схему, поясняющую, что представляют из себя сегменты) и расположить свой отряд в 6" от него. Игрок не может расположить воина своего отряда ближе 6" от воина вражеского отряда.



Пример: Продолжая наш пример, Боб расставляет свой отряд первым и выбирает Сегмент D (нижний правый угол). Фил расставляется следующим и выбирает Сегмент F (левая сторона). Теперь Девин может выбирать из оставшихся сегментов, хотя скорее всего ему лучше держаться подальше от Сегмента E, который находится прямо посреди между двумя врагами (и зона расстановки в нём может быть сильно ограничена, если Боб и Фил выставят свои модели поблизости от этого региона!) Девин мудро выбирает Сегмент B и расставляет свой отряд в его пределах.

Заметьте, что некоторые сценарии предлагают особые правила расстановки (обычно для защищающегося), которые отличаются от приведённых выше. Любое подобное отклонение будет приведено в правилах сценария.

Порядок хода: После того, как все отряды

расставлены, игрокам необходимо определить порядок ходов. Игроки должны располагаться вокруг стола согласно сегменту расстановки (см. выше). Каждый игрок бросает D6. Тот, кто выбросил больше, ходит первым. Далее игроки ходят по часовой стрелке, начиная с игрока по левую руку от первого.

Пример: Наши три друга расставили свои отряды на столе и готовы определить, кто из них ходит первым. В этот раз Девин выбросил 6, Боб выбросил 1, а Фил выбросил 2. Девин получил наибольший результат, поэтому его отряд ходит первым. Модели Девина расположены в Сегменте В, и следующий отряд по часовой стрелке принадлежит Бобу, поэтому, несмотря на то, что Боб выбросил меньше Фила, он будет ходить вторым, а Фил – последним.

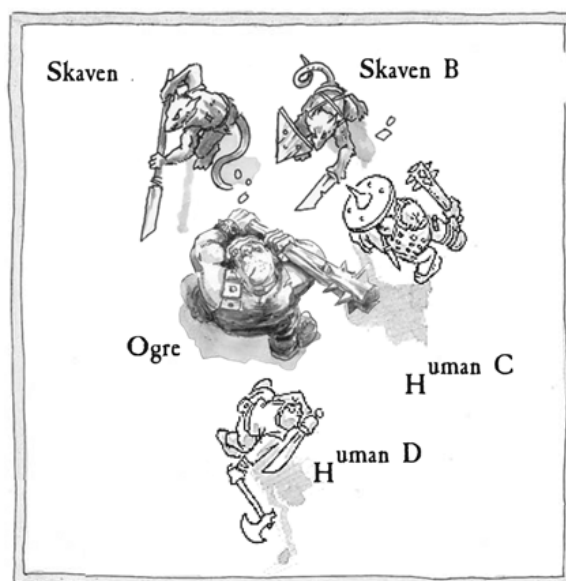
Аутсайдеры: В мультиплеерном Мордхейме правило по аутсайдерам становится несколько неопределённым. Любой отряд может считаться аутсайдером, если атакован двумя или более соперниками! Тем не менее, возможны случаи, когда один из отрядов просто играет вне своей лиги. Чтобы определить, является ли отряд аутсайдером в мультиплеерном Мордхейме, просто возьмите отряд с наименьшим рейтингом и сравните его со следующим по величине рейтинга отрядом. Используйте полученную разницу в рейтингах в соответствии с таблицей из раздела Опыт в правилах, чтобы определить, получает ли дополнительный Опыт отряд с наименьшим рейтингом, точно так же, как вы поступили бы с менее развитым из двух отрядов при игре на двух игроков.

Пример: Отряд Скавенов Фила имеет рейтинг 176, Охотники на Ведьм Боба – 195, а Наёмный Отряд Девина – 123. Рейтинг отряда Девина минимален, поэтому если в игре присутствует аутсайдер, то это он. Чтобы убедиться в этом, мы должны сравнить его рейтинг со следующим по величине, 176 (Скавены Фила). Разница равна 53 ($176 - 123 = 53$), что, согласно таблице в правилах Мордхейма, даёт бонус Опыта +1. Если кто-либо из Наёмников Девина переживёт эту битву, он получит неплохой шанс получить продвижение!

Стрельба в ближний бой: В отличие от обычных правил Мордхейма, в игре на нескольких игроков становится возможным стрелять в ближний бой, в том случае, если ни одна из занятых в бою моделей не принадлежит к тому же отряду, что и стрелок. Стрелок всё ещё обязан целиться в ближайшую модель (за исключением того случая, когда он находится на возвышении). Однако, если стрелок попадает в воина, занятого в ближнем бою, снаряд может на

самом деле ударить не в него, а в одного из его оппонентов. Определите жертву случайным образом среди цели и всех воинов, занятых в ближнем бою с ней.

Ближний бой с участием нескольких отрядов: В мультиплеерном Мордхейме весьма вероятно, что один воин отряда будет атакован бойцами из двух или более вражеских отрядов. Когда это происходит, модель сражается в фазу ближнего боя каждой модели, с которой находится в рукопашной. Это даёт модели большее количество атак за полный цикл ходов, но воин, на которого навалились подобным образом, всё равно почти наверняка проиграл!



Пример: Огр-наёмник Боба атакован двумя людьми Девина и двумя скавенскими воинами Фила. Скавены Фила дерутся во время его собственной фазы боя и фазы боя Боба; люди Девина дерутся в свою фазу и фазу Боба, а Огр Боба наносит удары в фазу боя каждого игрока. Если один из Скавенов Фила (Скавен В) был в контакте с одним из людей Девина (Человек С) (например, они оказались на одном углу подставки Огра), и один из них решил атаковать кое-кого менее крутого, они могут также наносить удары в фазы друг друга. Заметьте, что модель, которая бьёт в фазу другого игрока, должна атаковать одну из моделей этого игрока. Таким образом, в нашем примере Скавен В Фила не может использовать свою дополнительную атаку во время хода Девина, чтобы нанести удар Огру Боба – он обязан атаковать Человека С Девина.

Разгром отряда: В отличие от обычных игр по Мордхейму, провал одним из отрядов теста на Разгром (или выход из игры всех её моделей) не обязательно означает окончание сценария. Если в сценарии не упомянуты специальные условия

победы, многопользовательская игра будет продолжаться до тех пор, пока на столе не останется только один отряд. Игрок, отряд которого продержался на столе дольше всех, обычно считается победителем, хотя в некоторых сценариях победителем может стать отряд, покинувший стол первым, так как он достиг поставленной цели и покинул сцену!

Союзники: Обычные игры по Мордхейму проходят в соперничестве или сражении одного отряда с другим. Очевидно, в такой обстановке альянсы обычно невозможны. Однако, в игре на несколько игроков альянсы не просто возможны, они являются необходимым условием завершения некоторых сценариев! Альянсы могут длиться до конца игры (например, два отряда могут объединиться против третьего и разделить любое вознаграждение, которое получают в конце), или же могут быть весьма временными (часто разрываясь весьма неожиданным и кровавым образом!)

Чтобы сформировать союз, игрок должен объявить об этом в начале своего хода. Он должен заявить (всем игрокам), с каким отрядом он желает вступить в союз, и если тот отряд согласен, альянс считается заключённым. Не существует ограничений на количество отрядов, с которыми можно объединиться. Следующие специальные правила распространяются на отряд и его союзников:

Воины союзных отрядов не считают друг друга врагами. Воины могут свободно бегать в районе 8" от воинов любого отряда, с которым находятся в союзе. Модели, которые принуждены атаковать вражескую модель согласно какому-либо специальному правилу (такому как Бешенство, или Злоба (Animosity) Орков и Гоблинов), не обязаны атаковать союзников. Заметьте однако, что Орк или Гоблин, проваливший тест на Злобу, рассматривает союзные модели как дружественных Наёмных Мечей, так что если в качестве эффекта Злобы выпало 1, он будет атаковать или стрелять в союзного воина, если он является ближайшей моделью.

Воины союзных отрядов, которые находятся в контакте подставками на момент объявления альянса, автоматически выходят из боя. Расположите модели на расстоянии 1" друг от друга. Они могут двигаться обычным образом в свою следующую фазу Передвижения (модели, которые оглушены или сбиты с ног, следуют обычным правилам для оглушённых или сбитых с ног, и т.д.)

Вход в рукопашную, стрельба или наложение недружественного заклинания на воина союзного отряда автоматически разрывает союз

с этим отрядом. Заметьте, что это также относится к атакам, произошедшим в результате проваленного теста на Злобу. Ваши союзники вряд ли отнесутся к подобному поведению так же снисходительно, как бойцы вашего отряда!

Выбор сценария: Чтобы определить, какой сценарий будет использоваться для мультиплеерной игры, игроки могут либо выбрать сценарий по общей договорённости, либо бросить кубики по следующей таблице:

2D6 Результат

2	Игрок с низшим рейтингом выбирает сценарий
3	Сценарий 7: Охота на монстра
4	Сценарий 4: Особняк волшебника
5-6	Сценарий 1: Охота за сокровищами
7	Сценарий 2: Уличная потасовка
8-9	Сценарий 6: Засада!
10	Сценарий 5: Бассейн
11	Сценарий 3: Потерянный принц
12	Игрок с низшим рейтингом выбирает сценарий

Сценарий 1:

Охота за сокровищами

Случается, что несколько отрядов слышат один и тот же слух о залежах вирдстоуна, и одновременно решают исследовать указанную область города. Часто после битвы победитель уносит в свой лагерь львиную долю камней.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'.

Специальные правила

После того, как вы расставили ландшафт, поместите на стол D3 маркеров вирдстоуна для каждого отряда, чтобы отметить позицию обломков вирдстоуна. Каждый игрок по очереди выкладывает по одному маркеру. Игроки должны бросить D6, чтобы определить, кто кладёт камень первым, вторым, и т.д. Маркеры должны располагаться не ближе 10" от края стола и не ближе 6" друг от друга. Заметьте, что маркеры расставляются до того, как будет решено, какой отряд с какого сегмента заходит. Воины могут подбирать маркеры, просто передвигаясь в контакт с ними. Воин может нести любое количество камней без каких-либо штрафов. Воин не может передавать камни другому воину. Если воин, несущий камень, был выведен из игры, поместите маркер обратно на стол в том месте, где он пал.

Отряды

Игроки должны следовать обычным правилам расстановки.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда все отряды кроме одного провалили тест на Разгром. Разгромленные отряды автоматически проигрывают. Если два или более отряда заключили союз, они могут разделить победу и завершить игру.

Опыт

+1 за выживание.

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

+1 победившему командиру.

Командир победившего отряда, или командиры нескольких победивших отрядов, дополнительно получают +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры.

Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

+1 за маркер вирдстоуна.

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

Вирдстоун

Ваши воины получают по одному обломку вирдстоуна за каждый маркер, который находился у них в руках на момент окончания игры.

Сценарий 2:

Уличная потасовка

Быстротечные войны – обычное зрелище на улицах Мордхейма. Когда несколько отрядов не могут поделить территорию, начинается хаотичная свалка, где альянсы мгновенно заключаются и столь же быстро разрываются, а кровь из бездыханных тел заливает улицы. Какой бы отряд ни оказался победителем, он получает больше территории для поисков драгоценного вирдстоуна.

Командир победившего отряда дополнительно получает +1 Опыт.

+1 за врага Вне Игры.

Герой зарабатывает +1 Опыт за каждую модель, которую вывел из игры.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'.

Отряды

Игроки должны следовать обычным правилам расстановки.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда все отряды кроме одного провалили тест на Разгром. Разгромленные отряды автоматически проигрывают. Если два или более отряда заключили союз, они могут разделить победу и завершить игру.

Опыт

+1 за выживание.

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

+1 победившему командиру.

Сценарий 3: Потерянный принц

Странствующие менестрели часто рассказывают истории о разрушенном городе, и поэтому детишки из привилегированных классов часто рассматривают Мордхейм как одно большое романтическое приключение. Бывает, что кто-либо из них убегает из дома, чтобы присоединиться к наёмному отряду и сделать себе имя. Чаще всего таких искателей приключений убивают ещё на подходе к городу, но случается и так, что они всё же достигают руин. Иногда их семьи только рады избавиться от юного идиота, однако время от времени богатый купец или вельможа назначает награду тому, кто спасёт его сына от неизбежной гибели на улицах Мордхейма.

Отряды услышали слухи, что сын некой влиятельной персоны пропал среди руин, и за его возвращение назначена щедрая награда.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'.

Специальные правила

Купеческий сынок изначально располагается в центре игрового поля. Он будет бродить на D6" в случайно выбранном направлении в начале каждого хода первого игрока, до тех пор, пока кто-либо не «спасёт» его. Если воин отряда входит в контакт подставками с купеческим сынком (путём нормального передвижения, НЕ атакой – это исключение из обычных правил, которое отображает то, что юноша не является врагом и не вовлекается в рукопашную), он признаёт этого воина своим спасителем и начинает следовать за ним. Если «спаситель» выведен из игры, убегает из рукопашной или снят в результате провала теста на Разгром, купеческий сынок признаёт спасителем следующего воина, который войдёт с ним в контакт. На случай, если кто-либо захочет атаковать его: он имеет следующий профиль.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Купеческий сынок вооружен мечем и кинжалом.

Отряды

Игроки должны следовать обычным правилам расстановки.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из отрядов уводит купеческого сынка со стола. Этот отряд (и все союзные отряды) является победителем.

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 вывел из игры.

Вознаграждение

Благодарный отец вознаградит победивший отряд следующими сокровищами. Заметьте, что вы должны бросать на каждый предмет отдельно, за исключением золотых монет, которые присутствуют в любом случае.

D6 Результат

Авто	5D6 gc
4+	D3 мечей
5+	Тяжёлый доспех
4+	Лёгкий доспех
4+	Щит
4+	Шлем
5+	D3 драгоценных камней, стоимостью 10gc каждый

Сценарий 4:

Особняк волшебника

Не все разрушенные здания в городе были обычными жилыми домами. Некоторые выдающиеся конструкции служили жилищем важных персон города или богатых купцов. Рассказывают, что в таких домах есть тайные комнаты, полные золота. Отряд обнаружил одно из таких зданий. Ходят слухи, что его бывший хозяин увлекался запретными искусствами, что объясняет необычную сохранность здания.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'. Первое здание должно размещаться в центре стола, и целью сценария является захват этого здания.

Не все разрушенные здания в городе были обычными жилыми домами. Некоторые выдающиеся конструкции служили жилищем важных персон города или богатых купцов. Рассказывают, что в таких домах есть тайные комнаты, полные золота. Отряд обнаружил одно из таких зданий. Ходят слухи, что его бывший хозяин увлекался запретными искусствами, что объясняет необычную сохранность здания.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'. Первое здание должно размещаться в центре стола, и целью сценария является захват этого здания.

Отряды

Один из игроков является защитником, который – определяется обычным образом. Этот отряд достиг особняка первым. Защитник выставляется первым в районе 6" от целевого здания. Затем атакующие отряды выставляются обычным порядком.

В дополнение, за каждый атакующий отряд, кроме первого, защищающийся делает один бросок по приведённой ниже таблице, чтобы определить, с каким дополнительным снаряжением его отряд начнёт игру. Каждый предмет может быть найден только однажды. Если тот же результат выпал второй раз, перебросьте его. Эти предметы отображают находки, сделанные отрядом до начала боя, и призваны увеличить его шансы в борьбе с несколькими противниками.

Один из игроков является защитником, который – определяется обычным образом. Этот отряд достиг особняка первым. Защитник выставляется первым в районе 6" от целевого здания. Затем атакующие отряды выставляются обычным порядком.

В дополнение, за каждый атакующий отряд, кроме первого, защищающийся делает один бросок по приведённой ниже таблице, чтобы определить, с каким дополнительным снаряжением его отряд начнёт игру. Каждый предмет может быть найден только однажды. Если тот же результат выпал второй раз, перебросьте его. Эти предметы отображают находки, сделанные отрядом до начала боя, и призваны увеличить его шансы в борьбе с несколькими противниками.

D6 Результат

- | | |
|---|----------------------------|
| 1 | Деревянный человек |
| 2 | D3 порции Корня мандрагоры |
| 3 | D3 порции Багровника |
| 4 | Талисман удачи |
| 5 | Святая/тёмная реликвия |
| 6 | Китайский шёлковый плащ |

Всё вышеперечисленное описано в правилах Мордхейма, за исключением Деревянного человека, описание которого приведено ниже.

Деревянный человек – это рукотворный конструкт в форме человека, собранный из дерева. Он будет подчиняться командам защищающегося отряда, но не покинет особняк ни при каких обстоятельствах, даже после игры. Очевидно, что Деревянный человек

не может быть продан.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	2	0	4	4	1	1	1	5

Оружие/Доспехи: Деревянный человек не использует оружие или доспехи, и не получают за это штрафов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вызывает страх: Деревянный человек вызывает страх.

Не может бежать: Деревянный человек не может бежать (хотя атаковать может как обычно).

Невосприимчив к Психологии: Деревянный человек не подвергнут действию психологии и никогда не покидают бой.

Невосприимчив к Яду: На Деревянного человека не действуют никакие яды.

Не чувствует боли: Деревянный человек считает результат оглушен в таблице Повреждений как сбит с ног.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда все отряды кроме одного провалили тест на Разгром. Разгромленные отряды автоматически проигрывают. Если два или более отряда заключили союз, они могут разделить победу и завершить 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 вывел из игры.

Сокровища волшебника

В конце игры победивший отряд получает все предметы из вышеприведённой таблицы, которые не были найдены до боя защитником. В дополнение, бросьте по следующей таблице, чтобы определить, что нашёл победивший отряд в особняке после боя. Заметьте, что вы должны бросать на каждый предмет отдельно, за исключением золотых монет, которые присутствуют в любом случае. Например, вам нужно выбросить 4+, чтобы найти Книгу магии. Затем вы должны бросить ещё раз, чтобы определить, найден ли громриловый меч, и т.д.

D6 Результат

Авто	3D6 gc
4+	D3 драгоценных камней, стоимостью 10gc каждый
4+	Книга магии
4+	Громриловый меч
4+	Атаме
4+	D3 порции Лечебных трав
5+	Свиток диспелла

Новые предметы

Атаме

Атаме – это особый серебряный кинжал, используемый в магических ритуалах. Если его использовать в бою, он моментально тупится. Во время первой атаки за игру он считается как обычный кинжал; во время последующих атак – как удар кулаком. Атаме может быть продан за 10 gc.

Свиток диспелла

Этот свиток содержит мощное контрзаклинание. Он может быть прочитан сразу после того, как противник произнёс заклинание (но до того, как определены результаты), чтобы предотвратить его действие. Чтобы использовать свиток, бросьте D6. Заклинание противника рассеяно при результате 4 или больше. После одного применения свиток

рассыпается и не может быть использован в дальнейшем. Он может быть продан за $25 + 2D6$ гс.

Сценарий 5:

Бассейн

Ходят слухи о бассейне где-то в городе, воды которого обладают магической силой исцеления. Покровители отрядов считают, что чудесные свойства воды обусловлены большими залежами вирдстоуна в бассейне. Отряды были высланы, чтобы вытащить из него возможно больше магических камней.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'. Первым предметом ландшафта должен быть бассейн примерно 6" в диаметре. Целью сценария является добыча всех камней из этого бассейна.

Специальные правила

Бросьте D3 + 3, чтобы определить, сколько обломков вирдстоуна находится в бассейне. Бассейн неглубок и в него можно входить. Любой Герой, который проводит полный ход не дальше 1" от бассейна, не делая ничего, кроме поисков вирдстоуна, может в конце своего хода бросить кубик, чтобы узнать, нашёл ли он что-либо. При результате 1-2 на D6 игрок нашёл один из лежащих в бассейне камней. 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. Может быть найдено не больше кусков вирдстоуна, чем было определено в начале игры, и после находки последнего из них поиски теряют смысл. Герой может нести любое количество вирдстоуна без каких-либо штрафов. Герой не может передавать камни другому воину. Если Герой, несущий камень, выведен из игры, положите маркер вирдстоуна на стол в том месте, где он пал. После этого другой воин может подобрать маркер, просто переместившись в контакт с ним.

Отряды

Игроки должны следовать обычным правилам расстановки.

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Игра заканчивается, когда все отряды кроме одного провалили тест на Разгром. Разгромленные отряды автоматически проигрывают. Если два или более отряда заключили союз, они могут разделить победу и завершить 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 вывел из игры.

+1 за маркер вирдстоуна.

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

Сценарий 6:

Засада!

Защищающийся отряд недавно обнаружил богатые залежи вирдстоуна. К сожалению, слух об их находке просочился наружу, и теперь отряды со всего города охотятся за ними, желая забрать сокровище себе.

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'.

Окончание игры

Не бросайте на Разгром в течение игры. Вместо этого, игра идёт 10 ходов или пока все камни не унесены со стола. Отряд, который унёс наибольшее количество камней со стола (или Герои которого несут наибольшее количество камней на момент окончания игры) считается победившим.

Специальные правила

Один из игроков является защищающимся, который – определяется как обычно. Каждый из Героев защищающегося отряда несёт D3 кусков вирдстоуна. Если Герой, несущий вирдстоун, вышел из игры, поместите на землю в том месте, где он пал, столько маркеров вирдстоуна, сколько камней он нёс. Любой Герой может подобрать камень, переместившись в контакт с ним.

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 вывел из игры.

+1 за маркер вирдстоуна.

Если Герой в конце игры несёт маркер вирдстоуна, он получает +1 Опыт.

Отряды

Все модели защищающегося отряда должны быть расставлены не дальше 6" от центра стола. Затем атакующие отряды расставляются как обычно.

Начало игры

Сценарий 7:

Охота на монстра

Прошёл слух, что после опустошения города ужасающий монстр покинул своё логово глубоко под городом и устроил себе новое жилище среди руин. Вы слышали много историй про подобных чудовищ, и сокровища, собираемые ими, вошли в легенды. Вы решили проверить, оправдаются ли слухи.

Ландшафт

Каждый игрок по очереди выставляет деталь ландшафта – разрушенное здание, башню или другой подобный предмет. Мы советуем располагать ландшафт на поле размером примерно 4' x 6'. Первое здание должно быть довольно большим (по крайней мере 6" x 6") и открытым сверху, лучше всего взять развалины без крыши. Здание должно быть установлено в центре стола, это будет берлога чудовища.

Отряды

Игроки должны следовать обычным правилам расстановки.

Специальные правила

Логово чудовища размещается в центральном здании, и именно здесь будет находиться зверь. Монстр довольно молод для существа такого типа, и его профиль отражает это. В дополнение, жизнь в пещерах под городом не дала ему возможности научиться пользоваться крыльями. Таким образом, в отличие от большинства монстров, этот не может летать. Монстр не покинет своего логова ни при каких обстоятельствах, но будет использовать своё дыхательное оружие против любой модели в зоне поражения, какую увидит, и будет, естественно, атаковать любую модель, вошедшую в его пещеру. Он будет атаковать все вошедшие в пещеру модели одновременно, если у него будет такая возможность. Его «ход» происходит перед ходом первого игрока, но он не будет делать ничего, пока кто-нибудь не подойдёт достаточно близко к логову.

Вы можете выбрать чудовище по взаимному согласию или кинуть по таблице ниже:

D6 Результат

1	Молодая Гидра
2	Молодой Дракон
3	Молодой Виверн
4	Молодой Грифон
5	Молодой Гиппогриф
6	Молодая Химера

Начало игры

Каждый игрок бросает D6, чтобы определить, кто ходит первым. Далее ход переходит к следующему по часовой стрелке (основываясь на сегментах, в которых игроки расположили свои отряды).

Окончание игры

Когда один из отрядов (или несколько, если игроки договорились разделить накопленное монстром богатство) является единственным, чьи модели находятся в 6" от логова чудовища, и само чудовище выведено из игры, этот отряд считается победившим и забирает сокровища. Если два или более игрока договорились о разделе сокровищ, они должны решить, каким образом будут их делить. Если они не решат этот вопрос по-хорошему, их отряды будут вынуждены продолжить спор по-плохому!

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 вывел из игры.

+1 нанесение ранения монстру. Любой Герой или Рядовой получает +1 Опыт за каждую рану, которую он снял у монстра.

+2 за монстра Вне Игры. Герой, который вывел из игры монстра, получает дополнительно +2

Опыта.

Сокровища монстра

Юное чудовище перетащило свои сокровища с собой в новое жилище. Поскольку оно ещё молодо, его запасы не так впечатляющи, как у более старых созданий его рода. Тем не менее, они представляют из себя завидную коллекцию. Отряд, который захватил контроль над берлогой чудовища в конце игры, может проверить, что в ней содержалось. Заметьте, что вы должны бросать на каждый предмет отдельно, за исключением золотых монет, которые присутствуют в любом случае.

D6	Результат
Авто	5D6 гс
6+	Магический артефакт (бросьте по таблице артефактов)
4+	D3+1 кусков вирдстоуна
5+	Громриловый топор
5+	Тяжёлый доспех
4+	Лёгкий доспех
4+	Лёгкий доспех
4+	Щит
4+	Шлем
4+	D3 меча
5+	D3 драгоценных камней по 10 гс каждый
5+	Драгоценности по 10-60 гс

Огромные чудовища Мордхейма

В обычных играх по Мордхейму не слишком удобно использовать гигантских чудовищ, что нагоняют страх на мир Вархаммера. Даже небольшой дракон буквально съест средний мордхеймовский отряд на завтрак! Однако, в мультиплеерном Мордхейме, с его союзами и вообще более широким охватом событий, подобные создания имеют шанс появиться на столе, не испортив игру. Монстры Мордхейма несколько меньше своих собратьев из Вархаммера – они отображают существа, которые шныряли в пещерах под городом, бывшие экспонаты всемирно знаменитого Имперского Зоопарка Мордхейма, или же юных представителей своего вида, которые только что оставили гнездо и выбрали разрушенный город как подходящее место для собственного логова. Игроки, которые желают использовать монстров в своих играх, могут сделать это благодаря Сценарию 7: Охоте на монстра, или написать собственный сценарий, используя приведённые здесь правила. Если решено использовать в игре монстра, игроки могут выбрать его самостоятельно или бросить по следующей таблице:

D6 Результат

1	Молодая Гидра
2	Молодой Дракон
3	Молодой Виверн
4	Молодой Грифон
5	Молодой Гиппогриф
6	Молодая Химера

Молодая Гидра

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	3	0	4	4	5	3	5	8

Страх: Несмотря на небольшие размеры, молодая Гидра всё ещё является ужасным противником. Она вызывает страх.

Защита: Чешуя молодой Гидры не так прочна, как у взрослой, но и она крепка как металл. Гидра обладает защитой доспехом 6+, которая не модифицируется Силой атакующих (или другими модификаторами защиты).

Дыхательное оружие: Когда молодая Гидра дышит, из её ртов вырывается пламя. Она может использовать его как оружие. Атака производится в фазу стрельбы и может проводиться даже тогда, когда Гидра вовлечена в рукопашный бой. Поднесите каплеобразный шаблон заострённым концом к одному из ртов Гидры; каждая модель под шаблоном получает попадание пламенем при броске 4+. Модель, в которую попало пламя, получает один удар с Силой 3. Защита доспехами берётся как обычно. Не обращайтесь внимания на здания, попавшие под шаблон: пламя Гидры не настолько сильно, чтобы моментально поджечь их.

Потеря голов: Каждое ранение, полученное Гидрой, отображает выход из игры одной из её голов. Благодаря этому каждая прошедшая (не отбитая бронёй и не регенерированная) рана уменьшает количество её Атак на 1. В дополнение, потеря головы уменьшает мощность выдыхаемого пламени, поэтому за каждые 2 раны Сила дыхательного оружия Гидры падает на 1 (до минимума в Силу 1). Таким образом, если Гидра получает 3 (не отражённых бронёй и не регенерировавших) раны, у неё останется 2 атаки и Сила её дыхательного оружия снизится до 2.

Регенерация: Все Гидры обладают способностью отращивать отрубленные головы. Некоторые делают это моментально, для других же рост новой головы может занять часы и даже дни. Чтобы отобразить эту способность, в конце каждого раунда ближнего боя бросьте D6 за каждую Рану, потерянную Гидрой в этом раунде. При броске 4+ эта Рана регенерировала и восстановлена. Если у Гидры осталась последняя Рана, сделайте бросок на регенерацию перед броском на повреждения; удачный бросок на регенерацию означает, что на повреждения бросать не следует.

Нельзя Разгромить: Гидра слишком жадная, чтобы покинуть свои сокровища. Она автоматически проходит любой тест на Разгром или любой другой тест, который заставил бы её покинуть её логово. Она не покидает логово ни при каких обстоятельствах.

Железный череп: Черепа Гидры чересчур прочные, чтобы обычное оружие могло пробить их. Она иммунна к оглушению. Рассматривайте результат оглушён из таблицы Повреждений как сбит с ног.

Шатается, но не падает: Могучие удары могут пошатнуть Гидру, но большинству существ нехватит силы, чтобы действительно втоптать её в грязь. Таким образом, любой результат сбита ног, который получает Гидра, означает, что она всего лишь теряет одну Атаку до тех пор, пока не восстановится (в фазу Восстановления в свой собственный ход). Несколько последовательных результатов сбита ног отнимают несколько атак (если осталось 0 или менее атак, Гидра не может наносить удары, пока не восстановится).

Молодой Дракон

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	4	0	5	5	5	6	4	7

Страх: Несмотря на небольшие размеры и бесполезные крылья, молодой Дракон всё ещё является ужасным противником. Он вызывает страх.

Защита: Чешуя молодого Дракона не так прочна, как у взрослого, но и она крепка как металл. Дракон обладает защитой доспехом 6+, которая не модифицируется Силой атакующих (или другими модификаторами защиты).

Дыхательное оружие: Когда молодой Дракон дышит, из его рта вырывается пламя. Он может использовать его как оружие. Атака производится в фазу стрельбы и может проводиться даже тогда, когда Дракон вовлечен в рукопашный бой. Поднесите каплеобразный шаблон заостренным концом к пасти Дракона; каждая модель под шаблоном получает попадание пламенем при броске 4+. Модель, в которую попало пламя, получает один удар с Силой 3. Защита доспехами берётся как обычно. Не обращайте внимания на здания, попавшие под шаблон: пламя Дракона не настолько сильно, чтобы моментально поджечь их.

Малый шаблон пламени расположен на последней странице Аннуала

Нельзя Разгромить: Дракон слишком жаден, чтобы покинуть свои сокровища. Он автоматически проходит любой тест на Разгром или любой другой тест, который заставил бы его покинуть логово. Он не покидает логово ни при каких обстоятельствах.

Железный череп: Череп Дракона чересчур прочен, чтобы обычное оружие могло пробить его. Он иммунен к оглушению. Рассматривайте результат оглушен из таблицы Повреждений как сбита ног.

Шатается, но не падает: Могучие удары могут пошатнуть Дракона, но большинству существ нехватит силы, чтобы действительно втоптать его в грязь. Таким образом, любой результат сбита ног, который получает Дракон, означает, что он всего лишь теряет одну Атаку до тех пор, пока не восстановится (в фазу Восстановления в свой собственный ход). Несколько последовательных результатов сбита ног отнимают несколько атак.

Молодой Виверн

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	4	0	4	5	3	4	2	5

Страх: Несмотря на небольшие размеры и бесполезные крылья, молодой Виверн всё ещё является ужасным противником. Он вызывает страх.

Защита: Чешуя молодого Виверна не так прочна, как у взрослого, но и она крепка как металл. Виверн обладает защитой доспехом 6+, которая не модифицируется Силой атакующих (или другими модификаторами защиты).

Ядовитый Хвост: У Виверна имеется хлыстообразный хвост, на конце которого растёт смертоносное жало. В бою он бьёт противника хвостом, впрыскивая ему свой смертельный яд, или же просто вколачивая его в землю. В игровых терминах это отображается специальным ударом хвостом, который Виверн делает перед своими обычными атаками в ближнем бою. Бросьте D6. Каждая вражеская модель, которая находится в контакте подставками с Виверном и которую он может атаковать в фазу ближнего боя (т.е. в данный момент либо ход Виверна, либо ход этой модели), и Инициатива которой меньше, чем выпало на кубике, автоматически получает попадание хвостом Виверна. Модели, Инициатива которых больше или равна выпавшему на кубике числу, успешно увернулись от удара хвостом и не повреждены. Каждая модель, по которой попал хвост, получает удар с Силой 4.

Нельзя Разгромить: Виверн слишком жаден, чтобы покинуть свои сокровища. Он автоматически проходит любой тест на Разгром или любой другой тест, который заставил бы его покинуть логово. Он не покидает логово ни при каких обстоятельствах.

Железный череп: Череп Виверна чересчур прочен, чтобы обычное оружие могло пробить

его. Он иммунен к оглушению. Рассматривайте результат оглушён из таблицы Повреждений как сбит с ног.

Шатается, но не падает: Могучие удары могут пошатнуть Виверна, но большинству существ не достанет силы, чтобы действительно втоптать его в грязь. Таким образом, любой результат сбита с ног, который получает Виверн, означает, что он всего лишь теряет одну Атаку до тех пор, пока не восстановится (в фазу Восстановления в свой собственный ход). Несколько последовательных результатов сбита с ног отнимают несколько атак (если осталось 0 или менее атак, Виверн не может наносить удары, пока не восстановится).

Молодой Грифон

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	4	0	5	4	4	4	3	8

Страх: Несмотря на небольшие размеры и бесполезные крылья, молодой Грифон всё ещё является ужасным противником. Он вызывает страх.

Массивный Клюв: Нанося одну из своих атак, Грифон клюёт противника. У него имеется тяжёлый, острый и прочный как сталь клюв, который рвёт любой доспех как бумагу. Противник, получивший удар клювом, получает дополнительный штраф –1 к защите доспехом, что в сумме даёт штраф –3 (–1 за клюв и –2 за Силу).

Нельзя Разгромить: Грифон слишком жаден, чтобы покинуть свои сокровища. Он автоматически проходит любой тест на Разгром или любой другой тест, который заставил бы его покинуть логово. Он не покидает логово ни при каких обстоятельствах.

Железный череп: Череп Грифона чересчур прочен, чтобы обычное оружие могло пробить его. Он иммунен к оглушению. Рассматривайте результат оглушён из таблицы Повреждений как сбита с ног.

Шатается, но не падает: Могучие удары могут пошатнуть Грифона, но большинству существ не достанет силы, чтобы действительно втоптать его в грязь. Таким образом, любой результат сбита с ног, который получает Грифон, означает, что он всего лишь теряет одну Атаку до тех пор, пока не восстановится (в фазу Восстановления в свой собственный ход). Несколько последовательных результатов сбита с ног отнимают несколько атак.

Молодой Гиппогриф

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	8	4	0	5	4	4	4	2	8

Страх: Несмотря на небольшие размеры и бесполезные крылья, молодой Грифон всё ещё является ужасным противником. Он вызывает страх.

Массивный Клюв: Нанося одну из своих атак, Грифон клюёт противника. У него имеется тяжёлый, острый и прочный как сталь клюв, который рвёт любой доспех как бумагу. Противник, получивший удар клювом, получает дополнительный штраф –1 к защите доспехом, что в сумме даёт штраф –3 (–1 за клюв и –2 за Силу).

Нельзя Разгромить: Грифон слишком жаден, чтобы покинуть свои сокровища. Он автоматически проходит любой тест на Разгром или любой другой тест, который заставил бы его покинуть логово. Он не покидает логово ни при каких обстоятельствах.

Железный череп: Череп Грифона чересчур прочен, чтобы обычное оружие могло пробить его. Он иммунен к оглушению. Рассматривайте результат оглушён из таблицы Повреждений как сбита с ног.

Шатается, но не падает: Могучие удары могут пошатнуть Грифона, но большинству существ не достанет силы, чтобы действительно втоптать его в грязь. Таким образом, любой результат сбита с ног, который получает Грифон, означает, что он всего лишь теряет одну Атаку до тех пор, пока не восстановится (в фазу Восстановления в свой собственный ход). Несколько последовательных результатов сбита с ног отнимают несколько атак.

Молодая Химера

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	3	0	5	5	4	4	4	8

Страх: Несмотря на небольшие размеры и бесполезные крылья, молодая Химера всё ещё является ужасным противником. Она вызывает страх.

Драконья голова: Одна из трёх голов Химеры – драконья. Когда драконья голова дышит, из её рта вырывается пламя. Химера может

использовать его как оружие. Атака производится в фазу стрельбы и может проводиться даже тогда, когда Химера вовлечена в рукопашный бой. Поднесите каплеобразный шаблон заострённым концом к пасти драконьей головы; каждая модель под шаблоном получает попадание пламенем при броске 4+. Модель, в которую попало пламя, получает один удар с Силой 3. Защита доспехами берётся как обычно. Не обращайтесь внимания на здания, попавшие под шаблон: пламя Химеры не настолько сильно, чтобы моментально поджечь их.

Баранья голова: Вторая голова принадлежит массивному барану с красными глазами. Одна из атак Химеры – удар лбом, который делает баранья голова. Если эта атака попадает, но не пробивает врага, цель должна пройти тест на Инициативу или оказаться сбитой с ног.

Львиная голова: Последняя голова Химеры принадлежит яростному златогривому льву со стальными челюстями и бритвенно-острыми зубами. Одна из атак Химеры – укус львиной головы. Противник, получивший укус, получает дополнительный штраф –1 к защите доспехом, что в сумме даёт штраф –3 (-1 за укус и –2 за Силу).

Нельзя Разгромить: Химера слишком жадная, чтобы покинуть свои сокровища. Она автоматически проходит любой тест на Разгром или любой другой тест, который заставил бы её покинуть её логово. Она не покидает логово ни при каких обстоятельствах.

Железный череп: Черепа Химеры чересчур прочные, чтобы обычное оружие могло пробить их. Она иммунна к оглушению. Рассматривайте результат оглушён из таблицы Повреждений как сбит с ног.

Шатается, но не падает: Могучие удары могут пошатнуть Химеру, но большинству существ не будет хватать силы, чтобы действительно втоптать её в грязь. Таким образом, любой результат сбит с ног, который получает Химера, означает, что она всего лишь теряет одну Атаку до тех пор, пока не восстановится (в фазу Восстановления в свой собственный ход). Несколько последовательных результатов сбит с ног отнимают несколько атак.

Дополнительные сюжеты

Дополнительные Сюжеты были написаны Gay Thorpe в далеком прошлом, и только недавно восстановлены нашими неустанными книжниками. Их можно использовать в качестве альтернативы Случайным Встречам/Random Happenings или вместе с ними (например, игроки могут использовать одну таблицу для четных игр, а другую для нечетных!).

Дополнительные Сюжеты работают подобно Случайным Встречам. Каждый игрок бросает D6 и при 1 кидает 3D6 по таблице ниже. Последствия делятся всю игру.

3 Заражение

Этот район Мордхейма кишит крысами, летучими мышами и другими паразитами, стаи которых будут бросаться на всех нарушителей их покоя.

Каждый раз, когда модель входит в здание, кидайте D6. На 1 модель получает D6 S1 атак. Для моделей, расположенных в зданиях в начале игры, броски производятся перед ходом первого игрока.

4 Наводнение

Этот район Мордхейма затоплена из-за проливных дождей или чего-то еще. Вода не слишком глубока, но земля под ногами раскисла.

Каждый раз, когда модель хочет двигаться, кидайте D6. При 1 модель становится сбитой с ног, как при ранении. Бегущая или чарджившая модель сбита с ног на 1 и 2.

5 Ветхость

Этот район Мордхейма обветшала больше, чем остальная часть города и может рухнуть в любой момент!

В начале своего хода каждый игрок должен проверить, не рухнули ли здания с его моделями внутри. Для каждого здания с моделями внутри бросьте D6 за модель. Если на кубах выпал дубль (или больше одинаковых результатов) -

здание рухнуло. Модели в рухнувшем здании падают до уровня земли, используя обычные правила. Обратите внимание, что здание разрушается не полностью, падает лишь часть перекрытий, так что нет необходимости заменять его, и в дальнейшем модели могут снова использовать его как обычно.

6 Падальщики

Этот район Мордхейма кишит стаями злобных ворон и других падальщиков. Хотя они и не станут бросаться на воинов в открытую, они вполне могут напасть на спуститься на беспомощных.

Бросьте D6 для каждого Героя вне игры. На 1 он оказался помят падальщиками и должен бросать на Серьезные Повреждения дважды. Рядовые вне игры получают -1 штраф при броске на выживание.

7 Больная голова

Прошлую ночь банда провела, празднуя победу, ну или топя в выпивке поражение... Утро хмуро и сурово и членам банды понадобится некоторое время, что бы прийти в себя ...

Каждый игрок бросает D6. Банда с наименьшим результатом страдает от похмелья и усталости. Все Герой в отряде ополовинивают свою Инициативу. Для каждого похмельного Героя бросьте D6 в начале хода. Если результат меньше или равен Выносливости Героя, он пришел в себя и больше не страдает от похмелья.

8-9 Старые враги

Эти две банды ненавидят друг друга, либо слышали слухи о подвигах противника и полны решимости победить его любой ценой.

При Тесте на Разгром игроки могут кидать 3D6 и отбрасывать куб с наибольшим значением.

10 Инфлюэнция

Мордхейм накрыла эпидемия гриппа, и некоторые воины страдают от него.

Бросьте D6 за каждую модель в игре. На 1 они «поймали» грипп и получают штрафы - 1 WS, -1 BS и -1I в этой битве.

11-12 Попойка!

Это особый день для одной из банд - возможно, это день рождения их лидера, день их святого-покровителя или годовщина великой победы. И вся банда собирается отпраздновать это!

Это не оказывает влияния на бой. Однако после боя все игроки кидают D6 и банда игрока с наивысшим результатом отправляется праздновать! Все его Герои отправляются в пивную и не собираются заниматься ничем, кроме пива...

13 Залежи гнилого камня

Окрестности изобилуют гнилым камнем. Это не только дает надежды на большой доход, но и раздувает ветра магии.

Модель, использующая магию во время этой игры, проходит тест на сложность на 3D6 вместо обычных 2D6. А после игры обе банды получают дополнительно D3 гнилого камня.

14 Воющая буря

Ветры сегодня дуют сильнее обычного, мешая использовать стрелковое оружие.

Все выстрелы получают -2 штраф «to hit» в дополнение к остальным модификаторам.

15 Провалы

Этот район Мордхейма богат на древние катакомбы, подвалы и прочие подземелья, которые уже начали проседать и образуемые ямы готовы поглотить неосторожных.

Каждый раз, как модель двигается, бросайте 2d2. Если выпадет 2 или 12, модель проваливается в туннели под городом (обозначьте это место каким либо маркером). Модель не может ничего делать или на нее нельзя нападать, пока она не выберется из провала. Чтобы выбраться из тоннеля, модель должна пройти тест на Инициативу, так же, как если бы она пыталась подняться на стену или

здание.

16 Под присмотром

К одной из банд неожиданно явился с проверкой эмиссар их хозяев. Если они работают хорошо, то их наградят; если же плохо, то их хозяева будут очень недовольны ...

Каждый игрок бросает 1D6. Игрок с самым низким результатом напарывается на проверку. Если его банда выиграет сценарий, она получит дополнительно D6x10 гс в качестве награды. Если ли же проиграет, то должна будет задобрить эмиссара взяткой в размере D6x10 гс. Банда же Одержимых вместо золота получает Демона (см. Бладлеттера) на D6 ходов, как если бы они принесли жертву. Вместо же взятки они жертвуют одной из моделей, но не получают Демона.

PS: Похоже, банда Одержимых может каким то образом принести одного из своих членов в жертву и получить Демона, но где это описано я не знаю.

17 Темные чувства

Одну из банд одолевают серьезные проблемы – рознь, грызня и обида царствуют среди них.

Каждый игрок бросает 1D6. Банда игрока с наименьшим результатом попадает под следующие правило. В начале каждого хода для каждой модели, в пределах 6 " от которой ближайшей моделью является член ее же банды, бросайте 1D6. При 1 эта модель ничего не делает в этом ходу, переваривая оскорбления и копя обиду.

18 Варп-молния!

Залежи гнилого камня в этом районе создали магическое поле, которое бросает зеленые молнии с беспорядочными интервалами.

В начале хода все игроки бросают 1D6. На 1 варп-молния начинает бить между зданий. Поставьте маркер в центре стола, затем сместите его на 2D6 в случайном направлении. Затем сместите маркер на 2D6 в случайном направлении снова. Одна модель в пределах 3" от него получает удар молнии с Силой 1D6 без спасброска за броню. Если в пределах 3" от маркера находятся несколько моделей, будет ударена модель в лучшей броне (если их несколько, выберите одну случайным образом).

Роскошные товары

Знамя

Цена: 10 gc

Редкость: 5

Многие из состоявшихся отрядов носят с собой знамя или флаг, не только для того, чтобы заявить всем о своём присутствии, но и для того, чтобы обозначить сборный пункт для отряда во время битвы.

Знамя переносится одной рукой и может находиться у любого Героя в отряде. Дружественные воины в 12" от знамени могут перебрасывать любые проваленные тесты на Совсем один (помните, что вы не можете перебросить переброс).

Роскошная карета

Цена: 250 gc

Редкость: 10

Особенно успешные командиры отрядов обычно готовы оплачивать весьма экстравагантные прихоти, такие как редкие вина, инкрустированное драгоценностями оружие и доспехи или катайские пряности. Вершина подобного потворства своим желаниям – роскошная карета, в которой командир богатого отряда может раскатывать по поселениям, окружающим Мордхейм. Мало что ещё может вызвать столь искреннее потрясение крестьян и столь чёрную зависть прочих, менее успешных командиров.

Роскошная карета впечатляет даже самых подозрительных торговцев – они предлагают свои самые редкие и экзотические товары столь неприлично богатому покупателю. Командир отряда получает +3 ко всем броскам на поиск редких предметов.

Молот ведьм

Цена: 100 gc

Редкость: 10 (Доступен только Охотникам на Ведьм)

Страницы этого тома живописуют служителей Хаоса, ведьм, еретиков,

извращенцев, мутантов, колдунов, богохульников, некромантов, грешников и прочих врагов Зигмара во всей их мерзости.

Герой с Молотом Ведьм ненавидит всех Одержимых, Скавенов, Бистменов, Хаоситов, Демонов, Тёмных Эльфов, Орков с Гоблинами и Сестёр Зигмара.

Маятник из вирдстоуна

Цена: 25+3D6 gc

Редкость: 9

Маятник, сделанный из варп камня, по слухам помогает в поисках ещё большего количества этого магического камня.

Герой с маятником, если не был выведен из игры, может после битвы бросить тест на Лидерство. Если тест пройден, вы можете перебросить один любой камень в фазу разработки.

Креплёная кожа

Цена: 5 gc

Редкость: обычная

Опытные кожевенники способны превратить кожаную одежду в броню (несколько пожертвовав её внешним видом), и небогатые воины часто отдают предпочтение подобным жилетам и плащам, так как обычная броня гораздо дороже. Пропитанная окаменевшей солью, алкоголем и другими отнюдь не благоухающими веществами, креплёная кожа успешно держит удар и может служить определённой защитой в бою.

Креплёная кожа не может быть продана, так как одна только вонь от неё способна отпугнуть самого отчаянного барыгу!

Защита: Креплёная кожа служит в точности как лёгкая броня, предоставляя владельцу защиту доспехом 6+, но этот эффект не может комбинироваться с эффектом любой другой брони, за исключением шлема и баклера.

Волчий плащ

Цена: 10 gc

Редкость: Особая (Только для Мидденхаймерцев)

В Мидденхейме всё ещё считают, что истинный муж должен повергнуть матёрого волка голыми руками. Воины, отличившиеся подобным деянием, получают уважение своих правителей, и их плащи освящает сам Верховный Священник культа Ульрика, бога зимы, войны и волков.

Чтобы получить плащ, герой должен отдать 10 gc (это отображает расходы на его путешествие в Мидденхейм и участие в волчьей охоте). Кроме того, Герой должен выбросить на D6 значение, меньше или равное его Силе. В случае успеха, Герой находит и сражает волка, и отныне может носить плащ как знак его мощи и доблести. Заметьте, что мидденхеймцы могут приобретать волчьи плащи при сборе отряда без прохождения теста на доступность.

Защита: Воин, укрытый волчьим плащом, получает +1 к защите доспехом против попаданий из стрелкового оружия.

Карты Таро

Цена: 50 gc

Редкость: 7 (Недоступны Охотникам на Ведьм и Сёстрам Зигмара)

Объявленные богохульными и незаконными указом Верховного Теогониста, карты Таро всё ещё используются для предсказаний будущего теми, кто отваживается обратиться к ним.

Герой с колодой карт Таро может обращаться к картам перед каждой игрой. Пройдите тест на Лидерство. В случае успеха Герой получает предчувствие о будущих событиях, и вы можете модифицировать результат на одном из кубиков во время фазы разработки на +1 / -1 (даже если Герой с колодой оказался вне игры).

Если тест на Лидерство провален на 3 или больше (например, Герой с Лидерством 8 выбросил 11 или 12), карты показывают знамения рока и отчаяния, Герой отказывается биться в следующем бою и должен пропустить его.

Старинная Лавка Древностей

Оружие ближнего боя

Все нижеперечисленные предметы – необычные и особые виды оружия, вышедшие из рук опытных оружейников.

Они недоступны начинающим отрядам и могут использоваться только героями, получившими навык Тренировки с оружием/Weapons Training.

Рапира

Цена: 15 gc

Редкость: Редкость 5 (Доступна только Рейкландцам и Мариенбуржцам)

Рапира – длинное тонкое лезвие, получившее большое распространение среди дуэлистов. Это смертоносное, острое как бритва оружие способно моментально наносить множество ударов, но лишено мощи, присущей широкому мечу.

Дистанция: Ближний бой

Сила: как у пользователя

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Парирование: Подобно другим видам мечей, рапира может быть использована для парирования в ближнем бою. Когда удар оппонента попадает по бойцу, бросайте D6. Если выпало больше, чем максимальное значение на попадание, удар парирован и атака считается отражённой.

Швейная машинка: Рапира – лёгкое и гибкое оружие. Это лишает её мощи меча или топора, но зато рапирой можно нанести множество молниеносных ударов ещё до того, как ваш противник сможет отреагировать. Тренированный боец может за считанные секунды нанести множество неглубоких ран, которых часто оказывается достаточно, чтобы вывести из строя даже самого опасного врага. Воин, вооружённый рапирой, бросает на попадание и пробивание как обычно. Однако, если он попал по оппоненту, но не пробил его, вы можете атаковать ещё раз, как если бы у вас была ещё одна атака, но со штрафом –1 на попадание (если при броске на попадание при

таком штрафе требуется результат не больше 6). Вы можете продолжить бой обычным образом после нанесения удара, и существует возможность использовать это правило несколько раз, если у вашего воина больше одной базовой атаки.

Модификатор защиты: Поскольку рапира – очень лёгкое оружие, лишённое массы и прочности широкого меча, защита доспехом бросается с модификатором +1 (если у противника нет доспехов, он получает защиту 6+).

Боевая жаровня

Цена: 35 gc

Редкость: Редкость 7 (Доступна только Охотникам на Вёдьм)

Боевая жаровня – оружие, широко применяющееся охотниками на вёдьм. Она состоит из длинной рукояти, завершающейся железной ёмкостью с горящими углями. В бою это ужасающее оружие, ибо угли разгораются от взмахов жаровни, и противники бегут или же падают в агонии, объятые жадным пламенем.

Дистанция: Ближний бой; **Сила:** как у пользователя +1

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Двуручное: Чтобы эффективно использовать жаровню, нужно держать её обеими руками, поэтому воин не может использовать щит, баклер или второе оружие. Тем не менее, он может носить с собой щит и укрываться им от стрел.

Огонь: Пламенеющие угли в жаровне способны превратить противника в пылающий факел одним лишь пришедшимся вскользь ударом. Когда вы нанесли успешный удар бросьте D6. На 5+ жертва загорается. Если воин пережил атаку, он должен выбросить 4+ в свою фазу Восстановления, или получать удар с Силой 4 каждый ход, пока он горит. Всё это время он не может делать ничего, кроме передвижения. Другие воины могут попытаться помочь ему сбить огонь. Для этого они должны войти с ним в контакт подставками и выбросить 4+ в фазу Восстановления.

Кнут

Цена: 15 gc

Редкость: Обычная

Дистанция: Ближний бой; Сила: -1 к Силе пользователя;

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Не парируется: Кнут — гибкое оружие и попытки его парировать тщетны. Модель, атакуемая кнутом, не может Парировать мечом или баклером.

Щелчок: когда воин атакует, он получает +1 Атаку в этот ход. Эта дополнительная атака добавляется после всех остальных модификаторов. Когда воин атакован, он получает +1 Атаку, которую может использовать только против атакующего. Эта дополнительная атака бьёт первой. Если воин атакован одновременно двумя или более противниками, он всё равно получает только одну дополнительную атаку. Если воин использует два кнута, он получает +1 Атаку за второе оружие, но только первый кнут получает +1 Атаку за Щелчок.

+1 к защите: Кнуты - не самое лучшее оружие, чтобы пробить вражеские доспехи. Враг, раненый кнутом, получает бонус +1 к защите доспехами. Если у него вообще нет доспехов, его защита будет 6+.

Разоружение: Вместо того, чтобы ранить противника, воин с кнутом может попытаться разоружить его. Бросайте to hit как обычно, но вместо броска to wound противник получает одну попытку Парировать, если Парирование провалено, он роняет оружие. В дальнейшем он должен сражаться или запасным оружием, или кулаками, если запасного оружия нет. В конце боя модель может поднять выроненное оружие, если только она не вне игры. Модели вне игры теряют свое оружие.

Замечание 1: попытка Парирования дается модели, пытающейся удержать свое оружие: ей всегда разрешается одно (и только одно) Парирование, независимо от оружия, которое она несет.

Замечание 2: Правило Reach (позволяющее бить кнутом на 4") заменено на правило Щелчок, по аналогии со Стальной Плетью Зигмариток.

Доспехи

Павеза

Цена: 25 gc

Редкость: 8

Павеза — это огромный щит, наподобие тех, что используются регулярными войсками для защиты от стрел. Он очень тяжёл и плохо подходит для длинного боя, но незаменим для защиты от стрел.

Защита: Воин, использующий павезу, считается находящимся в укрытии (-1 на попадание из стрелкового оружия). В ближнем бою павеза считается как обычный щит, но только, если воин был атакован спереди. Поскольку павеза очень тяжёлая и неуклюжая, владелец движется с половинной скоростью.

Прочее снаряжение

Когда банды накопят опыта и денег, их заинтересуют редкости и артефакты. Так что скорее всего им придется в дорогой одежде разъезжать по окрестностям Города Проклятых, что бы произвести нужное впечатление на торговцев.

Только Герои могут покупать и носить снаряжение, описанное в этом разделе. Вы не можете давать его Рядовым, если в правилах это особо не указано.

Подзорная труба

Цена: 75+3D6 gc

Редкость: 10

Распространённые среди астрономов в обсерваториях Нульна, подзорные трубы редки, но весьма полезны в Городе Проклятых. Широкий обзор, который они предоставляют, упрощает прицеливание и даёт воину лучшее представление о происходящем в округе.

Любой Герой, владеющий подзорной трубой, может увеличить дистанцию поражения любого стрелкового оружия, которое он использует, на D6" каждый ход. Кроме того, он утраивает расстояние, на котором может обнаруживать спрятанных противников.

«Чеснок»

Цена: 15+2D6 gc

Редкость: 6

«Чеснок» - это небольшие шары с острыми шипами, которые применяются на поле боя для того, чтобы портить коням копыта и задерживать атаки кавалерии. В Городе Проклятых кисета с этими небольшими предметами может оказаться достаточно, чтобы задержать любого атакующего, который не склонен протыкать себе ноги, пробегая по острым шипам.

Одной партии «чеснока» достаточно только для одного применения. Он может быть использован в тот момент, когда противник объявляет атаку. Защитник просто-напросто швыряет «чеснок» на пути атакующего, уменьшая таким образом дистанцию его атаки на D6". Если после этого дистанция атаки недостаточна, чтобы добежать до цели, атака считается проваленной.

Пороховая бомба

Цена: 35+2D6 gc

Редкость: 9

Разработанные инженерами гномов с Окраинных Гор, эти бомбы – редкое и смертоносное оружие. Небольшой пороховой заряд запечатан в железном корпусе, снаряжённом коротким фитилём. Когда фитиль подожжён, у метателя есть считанные секунды перед взрывом пороха. Это оружие известно свое капризностью: если фитиль приспособлен неаккуратно, метатель легко может оказаться в самом центре взрыва...

Бомба может быть брошена в фазу стрельбы, таким же образом, как и святая вода. Если бомба попадает в цель, жертва получает D3 ударов с силой 4 без защиты доспехом, и все бойцы, как дружественные, так и враждебные, в 1" от него, получают 1 удар с Силой 3, применяя защиту как обычно. Если метатель выкинул 1 при броске на попадание, бомба взрывается у него в руках, что расценивается так, как если бы он попал ей сам в себя.

Вспышечный порох

Цена: 25+2D6 gc

Редкость: 8

Древнее изобретение гномов, вспышечный порох использовался в рудниках, чтобы освещать самые тёмные расщелины в поисках золота и других драгоценных минералов. В Мордхейме небольшие мешочки этого порошка могут быть использованы, чтобы ослепить

противника, приводя его в замешательство во время атаки.

Вспышечный порох применяется в тот момент, когда противник атакует его владельца (в качестве прерывания атаки). Атакующий должен немедленно пройти тест на Инициативу – проверку, успел ли он прикрыть глаза. Если тест провален, атакующий временно ослеп, что считается проваленной атакой. Пороха хватает только на одно применение.

Зажигательные стрелы

Цена: 30+D6 gc

Редкость: 9

К таким стрелам привязывают тугие мешочки с тряпками, пропитанными маслом. Во время удара мешочек разрывается, поджигая одежду и снаряжение цели.

Если вы нанесли удар зажигательной стрелой, бросьте D6. При результате 4+ противник загорелся. Если воин пережил атаку, он должен выбросить 4+ в свою фазу Восстановления, или получать удар с Силой 4 каждый ход, пока он горит. Всё это время он не может делать ничего, кроме передвижения. Другие воины могут попытаться помочь ему сбить огонь. Для этого они должны войти с ним в контакт подставками и выбросить 4+ в фазу Восстановления. Стрел хватает только на один бой.

Боевой рог

Цена: 30+2D6 gc

Редкость: 8

Пронзительный рёв боевого рога может укрепить сердца людей, что уже дрогнули и готовы были бежать. Он придаёт воинам храбрости и даёт им силы отчаянно сражаться.

Боевой рог может быть использован только раз за время битвы, в начале любого хода. Он позволяет отряду увеличить его Лидерство на +1. Эффект продолжается с начала одного хода до начала следующего. Боевой рог может использоваться сразу перед тем, как отряд проходит тест на Разгром.

Кроличья лапка

Цена: 10 gc

Редкость: 5

Кроличья лапка – символ удачи, который суеверные воины часто носят на шее, на тонком кожаном шнурке.

Кроличья лапка позволяет владельцу перебросить один кубик во время боя. Если не использована во время боя, она может использоваться для переброса одного кубика во время фазы разработки, в том случае, если герой способен исследовать руины.

Навыки знаний

Писец

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

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

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

Этот навык может брать только командир отряда. Командир имеет сверхъестественный дар размещать своих людей в нужном месте в нужное время, как если бы жопой чувял 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

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 оглушён.

Варбанды

Орки и гоблины

Орки любят драки и грабеж больше всех других рас Старого Света. Поэтому вся жизнь Орка – непрерывная драка с братьями или другими расами. Поэтому Мордхейм, с его драками, врагами и сокровищами почти идеален для любого Варбоса Орков. Ниже даны правила, написанные Марком Хавенером для зеленокожей банды.

Специальные правила

Враждебность/Animosity: Орки и гоблины обожают задира́ть всех подряд, не взирая на то, кто перед ними! Специальное правило Враждебность дано здесь.

Неприятная компания. Многие Наемные Мечи отказываются работать с Орками, зная что те так и мечтают ограбить или даже сожрать их. Орки могут нанимать только следующих наемников: Гладиатор, Огр Телохранитель, Колдун.

Таблица умений орков

	Боевые	Стрелковые	Знания	Силовые	Скоростные	Специальные
Босс	✓	✓		✓	✓	✓
Шаман				✓		✓
Биг'Анн	✓	✓		✓		✓

Выбор воинов

Банда Орков должна состоять минимум из трех моделей. У Вас есть 500 гс что бы набрать и вооружить своих воинов. Максимальное количество воинов в банде может достигать 20.

Босс: Любая банда Орков должна включать одного Босса: ни больше, ни меньше!

Шаман: Ваша банда может включать одного Шамана.

Биг'Аны: Ваша банда может включать до двух Биг'Анов.

Орочьи Бойзы: Ваша банда может включать любое количество Орк Бойзов.

Гоблины-Воины: Ваша банда может включать любое количество Гоблинов-Войнов, но на каждого Орка должно приходиться не более двух Гоблинов (включая Орков-Героев).

Пещерные Сквиги: Ваша банда может

включать до пяти Пещерных Сквигов. Но Сквигов никогда не должно быть больше, чем Гоблинов-Воинов.

Тролль: Ваша банда может включать одного Тролля.

Начальный опыт

Босс начинает с 20 очками опыта.

Шаман начинает с 10 очками опыта.

Биг'Аны начинают с 15 очками опыта.

Рядовые начинают с 0 очков опыта.

Рост характеристик

Характеристики орков не могут превышать максимума, указанного в профиле ниже. Если характеристика уже максимальна, то повысьте другую или перебросьте на выбор. Если обе характеристики максимальны, то повысьте на +1 любую другую. Помните, что рядовые могут

повышать свои характеристики только на +1.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Орк	4	6	6	4	5	3	5	4	9

Экипировка

Этот список используется бандой Орков для начальной покупки снаряжения.

Экипировка Орков

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Палица	3 gc
Боевой топор	5 gc
Утренняя звезда	15 gc
Меч	10 gc
Двуручный меч	15 gc
Копье	10 gc
Алебарда	10 gc

Стрелковое оружие

Арбалет	25 gc
Лук	10 gc

Доспехи

Лёгкая броня	20 gc
Щит	5 gc
Шлем	10 gc

Экипировка Гоблинов

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Палица	3 gc
Меч	10 gc
Копье	10 gc

Стрелковое оружие

Короткий лук	5 gc
--------------	------

Доспехи

Щит	5 gc
Шлем	10 gc

Прочее

Стрекало сквигов	15 gc
Шар на цепи	15 gc
Гриб крышеснос	25 gc

Герои

1 Орк Босс

80 золотых крон

Орк Босс могучий и жестокий воин, который бросает своих парней в любой бой, в котором светит нажива. Он самый сильный, закаленный и дикий член банды, а если кто-то из парней думает иначе, то скоро банде придется искать ему замену в связи с тяжкими телесными повреждениями, не совместимыми с жизнью!

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	4	4	1	3	1	8

Оружие/Доспехи: Орк Босс может использовать любое оружие и доспехи из списка снаряжения орков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин в 6" от Босса может использовать его Лидерство для прохождения теста на Лидерство.

0-1 Орк Шаман

40 золотых крон

Шаман – это колдун орков. Его силы дарованы ему орочьими богами Горком и Морком, и их никогда не удается контролировать полностью. Многие Шаманы присоединяются к блуждающим бандам Орков, где не дают свои способностям простаивать, и получают должное уважение.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	3	4	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Орк Шаман может использовать любое оружие из списка снаряжения орков. Но он никогда не использует никакой брони.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Колдун: Орк Шаман колдун и использует Ваах! магию.

0-2 Орк Биг'Ан

40 золотых крон

В обществе Орков дикая иерархия, где только сильнейшие могут выжить и подняться в звании (после того, как спляшут на телах остальных претендентов).

Биг'Аны именно такие «восходящие звезды» и они доносят приказы Босса до остальных. Если Босс погибает, то именно один из Биг'Анов становится новым лидером (тот из двоих, кто победит в схватке один на один).

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	3	3	4	1	3	1	7

Оружие / Доспехи: Биг'Ан может использовать любое оружие и доспехи из Списка Оборудования Орков.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

Орк Бойзы

25 золотых крон

Орк Бойзы дики и жестоки. Они ничего не боятся и могут броситься на врагов с голыми руками, зато они самые невежественные и суеверные из всех обитателей Старого Света. Они основа банды Орков.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	3	3	4	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Бойзы используют любые доспехи и оружие из списка снаряжения орков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Враждебность: Бойзы попадают под действие правил Враждебности.

Гоблины-Воины

15 золотых крон

Гоблины часто используются как пушечное мясо (и как обычное мясо в черные дни!) их старшими кузенами – Орками. Обычно они не так хорошо вооружены, как Орки, и используют в бою то, чем Орки не хотят или не могут вооружиться.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	2	3	3	3	1	3	1	5

Оружие/Доспехи: Гоблин-Воин может использовать любое оружие и доспехи из списка снаряжения гоблинов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Враждебность: Орк Бойзы попадают под действие правил Враждебности (смотри выше). Внимание: Гоблин-Воин, который провалил тест на Враждебность и бросил 1, никогда не станет атаковать рядового Орка в рукопашной, хотя будет использовать метательное оружие как обычно. Гоблины слишком боятся Орков, что бы сражаться с ними один на один.

Не Орк: Орки не ожидают многого от не-Орков, и вполне могут не обратить внимания на поверженного Гоблина или Пещерного Сквига. Чего еще ожидать от этих неженков! Так что при тесте на Бегство выведенные из действия Гоблины и Сквиги считаются лишь за половину модели. Например, банда из 5 Орков и 10 Гоблинов (15 моделей) должна будет пройти тест на Бегство, когда потеряет 4 модели (4 Орков или 8 Гоблинов или любые их комбинации).

Мелкий: Гоблины получают опыт, но если одному из них «повезет» выкинуть «У парня талант!», орки немедленно убьют его. «Типа слишком умный стал, во!» (вычеркните Гоблина из вашего ростера).

0-5 Пещерные Сквиги

15 золотых крон

Гоблины оседлали ужасных Пещерных Сквигов. Эти создания - чудная смесь животных и грибов, и состоят в основном из зубов, рогов и мерзкого характера.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	2D6	4	0	4	3	1	4	1	5

Оружие/Доспехи: Большой и Дикий! Пещерные Сквиги не используют оружия и доспехов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Передвижение: Сквиги не имеют обычной характеристики Передвижения, а вместо этого двигаясь здоровыми неуклюжими прыжками. Что бы понять, куда прыгнул Сквиг, бросьте 2D6 на

длину прыжка. Сквиги никогда не бегают и не заявляют атаку. Вместо этого они атакуют любую модель, с которой окажутся в контакте в конце прыжка. Если это происходит, то он считается атакующим в следующем раунде рукопашного боя, если заявляет атаку.

Под присмотром: Сквиг всегда должен видеть какого-нибудь Гоблина-Воина и не удалятся от него дальше, чем на 6". Если он находится дальше 6" от Гоблинов или не видит их, то он становится диким. Он двигается на 2D6" в случайном направлении в свою фазу движения. Если в ходе передвижения он оказывается в контакте с моделью (своей или чужой), он атакует ее в свою фазу рукопашного боя как обычно. Сквиг сбегает из-под контроля до окончания боя.

Не орк: Смотри описание правила у Гоблинов-Воинов.

Животные: Сквиги являются животными и не получают опыта.

О-1 Троль

200 золотых крон

Троль не достаточно интеллектуален, что бы действовать совместно с кем-нибудь, но при достаточном количестве пищи его можно приручить, в той или иной степени.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Оружие/Доспехи: В бою Троль использует огромную дубину. Кроме нее он не использует никакого оружия или доспехов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страшный: Троль чудовищен и вызывает страх.

Регенерация: Может, Троль и испытывает проблемы с головой, зато может регенерировать полученные раны. Всякий раз, как врагам удается нанести Тролю рану, бросьте D6, при результате 4 и больше рана игнорируется и Троль остается неповрежденным. Троль не может регенерировать раны, нанесенные огнем и магией, основанной на огне. Троль никогда не бросает на повреждения после боя.

Тупой монстр: Троль слишком туп, что бы выучить что-то новое. Он не получает опыта.

Всегда голодный: После найма Троль

требует дополнительных расходов. Эти деньги идут на покупку еды Тролю, что бы он сохранил свою преданность банде. После каждой битвы банда должна потратить на него 15 гс. Если же банде не повезло с деньгами и она не может купить еды Тролю, Большой Босс может скормить ему трех Гоблинов-Воинов или двух Пещерных Сквигов (Троль едят почти все). Иначе оголодавший Троль отправляется искать еду (покидает банду навсегда).

Врота: Вместо обычных атака Троль может облевать одного из своих оппонентов по рукопашной схватке своим едким желудочным соком (кислота). Эта единственная атака всегда попадает с S5 и игнорирует броню.

Специальные навыки Орков

Герои Орков могут выбирать навыки из этого списка вместо обычных навыков.

Ъвердая Башка

Череп этого воина толст даже по Орочьим меркам. Он получает специальную защиту 3+ против оглушения. Если защита сработала, то модель считается сбитой с ног, а не оглушенной. Если Орк носит шлем, тот дает защиту 2+ вместо 3+.

Ваааах!

Орки агрессивная культура. Многие из них являются весьма опытными в атаке. Воин с этим навыком может добавить +D3" к перемещению при атаке.

Мы ид'м!

В боевом безумии Орки способны бросаться даже на самых жутких противников. Воин игнорирует Страх и Ужас когда атакует.

Усе по плану

Только Босс может брать это Умение. Банда может перебрасывать проваленные тесты на Разгром, до тех пор, пока Босс не вне действия.

Ърепкий

Орк имеет толстую темно-зеленую кожу, которая показывает возможное присутствие крови Темных Орков. Он может прибавить +1 к любой броне.

Вбашнюна!

Орки обладают внушительной физической силой и некоторые из них научились

использовать ее максимально эффективно. Они целенаправленно наносят удары по голове противника, так что результат сбит с ног считается как оглушен.

Специальная экипировка Орков

Стрекало Сквигов

Цена 15 золотых крон

Редкость: Обычная (только Гоблины)

Это длинное древко с тремя шипами на конце. Используется Гоблинами - Погонщиками Сквигов для управления последними. Сквиги хорошо помнят уколы этих стрекал и оказывают Гоблинам, вооруженным ими, го-ораздо больше уважения! Сквиги не станут дикими, пока находится в пределах 12" от Гоблина, вооруженного Стрекалом Сквигов (смотри правило Под Присмотром в описании Пещерных сквигов). В добавок, в рукопашной стрекалом можно пользоваться как копьем.

Гриб Крышеснос

Цена 25 золотых крон

Редкость: Обычная (если в банде есть Гоблины)

Гриб Крышеснос (смотри описание в MSD для большей информации) просто необходим для использования шара-на-цепи (смотри ниже). Оркам просто везет, что его выращивают Ночные Гоблины Гор Конца Мира и продают его другим Гоблинам. Обычно редкий для Мордхейма, Гриб Крышеснос всегда доступен Орочей банде по 25 gc, если в ней есть хотя бы один Гоблин. Любой Гоблин может использовать свой гриб в начале любого хода.

Шар-на-цепи

Цена 15 золотых крон

Редкость: Обычная (только Гоблины)

Это огромный железный шар с прикрепленной к нему цепью, который используют ужасные Ночные Гоблины Фанатики, чтобы сеять смерть вокруг. Неподъемный шар можно использовать только с Грибом Крышесносом.

Диапазон: Рукопашная; Сила: Пользователя +2

Невероятная Сила: Поскольку Шар-на-цепи невероятно тяжел, обычная броня не спасает от него. Бросок брони не используется для ран, нанесенных Шаром-на-цепи. В добавок, его удар вполне может снести голову (ну или на худой конец сломать несколько ребер!). Поэтому при удачном ударе он наносит D3 раны вместо 1.

Неуправляемый: Единственная возможность использовать Шар-на-цепи – это раскручивать его вокруг себя, используя собственное тело как противовес. К несчастью, при таком боевом стиле сложно долго сохранять контроль. Первый ход использования Шара-на-цепи модель движется на 2D6" в направлении, заданном игроком. В последующие фазы Движения бросайте D6, что бы определить, что делает модель:

D6 Результат

1	Модель споткнулась и задушила себя цепью. Она вне действия. После боя, при бросках на Повреждение модель считается мертвой на 1-3 вместо обычных 1-2.
2-5	Модель движется на 2D6" в направлении, указанном игроком.
6	Модель движется на 2D6" в случайном направлении. Если у вас есть кубик Разброса, определяйте направление при помощи его. Если же такого кубика у вас нет, то используйте D6: 1 Вперед, 2-3 Влево, 4-5 Вправо, 6 Назад.

Если модель с Шаром-на-цепи входит во время движения в контакт с другой моделью (своей или вражеской) она считается проводящей атаку, останавливается и участвует в рукопашной схватке до следующей своей фазы Движения. Противник, атакованный моделью с Шаром-на-цепи, получает –1 штраф к броску На Удар, поскольку если он хочет подойти на расстояние удара, он должен постоянно уворачиваться от шара. Модель с Шаром-на-цепи не может остаться в схватке и автоматически продолжает движение в следующей фазе Движения до контакта со следующей моделью. Если модель входит в контакт со зданием, стеной или иной преградой, она считается вне действия. В дополнение, Шар-на-цепи довольно трудно просто удержать в руках, не говоря уже о попытках контролировать его движения, а еще эти клёвые глюки от гриба! Модели просто не до насмешек, она игнорирует правило Враждебности.

Неподъемный: Шар-на-цепи слишком тяжел

сам по себе, что бы нагружаться еще чем-нибудь. Модель, несущая Шар-на-цепи не может нести больше никакого оружия или другой экипировки. В добавок, в бою Шаром-на-цепи может пользоваться только модель, находящаяся под воздействием Гриба Крышесноса.

Калечащий: Огромный вес Шара-на-цепи легко может порвать связки или выдернуть руки из суставов. Конечно, в бою одурманенный Гоблин не чувствует боли, но действие наркотика постепенно проходит, а вместо него приходит БОЛЬ! Что бы отразить это, игрок после игры должен кинуть на Повреждени для каждой модели, которая использовала Шар-на-цепи, как будто она была вне действия. Если же модель с Шаром-на-цепи в конце боя и так была вне действия, кидайте на Повреждения как обычно.

Магия Ваагх!

Орки Шаманы используют заклинания Вааагх! Магии. Они возносят длинные гортанные молитвы своим неистовым богам Горку и Морку.

1 Пилу / Led'z go

Трудность 9

Вой шамана ободряет парней, чтобы те сражались ещё лучше во имя Горка и Морка.

Любой Орк или Гоблин в пределах 4" от Шамана будет бить первым в рукопашном бою. Заклинание прекращается, если Шаман сбит с ног, оглушен или вне действия.

2 Ой! Пшел вон! / Oi! Gerroff!

Трудность 7

Огромная зеленая призрачная рука отталкивает противника от Шамана.

Диапазон 8". Передвиньте любую модель на D6" от Шамана. Если она сталкивается с другой моделью или зданием, оба получают удар с S3.

Примечание: Очень удобно скидывать людей с верхних этажей зданий. Нельзя накладывать на модель, участвующую в рукопашной.

3 Ззан! / Zzap!

Трудность 9

Потрескивающий заряд Вааагх! энергии вылетает из лба Шамана и ударяет в голову противника. Эта сила с легкостью перегружает мозг врага.

Диапазон 12". Причиняет D3 попаданий с S4 ближайшей модели. Броня игнорируется.

4 Дуррак! / Fooled Yg!

Трудность 6

Шаман исчезает в зеленом тумане, сбивая своих врагов с толку.

Ни одна вражеская модель не может атаковать Шамана в течении следующего хода. Если Шаман находится в рукопашном бою, он

отодвигается на 4" от врага.

5 Дубьё / Clubba

Трудность 7

Огромная зеленая дубина появляется в руке Шамана.

Призрачная дубина действует как обычная дубина с +2 к Силе и дает Шаману +1 Атаку. Действует до тех пор, пока Шаман не получит рану.

6 Огонь Горка / Fire of Gork

Трудность 8

Клубы зеленого огня вылетают из ноздрей Шамана, что бы ударить ближайшего врага.

Диапазон 12". Каждый из зарядов наносит D3 попадания с S3. Оба заряда можно послать в одну ближнюю модель или распределить между двумя ближайшими.

Гномы охотники за сокровищами

Гномы всегда мрачны и исключительно горды. Они уважают всего три вещи на свете: предков, богатство и мастерство. Так что не удивительно, что этих мрачных воинов можно встретить в Мордхейме в поисках богатства и славы. Марк Хавенер составил полные правила для банды гномов в Мордхейме.

Иногда даже для знатных гномов наступают тяжелые времена. На его клан могут напасть Скавены или Гоблины, или он покроет себя позором и его приговорят к Изгнанию. Остальные гномы называют таких воинов Лишенными. Но гномы гордая раса и не в их правилах впадать в отчаяние. Вместо этого знатный гном, попавший в неприятности, собирает вокруг себя самых близких друзей и родственников и идет охотиться за сокровищами, лелея надежду в итоге основать свои собственные владения. В эти времена самым большим источником «свободных» сокровищ в известном мире является один из городов Империи, известный как Мордхейм...

Специальные правила

Все Гномы подвержены следующим специальным правилам:

Тяжело убить: Гномы – крепкие существа, которые оказываются вне игры лишь при 6 вместо обычных 5-6 на D6 при броске на раны. Трактуйте 1-2 как сбит с ног, 3-5 как оглушен и 6 как вне игры.

Твердая голова: Гномы игнорируют специальные правила по дубинам, булавам и т.д. Их не так-то легко вырубить!

Доспехи: Гномы ни когда не получают штрафы при ходьбе за ношение доспехов.

Ненавидят Орков и Гоблинов: Все гномы ненавидят орков и гоблинов (см. раздел Психология в правилах по Мордхейму для подробностей по ненависти).

Злопамятны: Гномы затаили древнюю обиду на эльфов с тех дней, когда эти две расы воевали за господство в Старом Мире. Банды гномов ни когда не могут включать в себя любых эльфов Наемных Мечей или Драматических Персонажей.

Несравненные шахтеры: Большую часть жизни гномы посвящают подземным поискам минералов и они лучше в этом деле. В Мордхейме они применяют похожие способности для поисков гнилого камня. Во время Разработки добавьте +1 осколок банде гномов.

Список снаряжения гномов

Следующий список используется отрядами гномов.

Список снаряжения для Гномов Воинов

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Булава	3 gc
Топор	5 gc
Топор гномов	15 gc
Меч	10 gc
Двуручное оружие	15 gc
Копье	10 gc
Алебарда	10 gc
Громриловое оружие	3x цена

Стрелковое оружие

Пистоль	15 gc/30 за пару
---------	------------------

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 gc
Тяжелые доспехи	50 gc
Громриловые доспехи	75 gc
Щит	5 gc
Шлем	10 gc

Список снаряжения для Громовержцев

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Булава	3 gc
Молот	3 gc
Топор	5 gc
Меч	10 gc

Стрелковое оружие

Арбалет	25 gc
Ружье	35 gc
Пистоль	15 gc/30 за пару

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 gc
Тяжелые доспехи	50 gc
Щит	5 gc
Шлем	10 gc

* Любое оружие, которое могут купить гномы

может быть громриловым. Его цена умножается на 3 (спец. правила по громриловому оружию см. в правилах по Мордхайму). Имейте ввиду, что данные цены применимы только для начинающих банд. Что бы отобразить то, что они экипируются в своей крепости. В дальнейшем гномы могут покупать громриловое оружие по обычной цене.

** Цена на громриловые доспехи дана только для начинающих банд. Что бы отобразить то, что они экипируются в своей крепости. В дальнейшем гномы могут покупать громриловые доспехи по обычной цене.

Таблица навыков гномов

	Боевые	Стрелковые	Знания	Силовые	Скоростные	Специальные
Знатный гном	✓	✓		✓		✓
Инженер	✓	✓				✓
Убийца троллей	✓			✓		✓

Выбор воинов

Банда Гномов должна состоять минимум из трех моделей. У Вас есть 500 gc что бы набрать и вооружить своих воинов. Максимальное количество воинов в банде может достигать 12.

Знатный Гном: Любая банда Гномов должна включать одного Знатного Гнома: ни больше, ни меньше!

Инженер: Ваша банда может включать одного Инженера.

Убийца Троллей: Ваша банда может включать до двух Убийц Троллей.

Клановые Гномы: Ваша банда может включать любое количество Клановых Гномов.

Гномы Громовержцы: Ваша банда может включать до пяти Гномов Громовержцев.

Бородачи: Ваша банда может включать любое количество Бородачей.

Клановые Гномы начинают с 0 очками опыта.

Гномы Громовержцы начинают с 0 очками опыта.

Бородачи начинают с 0 очками опыта.

Герои

1 Знатный Гном

85 золотых крон

Знатные гномы – искатели удачи, которые собрали банду гномов – единомышленников и покинули свою крепость в поисках богатства. Знатные гномы очень уважаемы среди членов своего отряда. Чаще всего это представители знатных семей пришедших в упадок крепостей гномов, мечтающие собрать достаточно средств чтобы восстановить свою былую славу в королевствах гномов.

Начальный опыт

Знатный Гном начинает с 20 очками опыта.

Инженер начинает с 10 очками опыта.

Убийцы Троллей начинают с 8 очками опыта.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	3	5	4	3	4	1	2	1	9

Оружие/Доспехи: Знатный Гном может использовать любое оружие и доспехи из Списка

Снаряжения Воинов Гномов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин в 6" от Знатного Гнома может использовать его Лидерство для прохождения теста на Лидерство.

0-1 Гном Инженер

50 золотых крон

Гномы инженеры – уважаемые члены общества гномов. Это они разработали и построили комплекс боевых машин и устройств, которые сделали гномов знаменитыми.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Оружие/Доспехи: Гном Инженер может использовать любое оружие и доспехи из Списка Снаряжения Гномов Громовержцев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Эксперт оружейник: Гном Инженер эксперт в механических устройствах. Используя усовершенствованные материалы и проверенные временем секреты инженерии гномов, он может увеличить дальность стрельбы своему отряду. Все стрелковое оружие из Списка снаряжения гномов увеличивает дальность стрельбы на 3" для Пистолей и на 6" для Ружей и Арбалетов. Это увеличение действует только пока Гном Инженер входит в состав банды, так как оно требует постоянной поддержки (и продолжает действовать до конца игры, даже если Гном Инженер не участвует в сражении или удален со стола). Это усовершенствование не применяется к оружию Наемных Мечей.

0-2 Убийцы Троллей

50 золотых крон

Убийцы Троллей – члены культа смерти гномов, которые ищут славную смерть в бою. Совершив какое-нибудь непростительное преступление или обесчестив себя иным способом гном покидает свой дом и бродит в поисках смерти, сражаясь с врагами гномьего племени. Убийцы Троллей - безумно опасные индивидуумы, психопаты и кровавые убийцы. В Известном Море найдется всего несколько воинов, сравнимых с ними. И поэтому их часто нанимают гномы охотники за сокровищами.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Оружие/Доспехи: Убийцы Троллей могут использовать любое оружие из Списка Снаряжения Воинов Гномов. Они никогда не используют стрелкового оружия и никаких доспехов.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Желание смерти: Убийцы Троллей ищут славную смерть в бою. Они не подвергнуты психологическим действиям и никогда не тестируются на Совсем Один.

Навыки убийц: Убийцы Троллей могут выбирать навыки из Таблицы навыков Убийц Троллей вместо обычной Таблицы навыков, когда они получают новый навык.

Таблица навыков Убийц Троллей

Гномы Убийцы Троллей могут использовать следующие умения также как и любые обычные доступные им умения.

Стремительная атака: Убийца Троллей может удвоить количество атак в ход, когда он чарджит. Он получает штраф –1 to hit.

Убийца монстров: Убийца Троллей всегда ранит своего противника на броске 4+ независимо от Стойкости, если только его собственная сила (после принятия всех модификаторов, благодаря бонусам оружия и т.д.) не показывает, что нужен бросок с меньшим значением (3+, к примеру).

Берсерк: Убийца Троллей получает +1 to hit в рукопашной, когда он чарджит.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

Клановые Гномы

40 золотых крон

Это воины гномы в лучшем виде: крепкие, упрямые, храбрые и надежные воины.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Оружие/Доспехи: Клановые Гномы могут

использовать любое оружие и доспехи из Списка Снаряжения Воинов Гномов.

Гномы Громовержцы

40 золотых крон

Гномы Громовержцы – эксперты стрелкового оружия. Много Орков и Гоблинов погибло от арбалетной стрелы или ружейной пули, выпущенной Громовержцем.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Оружие/Доспехи: Клановые Гномы могут использовать любое оружие и доспехи из Списка Снаряжения Гномов Громовержцев.

Бородачи

25 золотых крон

Это молодые гномы, которые вступили в отряды гномов - охотников за сокровищами в надежде на удачу.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	3	3	2	3	4	1	2	1	8

Оружие/Доспехи: Бородачи могут использовать любое оружие и доспехи из Списка Снаряжения Воинов Гномов.

Специальное оружие Гномов

Топор Гномов

Цена 15 крон

Редкость 8

(Только Гномы).

Топоры гномов – облегченное оружие, сделанное из более легких, но прочных, материалов, чем обычные топоры. Воины гномы специально тренируются для использования этого оружия и научились владеть им также как люди мечами.

Дистанция: ближний бой; **Сила:** как у пользователя

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Рубящий край: Топор имеет дополнительный модификатор защиты –1, то есть модель с Силой 4, использующая топор, имеет модификатор защиты –2, когда поражает противника в рукопашной схватке.

Парирование: Топоры Гномов представляют великолепный баланс между защитой и нападением. Модель, вооруженная топором гномов может парировать удары. Когда противник выкидывает попадание, модель, вооруженная топором гномов, может бросить D6. Если результат больше чем наибольший результат противника, модель парировала удар и эта атака отбита. Модель не может парировать атаки, сделанные с Силой в два и более раз больше их собственной силы – они слишком мощны, чтобы быть остановленными. Модель не может парировать больше одной атаки в одну фазу рукопашной, модель, вооруженная двумя топорами гномов (или топором гномов и мечом, к примеру), не может парировать две атаки, но вместо этого может перебросить неудавшееся парирование.

Специальные навыков Гномов

Герои – Гномы могут использовать следующую таблицу навыков вместо обычной Таблицы Навыков, доступной всем.

Мастер лезвий: Военные способности этого гнома превосходят способности обычного воина. Он остался невредимым после боев с ордами Орков и Гоблинов. Когда он использует оружие с парированием, он удачно парирует, если его бросок превышает или равен броску to hit врага, а не только когда превышает (как обычно). Если у него два оружия с парированием, то ему разрешается парировать две атаки (если два кубика превышают или равны двум наибольшим броскам to hit противника), вместо обычно разрешенного одного парирования. Отметьте, если у этого гнома два топора гномов (как написано выше), он может перекинуть любое неудавшееся парирование.

Сверхстойкий: Этот гном известен тем, что оправлялся от самых страшных ран. Если после игры он был вне игры и ему выпали Множественные Ранения, то он может перебросить этот результат. Помните, что даже если второй результат оказался хуже, он все равно должен быть принят.

Добытчик: Этот гном особенно хорош в поиске ресурсов. Когда бросаете на Разработку, то этот герой может модифицировать один бросок на +1/-1.

Настоящий Крепыш: Гномы – крепкие создания, а этот герой сверхкрепкий даже для гнома! Когда бросаете на Ранение для этого героя, то 1-3 трактуется как сбит с ног, 4-5 – оглушен, и 6 – вне игры.

Толстый череп: Герой имеет толстый череп даже для гнома. Он имеет спасбросок 3+ против оглушения. Если бросок удачен, результат оглушенный трактуется как сбит с ног. Если гном также носит шлем, то получает защиту 2+ вместо 3+ (здесь применяются обычные специальные правила шлема).

Остландцы

Княжество Остланд – наиболее негусто населённая из всех Электоральных Провинций Империи. Её жители имеют больше связей с Кислем на севере, чем со своими южными согражданами. Это объясняется тем, что Лес Теней и Срединные Горы формируют две естественных преграды между Остландом и остальной Империей. Лес Теней населён огромным количеством диких ланей, но кроме них в нём живут и тёмные создания, такие как бистмены Хаоса и месные гоблины. Срединные горы – высочайшая точка Империи, и населены большим количеством огров.

Изоляция Остланда сильно повлияла на характер его обитателей. Это бедный, но стойкий народ. Остландская деревня существует часто на грани голодной смерти и состоит из одной большой запутанной семьи. Мужчины Остланда высоки и широкоплечи, в то время как женщины либо высокорослые и тощие как жердь, либо низкорослые и коренастые. Семейные люди обычно занимаются крестьянским трудом, попутно собирая корешки, клубни и орехи в лесу, в то время как неженатые мужчины промышляют трапперством и охотой. В этой земле популярно поклонение Таалу, Богу Лесов и Зверья Лесного, хотя не менее почитают и его жену Риху, а в западных деревнях – его брата Ульрика.

Не слишком воинственные по своей природе, остландцы никогда не откажутся от доброй драки под хмельком, а их любовь к тёмному злю делает подобное развлечение чрезвычайно популярным. Во время войны с Хаосом остланцы собирались огромными отрядами, чтобы поднять лук и пику в защиту своих северных соседей из Кислева. Плеть Хаоса прошла по Остланду куда более заметно, чем по остальной империи, и ненависть его жителей к порождениям зла не знает границ.

Специальные правила

Самодостаточные: Мужчины Остланда не намерены отдавать свои потом и кровью заработанные кроны всяким прощелыгам. Это означает, что они никогда не нанимают наёмников, за исключением Огров, которых нередко можно встретить в их землях.

Выбор воинов

Отряд Остланда часто представляет из себя одну большую семью остландцев. Отцы, дядя, братья, кузены, а иногда и парочка боевитых тётушек объединяются, чтобы сформировать отряд. «Семья» должна состоять минимум из 3 моделей и максимум из 15. У вас есть 500 золотых крон на расходы.

Старейшина: каждый отряд должен включать одного Старейшину, ни больше, ни меньше!

Кровные Братья: ваш отряд может включать двух Родных Братьев.

Жрец Таала: ваш отряд может включать одного Жреца.

Родичи: ваш отряд может включать любое количество Родичей.

Пьяницы: ваш отряд может включать до пяти Пьяниц.

Егеря: ваш отряд может включать до 7 Егерей.

Огр: ваш отряд может включать одного Огра. На большее количество еды не хватит!

Начальный опыт

Старейшина начинает с опытом 20.

Родные Братья начинают с опытом 12.

Жрец Таала начинает с опытом 12.

Рядовые начинают с опытом 0.

Новое снаряжение

Двуствольный пистолет

Цена 30гс / 60гс за пару

Редкость 10

Двуствольная охотничья винтовка

Цена 300gc

Редкость 12

Зная повернутость остландцев на внушительном оружии (и их готовность бросаться огромными деньгами), некий оружейник из Хохланда придумал сварить вместе два пистолетных ствола и продать полученную конструкцию по двойной цене. Отряд был так впечатлён новым оружием, что попросил его проделать то же самое с охотничьей винтовкой. С тех пор этот оружейник буквально завален заказами самых могущественных отрядов Мордхейма.

Двуствольное пороховое оружие рассматривается точно так же, как и обычная версия, за одним исключением. Враг получает попадание сразу двух зарядов вместо одного (например, пистолет наносит два удара с Силой 4 за каждое успешное попадание). Однако, каждый ствол требует полного хода на

перезарядку (но вы можете перезаряжать только один из стволов и использовать оружие как обычный пистолет или ружьё). Если у вас имеется пара двуствольных пистолетов, вы можете стрелять из них через ход (а не каждый ход, как из пары обычных пистолетов).

Рост характеристик

Когда воин отряда набирает достаточно Опыта, чтобы получить Продвижение (см. правила, раздел «Опыт»), он может получить результат «Рост характеристики». Характеристики воинов остландского отряда не могут превышать указанных в данных ниже профилях. Если по кубiku выпадает увеличение характеристики, которая уже была увеличена (или достигла расового максимума), бросайте кубик заново до тех пор, пока не выпадет неувеличенная характеристика. Помните, что Рядовые не могут добавить больше, чем +1 очко к любой из их начальных характеристик.

Остландцы

	Боевые	Стрелковые	Знания	Силовые	Скоростные	Специальные
Старейшина	v	v		v	v	v
Родные братья	v			v		v
Жрец Таала	v		v	v	v	v

Список снаряжения Остландцев

Следующий список используется отрядами Остландцев для выбора снаряжения:

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 gc
Тяжелые доспехи	50 gc
Щит	5 gc
Шлем	10 gc

Список снаряжения Остландцев

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Палица/Молот	3 gc
Топор	5 gc
Меч	10 gc
Двуручное оружие	15 gc
Копье	10 gc

Стрелковое оружие

Лук	10 gc
Пистолет	15 gc / 30 за пару

Список снаряжения Пьяниц

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Палица/Молот	3 gc
Топор	5 gc
Меч	10 gc
Двуручное оружие	15 gc

Стрелковое оружие

Нет

Доспехи	
Лёгкие доспехи	20 gc

Список снаряжения Егерей

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Топор	5 gc
Меч	10 gc
Копье	10 gc

Стрелковое оружие

Лук	10 gc
Пистолет	15 gc / 30 за пару
Двуствольный пистолет	30 gc / 60 за пару
Мушкетон	30 gc
Мушкет	35 gc
Охотничья винтовка	200 gc
Двуствольная охотничья винтовка	300 gc

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 gc
Щит	5 gc
Шлем	10 gc

Список снаряжения Огров

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Топор	5 gc
Меч	10 gc
Двуручный меч	15 gc

Стрелковое оружие

Нет	
-----	--

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 gc
----------------	-------

Рост характеристик

Характеристики остландцев и огров не могут превышать максимума, указанного в профиле ниже. Если характеристика уже максимальна, то повысьте другую или перебросьте на выбор. Если обе характеристики максимальны, то повысьте на +1 любую другую. Помните, что рядовые могут повышать свои характеристики только на +1.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Человек	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Огр	6	5	4	6	6	4	5	4	7

Герои

1 Старейшина

60 золотых крон

В деревнях Остланда самый старый и мудрый (или, гораздо чаще, самый здоровый и сильный) мужчина получает титул «Старейшины». Его слово пользуется огромным уважением, и только его воля может сорвать мужчин целой деревни с насиженного места и отправить в Мордхейм, в погоню за фортуной.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Старейшина может быть снаряжен оружием и доспехами из списка снаряжения Остландцев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Старейшины может использовать его Лидерство во время тестов на Лидерство.

0-2 Кровных Братьев

35 золотых крон

Деревня Остланда часто представляет собой одну большую запутанную семью. Каждый приходится дядей, кузеном или братом соседу (а иногда и себе самому!) Вместо того, чтобы проследить все сложные родственные отношения, наиболее уважаемые мужчины деревни (за исключением Старейшины) называют друг друга просто Братьями.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Братья могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Остландцев.

0-1 Жрец Таала

45 золотых крон

Говорят, что истинный жрец Таала рождается в самую тёмную фазу луны. Те, кто принят в служители Таала - отшельники по природе, и проводят время, скитаясь по девственным лесам Северной Империи. Многие удивляются, почему лесные пастыри вдруг начали присоединяться к уходящим в Мордхейм отрядам – но те хранят свои секреты. Достаточно сказать, что лесное божество сгущает своё присутствие в городе и вокруг него, и всё больше и больше зверей стекается в окружные леса...

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	2	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Жрец может быть снаряжен оружием и доспехами из списка снаряжения Остландцев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Молитвы: Жрец Таала может использовать Молитвы Таала, приведённые ниже.

Осуждение: Жрецы Таала никогда не носят тяжёлый доспех.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

Родичи

25 золотых монет

Большинство воинов в остландском отряде – это родные и двоюродные братья Старейшины. Многие из них женаты и должны содержать детей, поэтому богатые руины Мордхейма притягивают их как магнит.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Родичи могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Остландцев.

0-7 Егерей

25 золотых монет

Некоторые из мужей Остланда не заводят семью, а вместо этого проводят время в одиночестве в лесах Старого Света. Хотя они не разделяют родственных уз типичного остландского жителя, люди уважают их за знание лесов и непоколебимую решимость. Небогатый Егерь обычно носит с собой простой самодельный лук, но каждый из них мечтает однажды завладеть пороховым оружием, лучше охотничьим ружьём, в идеале – двуствольным, так как это является крайне престижным среди охотников дремучих лесов.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Егери могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Егерей.

0-5 Пьяниц

25 золотых монет

Любовь к элю питают все остландцы без исключения, но некоторые доходят в этом до предела. Никогда не трезвеющие и редко когда в ясном сознании, эти шуты гороховые пошатываясь бредут по улицам Мордхейма, выкрикивая невнятные оскорбления в адрес каждого встречного, совершая акты вандализма и вообще создавая беспорядок. Их комичное поведение часто ведёт к ошибочному выводу о их безвредности, выводу, о котором многим пришлось пожалеть. Залившись бормотухой до бровей, эти опасные и непредсказуемые личности сунут вам в лицо разбитую бутылку, не прерывая искреннего смеха и весёлой песни!

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	2	1	10

Оружие/Доспехи: Пьяницы могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Пьяниц. Пьяницы никогда не используют стрелковое оружие, даже если получают продвижение, которое позволило бы им делать это, так как у них постоянно двоится в глазах.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Пьяны: Крошечные мозги Пьяниц полностью

отключены дрянным спиртом и дешёвым элем. Таким образом, они автоматически проходят все тесты на Лидерство.

Не пользуются уважением: Соратники относятся к Пьяницам со странной смесью жалости и постыдного страха, поэтому Пьяница никогда не может стать командиром отряда.

0-1 Огр

160 золотых крон

В холмистых сосновых лесах Остланда огры встречаются чаще, чем где-либо ещё в Империи. Эти грубые твари пользуются большим спросом у горцев Остланда в качестве мускульной силы отряда. Сила огров вошла в легенду, а их способность выдержать в бою изрядное количество смертоносных ударов делает их идеальной ударной силой для любого отряда. Однако, аппетит огров столь же легендарен, как и их сила, и поэтому содержать их довольно недёшево.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	3	2	4	4	3	3	2	7

Оружие/Доспехи: Огры могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Огров.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Страх: Огры – огромные, угрожающие создания, которые вызывают страх. См. раздел «Психология».

Большая цель: Огр является Большой Целью, как описано в правилах по стрельбе.

Навыки: Огр, который становится Героем в результате броска на Продвижение «У парня талант», может выбирать из Боевых и Силowych навыков.

Тугодумы: Хотя огры способны набирать опыт и обучаться, они не самые смыслёные из воинов. Огры получают продвижения с половинной скоростью (т.е. должны набрать в два раза больше опыта чем обычно, чтобы получить продвижение).

Специальные навыки Остландцев

Герои Остландцев могут брать эти навыки вместо навыков из доступных им стандартных списков.

Бычий напор: Воин – гигант даже по масштабам Остланда, и использует своё массивное телосложение как преимущество в бою. Когда он атакует, он может попытаться сбить противника с ног вместо проведения обычных атак. Бросьте на попадание один раз, с модификатором +1. Бросать на пробивание не нужно. Если воин наносит удар, противник автоматически сбит с ног. (Модели с этим навыком должны быть по возможности снабжены соответствующим пивным пузом, вылепленным из гринстаффа).

Отвратительный запах: Остландцы все как один записные алкоголики и не слишком большие приверженцы гигиены! Но этот воин выделяется даже среди соотечественников. Он пьёт всю жизнь, и алкоголь уже вовсе не действует на него – но это не значит, что он стал пить меньше! Он никогда не стирал и не снимал свою одежду, и густая вонь пота и перегара валит противников с ног. Все живые враги (т.е. кроме Мёртвых и Одержимых) получают –1 на попадание по нему в ближнем бою. В дополнение, воин не может пользоваться открытым огнём (факелами, лампами и т.п.) и атаки огнём против него получают +1 к Силе, так как пропитанная алкоголем одежда моментально вспыхивает.

Задира: Имея за плечами многолетний опыт втягивания собутыльников в пьяную потасовку, остланец изучил самые грязные ругательства и оскорбления в Империи. Во время фазы стрельбы воин может насмеяться над одним из противников, вместо стрельбы или использования заклинаний. Задира должен видеть цель, также применяются все остальные правила видимости по стрельбе (надо издеваться над ближайшим противником и т.д.) Игрок должен по возможности придумать подходяще случаю издевательство для конкретной модели (возможно, шляпа бойца напоминаетдохлого попугая, или его мамаша была из Бретоннии). Затем противник делает бросок на Лидерство. Если он проходит его, ничего не происходит, если нет – он должен в следующую фазу Передвижения попытаться войти в ближний бой с моделью, которая над ним насмеялась.

Дружба с животными: Проведя детство среди лесных обитателей, воин нашёл подход ко всем «обычным» животным (таким как лошади, боевые гончие и т.п.) Животные никогда не атакуют его, и один или два Боевых Пса в его подчинении не считаются при подсчёте максимального количества воинов в отряде.

Клятва на крови: Предводитель отряда остландцев иногда даёт кровавую клятву никогда не бросать павших членов «семьи». Его решимость защищать кровных родичей столь велика, что Разгромить его и заставить бежать с поля боя крайне сложно. Только командир отряда может брать этот навык, который позволяет ему перебросить один тест на Разгром один раз за игру.

Молитвы Таалу

1 Прыжок оленя

Сложность 7

Многие из жрецов Таала носят олений череп как знак своего божества, и божественная благосклонность придаёт им красоту и скорость этого великолепного зверя.

Жрец Таала может незамедлительно переместиться в любую точку в радиусе 9", в том числе в контакт подставками с вражеской моделью, в каком-либо случае он считается атакующим и получает +1 к Силе в первый раунд боя. Если он атакует убегающего противника, в фазу боя он наносит одно автоматическое попадание с Силой +1, и затем противник продолжает бегство (если выживает).

2 Благословенный эль

Сложность 5

Подобно брату своему Ульрику, Таал зело лаком до крепких элей Северной Империи. Во время летнего солнцестояния, каждая деревня Остланда открывает один бочонок эля (по меньшей мере!) во славу Таала.

Глоток из фляжки с благословенным элем (считается, что жрец несёт столько фляжек, сколько может понадобится) исцеляет одну модель в 2" от жреца (или его самого). Воин восстанавливает полную квоту Ран. Кроме того, все живые модели врага (кроме Мёртвых и Одержимых) в 2" от жреца теряют 1 Атаку в следующем раунде ближнего боя из-за забористых испарений эля.

3 Медвежья лапа

Сложность 7

Многие могучие бронированные рыцари были повержены на землю неожиданно мощным ударом последователя Таала. Традиционно называемое «Медвежья лапа», это заклинание получило прозвище «Дыхание лоса» среди тех остландцев, кто подвергся его действию.

Жрец призывает благословение Таала на себя или одну дружественную модель в радиусе 6". Цель получает бонус +2 к Силе до следующего хода жреца.

4 Дрожь земли

Сложность 9

Власть Таала распространяется на землю и небеса, и сила его не ослабевает и на тёмных улицах Мордхейма. Когда его имя произносится трижды и проливается кровь орла, Властелин Лесов вызывает раскаты грома и сотрясает землю.

Заклинание произносится на одно здание в радиусе 4". Каждая модель врага, которая касается здания, получает одно попадание с Силой 3. Кроме того, само здание рушится, и все модели внутри считаются упавшими на землю (например, модель, находившаяся на высоте 5" над поверхностью стола, должна пройти два теста на Инициативу, чтобы избежать D3 ударов с силой 5). Уберите здание со стола до конца игры.

5 Опутывание ног

Сложность 8

Говорят, что когда Таал ходит по земле, за его спиной мгновенно вырастают густые травы. Часть его силы может быть дарована его последователям, чтобы помочь возродить леса и вернуть природу к её первоначальному благоденствию.

Травы, лозы и даже небольшие деревья вырываются из земли, задерживая тех, кто попытается пройти через них. Все модели (как враги так и друзья) в 12" от жреца, за исключением Егерей Остландцев, двигаются с половинным значением Скорости до следующей фазы Стрельбы.

6 Призвание белок

Сложность 7

Таал – повелитель зверей, как больших, так и маленьких. Те, кто вызвал его гнев, могут быть разорваны на части горным львом или утонуть в паводке, вызванном разъярённым бобротом.

Этим заклинанием жрец высвобождает ярость Властелина Зверей, бросая вперёд дюжины и

дюжины разъярённых белок. Озверевшие грызуны осаждают одного врага в 12" от жреца, забираясь под доспехи и одежду, швыряя в него орехами и нанося бесчисленные царапины зубами и когтями. Цель получает 2D6 ударов с Силой 1. Защита доспехом не действует.

Аверландцы

Аверланд лежит на юге Империи, между реками Авер и Верхний Рейк и граничит с Черными горами и обширными хребтами Гор Края Мира. Это весьма преуспевающая провинция, хотя и не самая большая или влиятельная. В Черных Горах и Горах Края Мира прорыто множество шахт, большей частью которых владеют Гномы. Железная руда отправляемая по реке в Нульн, приносит хороший доход провинции. В горах есть несколько гномьих Цитаделей, причем некоторые из них заняты Ночными Гоблинами или Скавенами, а некоторые потеряны при сильных извержениях.

Перевал Черного Огня охраняет важный торговый маршрут между Пограничными Землями и Империей, он отделяет Горы Края Мира от Черных Гор. По маршруту проложена старая гномья дорога, что идет мимо Аверхейма и уходит дальше на север в Империю. От Перевала Черного Огня товары обычно отправляют по реке Авер в Нульн. Перевал - единственное место, где можно пересечь горы, другие склоны чрезвычайно круты и почти непроходимы. Стоит напомнить, хотя это и общеизвестно, и о погоде, что непредсказуема и лишь немногие отваживаются на переход зимой, рискуя быть пойманными снежной бурей или лавиной. И как будто это все еще не так плохо, горы заселены Ночными Гоблинами, Троллями, Скавенами и прочими монстрами. Некоторые смелые авантюристы зарабатывают на жизнь кражей яиц с самых высоких пиков и продажей их Имперскому Зоопарку. Вылупившиеся из них животные становятся скакунами для известных генералов.

Аверланд богатая провинция и как следствие непомерные денежные суммы тратятся на униформу регулярных войск. Закаленные ветераны предпочитают, чтобы яркая униформа не только выделяла его среди крестьян, но и отражала его превосходство над ними. Эта традиция проникла до самых низов армии, и даже милиция и наемники стремятся занять самую яркую форму. Говорят, армию Аверланда обслуживают столько портных, что хватит заселить небольшой город! Чужаки шутят, что Аверландцы так хороши в стрельбе, потому

что боятся испачкать свою форму кровью в рукопашной. Но такие замечания быстро стихают в присутствии ветеранов перевала Черного Огня, иначе шутник рискует оказаться в грязи без пары зубов. Особенно эта пышная униформа досаждают низкорослым Халфингам, они постоянно досаждают портным просьбами укоротить штаны или надставить немного в талии. Множество новичков приходят в уныние, когда узнают, что такую великолепную униформу они получают самое малое лишь через год службы. Но они еще не считаются кадровыми военными и должны обходиться более простой одеждой.

Бергъягеры – специальное отделение стражей перевала Черного Огня, которое состоит из охотников и следопытов с соседних гор. Они эксперты незаметного перемещения через скалы и часто используются как разведчики. Внешность бергъягеры различается так же, как и их истории. Некоторые стали егерями, когда потеряли свою работу или сочли ее слишком скучной. Некоторые были браконьерами, которых насильно завербовали в армию, хотя так они и сбежали от виселицы. Некоторые были проходимцами, которые сбежали от гнева облапошенных фермеров. Но не смотря на свое прошлое, все они отлично стреляют и умеют выживать в холодных диких горах.

Выбор воинов

Отряд Аверланда должен состоять минимум из 3 моделей и максимум из 15. У вас есть 500 золотых крон на расходы.

Капитан: каждый отряд должен включать одного Капитана, ни больше, ни меньше!

Сержант: ваш отряд может включать одного Сержанта.

Бергъягеры: ваш отряд может включать до двух Бергъягеров.

Юнец: ваш отряд может включать одного Юнца.

Горные Стражи: ваш отряд может включать любое количество Горных Стражей.

Стрелки: ваш отряд может включать любое количество Стрелков.

Халфлинги-Разведчики: ваш отряд может включать до трех Халфлингов-Разведчиков.

Стартовый опыт

Капитан начинает с опытом 20.

Сержант начинает с опытом 8.

Бергьягеры начинают с опытом 4.

Рядовые начинают с опытом 0.

Таблица навыков Аверландцев

	Боевые	Стрелковые	Знания	Силовые	Скоростные	Специальные
Капитан	✓	✓	✓	✓	✓	-
Сержант	✓			✓	✓	-
Бергьягер		✓			✓	-
Юнец	✓	✓			✓	-

Список снаряжения

Аверландцев

Следующий список используется отрядами Аверланда для выбора снаряжения:

Список снаряжения

Разведчиков

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 гс
Палица/Молот	3 гс
Топор	5 гс
Меч	10 гс

Стрелковое оружие

Лук	10 гс
Длинный Лук	10 гс (только Бергьягеры)

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 гс
Баклер	5 гс
Шлем	10 гс

Прочее снаряжение	
Охотничьи Стрелы	35 гс (только Бергьягеры)

Список снаряжения

Стрелков

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 гс
Палица/Молот	3 гс
Топор	5 гс
Меч	10 гс

Стрелковое оружие

Лук	10 гс
Длинный Лук	15 гс
Пистолет	15 гс / 30 за пару
Арбалет	25 гс
Мушкетон	30 гс
Мушкет	35 гс
Охотничья винтовка	200 гс

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 гс
Баклер	5 гс
Шлем	10 гс

Список снаряжения Горных Стражей

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 гс
Палица/Молот	3 гс
Топор	5 гс
Меч	10 гс
Копье	10 гс
Алебарда	10 гс
Двуручное оружие	15 гс
Моргенштерн	15 гс

Стрелковое оружие

Лук	10 gc
Пистолет	15 gc / 30 за пару
Дуэльный пистолет	15 gc / 30 за пару
Арбалет	25 gc

Доспехи

Лёгкие доспехи	20 gc
Тяжелые доспехи	20 gc
Щит	5 gc
Баклер	5 gc
Шлем	10 gc

Герои

1 Капитан

60 золотых крон

Типичный Капитан банды наемников – ветеран Имперской армии средних лет. Вероятно, он был сержантом или другим мелким командиром. Банда больше полагается на его острый ум и опыт, чем на боевое умение. Слишком часто неопытные рубаки заводили своих людей в засаду, или оставляли без еды и воды. Быть настоящим капитаном означает, что ваши люди последуют за вами хоть к самому черту, лишь бы там водилось золотишко. А тот, кто слишком часто оставляет людей без денег и выпивки, закончит с ножом в спине, да и то в лучшем случае.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Капитан может быть снаряжен оружием и доспехами из списка снаряжения Горных Стражей.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин отряда в радиусе 6" от Старейшины может использовать его Лидерство во время тестов на Лидерство.

0-1 Сержант

35 золотых крон

Некоторые капитаны - торговцы или дворяне, набирая банду, стараются сэкономить каждый золотой. Более умные

нанимают себе помощника-ветерана и поручают ему все ежедневные заботы о людях и снаряжении. Ветерана легко узнать по его многочисленным шрамам и цинизму, которыми щедро наделяет людей армия.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Сержант может быть снаряжен оружием и доспехами из списка снаряжения Горных Стражей.

0-2 Бергъягеры

35 золотых крон

Бергъягеры – охотники и смотрители гор, окружающих перевал Черного Огня. Они способны бесшумно перемещаться по горным склонам и часто используются в качестве разведчиков. Кроме того они эксперты в ловушках, способных задержать или разделить врагов. Бергъягеры не кадровые военные, и полагаются больше на хитрость и охотничью сноровку, чем на силу оружия.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	2	4	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Бергъягеры могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Разведчиков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Установка Капканов: Бергъягеры опытные охотники и их навыки хорошо подходят для руин Мордхейма. Что бы поставить капкан, Бергъягер должен потратить целый ход, не делая ничего другого (он не может ставить капкан, восстанавливаясь после того, как был сбит с ног). Поместите маркер капкана в базовый контакт с Бергъягером. Когда любая модель, неважно друг или враг, перемещается в пределах 2", от маркера, она рискует попасть в расставленную ловушку. Бросьте D6. На 3+ ловушка срабатывает и жертва получает удар с S4 (заметьте, что сам Бергъягер не активизирует свою ловушку). Если ловушка не ранила жертву или просто не сработала, она может продолжить свое движение, иначе поместите ее оглушенной или сбитой с ног в пределах 2" от маркера. Независимо от того, сработала ловушка или нет, уберите маркер.

0-1 Юнец

15 золотых крон

Хотя армии Империи состоят в основном из зрелых мужчин, в них находится место и для юношей, поскольку всегда есть нужда в грумах, кашеварах и слугах. Некоторые из этих молодых людей присоединяются к отряду наемников или полку солдат, преследуя романтические мечты об славе и приключениях. Всегда находятся пастушки, ищущие более легкий способ набить брюхо, чем тяжелая и неблагодарная забота о стаде, не говоря уже о том, что это скука смертная!

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

Оружие/Доспехи: Юнец может быть снаряжен оружием и доспехами из списка снаряжения Горных Стражей.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

Горные Стражи

30 золотых крон

Горные Стражи – снискавший известность гарнизон перевала Черного Огня, который отразил бесчисленные попытки вторжения зеленокожих. Они традиционно носят черно-желтую униформу, и что бы заслужить право носить ее, надо отслужить несколько лет на перевале. Горные Стражи обучаются владению традиционным оружием Имперской армии: алебардой и мечом, арбалетом и луком. Ветераны часто нанимаются к капитанам банд, которые знают, что их навык в бою окупит их жалование. Некоторые из этих ветеранов впоследствии становятся сержантами или даже капитанами собственных банд. Есть несколько банд, которые полностью состоят из ветеранов Горных Стражей, часто это остатки одного полка, которым повезло выжить в масштабном сражении.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Горные Стражи могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка

снаряжения Горных Стражей.

Стрелки

25 золотых крон

Для того, что бы стать Стрелком, мало взять лук и пойти стрелять во врагов. Настоящий Стрелок годами учится обращаться со своим оружием, Имперские вербовщики часто посещают соревнования лучников, что бы завербовать несколько опытных стрелков. Некоторые Стрелки пользуются пороховым оружием вместо традиционного лука или арбалета. Такие Стрелки часто нанимаются уже со своим оружием, поскольку цена мушкета столь же высока, как и плата за найм самого стрелка! Зато им не приходится отрабатывать свое снаряжение.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Стрелки могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Стрелков.

0-3 Халфлинга-Разведчика

20 золотых крон

Аверланд соседствует с Мутом, провинцией халфлингов. В 1707 году воевода орков Горбад Железный Коготь вторгся в Мут через перевал Черного Огня и разорил его. С тех пор тогда Мут посылает своих егерей служить несколько лет в гарнизоне, который охраняет проход. Если другой воевода попытается вторгнуться в Мут, его ждет жестокое сопротивление халфлингов на горном перевале.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	2	4	2	2	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Халфлинги-Разведчики могут быть снаряжены оружием и доспехами из списка снаряжения Разведчиков.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Продвижение: Когда Халфинг получает продвижение «У парня талант!», он не может выбирать группу Силовых навыков. Халфинги славны вовсе не своей силой!

Кислевиты

Кислевкая банда – это группа уникальных индивидуумов из этого странного северного царства. Обычно кислевиты весьма скрытны перед незнакомцами, но среди своих они шумны и неистовы. Как известно, кислевиты чрезвычайно храбрые войны, которые ненавидят Хаос гораздо сильнее, чем большинство народов Старого Света. Среди населения Империи то и дело появляются тайные поклонники Хаоса, и инквизиция уже сбилась с ног, выискивая их. Кислевиты самостоятельно огнем и мечом вычищают из своего общества любую инфекцию Хаоса. Многие из граждан потеряли любимых в войне с Хаосом, и они прекрасно понимают, что только постоянная бдительность уберегает их от поражения в ней. Поэтому они неумолимы к древнему врагу. Они не отдадут ему ни пяди родной земли без боя. Помните это, когда играете бандой Кислева.

Специальные правила

Найм: Банда Кислева может нанимать тех же Наемных Мечей, что и банды людских Наемников из книги правил Мордхейма.

Древний Враг: Банда Кислева никогда не станет союзником любой из банд Хаоса. Это относится к следующим бандам: Одержимые, Скавены, Зверолоуды, Темные Эльфы, Гномы Хаоса, Норсманы, Карнавал Хаоса и любой другой банде, которую можно определить как банду Хаоса.

Выбор воинов

Банда Кислева должна состоять минимум из трех моделей. У Вас есть 500 gc что бы набрать и вооружить своих воинов. Максимальное количество воинов в банде не может превышать 15.

Герои

Капитан Дружины: Любая банда Кислева должна включать одного Капитана Дружины: ни больше, ни меньше!

Дрессировщик Медведя: Ваша банда может

одного Дрессировщика Медведя.

Есаул: Ваша банда может одного Есаула.

Юнцы: Ваша банда может включать до двух Юнцов.

Рядовые

Господарские Воины: Ваша банда может включать любое количество Господарских Воинов.

Кзаки: Ваша банда может включать любое количество Кзаков.

Стрельцы: Ваша банда может включать до трех Стрельцов.

Дрессированный Медведь: Ваша банда может включать одного Дрессированного Медведя, если в банде уже есть Дрессировщик Медведя!

Начальный опыт

Капитан Дружины начинает с 20 очками опыта.

Дрессировщик Медведя начинают с 10 очками опыта.

Есаул начинает с 8 очками опыта.

Юнцы начинают с 0 очков опыта.

Рядовые начинают с 0 очков опыта.

Рост характеристик

Дрессированный Медведь – животное, он не получает опыта и не повышает характеристик. Остальные Кислевиты используют максимальные характеристики Человека с 121 стр. книги правил Мордхейма.

Специальная экипировка

Водка

Цена 35 + 2D6 gc

Редкость 8

(Только герои Кислева)

Кислевиты живут в жестком климате при постоянной угрозе вторжения. Это сделало их души суровыми, но не убила в них любовь к праздникам. Скорее от постоянных трудностей и угроз они стараются не упускать ни одного повода погулять. Ведь жизнь так непостоянна, и если не погуляешь сегодня, то завтра можешь и не успеть. Именно эта любовь к жизни и праздникам и помогла кислевитам создать самый знаменитый спиртной напиток – водку. Она так же является одним из основных пунктов экспорта страны, хотя большинство жителей Старого Мира считает ее чересчур крепкой. Зато для самих кислевитов она в самый раз! Они относятся к водке не просто как к выпивке, но как к чему-то волшебному. Матери дают водку детям, что бы вылечить от простуды или согреть заледеневшие на страшном морозе члены. Воины пьют ее перед боем для храбрости и «на удачу». Сторонние наблюдатели часто посмеиваются над «чудесными» свойствами этого напитка, но стоит отметить, что армия Кислева, снабженная нужным количеством водки, будет сражаться гораздо лучше, чем без нее.

В игре Кислевит – герой, имеющий водку, может налить членам банды «по чарке» перед началом сражения. Каждый член банды, включая Медведя, получает +1 Ld (до максимума 10) на этот бой. Но, из-за опьяняющего действия алкоголя, каждый член банды должен пройти тест на Т, иначе –1 I на время боя. Одной порции водки, к сожалению, хватает только на один раз.

Ожерелье из Когтей Медведя

Цена 75 + 3D6 gc

Редкость 9

(Только герои Кислева)

Медведи почитаются в Кислеве как священные животные. Считается, что ожерелья, сделанные из их когтей и, иногда, зубов, имеют волшебную силу. Воин, носящий такое ожерелье, получает часть силы и свирепости медведя.

Воин, носящий Ожерелье из Когтей Медведя, становится Бешеным/Frenzy.

Экипировка Кислева

Этот список используется бандой Кислева для начальной покупки оборудования.

Экипировка Воинов

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Палица	3 gc
Молот	3 gc
Топор	5 gc
Меч	10 gc
Моргенштерн	15 gc
Двуручное оружие	15 gc
Алебарда	10 gc
Копье	10 gc

Стрелковое оружие

Лук	10 gc
Короткий лук	5 gc
Метательные ножи	15 gc
Пистоль	15 gc / 30 за пару
Арбалет	25 gc
Дуэльный Пистоль	25 gc / 50 за пару

Доспехи

Щит	5 gc
Баклер	5 gc
Шлем	10 gc
Легкая броня	20 gc
Тяжелая броня	50 gc

Экипировка Стрельцов

Оружие ближнего боя

Кинжал	1 бесплатно./2 gc
Палица	3 gc
Молот	3 gc
Топор	5 gc
Меч	10 gc
Моргенштерн	15 gc
Двуручное оружие	15 gc
Алебарда	10 gc
Копье	10 gc

Стрелковое оружие

Лук	10 gc
Пистоль	15 gc / 30 за пару
Арбалет	25 gc
Дуэльный Пистоль	25 gc / 50 за пару
Мушкет	35 gc

Доспехи

Щит	5 gc
Шлем	10 gc
Легкая броня	20 gc

Таблица навыков Кислевитов

	Боевые	Стрелковые	Знания	Силовые	Скоростные	Специальные
Капитан Дружины	✓	✓	✓	✓	✓	-
Есаул	✓	✓			✓	-
Дрессировщик Медведя	✓			✓	✓	-
Юнец	✓			✓	✓	-

Герои

1 Капитан Дружины

80 золотых крон

Дружинники – военная знать Кислева. Во время войны из них формируются отдельные полки, называемые Дружинами и выглядящие весьма внушительно в старинной броне и при древнем оружии, которое передается в роду от отца к сыну. Дружинники должны быть достаточно богаты, что бы позволить себе боевого коня и т.п., и постоянно быть готовыми, что их призовут сражаться за Царя. Для этого им во владения даются земли и их освобождают от налогов.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Оружие/Доспехи: Капитан Дружины может использовать любое оружие и доспехи из списка Экипировки Воинов Кислева.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Лидер: Любой воин в 6" от Капитана Дружины может использовать его Лидерство для прохождения теста на Лидерство.

Наследство: При создании банды Кислева Капитан Дружины может купить один предмет из списка Экипировки Воинов Кислева за половину обычной стоимости. Это изделие – реликвия из сокровищницы его семейства, которое передается из поколения в поколение. Если эта реликвия потеряна (например, при результате Ограблен в таблице Ущерба), Дружинник ДОЛЖЕН заменить ее на точную копию как можно быстрее, или он рискует дожидаться визита весьма рассерженных духов предков.

Дружинник должен купить точно такое же изделие за 150% его обычной цены, что отражает качество работы и дороговизну материалов. Пока изделие не заменено, Капитан Дружины получает –1 штраф на попадание.

0-1 Дрессировщик Медведя

35 золотых крон

С глубокой древности медведи обитают не только в лесах Кислева, но и в мифах его народа. Кислевиты любят и уважают этих могучих животных. Вам придется привыкнуть к тому, что, путешествуя по Кислеву, вы увидите дрессированных медведей, путешествующих с цирковыми балаганами. Могучие люди, приручающие их, зовутся Дрессировщиками Медведей, и лучшие среди них широко известны в Кислеве. Но медведей можно обучать и для боя, так что Дрессировщики часто вербуются в армию Кислева, где получают весьма высокие звания.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	4	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Дрессировщик может использовать любое оружие и доспехи из списка Экипировки Воинов Кислева.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дрессировщик Медведей: Банда Кислева, в которой есть этот герой, может приобрести Дрессированного Медведя. Животное специально обучено следовать командам, и автоматически проходит все тесты на Тупость/Stupidity, если находится в пределах 6" от Дрессировщика Медведей, даже если тот сбит с ног или оглушен.

О-1 Есаул

35 золотых крон

Есаул – старинное казачье слово, означающее «Лучший Воин». Давным-давно так называли наиболее сильных бойцов рода. Сегодня это слово означает почетное звание, которое воевода дает своему персональному чемпиону, хотя казаки иногда еще используют его в значении «ветеран». В большинстве городов Кислева есть отряд, солдат из которого с уважением величают «есаулами».

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Есаул может использовать любое оружие и доспехи из списка Экипировки Воинов Кислева.

О-2 Юнца

15 золотых крон

Сильные сельские парни часто присоединяются к бандам в надежде разбогатеть.

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

Оружие/Доспехи: Юнцы могут использовать любое оружие и доспехи из списка Экипировки Воинов Кислева.

Рядовые

(покупаются группами от 1 до 5 фигур)

Господарские Воины

25 золотых крон

Племя господарей составляет большую часть населения Кислева и считается наиболее цивилизованным в этом царстве. Господари – высокие люди с русыми или рыжими волосами, а их женщины известны по всему Старому Свету своей красотой. Господарские женщины имеют равные с мужчинами права и могут занимать весьма высокое положение. Да что говорить, если самый сильный из легендарных Ледяных Магов

– женщина!

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Господарские Воины могут использовать любое оружие и доспехи из списка Экипировки Воинов Кислева.

Казаки

30 золотых крон

Казаки – кочевые племена, обитающие на севере Кислева. Они самыми первыми встречают очередное нашествие Хаоса с севера и сражаются с ним почти уже вечно. Казаки славятся как превосходные наездники, а их любимое оружие – сабля и пика.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Казаки могут использовать любое оружие и доспехи из списка Экипировки Воинов Кислева.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ненависть к Хаосу: Столетия ожесточенной борьбы против Хаоса оставили свой след на народе Казаков. Казаки испытывают Ненависть/Hatred ко всем силам Хаоса (например, к любому члену банды, попадающий под действие правила Древний Враг).

О-3 Стрельцы

25 золотых крон

Огнестрельное оружие было завезено в Кислев царевичем Байдиновым из Ереньграда. Хотя и весьма популярный среди своих людей, царевич был весьма эксцентричным (именно ему приписывают создание безумной игры Кислевская рулетка). Несмотря на первоначальный суеверный страх, мушкеты быстро были приняты на вооружение. Царевич самолично потратил большую часть своего наследства на создание и содержание полка мушкетеров. Этот полк существует и по сей день, а его солдаты известны как Стрельцы. Солдат из полков других городов и даже из самой столицы посылают учиться обращению с огнестрельным оружием у Стрельцов. В

дополнение к мушкету каждый Стрелец обучен использованию небольшой алебарды, называемой бердышом. При стрельбе Стрельцы используют бердыш как подпорку под тяжелый мушкет.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Доспехи: Стрельцы могут использовать любое оружие и доспехи из списка Экипировки Стрельцов Кислева.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Подпорка: Стрелец, вооруженный мушкетом и бердышом (алебардой) может использовать последнюю как подпорку и получает +1 к броску на попадание, если не перемещался в этот раунд.

0-1 Дрессированный Медведь

145 золотых крон

Дрессировщики медведей часто вызывают священный трепет в рядах простых воинов, когда вступают в битву. Огромные животные мало с кем считаются и у дрессировщиков уходят годы на то чтобы завоевать их доверие и повиновение. Однако все усилия на дрессировку медведя оправдываются в тяжелые времена, когда вряд ли можно найти более верного друга и полезного союзника.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	6	3	0	5	5	2	2	2	6

Оружие/Доспехи: Нет. Зубы и когти лучше!

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Обученный: Медведь не заботится о целях банды или ее отношениях с другими бандами. Он просто следует приказам Дрессировщика. Иногда, правда, это ему надоедает; поэтому Дрессированный Медведь подчиняется правилу Тупость/Stupidity. Но Дрессировщики научились добиваться «добровольного» выполнения своих приказов. Так что Дрессированный Медведь автоматически проходит тест на Тупость, если Дрессировщик находится в пределах 6" от него. Фактически, Дрессировщик Медведей, единственный член банды, которого слушается Медведь. Поэтому Дрессированный Медведь не будет пользоваться Ld лидера, даже когда это возможно. Дрессированный Медведь не

участвует в боях, в которых не участвует Дрессировщик. То есть, в случае гибели Дрессировщика банде придется держать Медведя в лагере на цепи, пока они не наймут нового!

Страх: Хм, нападающий Медведь действительно страшен! Дрессированный медведь вызывает Страх/Fear.

Большой: Медведь – большая цель.

Медвежьи Объятия: Если Дрессированный Медведь атакует двумя своими атаками одну модель и попадает оба раза, то вместо обычных бросков на пробивание он может сделать «Медвежьи Объятия». Медведь и его противник должны бросить D6 и прибавить к броску свою S. Если результат Медведя больше или равен результату противника, то он автоматически наносит одну рану без AS. Если результат противника выше, то воин выдерживает объятия Медведя и не получает повреждений.

Преданность: Привязанность Медведя к Дрессировщику очень сильна. Если тот падет в бою, Медведь будет защищать его тело или даже может уволочь его в безопасное место. Если Дрессированный Медведь не вне игры к концу боя, Дрессировщик игнорирует следующие результаты по таблице ущерба: Продан в Яму/Sold to the Pits, Ограблен/Robbed и Захвачен/Captured и им подобные в приложениях типа «Люстрии». Если выпадает один из этих результатов, рассматривайте его как Полностью Здоров/Full Recovery.

Животное: И все же, при всех своих достоинствах, Дрессированный Медведь – животное и не получает опыта.

Драматические персоны

Никодимус, проклятый странник

Никодимус был многообещающим учеником могущественного волшебника Ганерандира. Однажды, во время отсутствия хозяина, Никодимус почувствовал необычайную тягу к одному из древних артефактов, хранившихся в лаборатории волшебника: необычная волшебная лампа. Созданная в далекие времена молодости мира, она заключала в себе плененный дух могучего Демона. Много раз наставник говорил Никодимусу, что бы тот не касался опасной лампы, но голос, звучавший в его голове был убедительнее слов наставника: «Освободи меня» говорил он «и я исполню любое твоё желание! Все, чего ты хочешь, будет твоим! В моей власти сделать это! Освободи меня...». Никодимус знал кое-что о том, как вести себя с этими жителями Царства Хаоса и немедленно спросил: «Клянешься ли ты в этом именем того, кому служишь?». После короткой паузы голос ответил «Я клянусь в этом именем моего Хозяина!». Так честолобивый, но наивный молодой волшебник попался на крючок. Никодимус начал ломать рунические печати на лампе.

«Наконец-то свобода!» - прогремел Демон, появляясь из лампы в форме облака цветного дыма. Дым принял форму огромного гуманоидного существа с птичьей головой на длинной тонкой шее и широкими крыльями, сделанными, казалось, из переливающегося света. Демон свысока посмотрел на человека, и Никодимус в страхе закричал: «Желание! Ты должен выполнить мое желание! Ты поклялся!». Могущественное воплощение Хаоса загадочно улыбнулось и произнесло: «Ну и чего ты желаешь, человечихка?»

Борясь с инстинктами, которые кричали о том, что надо немедленно бежать как можно дальше от этой жути, Никодимус произнес: «Я хочу стать самым великим волшебником в мире!».

Несколько долгих биений сердца Демон изучал юного волшебника. «Исполнено!» прошипел демон и со злобным хихиканьем исчез в преисподней, откуда появился.

Никодемус не почувствовал в себе никаких немедленных изменений и задумался над тем, как много времени понадобится желанию, что бы сбыться. Ясно было одно: он не мог оставаться здесь, так как его учитель будет весьма недоволен его действиями. Так что Никодимус быстренько собрал свои вещички и сбежал. Так начались его странствия по Старому Свету. Только несколькими неделями позже Никодимусу открылся обман Демона. Он рос и рос неправильно быстро теперь он был на дюйм больше, чем неделю назад. Самый великий волшебник! Хитрый Демон исполнил его желание буквально. Никодимуса учили быть чрезвычайно осторожным с формулировкой всего, что касается волшебных желаний, но ужас, который наводил Демон, заставил его позабыть обо всем...

Теперь он обречен жить с этой ошибкой. С этого дня вся жизнь Никодимуса обратилась в непрерывные поиски способа снять проклятие. Но единственный способ, о котором он узнал сильнейшая микстура, созданная мудрым отшельником с Гор Края Мира. Способность микстуры приостанавливать проклятие Демона дала шанс выжить «величайшему» волшебнику. Но к несчастью для Никодимуса, для ее изготовления требуется гнилой камень. Это привело волшебника к наибольшему источнику гнилого камня Мордхейму. С течение времени он отточил свое мастерство на темных улицах Города Проклятых, и теперь он что-то вроде легенды среди банд, старающихся добиться превосходства друг над другом. Кто знает, где он появится завтра и к кому присоединится в своем бесконечном поиске драгоценного гнилого камня.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	4	4	2	3	1	8

Найм: Смотри специальные правила.

Может быть нанят: Все банды, кроме Скавенов, Нежити и Одержимых могут нанимать

Никодимуса. Помните, что как и других драматических персон, его надо сперва найти.

Рейтинг: Никодимус увеличивает рейтинг банды на +85 очков.

Оружие/Броня: Никодимус вооружен огромным Волшебным посохом (См. Специальные правила).

Навыки: Колдовство и Грозный.

Заклинания: Никодимус знает все шесть заклинание Низшей Магии.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Проклят: Никодимус не заинтересован в деньгах, но отчаянно нуждается в гнилом камне, что бы приостановить свой рост. При найме и после каждого сражения, включая первое, вы должны заплатить ему по куску гнилого камня. Если Проклятый странник не получит платы (у вас нет гнилого камня, или вы предпочитаете его продать), то он оставит банду и никогда не присоединится к ней вновь.

Волшебный посох: Никодимус может использовать свой посох в рукопашной двумя различными способами: он может держать посох двумя руками, и тогда использует его как дубину, получая к тому же возможность парирования, как будто он вооружен баклером; или Никодимус может использовать посох как обычную дубину в левой руке, в то время как в правой руке у него Меч Режебеля (см. заклинания Низшей Магии). Обратите внимание: Меч Режебеля заклинание и не может использоваться для парирования.

Меч Режебеля

Пылающий меч появляется в руке волшебника, обещая кровавую гибель всем, кто станет на его пути.

Меч дает волшебнику +1 Атаку, +2 к Силе и +2 к Боевому Умению.

Улли Леитпольд и Маркванд Волкер

Новые Действующие Лица, основанные на героях Гордона Ренни в комиксах Warhammer Monthly, прекрасно исполненных Карлом Копински и Полом Джикоком. Они разработаны великим Renown Space McQuirk и Donato Ranzato и вылеплены Марком Бедфордом.

Слушайте братья мои

Это правдивую историю,

Что бежит за двумя злодеями.

Улли и Маркванд,

погибелью многих.

Лишь мудрые смогли

избежать встречи с ними.

Но кого в Проклятом Городе

можно мудрым назвать?

Пара Негодяев

Никогда еще в истории Империи там не было такой парочки злодеев, как Маркванд Волкер и Улли Леитпольд. В прошлом наемные солдаты, они были пленены охотниками за головами за длинный список преступлений, что волочился за ними и проданы в штрафные батальоны графа Стирланда. Пара сбежала от «вербовщиков» в предместьях Мордхейма, Города Проклятых, гиблого места, где легко найти и смерть и славу. Отвергательные негодяи сразу же назвали это место своим домом. Улли и Маркванд быстро связались с самыми гнусными и отвергательными человеческими отбросами Мордхейма, места, населенного испорченными и безнравственными изгоями общества. Их боевое мастерство и безжалостная хитрость скоро покрыла обоих отвергательной славой. В результате наименее благородные торговцы и банды Проклятого Города нетерпеливо искали услуг этих талантливых негодяев.

Но их помощь не приходила без высокой платы. Оба считали, что ни один договор не стоит еще одной пригоршни золотых. Их преданность была не более постоянной, чем ветра Хаоса. Они готовы были заработать

репутацию предателей ради одной единственной кроны. Они не брезговали ни одной грязной уловкой и подлой хитростью, что бы спасти свои жалкие, ничего не стоящие жизни и набить карманы. Что произошло с ними дальше, не знает никто, но легенды о их похождениях можно услышать в тавернах по всему Старому Свету. Каждая история еще более диковина, чем предыдущая, но мало кто верит, что в них есть хоть крупинка правды.

Драматические персоны

Улли и Маркванд - новые Драматические персоны и подчиняются всем стандартными правилами. В отличие от других Персонажей Улли и Маркванд - наемники, они нанимаются только на одно сражение и только парой. Вы не можете нанять только одного из них.

Найм: 30 гс за пару.

Могут быть наняты: Любые банды, кроме Сестер Зигмара и Охотников на Ведьм могут нанять этих бандитов.

Рейтинг: Улли и Маркванд увеличивают рейтинг банды на +60 очков опыта

Маркванд Волкер

Нет единого мнения, что заставило Макванда, сына богатых купцов из Мариенбурга, сначала стать игроком, а потом наемником и убийцей. Кто знает, почему его щегольский вид полностью противоречит его истинной природе, смертоносной и лишенной любого подобия морали. Маркванд отождествляет себя с Мордхеймом, Городом проклятых, поскольку он такой же испорченный и гнилой, как и это место, которое он называет домом. Мало кто перебежать дорожку этому опытному фехтовальщику и мастеру метать ножи и остаться в живых. В темных уголках таверн возбужденным шепотом рассказывают об репутации этого жестокого убийцы: что он убил свою первую жертву, когда ему еще не было и десяти; что он вырезал сердце графа

Садденланда, в то время как графская жена спокойно спала рядом. Его непримиримый противник – капитан Охотников на Ведьм Готтлиб «Свежевальщик», чье лицо Маркванд изуродовал, когда верный слуга Зигмара пытался испугать его грехи.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	5	4	3	3	2	5	2	8

Экипировка: Легкая броня, Меч, Метательные Ножи.

Навыки: Шаг в сторону, Боец на ножах, Молниеносные рефлексy.

Улли Леитпольд

Подельник Маркванда в его преступлениях. О нем мало что известно на родине, в Мидденхейме, кроме того, что очень неразумно близко подходит к оголовку его массивного боевого молота. Рассказывают, что Улли Леитпольд начинал как наемник в армии графа Стирланда, и что он участвовал в резне, последовавший за третьей осадой Нульна. Без сомнения, именно жизнь наемника и развила в нем неконтролируемую жадность и бесчувственность. Улли прожил некоторое время как бандит и вор, и повстречался с Марквандом, когда они были схвачены охотниками за головами и приговорены закончить свои дни в штрафных батальонах графа Стирланда. Не такой ловкий и быстрый, как его подельник, Улли предпочитает использовать комбинацию грубой силы и низкой хитрости, что бы достигнуть своих целей.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	4	3	2	4	2	7

Экипировка: Двуручный Боевой Молот, Легкая броня.

Навыки: Силач, Неостановимая Атака, Мастер боя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Эти правила относятся как к Улли, так и к Маркванду.

Странники: Улли и Маркванд остаются с отрядом только на одну битву. Отряд, который использовал их в последней игре, не может нанять их, пока не проведет хотя бы одну битву без него.

Горсть Крон: Эти парни сделают буквально все что угодно за горсть монет или гнилого камня. Известны случаи, когда они предавали своих нанимателей и переходили на другую сторону буквально за несколько крон. Учитывая это противник(и) может подкупить эту парочку и переманить на свою сторону. В начале игры, противник(и), желающий сделать это, должно тайно записать сумму, за которую он желает подкупить их (это, конечно, должно быть больше, чем начальная сумма найма Улли и Маркванд!). Игроку, который нанимает этих бандитов, так же стоит записать дополнительное вознаграждение в начале игры. Противник может предложить взятку в начале любого своего хода (даже если Улли и Маркванд находятся в ближнем бою с его бойцами!). Что бы сделать это, он должен показать сумму, которую записал. Если она больше, чем сумма найма и дополнительного вознаграждения Улли и Макванда, он получает эту пару под свое управление до конца игры. Если же предложение первоначального нанимателя оказалось более щедрым, чем взятка его противника, то он должен компенсировать этой парочке дополнительное вознаграждение.

Пример: капитан Штейнер из банды Аверландских мстителей повстречал эту парочку, осматривая руины. Он платит им 30 золотых крон и они соглашаются присоединится к его банде в течении следующего дня охоты за гнилым камнем. Поскольку Штейнер осведомлен о репутации его новых партнеров, он держит в кошельке еще 30 золотых крон на всякий случай. Несколько позже Штейнер столкнулся со своим конкурентом, капитаном Рейкландцев Альбрехтом «Одноглазым». Когда «Одноглазый» замечает Улли и Маркванд, он кричит им (из-за спин своих бойцов без сомнения!), что заплатит им 50 золотых крон, если они встанут на его сторону. Улли и Маркванд задумываются на мгновение и оборачивая оружие против их нанимателя. Штейнер бросает к их ногам кошелек с 30 монетами (что дает в общей сложности 60 золотых крон и перекрывает предложение Альбрехта «Одноглазого»). После быстрого подсчета наши очаровательные жулики снова оборачивают свое оружие против несчастного Альбрехта, к несомненной радости Штейнера. Конечно развязка могла быть и иной. Предложи «Одноглазый» еще 11 золотых крон, его 61 монета перебили бы предложение Штейнера и

Улли и Макванд стали бы на сторону Рейкланцев.

Особенно интересным такой подкуп будет в играх с несколькими игроками, пытающимися подкупить пару в разное время. Кто бы ни подкупил бандитов или игрок сохранил контроль, они должны выложить за это дополнительное золото.

Где Деньги? Эти парни вряд ли примут какие бы ни было оправдания, если не получать своей платы. Если игрок не может заплатить им в золоте или Гнилом Камне (банда должна немедленно продать весь имеющийся Гнилой Камень), пара лишит банду равного количества снаряжения (основываясь на цене его продажи). Если и этого не хватит, они спустят свою злобу на лидере банды. Немедленно сыграйте ближний бой этой пары и лидера банды. До смерти!

Неразлучны: Эти парни походят на братьев (на очень противных и неприятных братьев!) и полностью неразлучны. Они должны быть наняты как пара и должны остаться в пределах 8" друг от друга. Когда один падает сраженным, другой старается утащить его на безопасное расстояние от боя. Если один из них Вне Игры, удалите обоих.

Болт просвистел в дюйме от уха Улли.

Скрывшись за грудой щебня он бросил взгляд на другую сторону улицы.

- Маркванд, эти выстрелы прошли слишком близко, что бы быть симпатичными. Стоит ли то, чего хочет этот долбаный волшебник нашей безопасности. И почему я должен сидеть здесь и ждать, пока ты обтяпаешь дельце?

Через выбитое окно ярко одетый Маркванд ответил своему другу.

- Это книга, Улли, а теперь будь любезен и скажи мне, когда снова увидишь этого арбалетчика.

Улли осторожно высунул голову из-за большого куска камня.

- Это должна быть чертовски хорошая история, вот что я могу сказать! – прокричал широкоплечий Мидденхеймец своему товарищу и вновь спрятался за камни, так как второй болт чуть не срезал его чуб.

- И если ты думаешь, что из-за нее я еще раз подставляю свою шею, ты, Маркванд, чертовски ошибаешься! – прорычал своему другу Улли.

- В этом нет никакой необходимости. И можешь перестать прятаться за своим камнем.

Вставая, Улли увидел тело стрелка, свисающее из окна второго этажа. Кровь из раны, оставленной небольшим кинжалом, текла вниз по стене.

- Мне просто надо было его немного отвлечь, мой друг. Благодарю тебя! Ты же знаешь, я никогда не промахиваюсь мимо цели! – Маркванд вытянул свой прекрасный клинок из ножен – А теперь будь любезен использовать свой молот, что бы выбить дверь. Мы разберемся с оставшимися охранниками и отнесем книгу на рынок.

Озадаченность отразилась на лице Улли.

- Я думал, мы собирались отнести эту книгу волшебнику! – прокричал он, легко выбив толстую, но гнилую дверь и ударив молотом в живот удивленного Аверландского наемника. Маркванд быстро последовал за ним, на ходу проткнув клинком двух противников.

- Да, собирались, но подумай, сколько принесет эта вещь на открытых торгах. Кроме того, когда мы сообщим старику о продаже его драгоценного тома, он наверняка предложит свою цену. Но я думаю, что будет справедливым сначала провести небольшой тайный аукцион, прежде чем позволить волшебнику выкупить его дорожайший гримуар.

Водоворот стали стал последним, что увидел противник Маркванда, перед тем как упасть на пол, истекая кровью из множества ран.

Улли улыбнулся, раздробив череп очередного Аверландца могучим ударом молота.

- Знаешь, мой отец всегда говорил мне, что именно книги, а не драки когда ни будь сделают меня богатым. Может быть он был прав в конце концов?

Наёмные мечи

Имперский убийца

- А я говорю, что мы были здесь первыми!
Валите отсюда!

Спор шел уже четверть часа, но с места так и не сдвинулся.

Рейнхолд наклонился, приблизить свое лицо к оскаленной морде противника, лидера банды Гномов. Гномы славятся своим упрямством, а уж этот готов был доказать эту истину за всех остальных вместе взятых. Обе банды засели в руинах за спинами лидеров. Взведенные арбалеты нацелены во врага. Напряжение проступило на лицах некоторых людей. Карлики казались странно спокойными.

Внезапно распахнувшаяся дверь припечатала одного из людей Рейнхолда к стене и в дверной прем протиснулся Огр. Его вид ужасал, и наемник, оказавшийся рядом, просто застыл от страха. Огр вытянул лапу и, выхватив из его рук арбалет, смял его в огромном кулаке.

- А, ты Ронх! – прокричал лидер Гномов, и ухмылка появилась на его обычно хмуром лице:
- Я уже заждался. Вот эти господа очень хотят, что бы мы ушли отсюда. Убеди их в том, что мы должны остаться.

- РОНХ КРУШИТЬ! – проревел Огр и, отбросив обломки арбалета, выхватил свой огромный меч, приготовившись распластать неудачливого стрелка надвое. Его жертва, замершая от страха, ничего не могла сделать для своего спасения. Но к счастью для него, этого и не понадобилось, так как в следующий миг Огр замер посреди удара и на его морде появилось выражение ужаса. Рот твари раскрылся в беззвучном крике и она рухнула на пыльный пол. Из его спины торчала рукоять кинжала.

В дверном проеме стоял невысокий человек с холодным взглядом и ухмылкой на лице. Он выглядел бы как любой дворянский сынок, если бы не практичная черная одежда и лед в глазах.

- Ну что, я промахнулся? – спросил Кортик, недавно нанятый убийца. Рейнхолд только молча улыбнулся в ответ. В конце концов они

все-таки останутся тут...

Политика - опасная игра и не все эти опасности можно найти лишь на поле боя. Убийца специализируется в «удалении препятствий» без шума. Он наймется к тому, кто больше заплатит и гарантирует выполнение «заказа». Убийца выполняет свои довольно неприятные обязательства с большой педантичностью и ловкостью. Между большими «заказами» такой человек часто будет присоединяться к какой либо банде, что бы отточить свои навыки. Убийство – работа не для тормозов и лентяев!!!

Найм: 40 гс за найм + 20 гс жалование.

Может быть нанят: Любая банда, кроме Охотников на Ведьм, Сестер Сигмара, Орков и Гоблинов и Скавенов может нанять Убийцу.

Рейтинг: Имперский Убийца увеличивает рейтинг банды на 22 очка плюс 1 очко за каждый полученный им опыт.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	5	2	8

Оружие/Броня: Имперский Убийца вооружен мечом, кинжалом, метательными кинжалами и арбалетом-пистолетом.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Мастер Оружия: Убийца - мастер оружия и может использовать любое оружие, которое у него имеется. Вы можете купить оружие для Убийцы также, как для любого другого члена вашей банды. Однако, в отличие от других членов вашей банды, Вы не сможете отобрать даете данное Убийце оружие назад, что бы продать или отдать другому члену банды. Кроме того, хотя Убийца и знает, как пользоваться пороховым оружием, он никогда не будет его использовать, так как оно уж очень заметно при

его профессии.

Отравитель: Убийца специализируются в использовании ядов. Он начинает каждую игру с оружием, отравленным или Черным Лотосом или Темным Ядом по выбору игрока. Обратите внимание, что стоимость этого яда входит в содержание убийцы и вы не должны платить за него отдельно. Убийца не может отравлять оружие других членов банды, и не даст попользоваться своим!

Навыки: Убийца может выбирать из Боевых, Стрелковых или Скоростных навыков и Непреодолимая атака из Силовых навыков, когда получает новый навык. Он также может выбирать из Специальных навыков Убийцы ниже.

Специальные навыки Убийцы

Удар в спину

Убийца специализируется в нападениях со спины. Убийца может атаковать противника, которого он не видит (он знает, что Вы - там!), пока его цель в пределах досягаемости его атаки. Он удивляет жертву и при этом получает +1 to hit и +1 при определении серьезности нанесенной раны. Эта премия применима лишь в первом раунде боя, если противник переживет первую атаку, то он уже не будет удивлен.

Скрыться в Тенях

Убийца может прятаться в тени, так что врагам сложно его заметить. Пока он в пределах 1" от стены или другого препятствия (забор, баррикада и т.д.), модели противника должны пройти тест на Инициативу, прежде чем атаковать или стрелять в него.

Тилийский Стрелок

Империя - не единственное место, где можно найти наемников. Постоянно враждующие города-государства Тилии дают множество возможностей человеку, который знает, как взяться за меч. Но иногда война утихает в Тилии и тогда многие из ее наемников вынуждены искать работу в других странах. Многие из них слышали о Мордхейме и пришли в него в поисках работы.

Найм: 30 гс найм + 15 гс жалование.

Может быть нанят: Любая банда, кроме Скавенов, Орков и Нежити может нанять Тилийского Стрелка.

Рейтинг: Тилийский Стрелок увеличивает рейтинг банды на +16 очков плюс 1 очко за каждый полученный им опыт.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Оружие/Броня: Тилийский Стрелок одет в Легкие доспехи и вооружен мечом, кинжалом и арбалетом.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Твердая Рука: Рука Тилийского Стрелка никогда не дрогнет. Он игнорирует штраф за дальний диапазон при стрельбе из своего арбалета.

Выстрел в Глаз: У Тилийского Стрелка глаза орла и он может попасть даже в самую маленькую мишень. Он игнорирует штраф за укрытие при стрельбе из своего арбалета.

Навыки: Тилийский Стрелок может выбирать из Стрелковых навыков когда получает новый навык.

Погонщик Мулов

Погонщиков мулов можно встретить везде, где используются эти животные. Они опытные воины, привычные к обращению, уходу и командованию животными, такими как лошади и мулы, а иногда и более экзотическими, например Холодными. Большинство из них наемные работники, предлагающие свои услуги торговцам. Они много путешествуют, и имеют знакомства в множестве городов, особенно среди торговцев животными.

Найм: 35 золотых корон найм + 15 золотых корон содержание.

Могут быть наняты: Любая банда, кроме Одержимых, Скавенов и любой Нежити, может нанять Погонщика Мулов.

Рейтинг: Погонщик Мулов увеличивает рейтинг банды на +20 очков плюс 1 очко для каждого очка Опыта, который он имеет.

Профиль	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Оружие/Броня: Погонщик Мулов вооружен кинжалом и кнутом.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Дрессировщик Животных: Погонщик Мулов начинает с одного навыка Дрессировщик Тварей (игрок выбирает тип животного).

Мастер Кнута: Погонщик Мулов настолько умело обращается со своим кнутом, что может перебрасывать броски to hit, когда использует его. Позволен только один переброс, и вы должны принять второй результат, даже если он хуже.

Навыки

Когда Погонщик Мулов получает новый навык, он может выбирать из Боевых и Силовых навыков, а так же Знатока улицы и Торговля из группы Знаний.

Пылающие сёдла

Сценарий 1: Поиск спрятанного

Большую часть Гнилого камня в Мордхейме банда находит среди развалин домов, но иногда случается разжиться им попроще. Неосторожное слово в таверне или у походного костра может раскрыть, где конкуренты спрятали свой Гнилой Камень. В таких ситуациях обычно начинается безумная гонка, поскольку каждый воин, слышавший это, седлает своего коня (если он у него есть) и старается быстрее остальных добраться до легкой поживы. В конце концов, туда добираются даже Хаоситы и Халфинги!

Этот сценарий написан с учетом новых правил для скакунов, и предполагает, что у банды они будут, но он будет работать и для безлошадных банд, особенно для Скавенов.

Ландшафт

Стол представляет собой окраины Мордхейма. 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 свой Гнилой Камень. В здании поместите D3 куса Гнилого Камня. Остальную часть стола заполните подходящим сельским ландшафтом (небольшие холмы, заборы, остатки телег, воронки от кусков кометы и т.д.). Если ваша банда безлошадна, вам, наверное, захочется использовать побольше ландшафта, а если у вас есть повозки и скакуны, то ландшафт стоит расставить пореже. Стандартный стол 4'x4' будет достаточно большим, ностолы 4'x6' или даже 4x8' сделают игру еще более интересной.

Банды

Оба игрока бросают D6. Игрок с высшим результатом расставляется на краю с руинами, в пределах 8" от одного из углов. Второй игрок располагается в 8" от другого угла на том же краю.

Начало Игры

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

Цель игры состоит в том, чтобы захватить Гнилой Камень и выйти за край стола в пределах 8" от стартового угла. Воин, первым достигший тайника, должен потратить один полный ход, чтобы отыскать один маркер Гнилого Камня, после чего может забрать его. Один воин может нести любое количество Гнилого Камня, но его нельзя передавать между воинами. Если воин, несущий Камень, становится вне игры, положите маркеры камня там, где он упал.

Окончание Игры

Игра заканчивается, когда одна из банд уносит половину, или больше, гнилого камня 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 Гнилой Камень

Любой Герой или Рядовой, унесший или несущий кусок на момент окончания игры, получает +1 очко опыта.

Награда

Ваши воины дополнительно получают кусок Гнилого Камня за каждый маркер, которым они

владеют на конец игры.

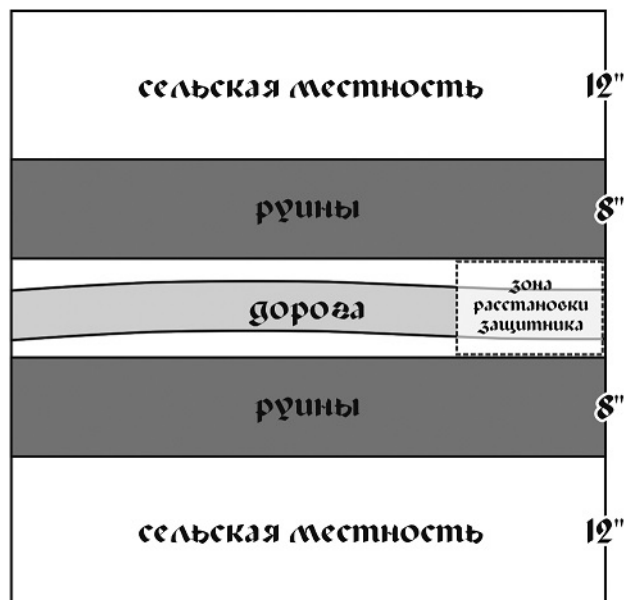
Сценарий 2: Обоз

Обозы приходят отовсюду, это самый экономичный способ доставлять товары в Мордхейм. Выносливые мулы превосходно переносят грузы по тропам, лежащим между каменистыми холмами, окружающим Проклятый Город. Есть и еще одно преимущество, обоз обходит засады, которые бандиты устраивают на дорогах, ведущих в Мордхейм, по крайней мере, пока не войдут в предместья города...

Здесь торговцы должны найти банду, которая будет защищать обоз, подвергаясь атакам все более и более наглых воров и других банд.

Ландшафт

Стол представляет собой въезд в Мордхейм. Расставьте руины зданий не ближе, чем 12" и не далее 20" от противоположенных краев стола. Между руинами поместите дорогу, а остальное пространство заполните холмами, лесами, кустами и т.д. Каждый игрок по очереди ставит один кусок ландшафта на стол 4'x4'.



Банды

Банда с самым низким рейтингом защищает караван. Если рейтинг равен, защитником становится отряд с меньшим количеством миниатюр.

Караван должен содержать от трех до шести

мулов, и на каждых двух защитников должно приходиться не более одного мула (используйте модели лошадей, если у вас нет моделей мулов). Защитник расставляется в пределах 4" от центра дороги и в 12" от одного из краев стола. Атакующий может расставляться где угодно на столе, но не ближе 24" от вражеских моделей.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Груженные: В этом сценарии мулы нагружены товарами и на них нельзя ездить верхом. Никаких других ограничений у них нет.

Начало Игры

Атакующий ходит первым.

Конец Игры

Игра заканчивается, когда все мулы были уведены со стола. Защитник может уводить мулов только с противоположенного своей зоне расстановки края стола. Атакующий может уводить мулов с любого края стола. Так же игра заканчивается, когда одна из банд проваливает тест на Разгром, проигрывая игру.

Замечание: Любая модель, ушедшая за край стола, не может вернуться.

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.

Награда

Если атакующий захватит одного или нескольких мулов, он может оставить их себе, или продать. Кроме того, он должен кидать по таблице ниже, что бы определить, что перевозили мулы. За каждого мула, кроме первого, добавляйте +1 к броскам. Захваченными считаются только те мулы, которых увели за край стола члены банды атакующего.

D6 Результат

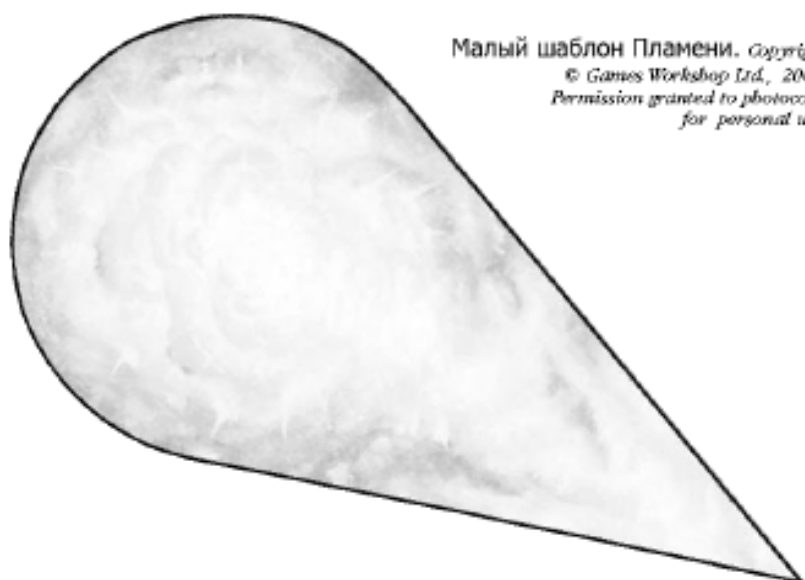
4+	D3 комплекта легкой брони
Авто	3D6x5 gc
4+	Карта Мордхейма
5+	Тяжелые доспехи
Авто	D6 Кинжалов
5+	D3 Алебард
3+	D3 Мечей
2+	D3 Щитов
2+	D3 Луков
2+	D3 Шлемов

Защитники получают 2D6 за каждого сохраненного мула.

Если одна из банд проваливает тест на Разгром, то при награде учитываются только те мулы, которые банды успели увести за край стола. Остальные мулы разбежались.

Выражаю благодарность компании Games Workshop за то, что радуют не первый десяток лет своих преданных поклонников; комьюнити форума warforge.ru; переводчикам с cityofthedamned.ucoz.ru за сделанную ими огромную работу; Reaper Miniatures за отличные прокси модели; оловянными флибустьерами со всего мира; отцу, за то, что познакомил меня в детстве со вселенной Молота Войны и за то, что поддерживал и продолжает поддерживать меня в моём хобби; друзьям, матери и любимой женщине.

Перевод выполнен командой сайта cityofthedamned.ucoz.ru и частично исправлен и дополнен мной.



Малый шаблон Пламени. Copyright
© Games Workshop Ltd., 2000.
Permission granted to photocopy
for personal use.