

Высшие Эльфы

Официальное обновление версия 1.4.

Последнее обновление 22-го декабря 2010 года.

Перевод: Varibal

Редактирование: Родослав

Высшие Эльфы

Официальное обновление версия 1.4. Последнее обновление 22-го декабря 2010 года.

Опечатки

Стр 46 – Магия Высших Эльфов

Заменить на: «Армия, включающая хотя бы одного Мага или Архимага добавляет 1 ко всем броскам на рассеивание заклятий.»

Стр 66 – Теклис (Teclis), High Loremaster (Высший Хранитель Знаний)

Добавить “Теклис является Архмагом.” в начало второго параграфа.

Стр 71 – Магические предметы, Клинок Феникса (Phoenix Blade)

Добавить “Алебарда (Halberd).”

Улучшения / поправки

Тип Отряда (Troop Type)

Оратите внимание, что более старые версии наших книг армий не показывали Тип Отряда (Troop Type) для каждой миниатюры. Если так и с вашей книгой армий, тогда вы можете найти тип отряда модели в справочном разделе в конце Основной книги правил.

Стр 89 – Воинский лист Высших Эльфов

Игнорируйте эту страницу и используйте правила для набора своей армии, описанные в Основной книге правил.

Стр 89 – Набор армии

Добавить «Элитная армия»

Высшие Эльфы немногочисленны, но их армии обучены и экипированы по таким высоким стандартам, что остальные расы им завидуют. Чтобы показать это армия может включать вплоть до 6 одинаковых специальных отрядов (вплоть до 12 в огромной армии (Grand Army)) и до 4 одинаковых редких отрядов (вплоть до 8 в огромной армии).

Стр 43 – Специальное правило – Valour of Ages (Доблесть столетий)

Заменить «[...] любые проваленные психологические тесты (psychology tests)[...]” на “[...]” любые проваленные тесты на страх, ужас или панику (fear, terror or panic tests)[...]».

Стр 47 – Высшая магия

Игнорируйте второе предложение вступительного параграфа.

Стр 47 – Проклятье притяжения стрел (Curse of Arrow Attraction)

Игнорируйте “Если отряд отмечен шаблоном или дыхательным шаблоном тогда вы можете перекинуть кубик, чтобы увидеть, прошел ли удар на частично накрытую шаблоном модель.

Стр 49 – Копьеносцы , Воинская доблесть (Martial Prowess)

Игнорируйте последнее предложение.

Стр 57 – Драконы князя Каледора (Dragon Prince of Caledor), Драконья броня

Поменять «[...]игнорируют все дыхательные атаки и огненные атаки» на «[...]обладает 2+ магическим спас-броском против Дыхательных и Огненных атак.»

Стр 58 – Белые Львы, Спец-правила

Добавить «Forest Strider (Шагающий по лесу)». Игнорировать спец-правило «Лесничество», стр. 58



Стр 63 – Драконы Маги, Спец-правило Безрассудный

Поменять «Этот дополнительный кубик может привести к магической ошибке или непреодолимой силе в соответствии с общими правилами и, благодаря этому кубу Драконий Маг может использовать больше кубиков, чем позволяет его уровень мага.» на «Этот дополнительный кубик может вызвать непреодолимую силу по обычным правилам»

Стр 64 – Тирион (Tygion), Малхандир (Malhandir)

Игнорируйте второе предложение.

Стр 66 – Теклис (Teclis), High Loremaster (Высший Хранитель Знаний)

Измените последний параграф на «Дополнительно, любое заклинание, творимое Теклисом будет сотворено с непреодолимой силой при любом успешной броске на сотворение заклинания, который будет содержать дубль, однако может получиться магическая ошибка если бросок будет содержать две шестерки»

Стр 66 – Теклис (Teclis), Боевая корона Сафери (War Crown of Saphery)

Замените второе предложение на «Заклинание все еще кастуется с непреодолимой силой, но Теклис может безопасно рассеивать магическую энергию без пагубных воздействий.»

Стр 70 – Корхил (Korhil), Спецправила

Добавить «Forest Strider (Шагающий по лесу)». Игнорировать спец-правило «Лесничие»

Стр 70 – Корхил (Korhil), Чайал (Chayal)

Добавить «Парное оружие (Paired Weapon).»

Page 71 – Кардриан (Caradryan), Клинок Феникса (Phoenix Blade)

Поменяйте второе предложение на «Дополнительно, оно имеет правило множественных ранений (D3) (Multiple Wounds (D3) rule).»

Стр 92 – Корхил (Korhil), Спецправила

Добавить «Forest Strider (Шагающий по лесу)». Игнорировать спец-правило «Лесничие»

Стр 93 – Скакуны Лордов и Героев (Lords' and Heroes' Mount)

Игнорировать «Любой дракон (включая Солнечных Драконов, управляемых Драконьими Магами) занимает дополнительный слот Героя»

Стр 95 – Белые Львы Шрэйса (White Lions of Chrace), Спецправила

Добавить «Forest Strider (Шагающий по лесу)». Игнорировать спец-правило «Лесничие»

Стр 99 – Обычные магические предметы.

Помните, что если магический предмет записан и в книге армии и в Основной книге правил, используйте очки стоимости приведенные в книге армии с правилами, напечатанными в Основной книге правил.

Стр 101 – Талисманы, Амулет Огня

Заменить «[...]обладатель не может быть ранен огненной атакой» на «[...]обладатель амулета получает 2+ магический спас-бросок против огненных атак.»

Стр 101– Штандарт Равновесия (The Standard of Balance)

Поменяйте второе предложение на «Дополнительно, они больше не имеют спец-правила Ненависть (Hatred) или Бешенство (Frenzy), если они применены к ним (should these apply to them).»



Стр 101 – Знамя Эллириона (The Banner of Ellyrion)

Заменить на “Отряд автоматически проходит любые тесты Опасного ландшафта , которые необходимо пройти”.

Стр 102 – Книга Хоэта (Book of Hoeth)

Поменять на «Любое заклинание, творимое Владельцем книги будет сотворено с непреодолимой силой при любом успешный броске на сотворение заклинания, который будет содержать дубль, однако может получиться магическая ошибка если бросок будет содержать две шестерки»

Стр 102 – Кольцо Корина (Ring of Corin)

Поменять на “Только одно использование. Связанное заклятие (Уровень силы 3) (Bound Spell (Power level 3)). Кольцо Корина содержит заклинание Уничтожение Ваула (Vaul’s Unmaking spell) (смотри стр47).”

Стр 102 – Посох Устойчивости (Staff of Solidity)

Поменять на «Этот посох предотвращает первую магическую ошибку мага – заклинание все еще творится с непреодолимой силой, но не надо совершать бросок по таблице магических ошибок»

Стр 103 – Колцо ярости (Ring of Fury)

Поменять на “Связанное Заклинание (Уровень силы 3) (Bound Spell (Power Level 3)). Кольцо ярости содержит заклинание Ярости Кхаина (Fury of Khaine spell) (смотри стр 47).”

Стр 104 – Корхил (Korhil), Спецправило

Добавить «Forest Strider (Шагающий по лесу)». Игнорировать спец-правило «Лесничие»

Стр 104 – Белые Львы Шрэйса (White Lions of Chrace), Спецправила

Добавить «Forest Strider (Шагающий по лесу)». Игнорировать спец-правило «Лесничие»

ФАК

В: Спец-правило Стремительность Азуриан (Speed of Asuryan) гласит, что “Все Высшие Эльфы обладают спец-правилом Всегда Бить Первыми (Always Strike First), не зависимо от оружия, которым они владеют.” Как это взаимодействует с правилом двуручного оружия (great weapons) Всегда Бить Последним (Always Strike Last)? (стр43)

О: Книга армии имеет преимущество в данной ситуации. Например, Мастер Меча (Sword Master) будет бить первым своим двуручным оружием (great weapon). Если значение его инициативы равно или выше, чем у оппонента, он также извлечет преимущество в виде переброса кубика на попадание.

В: Делает ли Магическая Воронка (Drain Magic) более сложным рассеивание Оставшихся в Игре закинутий (dispel Remains in Play spells), сотворение связанных заклинаний (Bound spells) или использование заклинаний, которые автоматически сотворяются при уровне силы (power level) своей цены сотворения(casting cost) или эффект Колдовство Владык Могил (Tomb King Incantations)? (стр46)

О:Нет.



В: Что происходит, когда вы используете Уничтожение Ваула (Vaul's Unmaking) для уничтожения магического предмета, который представлен моделью в игре, например, как скакун (в смысле лошадь и пр.) или Складная Крепость Фоззрика (Fozzrik's Folding Fortress) (стр47).

О: Ничего. Мы принимаем за магический предмет то, что вызывает скакуна/крепость, таким образом, уничтожение предмета не будет иметь игрового эффекта.

В: Обеспечивают ли львиные шкуры (lion cloaks) какую-либо форму защиты от магических снарядов (или других форм прямо наносящей урон магии (direct damage magic))? (стр58)

А: Нет

В: Считается ли Теклис (Teclis) Архмагом Высших Эльфов (High Elf Archmage) с целью предоставления армии, в которую он включен, +1 для рассеивания (dispel)? (стр66)

А: Да.

В: Должен ли Эльтарион (Eltharion) использовать заклинания одной из восьми Школ Магии описанных в Основной Книге Правил?(стр69)

А: Да.

В: Страдает ли миниатюра с Луком Разбойника (Reaver Bow) от -1 штрафа на попадание (To Hit penalty) при стрельбе множественными выстрелами (multiple shots)? Также, может ли миниатюра с Луком Разбойника (Reaver Bow) стрелять из него три раза как часть реакции «Стоять и Стрелять» (стр99)?

О: Нет для обоих вопросов.

В: Являются ли выстрелы из Лука мореплавателя (Bow of the Seafarer) и Лука Разбойника (Reaver Bow) магическими атаками? (стр99)

О: Да.

В: Если остающиеся в игре заклинания (Remains in Play spells), которые наносят ущерб в начале фазы магии, в игре и игрок за Высших Эльфов желает использовать Осколок Воронки (Vortex Shard), что происходит сначала? Урон заклинаний или Осколок Воронки (Vortex Shard)? (стр102)

О: Игрок, чей сейчас ход, выбирает.

В: Если противник владеет магическими предметами или спец-правилами, которые активируются в начале его фазы магии и игрок за Высших Эльфов желает использовать Осколок Воронки (Vortex Shard), что происходит сначала? Вражеские магические предметы и спец-правила, или Осколок Воронки (Vortex Shard)? (стр102)

О: Игрок, чей сейчас ход, выбирает.

В: Каким образом взаимодействуют преребросы (re-rolls) Амулета Возмездия (Pendant of Vengeance) и Краggi Торека Железнолобого (Thorek Ironbrow's Kraggi)? (стр103)

О: После того, как какой-либо предмет будет использован, кубик не может быть перекинут снова. (Once one has been used the dice may not be re-rolled again).

