

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

В игре *Warhammer: Age of Sigmar* вы превращаетесь в главнокомандующего армией, состоящей из мощных воинов, монстров и военной техники. В данном описании правил содержится вся необходимая информация для проведения сражений в необычных и волшебных мирах, использования мощной магии, массивной атаки лучников и крушения врагов в кровавых схватках!

АРМИИ

Перед началом столкновения соперничающие военачальники собирают своих самых могучих воинов.

Для игры вам сначала необходимо создать армию из имеющихся у вас в коллекции миниатюр. Армия может быть любого размера, и вы можете использовать любое количество моделей из своей коллекции. Чем больше боевых единиц вы решите использовать, тем более продолжительной и увлекательной станет ваша игра! Как правило, игра, в которой с каждой стороны задействовано по сто миниатюр, длится примерно один вечер.

WARSCROLLS И БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Описание всех моделей дается в их свитках Warscrolls, в которых также содержатся правила использования моделей в игре. Вам понадобятся свитки Warscrolls для тех моделей, которые вы захотите использовать.

Модели сражаются в составе боевых единиц. В боевую единицу может входить одна или несколько моделей, но в нее нельзя добавить модели с разными свитками Warscrolls. При расстановке и выполнении любого маневра боевая единица должна действовать как единая группа моделей, причем все модели должны находиться в пределах 1" (дюйма) хотя бы от одной другой модели этой же боевой единицы. Если по какой-то причине боевая единица окажется расколотой в процессе битвы, она должна перегруппироваться во время своего следующего маневра.

ИНСТРУМЕНТЫ ВОЙНЫ

Для ведения битвы вам понадобится измерительная рулетка и несколько игральные кубиков.

Расстояния в игре *Warhammer: Age of Sigmar* измеряются в дюймах (") между ближайшими точками расположения моделей или боевых единиц. При желании расстояние можно измерить в любой момент. Подставка модели не является частью модели. Она необходима лишь для размещения модели, поэтому подставка не учитывается при измерении расстояния.

В игре *Warhammer: Age of Sigmar* используется шестигранный игровой кубик (иногда сокращенно называемый D6). Если правилами требуется бросить кубик D3, бросьте кубик D6, разделите результат пополам и округлите его в большую сторону. Некоторыми правилами разрешается переброс кубиков: это означает, что вы можете бросить некоторые или все кубики еще раз. Не разрешается перебрасывать кубик более одного раза, причем переброс происходит до применения модификаторов (если они применяются).

ПОЛЕ БОЯ

Будь то столбы огненного пламени, жертвенные алтари или руины с привидениями, — миры эти наполнены необычными пейзажами и смертельными препятствиями.

Битвы в игре *Warhammer: Age of Sigmar* ведутся на бесконечно разнообразных, впечатляющих ландшафтах смертельных миров Mortal Realms: от пустынных вулканических равнин и коварных небесных храмов до буйных джунглей и циклопических руин. Господство Хаоса всеобъемлюще. Нет ни одного клочка земли, которого не коснулось бы пагубное влияние войны. Эти невероятно фантастические ландшафты воссоздаются всякий раз, когда вы играете в игру *Warhammer: Age of Sigmar*.

Используемые вами стол и пейзаж представляют собой поле боя. Полем боя может стать любая плоская поверхность, на которую можно поставить модели — например, обеденный стол или пол. Поле боя может быть любого размера и любой формы, но не менее квадрата со стороной 90 см.

Сначала вы должны решить, в каком из семи смертельных миров Mortal Realms состоится битва. Например, вы можете решить, что битва будет проходить в мире огня Realm of Fire. Иногда это необходимо знать, чтобы использовать определенные способности. Если вы не можете договориться о том, в каком мире будет проходить битва, бросьте кубик и решение примет тот игрок, у которого выпало большее число.

Самые интересные битвы проходят на тщательно разработанных и сконструированных ландшафтах, хотя количество деталей пейзажа большого значения не имеет! Хорошо, если у вас будет хотя бы 1 деталь пейзажа на каждый квадрат со стороной 60 см. Но если деталей меньше, ничего страшного. Просто на поле боя с большим количеством деталей битва становится интересней.

Чтобы вам было проще решить вопрос расстановки деталей пейзажа, вы можете для каждого квадрата со стороной 60 см на поле боя бросить два кубика, сложить их значения и затем свериться со следующей таблицей:

D6	Элементы террейна
2-3	Без элементов террейна.
4-5	2 элемента террейна.
6-8	1 элемент террейна.
9-10	2 элемента террейна.
11-12	Выбор от 0 до 3 элементов террейна.

ТАИНСТВЕННЫЕ ЛАНДШАФТЫ

Ландшафты смертельных миров Mortal Realms могут как помочь, так и помешать вашим войнам. Если не указано иного, модель может преодолевать элементы пейзажа, но не может проходить сквозь них (так, например, модель не может проникать сквозь сплошную стену или проходить сквозь дерево, но она может взбираться или перелезть через них). После того как вы полностью закончите расстановку пейзажа, вы можете бросить кубик согласно следующей таблице или выбрать из нее правило для каждого элемента террейна:

ТАБЛИЦА ПЕЙЗАЖА

D6 Пейзаж

- 1 Проклятый:** Если любая из ваших боевых единиц оказывается во время вашей фазы hero в пределах 3" от этого элемента террейна, вы можете объявить, что она жертвует собой. В этом случае боевая единица получит смертельные ранения D3, но тогда вы сможете прибавлять 1 ко всем броскам кубика на попадание для этой боевой единицы до своей следующей фазы hero.
- 2 Чародейский:** Прибавьте 1 к результату любого броска кубика на наложение или снятие заклинаний магом Wizard, находящимся в пределах 3" от этого элемента террейна.
- 3 Вдохновляющий:** Прибавьте 1 за Смелость (Bravery) всем боевым единицам, находящимся в пределах 3" от этого элемента террейна.
- 4 Смертельный:** Бросьте кубик для любой модели, которая бежит или нападает через этот элемент террейна или останавливается на нем. Если результат броска кубика равен 1, эта модель погибает.
- 5 Мистический:** В своей фазе hero бросьте кубик для каждой своей боевой единицы, находящейся в пределах 3" от этого элемента террейна. Если результат броска равен 1, то боевая единица оказывается в смятении и больше не может накладывать заклинания, передвигаться или атаковать до вашей следующей фазы hero. Если результат броска кубика равен 2-6, то боевая единица оказывается под действием чар, и вы можете выполнить переброс проваленных бросков кубика на ранение для этой боевой единицы до своей следующей фазы hero.
- 6 Зловещий:** Любые ваши боевые единицы, находящиеся во время вашей фазы hero в пределах 3" от этого элемента террейна, вызывают страх до вашей следующей фазы hero. Отнимите 1 от Смелости (Bravery) любых вражеских боевых единиц, находящихся в пределах 3" от одной или нескольких боевых единиц, вызывающих страх.

НАЧАЛО БИТВЫ

Высоко в небе грохочет гром во время выхода армий на поле боя.

Теперь вы готовы к битве, но прежде чем она начнется, вам необходимо расставить армии для грядущего столкновения.

РАССТАНОВКА

Прежде чем расставить армии, оба игрока бросают кубик. Если выпадает одинаковый результат, они выполняют повторный бросок. Игрок, у которого результат больше, должен поделить поле боя на две равные половины; затем соперник выбирает себе территорию из двух половин. Далее показаны примеры.



Затем игроки по очереди расставляют свои боевые единицы, по одной боевой единице за раз, причем первым начинает расстановку игрок, ранее выигравший кубовку. Модели расставляются на собственной территории на расстоянии более 12" от вражеской территории.

Вы можете продолжать расстановку боевых единиц до тех пор, пока вы не расставите все боевые единицы, которые собираетесь задействовать в этой битве, или пока у вас не останется свободного места. Это ваша армия. Сосчитайте количество моделей в армии — вам это может пригодиться в будущем. Все оставшиеся боевые единицы держатся в резерве, не принимая никакого участия в битве, если только судьба не решит иначе.

Противник может продолжить расстановку боевых единиц. Расстановка будет завершена, как только игроки закончат расстановку своих боевых единиц. Игрок, первым закончивший расстановку сил, всегда выбирает, кто будет ходить первым в первом раунде битвы.

ГЕНЕРАЛ

После того как вы закончили расстановку всех своих боевых единиц, назначьте одну из расставленных моделей генералом. Генерал обладает командной способностью, описанной в правилах, касающихся фазы hero (смотрите напротив).

СЛАВНАЯ ПОБЕДА

Битвы в смертельных мирах Mortal Realms жестокие и бескомпромиссные — они ведутся до последнего, когда одна из сторон объявляет о победе, потому что враг разбит или на поле боя не осталось ни одной вражеской модели. Победитель может немедленно объявить о **большой победе** и о праве на почести и триумфы, положенные победителю, а побежденному придется уйти восвояси, чтобы залезать раны и оправиться от провала.

Если ведение битвы до ее окончательного завершения оказывается невозможным или ее исход не вполне очевиден, то конечный результат можно вычислить путем сравнения количества моделей, удаленных из игры, с количеством моделей, первоначально выставленных каждой армией для участия в битве. Результат битвы, представленный в виде процентного соотношения, позволяет легко определить победителя. Такая победа может быть объявлена только как **малая победа**. Например, если один игрок потерял 75% всех моделей, которые были у него на начало битвы, а другой игрок потерял 50%, то игрок, потерявший только 50% моделей, может объявить малую победу.

Модели, пополнившие армию во время игры (например, за счет призыва, подкрепления, реинкарнации и т.д.), не учитываются при подсчете количества моделей армии, но рассматриваются как понесенные армией потери.

ПОБЕДЫ ЗА СЧЕТ МГНОВЕННОЙ СМЕРТИ

Иногда игрок может попытаться добиться победы за счет мгновенной смерти. Если в одной армии на треть больше моделей, чем в другой, то после назначения генералов игрок с меньшим количеством моделей может выбрать одну цель из таблицы мгновенной смерти. Как только игрок с меньшим количеством моделей достигнет этой цели, он может немедленно объявить о **большой победе**.

ТРИУМФЫ

Если ваша армия одержала большую победу в предыдущей битве, то после выбора цели мгновенной смерти, бросьте кубик и найдите результат в таблице триумфов справа.

ТАБЛИЦА МГНОВЕННОЙ СМЕРТИ

Убить: Противник выбирает из своей армии боевую единицу с ключевым словом (keyword) **HERO, WIZARD, PRIEST** или **MONSTER**. Уничтожьте выбранную им боевую единицу.

Ослабить: Противник выбирает из своей армии боевую единицу, в которой пять или более моделей. Уничтожьте выбранную им боевую единицу.

Выстоять: К концу шестого раунда битвы вы должны иметь в игре хотя бы одну модель, участвующую в битве с самого начала.

Захватить позиции: Выберите один элемент террейна на вражеской территории. К концу четвертого раунда битвы вы должны иметь хотя бы одну дружественную модель в пределах 3" от этого элемента террейна.

ТАБЛИЦА ТРИУМФОВ

D6	Триумф
1-2	Благословенный: Во время битвы вы можете один раз заменить результат одного кубика на любой результат на ваш выбор.
3-4	Вдохновленный: Вы можете выполнить переброс всех проваленных бросков кубика на попадание для одной боевой единицы своей армии в одной фазе ближнего боя.
5-6	Усиленный: Прибавьте 1 к характеристике Ранения (Wounds) вашего генерала.

РАУНДЫ БИТВЫ

Мощные армии сходятся вплотную, вокруг брызжет кровь, слышен треск применяемой магии.

Игра *Warhammer: Age of Sigmar* состоит из серии раундов битвы, каждый из которых разбит на два хода — по одному для каждого игрока. В начале каждого раунда битвы оба игрока бросают кубик. Если выпадает одинаковый результат, они совершают повторный бросок. Игрок, у которого результат больше, решает, кто будет ходить первым в этом раунде битвы. Каждый ход состоит из следующих фаз:

1. Фаза hero

Накладывайте заклинания и используйте героические способности.

2. Фаза движения

Передвигайте боевые единицы по полю боя.

3. Фаза стрельбы

Атакуйте ракетным оружием (Missile Weapons).

4. Фаза нападения

Ведите боевые единицы в бой.

5. Фаза ближнего боя

Ввязывайтесь в бой и атакуйте клинковым оружием (Melee Weapons).

6. Фаза боевого шока

Протестируйте смелость истощенных боевых единиц.

После того как первый игрок закончит свой ход, следующий ход выполняет второй игрок. После того как второй игрок тоже закончит свой ход, раунд битвы завершается и далее начинается следующий раунд.

ПРЕДБОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

В некоторых свитках Warscrolls разрешается использовать определенную способность из категории «после завершения расстановки». Эти способности используются до первого раунда битвы. Если такие способности есть у обеих армий, то оба игрока бросают кубик. Если выпадает одинаковый результат, совершаются повторные броски. Игрок, у которого результат больше, получает право первым использовать свои способности, а затем то же самое делает соперник.

ФАЗА HERO

По мере приближения армий их лидеры используют колдовские силы, приносят жертвы богам и отдают пронзительные команды.

В своей фазе hero вы можете использовать магов Wizards из своей армии для наложения заклинаний (смотрите правила для магов Wizards на последней странице этого набора правил).

Кроме того, другие боевые единицы вашей армии могут быть наделены способностями, которые можно использовать во время фазы hero; они описаны в их свитках Warscrolls. Как правило, эти способности можно использовать только во время собственной фазы hero. Однако, если сказано, что способность может использоваться в каждой фазе hero, это значит, что ее можно использовать как в фазе hero соперника, так и в своей собственной фазе hero. Если оба игрока могут использовать способность в фазе hero, то игрок, чья очередь делать ход, имеет право первым использовать все свои способности.

КОМАНДНАЯ СПОСОБНОСТЬ

В вашей фазе hero ваш генерал может использовать одну командную способность. Все генералы обладают командной способностью Вдохновляющее присутствие (Inspiring Presence), а у некоторых есть еще и другие способности в свитке Warscroll.

Вдохновляющее присутствие:

Выберите боевую единицу в составе своей армии, находящуюся в пределах 12" от генерала. Выбранной вами боевой единице не нужно проходить тесты на боевой шок до вашей следующей фазы hero.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Земля содрогается от поступи марширующих ног, когда армии начинают соперничество за позиции.

Начните фазу движения, выбрав одну из своих боевых единиц и передвигая каждую модель этой боевой единицы до тех пор, пока вы не передвинете все нужные модели. Затем можно выбрать следующую боевую единицу и выполнить передвижение всех нужных боевых единиц. Во время каждой фазы движения нельзя передвинуть одну модель более одного раза.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Модель можно передвигать в любом направлении на расстояние в дюймах, меньшее или равное характеристике Маневр (Move), указанной в ее свитке Warscroll. Ее можно передвигать вертикально так, чтобы она могла пересечь или перелезть через элементы пейзажа, но ее нельзя передвигать через другие модели. Модель не может никакой своей частью передвинуться дальше, чем указано в ее характеристике Маневр (Move).

ВРАЖЕСКИЕ МОДЕЛИ

В фазе движения модель нельзя передвинуть на расстояние менее 3" от любой вражеской модели. Модели вашей армии являются дружественными, а модели противостоящей армии — вражескими.

Боевые единицы, начинающие фазу движения в пределах 3" от вражеских моделей, могут только или оставаться на месте, или отступить. Если вы решите отступить, боевая единица к концу своего маневра должна находиться на расстоянии более 3" от всех вражеских боевых единиц. Если боевая единица отступает, то она не может стрелять или нападать до конца этого хода (смотрите ниже).

БЕГ

Выбирая во время своей фазы движения боевую единицу, которую хотите передвинуть, вы можете объявить, что она побежит. Бросьте кубик и прибавьте это значение к характеристике Маневр (Move) всех моделей этой боевой единицы в фазе движения. Перебегающая боевая единица не может стрелять или нападать до конца этого хода.

ПЕРЕЛЕТ

Если в свитке Warscroll сказано, что определенная модель может летать, это значит, что она может перемещаться через другие модели и элементы пейзажа, как будто их не существует. В любом случае к концу своего маневра в фазе движения эта модель не может оказаться в пределах 3" от врага. Если же модель уже находится в пределах 3" от врага, она может только отступить или оставаться на месте.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Буря смерти пронесится над битвой, дождь стрел падает с неба, боевые машины извергают смертоносные заряды.

В своей фазе стрельбы вы можете вести стрельбу при помощи моделей, вооруженных ракетным оружием (Missile Weapons).

Выберите одну из своих боевых единиц. Вы не можете выбрать боевую единицу, которая бежала или отступила во время этого хода. Каждая модель боевой единицы атакует, используя все имеющееся у нее ракетное оружие (Missile Weapons); смотрите раздел «Атака». После того как все модели боевой единицы отстреляются, вы можете выбрать для стрельбы другую боевую единицу и так до тех пор, пока не отстреляются все боевые единицы, способные стрелять.

ФАЗА НАПАДЕНИЯ

Слышится леденящий кровь вой участников битвы, воины рвутся в бой, чтобы крушить врага клинками, молотками и когтями.

В вашей фазе нападения может нападать любая из ваших боевых единиц, находящихся в пределах 12" от врага. Выберите подходящую боевую единицу и бросьте два кубика. Каждая модель боевой единицы может передвинуться на это число в дюймах. Вы не можете выбрать боевую единицу, которая бежала или отступила во время этого хода, а также боевую единицу, находящуюся в пределах 3" от врага.

Первая передвигаемая модель должна оказаться в пределах ½" от вражеской модели. Если это невозможно, то нападение провалено, и в этой фазе ни одна модель нападающей боевой единицы не сможет передвинуться. После того как вы передвинете все модели боевой единицы, вы можете выбрать следующую подходящую для нападения боевую единицу и так до тех пор, пока все боевые единицы, способные нападать, не совершат нападение.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Поле боя превращается в кровавую бойню, в которой воюющие армии разрывают друг друга в клочья.

В фазе ближнего боя любая боевая единица, которая напала или имеет модели в пределах 3" от вражеской боевой единицы, может перейти в атаку клинковым оружием (Melee Weapons).

Игрок, чья очередь делать ход, выбирает боевую единицу, с которой он пойдет в атаку. Затем должна идти в атаку боевая единица соперника и так до тех пор, пока каждая из соответствующих боевых единиц с обеих сторон не нанесет по одной атаке. Если одна сторона завершает все свои атаки первой, то другая сторона завершает все оставшиеся атаки, задействовав одну боевую единицу за другой. Во время каждой фазы ближнего боя нельзя выбрать ни одной боевой единицы для нанесения атаки более одного раза. Атака состоит из двух ступеней: сначала боевая единица ввязывается в бой, а затем вы наносите атаки, используя модели боевой единицы.

Ступень 1: Когда вы ввязываетесь в бой, вы можете передвинуть каждую модель боевой единицы на расстояние до 3" в сторону ближайшей вражеской модели. Это позволит моделям боевой единицы приблизиться к врагу для нанесения атаки.

Ступень 2: Каждая модель боевой единицы атакует, используя все имеющееся у нее клинковое оружие (Melee Weapons); смотрите раздел «Атака».

ФАЗА БОЕВОГО ШОКА

Даже самое отважное сердце может дрогнуть, когда ужасы битвы делают свое злое дело.

В фазе боевого шока оба игрока должны пройти тесты для тех боевых единиц своих армий, у которых во время этого хода погибли модели. Игрок, чья очередь делать ход, проходит тесты первым.

Для прохождения теста на боевой шок бросьте кубик и прибавьте количество моделей своей боевой единицы, которые погибли во время этого хода. За каждое очко, на которое суммарный результат превышает максимальную характеристику Смелость (Bravery) вашей боевой единицы, одна модель этой боевой единицы должна сбежать и удаляется из игры. Прибавьте 1 к характеристике Смелость (Bravery) за каждые 10 моделей, имеющихся в боевой единице на время прохождения теста.

Вы сами должны выбрать, какие модели из подчиненных вам боевых единиц сбегут.

АТАКА

Удары обрушиваются на врага, нанося ему кровавые раны.

При нанесении атак боевой единицей выберите сначала целевые боевые единицы для атак, которые будут нанесены моделями этой боевой единицы. Далее проведите все атаки и как результат нанесите урон целевым боевым единицам.

Количество атак, которые может нанести модель, определяется имеющимся у нее оружием. Опции имеющегося у модели оружия описываются в ее свитке Warscroll. Ракетное оружие (Missile Weapons) можно использовать в фазе стрельбы, а клинковое оружие (Melee Weapons) — в фазе ближнего боя. Количество атак, которые может нанести модель, равно характеристике Атаки (Attacks) оружия, которое она может использовать.

ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

Сначала вам необходимо выбрать целевые боевые единицы, на которые будут направлены атаки. Для атаки на вражескую боевую единицу вражеская модель этой боевой единицы должна находиться в радиусе действия атакующего оружия (т.е. в пределах максимального расстояния Дальности (Range) в дюймах, указанной для оружия, с которым вы будете атаковать). Кроме того, вражеская модель должна быть видна атакующему (если вы не уверены, наклонитесь и посмотрите из-за атакующей модели, видна ли цель). В целях определения видимости атакующая модель может смотреть через другие модели своей боевой единицы.

Если модель может нанести более одной атаки, по желанию их можно распределить между потенциальными целевыми боевыми единицами. Если модель распределяет атаки между двумя или более вражескими боевыми единицами, вы сначала должны полностью завершить атаки против одной боевой единицы и только после этого переходить к следующей боевой единице.

НАНЕСЕНИЕ АТАК

За один раз можно нанести только одну атаку. В отдельных случаях для нанесения одновременных атак можно бросить кубик. Нанесение одной атаки за один раз производится в следующей последовательности:

1. Бросок на попадание (Hit): Бросьте кубик. Если результат броска равен характеристике атакующего оружия Попасть (Hit) или превышает ее, то попадание засчитывается и вы можете делать бросок на ранение. Если нет, то атака провалена и на этом процедура атаки заканчивается.

2. Бросок на ранение (Wound): Бросьте кубик. Если результат броска равен характеристике Ранить (Wound) атакующего оружия или превышает ее, то наносится урон и соперник должен сделать спас-бросок. Если нет, то атака провалена и на этом процедура атаки заканчивается.

3. Спас-бросок (Save): Соперник бросает кубик, модифицируя результат броска характеристикой Пробивание (Rend) атакующего оружия. Например, если характеристика Пробивание (Rend) оружия равна -1, то от спас-броска следует отнять 1. Если результат равен характеристике Спасти (Save) моделей целевой боевой единицы или превышает ее, то спас-бросок

защитил от ранения и на этом процедура атаки заканчивается. Если нет, атака является успешной, и вы должны определить урон, нанесенный целевой боевой единице.

4. Определение урона (Damage): В результате проведения атак боевой единицей каждая успешная атака наносит ряд ранений, совокупное количество которых равно характеристике Урон (Damage) конкретного оружия. Характеристика Урон (Damage) большинства типов оружия равна 1, но некоторые могут наносить 2 и более ранения, причиняя тяжелейшие повреждения даже самому мощному врагу или одним ударом рассекая более одного соперника!

Для нанесения нескольких атак одновременно все атаки должны иметь одинаковые характеристики Попасть (Hit), Ранить (Wound), Пробивание (Rend) и Урон (Damage) и быть направлены против одной и той же вражеской боевой единицы. В таком случае одновременно совершите все броски кубика на попадание, потом все броски на ранение и наконец все спас-броски; затем подсчитайте совокупное количество нанесенных ранений.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА (DAMAGE)

После выполнения всех атак боевой единицей игрок, командующий целевой боевой единицей, распределяет по своему усмотрению все ранения, нанесенные моделям этой боевой единицы (модели не обязательно должны находиться в радиусе действия атакующей боевой единицы или быть видимыми). Если при получении урона вы отдаете ранение определенной модели, то вы должны продолжать отдавать ранения именно этой модели до тех пор, пока она не погибнет или пока у вас не останется больше ранений для распределения.

Как только количество ранений, полученных моделью во время битвы, станет равным ее характеристике Ранения (Wounds), модель погибает. Уберите погибшую модель с поля — она удаляется из игры. В некоторых свитках Warscrolls указаны способности, которые позволяют залечивать раны. Залеченная рана больше не дает о себе знать. Нельзя залечить раны на погибшей модели.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

Некоторые атаки наносят смертельные ранения. Не совершайте броски на попадание, на ранение или спас-броски для смертельных ран — просто распределите ранения между моделями целевой боевой единицы, как описано выше.

УКРЫТИЕ

Если все модели боевой единицы находятся внутри или на элементе террейна, вы можете прибавить 1 ко всем спас-броскам для этой боевой единицы, обеспечив, таким образом, укрытие. Этот модификатор не применяется в фазе ближнего боя, если боевая единица, для которой вы делаете спас-броски, совершила нападение во время этого хода.

WIZARDS

Миры насыщены магией, бурным источником силы для тех, кто знает, как им управлять.

Некоторые модели характеризуются в своих свитках Warscroll как маги Wizards. Вы можете использовать мага Wizard, чтобы наложить заклинания в своей фазе hero, а также для снятия заклинаний в фазе hero своего соперника. Количество заклинаний, которое маг Wizard может попытаться наложить или снять во время каждого хода, указано в его свитке Warscroll.

НАЛОЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Все маги Wizards могут использовать описанные ниже заклинания, а также любые заклинания, указанные в их свитках Warscroll. Во время одного хода маг Wizard может попытаться наложить каждое из заклинаний только один раз.

Чтобы наложить заклинание, бросьте два кубика. Если совокупный результат равен магической ценности заклинания или превышает ее, то заклинание наложено успешно.

Если заклинание наложено, то соперник может выбрать одного из своих магов Wizards, который находится в пределах 18" от наложившего заклинание мага и может видеть его. С помощью этого мага соперник может попытаться снять заклинание, прежде чем оно начнет действовать. Чтобы снять заклинание, бросьте два кубика. Если этот бросок побьет бросок на наложение заклинания, то действие заклинания отменяется. Дается только одна попытка на снятие заклинания.

ЧАРОДЕЙСКАЯ СТРЕЛА

Магическая ценность чародейской стрелы Arcane Bolt равна 5. Если заклинание наложено успешно, выберите вражескую боевую единицу, находящуюся в пределах 18" от наложившего заклинание мага и видимую ему. Выбранная вами боевая единица получает смертельные ранения D3.

МИСТИЧЕСКИЙ ЩИТ

Магическая ценность мистического щита Mystic Shield равна 6. Если заклинание наложено успешно, выберите наложившего заклинание мага или дружественную боевую единицу, находящуюся в пределах 18" от наложившего заклинание мага и видимую ему. Вы можете прибавлять 1 ко всем спас-броскам для выбранной вами боевой единицы до своей следующей фазы hero.

САМОЕ ВАЖНОЕ ПРАВИЛО

В такой детальной и широкомасштабной игре, как *Warhammer: Age of Sigmar*, могут возникнуть сомнения насчет того, как решить возникшую во время игры ситуацию. В этом случае быстро обсудите проблему с соперником и примите такое решение, которое представляется вам обоим наиболее целесообразным (или кажется наиболее забавным!). Если же вам не удастся прийти к единому решению, каждый из вас должен бросить кубик. Игрок, у которого результат больше, выберет, что произойдет дальше. Затем вы можете продолжить борьбу!