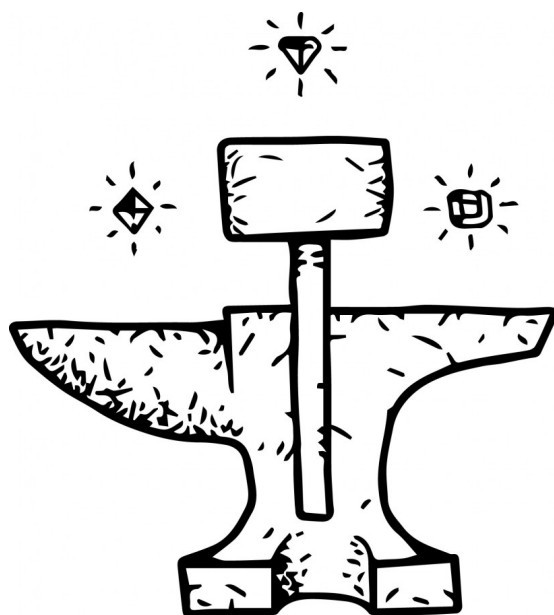


THE IX AGE

БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Гномьи твердыни

Книга армии (Основные правила)

2-я редакция, версия 2024 Ревизия 2 – 8 марта 2024 г.

Начальная версия: эта книга является официальной до момента полного пересмотра этой армии. Она будет изменяться только во время ежегодного обновления баланса, обычно влияющего только на цены

Введение	??	Структура армии	7
Правила армии	2	Персонажи	8
Правила моделей армии	2	Скакуны персонажей	12
Рунические особые предметы	4	Основные отряды	13
Боевые руны	7	Особые отряды	15
Краткий справочник	21	Громобои клана	19
Журнал	24	Орудия войны	20



The 9th Age: Битвы фэнтези – это созданная и поддерживаемая силами фанатов и игроков настольная военно-стратегическая игра с миниатюрами. Правила в этой книге считаются частью основных правил Т9А и должны использоваться во всех играх. Актуальные правила, ответы на вопросы, а также отзывы и форум вы можете найти в интернете по адресу: <https://www.the-ninth-age.com/?lang=ru>. Правила прочтения описаний отрядов вы можете найти в Книге правил. Недавние изменения помечены **синим цветом**, и указаны в конце данного документа.

Лицензия на авторские права Creative Commons: [the-ninth-age.com/license.html](https://www.the-ninth-age.com/license.html) Редактировано в формате **ИТХ**.

Правила армии

Высеченные из камня

Сложность всех заклинаний, сотворенных вражескими моделями, увеличивается на 1, пока на поле битвы находится хотя бы одна дружественная модель из армии Гномьих твердынь.

Древняя обида

Армии Гномьих твердынь затаили Древние обиды, дающие бонус против определенных врагов. Общее число Обид, которое затаила армия Гномьих твердынь, определяется следующим образом:

- **Одна Обида**, если ростер армии включает Генерала с правилом **Память предков**
- **Одна Обида** за каждого Короля в ростере армии
- **Две Обиды** за каждый Боевой трон в ростере армии

Непосредственно перед началом битвы (во время шага 7 Фазы расстановки) вы **должны** выбрать один отряд из ростера противника за каждую Обиду, которую затаила ваша армия (это может быть как обычный отряд, так и Персонаж). Модели в выбранном отряде считаются «помеченными». Все модели в армии Гномьих твердынь получают правило **Ненависть** по отношению к помеченным моделям, а также против моделей, которые присоединились к отрядам, в которых более половины моделей являются помеченными.

Правила моделей армии

Универсальные правила

Камень твердыни

Одноразовый. Может быть активирован в начале любого Раунда ближнего боя. Примените следующие эффекты:

- Вражеские отряды не получают бонусы к Результату боя за атаку во фланг и атаку в тыл.
- Отряд не может быть подвержен эффекту Разгромленных рядов.
- Правила **Стена щитов**, **Стена стали** и **Парирование** можно применять в тыл и во фланг.
- Относительно Поддерживающих атак все стороны отряда считаются фронтowymi (т.е. Поддерживающие атаки можно наносить в тыл и во фланг).
- Отряд не может совершать Преследование или Прорыв.

Этот эффект действует до тех пор, когда отряд больше не связан в бою.



Память предков

Генерал с этим правилом влияет на количество **Древних обид**, которые затаила ваша армия (см. выше).

Чем больше враг...

Модель получает правило **Опустошительное нападение (Стремительность)** при нападении на отряды, включающие в себя хотя бы одну модель Большого или Колоссального размера.

Личные защиты

Стена щитов

Используя Щит, модель получает правило **Эгида (6+, против Атак ближнего боя)**. Если атакующий напал в этом ходу, то эта защита улучшается до **(5+, против Атак ближнего боя)**. Этот особый спасбросок может быть применен только против атак, совершенных врагами, находящимися во фронте отряда модели.

Свойства атаки

Заберу тебя с собой! – Ближний бой

Это правило может быть применено только в том случае, если ширина отряда не меньше, чем была глубина его рядов на момент начала Раунда ближнего боя. Броски на ранение Атак ближнего боя, совершенных моделью с этим свойством на которых выпала немодифицированная '4', '5', или '6' **всегда** считаются успешными. Кроме того, если модель с этим правилом будет удалена в потери в результате вражеской Рукопашной атаки, она **должна** немедленно (до удаления) совершить одну Атаку ближнего боя, со следующими правилами и ограничениями:

- Эта атака **всегда** имеет Силу 5 и Бронебойность 2.
- Владелец **должен** выбрать один из следующих вариантов:
 1. Атака направляется против модели, которая вызвала потерю.
 2. Атака направлена против рядовую модель в отряде этой модели.

В обоих случаях модель с этим правилом считается находящейся в контакте с моделью, подвергающейся атаке, и обе эти модели считаются касающимися друг друга теми же сторонами, которыми касаются их отряды.

- Это правило не применяется если потеря была вызвана **Таранными попаданиями**.

Стойкий – Ближний бой, Стрельба

Часть модели получает правило **Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)** и **Устойчивый прицел**.

Арсенал

Мушкет гильдии – Стрелковое оружие

Дальность 24", Выстрелы 1, Си 4, Брб 2, **Громоздкое, Точное**.

Самозарядная картечница – Стрелковое оружие

Дальность 18", Выстрелы 4, Си 5, Брб 2, **Быстрый выстрел, Огненные атаки**.

Рунические особые предметы

Армия Гномьих твердынь не может выбирать снаряжение из стандартного перечня Особых предметов, кроме чар для знамен. Вместо них Гномьи твердыни имеют собственные Особые предметы – рунные чары и рунные артефакты, которые следуют общим правилам Особых предметов (с тем исключением, что они не Уникальные), если иное не оговорено отдельно.

Рунные чары для оружия

Рунные чары для оружия следуют правилам чар для оружия, со следующими отличиями:

- Все рунные чары для оружия применяются либо на Одноручном, либо на Парном оружии.
- На одном оружии применяется до 3 Рунных чар.
- Каждое сочетание Рунных чар для оружия – Уникальное.
- Атаки, наносимые оружием, на котором используются одни или более Рунные чары, получают свойство **Магические атаки**.

Руна уничтожения 80 очк.
0–1 в армии.

Атаки, наносимые оружием с этой руной, получают правило **Множественные раны (D3)**.

Руна разрушения 55 очк.
0–1 в армии. Только для пешей модели.

Сила атак, совершаемых оружием с этой руной и направленных против моделей со Стойкостью 5 или более, **устанавливается** равной 10, а их Бронейбойность **устанавливается** равной 10.

Руна ускорения 40 очк.

За каждую Руну ускорения на оружии его носитель получает +3 к Ловкости при использовании этого оружия.

Руна мощи 35 очк.

За каждую Руну мощи на оружии атаки, совершенные этим оружием, получают +1 к Силе и +1 к Бронейбойности.

Руна пробивания 35 очк.

Атаки, совершаемые оружием с одной или более Рунами пробивания, получают +3 к Бронейбойности.

Руна ярости 30 очк.

За каждую Руну ярости на оружии его носитель получает +1 к Количеству атак при использовании этого оружия.

Руна точности 25 очк.

Носитель оружия с этой руной получает правило **Молниеносные рефлексy**.

Руна мастерства 20 очк.
0–3 в армии.

Оружие с этой руной следует правилам Двуручного оружия вместо своих изначальных правил (это не мешает применять на него дополнительные Рунные чары).

Руна молнии 20 очк.
0–2 в армии.

Если хотя бы 1 атака оружием с этой руной попала по цели (каждый источник одновременных атак рассматривается отдельно), каждый вражеский отряд, по которому попали эти атаки, получает D3 дополнительных попаданий за каждую Руну молнии на оружии. Эти попадания считаются Особыми атаками и отрабатываются с Силой 4, Бронейбойностью 1 и правилом **Магические атаки**.

Руна огня 15 очк.

Может быть использовано в начале любой фазы или Раунда ближнего боя. В случае активации все атаки оружием с этой руной получают правило **Огненные атаки** до конца фазы.

Руна возврата 10 очк.

Оружие с этой руной может использоваться как Стрелковое оружие с Точностью 2+ и с характеристиками: Дальность 8", Выстрелы 1, Си как у носителя, Брб как у носителя, **Быстрый выстрел**, **Перезарядка!**, **Точное**.

На Стрелковые атаки, совершенные этим оружием, также действуют все наложенные на него рунные чары, даже если они предназначены только для Атак ближнего боя.

Рунные чары для брони

Рунные чары для брони следуют правилам чар для брони, со следующими отличиями:

- Все рунные чары для брони являются чарами для доспеха.
- На один доспех может применяться до 3-х рунных чар.
- Каждое сочетание рунных чар для брони – Уникальное.

Руна стали 55 очк.
Носитель доспеха с этой руной **должен** перебрасывать проваленные спасброски за броню.

Руна сопротивления 40 очк.
0–1 в армии.
Успешные броски на ранение против носителя доспеха с этой руной **должны** быть переброшены.

Руна железа 25 очк.
Носитель, если на его доспехе используется:

- Одна Руна железа, получает +1 к Броне.
- Две или более Рун железа, получает +2 к Броне.

Руна возмездия 15 очк.
В случае если носитель доспеха с одной или более Руной возмездия совершает успешный спасбросок за **Эгиду от Стены щитов** (включая спасбросок за **Стену щитов**, модифицированные Руной защиты), носитель немедленно наносит одно попадание с Силой и Бронебойностью атаки, отбитой этим спасброском, наносившей ему рану модели. Это попадание распределяется в пул Очков здоровья модели. Эта считается Особой атакой.

Руна кузни 10 очк.
Носитель доспеха с этой руной получает правило **Эгида (3+, против Огненных атак)**.

Рунные чары для знамен

Армии Гномьих твердынь могут использовать чары для знамен как из стандартного перечня чар для знамен, так и из нижеприведенных рунных чар. Это значит, что любой знаменосец, который может взять рунные чары для знамен, может вместо этого использовать обычные чары для знамен. Знаменосец армии может взять до двух обычных чар для знамен, либо до двух рунных чар для знамен, либо одни обычные чары для знамен и одни рунные чары для знамен в любом сочетании.

Рунное знамя быстроты 65 очк.
0–1 в армии.
Отряд носителя получает правило **Авангард**.

Рунное знамя отражения 55 очк.
0–1 в армии. Только для Знаменосца армии, Королевской дружины и Подземного дозора.
Все дружественные отряды в 6" от носителя получают правило **Эгида (5+, против Стрелковых атак)**.

Рунное знамя Твердыни 35 очк.
0–3 в армии.
Отряд с одним или более Рунным знаменем Твердыни считается имеющим один дополнительный полный ряд в отношении правил **Непреклонность** и **Разгромленные ряды**.

Рунное знамя мудрости 35 очк.
0–3 в армии.
Носитель может выбрать одну Боевую руну во время Выбора заклинаний. Эта руна может быть сотворена носителем и имеет Дальность: Отряд колдующего.

Рунное знамя тревоги 25 очк.
0–1 в армии.
Отряды, нападающие на отряд носителя, получают штраф в –2 к Скорости движения за свой бросок на Дальность нападения.

Рунное знамя готовности 10 очк.
0–3 в армии.
Одноразовый. Может быть активирован в начале любой Фазы движения. Отряд носителя получает правило **Быстрый выстрел** до конца хода игрока.

Рунное знамя наковальни 10 очк.
0–3 в армии.
Дружественные отряды, нападающие на вражеские отряды, связанные в ближнем бою с отрядом носителя, **должны** перебрасывать свои проваленные броски на Дальность нападения в Фазу нападения.

Рунные артефакты

Рунные артефакты следуют правилам артефактов, со следующими отличиями:

- Одна модель может иметь до трех рунных артефактов.
- Каждое сочетание рунных артефактов – Уникальное.

Руна отклонения 90 очк.

Доминирующий. 0–1 в армии.

Одноразовый. Владелец может решить использовать эту руну вместо попытки развеивания заклинания. Заклинание автоматически развеивается.

Руна поглощения 65 очк.

Доминирующий. 0–1 в армии. Только для Кователей рун.

Одноразовый. Владелец может решить использовать эту руну вместо попытки развеивания заклинания. Это заклинание сотворится как обычно, но колдующий не может больше сотворить его до конца игры, **даже если носитель был удален как потеря**. Заклинания, развеянные Руной рассеивания, и Побочные заклинания не подвержены этому эффекту.

Руна драконьего дыхания 60 очк.

0–3 в армии.

Носитель получает **Дыхательную атаку (Си 4, Брб 1, Магические атаки, Огненные атаки)**. Только одна Руна драконьего дыхания может быть использована в одном Раунде ближнего боя.

Руна отваги 45 очк.

Одноразовый. Может быть активирован в начале любого Раунда ближнего боя. Носитель получает правило **Упорный** до конца фазы.

Руна заземления 40 очк.

0–1 в армии. Только для Кователей рун.

Одноразовый. Может быть активирован в начале любой Фазы ближнего боя. Все заклинания с Длительностью «Один ход», действующие на любой из следующих отрядов, завершаются:

- Отряд носителя
- Вражеские в контакте с носителем

Руна сковывания 40 очк.

Только для Кователей рун.

Значение правила **Источник** (величина в скобках) всех вражеских частей моделей в пределах 24" от модели носителя уменьшается на 1 (до минимума в 0).

Руна готовности 30 очк.

Одноразовый. Может быть активирован в Фазу нападений, сразу после отработки всех Перемещений нападающих. Если отряд носителя подвергся успешному нападению в этой фазе, он может совершать Боевое перестроение (следующим обычным правилам).

Руна защиты 30 очк.

Носитель получает правило **Эгида (+1, макс. 4+)**. Величина Эгиды, данной этой руной, суммируется **только** с собой и/или с Эгидой от **Стены щитов**.

Руна бури 15 очк.

0–2 в армии.

Одноразовый. Может быть активирован в начале хода вашего оппонента. Выберите один вражеский отряд в 24" от носителя. Скорость движения и Скорость марша всех моделей с правилом **Полет** в этом отряде делятся на два, с округлением вниз (этот эффект применяется как к движению по земле, так и к движению полетом). Этот эффект действует до конца хода игрока.

Руна мастерства 15 очк.

Одноразовый. Одна Руна мастерства может быть активирована непосредственно перед попыткой носителя сотворить Связанное заклинание. При этой попытке сотворения добавьте (+2/+2) к Уровню силы этого Связанного заклинания.

Руна горнопроходца 10 очк.

После определения зон расстановки (в конце шага 6 Действий перед игрой), выберите элемент ландшафта на поле битвы. Пока носитель находится на поле битвы, все дружественные модели могут считать этот элемент ландшафта Открытым ландшафтом при совершении Обычного перемещения и Марша. Они все еще **должны** следовать Правилу расстояния между отрядами в конце своего перемещения.

Руна родства 10 очк.

Не может быть выбран моделью на Боевом троне. Носитель получает правила **Засада** и **Разведчик**.

Боевые руны

Боевые руны являются Связанными заклинаниями с Уровнем силы (5/8). Модели, которые получают одну или более Боевых рун, выбирают их из списка ниже во время Выбора заклинаний. Если руны использует Наковальня силы, их Дальность равна 36". Если руны использует другой персонаж, их Дальность равна 18".

Тип Длительность Эффект



Руна клятвы

Усиление Один ход

Цель **должна** перебрасывать проваленные броски на ранение своими Рукопашными атаками.



Руна расплаты

Усиление Один ход

Цель **должна** перебрасывать проваленные броски на попадание своими Атаками ближнего боя.



Руна рассеивания

Универсальное Один ход

Эффекты всех прочих заклинаний с Длительностью «Один ход», целью которых была либо цель Руны рассеивания, либо модель или часть модели внутри такого отряда, немедленно заканчиваются (следует отметить, что если одно из этих заклинаний имело более чем одну цель, их действие прекращается для всех целей). Кроме того, следующее вражеское заклинание, успешно сотворенное либо по этой цели, либо по модели или части модели внутри такого отряда, автоматически развеивается (включая Ауры и Побочные заклинания: это исключение из правила, запрещающего развеивать Побочные заклинания).



Руна решительности

Усиление Немедл.

Цель может выполнить **Магическое перемещение** на 8" и получает правило **Легкие войска** до конца хода игрока. Кроме того, цель теряет **Захват** до начала следующей вашей Фазы магии.



Руна стойкости

Усиление Один ход

-1 ко всем броскам на ранение против цели. Разные источники этой руны на одном отряде не суммируются.

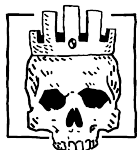


Сияющая руна

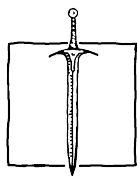
Усиление Один ход

Цель получает правила **Отвлечение** и **Сложная цель (1)**.

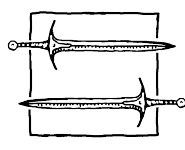
Структура армии



Персонажи
макс. 40%



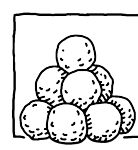
Основные отряды
мин. 25%



Особые отряды
без ограничений



Громобои клана
макс. 35%



Орудия войны
макс. 20%

Персонажи (макс. 40%)



Король 215 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	10			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	7	5	0	Стена щитов, Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Король	4	7	4	1	4 Стойкий	
— Магические возможности —			очк. —	— Скакуны —		очк. —
До одной Боевой руны			40	Щитonosцы		90
				Боевой трон		280
— Улучшения —			очк. —	— Улучшения —		очк. —
Камень твердыни			35	Может выбрать одно:		
Память предков (только Генерал)			50	Арбалет (3+)		5
Рунические особые предметы			до 250	Мушкет гильдии (3+)		5
Щит			20	Пистолет (3+)		5
				Двуручное оружие		10



Тан 110 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	5	0	Стена щитов, Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Тан	3	6	4	1	3 Стойкий	
— Магические возможности —			очк. —	— Скакуны —		очк. —
До одной Боевой руны			40	Щитonosцы		90
— Улучшения —			очк. —	— Улучшения —		очк. —
Память предков (только Генерал)			5	Может выбрать одно:		
Камень твердыни			35	Арбалет (3+)		5
Знаменосец армии			50	Мушкет гильдии (3+)		5
Рунические особые предметы			до 150	Пистолет (3+)		5
Щит			20	Двуручное оружие		5



Кователь рун

135 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Рунное мастерство , Источник (1), Сопротивление магии (1)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	4	0	Стена щитов, Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Кователь рун	2	5	4	1	3	Стойкий

— Правила модели —

Рунное мастерство: Универсальное правило.
Атаки ближнего боя моделей в отряде, включающем одну или более моделей с этим правилом, получают +1 к Бронебойности.

— Улучшения —

	очк.
Память предков (только Генерал)	45
Рунические особые предметы	до 200
Щит	20
Двуручное оружие	5

— Магические возможности —

До трех Боевых рун

30/Руна



Наковальная Силы

200 очк.

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии

Разм. Стандарт.
Тип Конструктор
Подст. 60 мм круг

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	3"	3"	9	Рунная наковальня , Бесстрашие, Боевая машина, Источник (2), Не лидер, Непокколебимость, Сопротивление магии (2)	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	5	1	4	0	Эгида (5+), Латный доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Стражи наковальни	3	5	4	1	2

— Правила модели —

Рунная наковальня: Универсальное правило.
Каждая Наковальная Силы может выбрать до 3 разных Боевых рун.



Инженер

125 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии Подст. 20×20 мм

Этот отряд относится к категориям «Персонажи» и «Орудия войны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Инженер (3+), Фортификация		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	2	5	4	0	Стена щитов, Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Инженер	2	5	4	1	3	Стойкий

— Правила модели —

Фортификация: Универсальное правило. Прямо перед битвы (на шаге 7 Последовательности Фазы расстановки), модель может окопать одну дружественную **Боевую машину**. Эта **Боевая машина** считается находящейся в Прочном укрытии. Это укрытие теряется до конца игры, если она совершает Обычное перемещение или Случайное движение.

— Магические возможности —

До одной Боевой руны

очк. —
25

— Улучшения —

	очк. —
Память предков (только Генерал)	30
Рунические особые предметы	до 100
Щит	бесплатно
Может выбрать одно:	
Арбалет (3+)	бесплатно
Мушкет гильдии (3+)	бесплатно
Пистолет (3+)	бесплатно
Самозарядная картечьница (4+)	10
Ракетомет драконоборец (3+)	20
Двуручное оружие	5

— Доступные Правила модели —

Ракетомет драконоборец: Стрелковое оружие. Дальность 24", Выстрелы 1, Си 6, Брб 3, **Множественные раны (D3), Огненные атаки, Перезарядка!**



Убийца драконов

190 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	10	Авангард, Бесстрашие, Не лидер, Непоколебимость, Сопротивление магии (1), Чем больше враг...		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	7	5	0	Эгида (6+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Убийца драконов	5	7	5	2	5	Заберу тебя с собой!, Мастер оружия, Смертельный удар, Стойкий, Двуручное оружие, Парное оружие

— Улучшения —

Может выбрать одно:

Зловещий приговор

Охотник на чудовищ

Рунные чары для оружия

очк. -

70

85

до 150

— Доступные Правила модели —

Зловещий приговор: Свойство атаки – Ближний бой.

Модель получает +1 к Количеству атак за каждую вражескую модель в контакте (включая модель с которой она связана в дуэли, если применимо).

Охотник на чудовищ: Свойство атаки – Ближний бой.

Модель получает правило **Множественные раны (2, против моделей Большого или Колоссального размера)**.

Скакуны персонажей



Щитonosцы

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

0-2 скакунов в армии Подст. 40×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	3"	9"	П	Высокий	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	4	П	П	П+2	Не может быть растоптан
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Щитonosцы	2	5	4	1	2 Ездовой, Стойкий



Боевой трон

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

0-2 скакунов в армии Подст. 40×60 мм

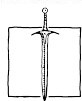
Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	3"	9"	П	Величие Верховных королей, Высокий	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	6	П	П	П+2	Не может быть растоптан
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Боевой трон	4	5	4	1	2 Ездовой, Ненависть, Стойкий

— Правила модели —

Величие Верховных королей: Универсальное правило.

Генерал на Боевом троне получает правило **Воодушевляющее присутствие (18")**.

Основные отряды (мин. 25%)



Воины клана

135 очк. + 10 очк./доп. модель

10-40 мод.

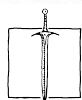


Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	4	0	Стена щитов, Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Воин клана	1	4	3	0	2	Стойкий

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Авангард (0-30 моделей в армии, 0-1 отрядов в армии*)	2/модель	Знаменосец	10
Щит	2/модель	Рунные чары для знамени	без ограничений
Метательное оружие (5+)	1/модель	Музыкант	10
Может выбрать одно:		Чемпион	10
Парное оружие	бесплатно		
Двуручное оружие	1/модель		
Копье и Щит	2/модель		

*Единственный отряд Воинов клана или Седобородых может получить правило **Авангард**.



Седобородые

180 очк. + 15 очк./доп. модель

10-30 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Бесстрашие, Держать строй, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	4	0	Стена щитов, Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Седобородый	1	5	4	1	2	Стойкий

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Авангард (0-20 моделей в армии, 0-1 отрядов в армии*)	2/модель	Знаменосец	10
Щит	2/модель	Рунные чары для знамени	без ограничений
Метательное оружие (5+)	3/модель	Музыкант	10
Двуручное оружие	1/модель	Чемпион	10

*Единственный отряд Воинов клана или Седобородых может получить правило **Авангард**.



Стрелки клана

190 очк. + 14 очк./доп. мод. 10–25 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

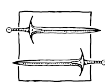
Подст. 20×20 мм

Этот отряд относится к категориям «Основные отряды» и «Громобои клана».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	4	0	Стена щитов, Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Стрелок клана	1	4	3	0	2	Стойкий

Улучшения		очк.	Командная группа		очк.
Щит		2/модель	Знаменосец		10
Должен выбрать (только одно):			Рунные чары для знамени* без ограничений		
Арбалет (4+)		бесплатно	*Только для отрядов без Мушкета цеховиков		
Арбалет (4+) и Двуручное оружие		1/модель	Музыкант		10
Мушкет гильдии (4+)		3/модель	Чемпион		10

Особые отряды (без ограничений)



Королевская дружина

300 очк. + 18 очк./доп. модель

15–30 мод.

0–5 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	3"	9"	9	Захват, Телохранитель (Генерал, Король)				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	5	4	0	Латный доспех, Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Королевский дружинник	2	5	4	1	2	Стойкий, Двуручное оружие		
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Знаменосец			10		Музыкант		10	
Рунные чары для знамени			без ограничений		Чемпион		10	



Подземный дозор

220 очк. + 18 очк./доп. модель

15–30 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	3"	9"	9	Захват, Телохранитель				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	5	4	0	Стена железа, Латный доспех, Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Подземный дозорный	1	5	4	1	2	Стойкий		
— Правила модели —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Стена железа: Личная защита.			Знаменосец		Музыкант		10	
Модель получает правило Эгиду (5+, против Атак в ближнем бою) . Этот особый спасбросок может быть применен только против атак, совершенных врагами, находящимися во фронте отряда модели.			Рунные чары для знамени		Чемпион		10	
			без ограничений				10	



Искатели

105 очк. + 20 очк./доп. модель

5–25 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	3"	9"	10	Бесстрашие, Непоколебимость, Чем больше враг...				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	4	4	0	Эгида (6+)			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Искатель	1	4	4	1	2	Заберу тебя с собой!, Мастер оружия, Стойкий, Двуручное оружие, Парное оружие		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Братья по мести (0–15 моделей в армии, 0–1 отрядов в армии)			1/модель		Знаменосец		10	
Авангард			3/модель		Музыкант		10	
Авангард					Чемпион		10	

— Доступные Правила модели —

Братья по мести: Универсальное правило.

Модель получает правила **Легкие войска**, **Рассыпной строй** и **Сложная цель (1)**.



Мститель

120 очк.

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	10	Бесстрашие, Непоколебимость, Чем больше враг...		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	4	0	Отвлечение, Сложная цель (1), Эгида (6+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Мститель	3D3	5	4	1	2	Заберу тебя с собой!, Смертоносный вихрь клинков

— Правила модели —

Смертоносный вихрь клинков: Оружие ближнего боя.

Атаки, совершенные этим оружием, получают бонус в +1 к Силе, +1 к Бронебойности, и **всегда** отрабатываются на Шаге инициативы 10 (без учета Ловкости самой модели). Персонажи не могут присоединиться к модели с этим оружием.



Стражи Твердыни

260 очк. + 100 очк./доп. модель

3–8 мод.

0–2 отрядов в армии Подст. 40×40 мм



Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	10	Рунические письма, Бесстрашие, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	5	1	Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Страж Твердыни	3	4	5	2	2	Магические атаки

— Правила модели —

Рунические письма: Универсальное правило.

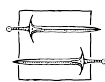
На шаге 8 Последовательности Действий перед игрой (после Выбора заклинаний), каждый отряд Стражей Твердыни **должен** выбирать один из следующих эффектов. Данный эффект применяется до конца игры:

- +1 к Силе и Бронебойности
- **Авангард**
- +2 к Ловкости

— Командная группа —

очк.

Знаменосец	10
Рунные чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	10



Искупитель обид

280 очк.

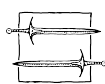
Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии Подст. 50×100 мм

Разм. Большой

Тип Конструктор

Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	1"	1"	9	Полет (8", 8"), Стремительность		
Полет	8"	8"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	4	5	4		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж (2)	2	4	4	1	2	
Шасси			5	2	2	Ездовой, Перемалывающая атака (3D3), Таранные попадания (D6+1), Самозарядная картечь (4+)



Рудокопы

175 очк. + 9 очк./доп. модель

10-20 мод. 0-2 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [ГК], считаются также принадлежащими к категории «Громобои клана».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Засада, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	4	0	Стена щитов, Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Рудокоп	1	4	4	1	2	Стойкий

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Должен выбрать (один и более выбор):

Двуручное оружие	бесплатно
Парное оружие	1/модель
Щит	1/модель
Пистолет (4+) [ГК]	3/модель
Метательное оружие (5+) [ГК]	4/модель

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10



Патрульные

110 очк. + 10 очк./доп. модель

8-20 мод. 0-2 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [ГК], считаются также принадлежащими к категории «Громобои клана».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Разведчик, Захват, Знание местности (Лес)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	4	0	Стена щитов, Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Патрульный	1	4	3	0	2	Быстрый выстрел, Стойкий

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Егеря (0-15 моделей в отряде)	2/модель
Щит	2/модель
Метательное оружие (4+) [ГК]	1/модель
Арбалет (3+) [ГК]	6/модель
Может выбрать одно:	
Парное оружие	бесплатно
Двуручное оружие	1/модель

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10

— Доступные Правила модели —

Егеря: Универсальное правило.

Модель получает правила **Легкие войска**, **Рассыпной строй** и **Сложная цель (1)**, и теряет правило **Захват**.

Громобои клана (макс. 35%)



Смотрители кузни

200 очк. + 18 очк./доп. модель

10–16 мод.



0–30 моделей в армии

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	4	0	Эгида (3+, против Огненных атак), Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Смотритель кузни	1	4	4	1	2	Стойкий, Кузнечная пушка

— Правила модели —

Кузнечная пушка: Стрелковое оружие. Дальность 18", Выстрелы 1, Си 4, Брб 0, **Огненные атаки, Марш и стрельба, всегда** попадает на 3+.

— Командная группа —

Знаменосец 10
Рунные чары для знамени без ограничений
Музыкант 10
Чемпион 10

очк. -



Парокоптеры

185 очк. + 135 очк./доп. модель

1–2 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.
Тип Конструктор
Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	1"	2"	9	Высокий, Легкие войска, Полет (8", 16"), Стремительность		
Полет	8"	16"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	5	3	Не может быть растоптан	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Парокоптер	2	4	4	1	2	Самозарядная картечница (4+)

— Улучшения —

Должен выбрать (только одно):
Картечные гранаты (0–2 отр. в армии) бесплатно
Осколочные бомбы (0–1 модель в отряде, 0–2 отр. в армии) 35

— Доступные Правила модели —

Картечные гранаты: Особая атака. Атака по касательной. Одноразовый. Вражеский отряд получает D3 попаданий с Силой 3 и Бронейбойностью 0 за каждый Парокоптер в отряде.
Осколочные бомбы: Особая атака. Атака по касательной. Вражеский отряд получает D6×2 попаданий с Силой 3 и Бронейбойностью 1. При выпадении значения '1' при определении количества попаданий, после отработки атаки, эта **Атака по касательной** не может быть использована больше до конца игры.

Орудия войны (макс. 20%)



Полевая артиллерия

100 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.

Тип Конструкт

Подст. 60 мм круг

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	3"	9	Боевая машина, Инженерная руна , Упорный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	1	4	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж	3	4	3	0	2	Двигаться или стрелять

— Правила модели —

Инженерная руна: Универсальное правило. Добавьте +4 к результату броска по Таблице осечек.

— Улучшения —

Зажигательный заряд бесплатно
Руническая Х*
*«Х» зависит от выбранного артиллерийского оружия.

— Доступные Правила модели —

Зажигательный заряд: Свойство атаки – Стрельба. Стрелковые атаки модели получают свойства **Магические атаки** и **Огненные атаки**.

— Улучшения —

Должен выбрать (только одно):
Гномья баллиста (4+) (0–4 отр. в армии) бесплатно
Огнеметная пушка (0–2 отр. в армии) 40
Гномья катапульта (4+) (0–2 отр. в армии) 105
Гномья пушка (4+) (0–2 отр. в армии) 145
Органное орудие (4+) (0–2 отр. в армии) 150

Артиллерийское оружие

Доступные Правила модели

Гномья баллиста: Артиллерийское оружие. Дальность 48", Выстрелы 1, Си 3 [6], Брб 10, **Атака по площади (1×5)**, [**Множественные раны (D3)**].

Руническая: Универсальное правило. 35 очк. Стрелковые атаки модели получают **Магические атаки** и **Точное**. Модель также получает правило **Разведчик**, со следующим исключением: она **должна** быть выставлена полностью внутри зоны расстановки своего владельца.

Огнеметная пушка: Артиллерийское оружие. **Огнемет**, Дальность 24", Выстрелы 1, Си 4 {5}, Брб 1 {2}, [**Множественные раны (D3)**, **Огненные атаки**].

Руническая: Универсальное правило. 10 очк. Размер модели изменяется на Большую.

Гномья катапульта: Универсальное правило. **Катапульта (4×4)**, Дальность 12–60", Выстрелы 1, Си 3 [7], Брб 0 [4], [**Множественные раны (D3)**, **Рваные крылья**]]. Размер модели изменяется на Большую.

Руническая: Свойство атаки. 100 очк. Стрелковые атаки модели получают +1 к Силе, +2 к Бронебойности, и свойство **Магические атаки**.

Гномья пушка: Артиллерийское оружие. Это оружие может стрелять в двух режимах:

- **Пушка**, Дальность 60", Выстрелы 1, Си 4 [10], Брб 0 [10], **Атака по площади (1×5)**, [**Множественные раны (D3+1)**]
- **Скорострельная пушка**, Дальность 12", Выстрелы 2D6, Си 4, Брб 4

Руническая: Свойство атаки. 5 очк. Стрелковые атаки модели получают +1 к Силе, +1 к Бронебойности, и свойство **Магические атаки**.

Органное орудие: Артиллерийское оружие. **Скорострельная пушка**, Дальность 30", Выстрелы 2D6×2, Си 5, Брб 3.

Руническая: Свойство атаки. 80 очк. Стрелковые атаки модели получают модификатор +1 к броску на ранение и **Магические атаки**.

Искатели	Дви	3"	Мар	9"	Дис	10				Бесстрашие, Непоколебимость, Чем больше враг...	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	4	Бр	0		Эгида (6+)	
Искатель	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2	Заберу тебя с собой!, Мастер оружия, Стойкий, Двуручное оружие, Парное оружие
Мститель	Дви	3"	Мар	9"	Дис	10				Бесстрашие, Непоколебимость, Чем больше враг...	
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0		Отвлечение, Сложная цель (1), Эгида (6+)	
Мститель	Ат	3D3	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	2	Заберу тебя с собой!, Смертоносный вихрь клинков
Стражи Твердыни	Дви	5"	Мар	10"	Дис	10				Рунические письма, Бесстрашие, Захват	
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	5	Бр	1		Латный доспех	
Страж Твердыни	Ат	3	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	2	Магические атаки
Искупитель обид	Дви	1"	Мар	1"	Дис	9				Полет (8", 8"), Стремительность	
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	4	Ст	5	Бр	4			
Экипаж (2)	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2	
Шасси					Си	5	Брб	2	Лов	2	Ездовой, Перемалывающая атака (3D3), Таранные попадания (D6+1), Самозарядная картечьница (4+)
Рудокопы	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9				Засада, Захват	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	4	Бр	0		Стена щитов, Тяжелый доспех	
Рудокоп	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2	Стойкий
Патрульные	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9				Разведчик, Захват, Знание местности (Лес)	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	4	Бр	0		Стена щитов, Тяжелый доспех	
Патрульный	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	2	Быстрый выстрел, Стойкий

Громобои клана

Смотрители кузни	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9				Захват	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	4	Бр	0		Эгида (3+, против Огненных атак), Латный доспех	
Смотритель кузни	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2	Стойкий, Кузнечная пушка
Парокоптеры	Дви	1"	Мар	2"	Дис	9				Высокий, Легкие войска, Полет (8", 16"), Стремительность	
Стандарт, Конструкт	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	5	Бр	3		Не может быть растоптан	
Парокоптер	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2	Самозарядная картечьница (4+)

Орудия войны

Полевая артиллерия	Дви	3"	Мар	3"	Дис	9				Боевая машина, Инженерная руна, Упорный	
Стандарт, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	1	Ст	4	Бр	0		Тяжелый доспех	
Экипаж	Ат	3	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	2	Двигаться или стрелять

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Самозарядная картечьница	-	18"	5	2	4	Быстрый выстрел Огненные атаки
Мушкет гильдии	-	24"	4	2	1	Громоздкое Точное
Ракетомет драконоборец	-	24"	6	3	1	Множественные раны (D3) Огненные атаки Перезарядка!
Кузнечная пушка		18"	4	0	1	Марш и стрельба Огненные атаки
Гномья баллиста	-	48"	3 [6]	10	1	Атака по площади (1×5) [Множественные раны (D3)]
Огнеметная пушка	Огнетет	24"	4 {5}	1 {2}	1	{Множественные раны (D3) Огненные атаки
Гномья катапульта	Катапульта (4×4)	12–60"	3 [7]	0 [4]	1	[Множественные раны (D3, Рваные крылья)] Разм.: Большой
Гномья пушка (1)	Пушка	60"	4 [10]	0 [10]	1	Атака по площади (1×5) [Множественные раны (D3+1)]
Гномья пушка (2)	Скорострельная пушка	12"	4	4	2D6	-
Органное орудие	Скорострельная пушка	30"	5	3	2D6×2	-

Руническая

Гномья баллиста	Разведчик в зоне расстановки, Магические атаки, Точное
Огнеметная пушка	Разм.: Большой
Гномья катапульта	+1 Си, +2 Брб, Магические атаки
Гномья пушка	+1 Си, +1 Брб, Магические атаки
Органное орудие	+1 на ранение, Магические атаки

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Кузнечная пушка	всегда попадает на 3+	Смотритель кузни
Ракетомет драконоборец	3+	Инженер
Мушкет гильдии	3+	Персонажи
	4+	Стрелок клана
Арбалет	3+	Персонажи, Патрульный
	4+	Стрелок клана
Пистолет	3+	Персонажи
	4+	Рудокоп
Метательное оружие	4+	Патрульный
	5+	Воин клана, Седобородый, Рудокоп
Самозарядная картечь	4+	Инженер, Парокоптер, Испытатель обид
Артиллерийское оружие	4+	Полевая артиллерия

Боевые руны

Руна клятвы	Усиление	Один ход	Цель должна перебрасывать проваленные броски на ранение Рукопашными атаками
Руна расплаты	Усиление	Один ход	Цель должна перебрасывать проваленные броски на попадание Атаками ближнего боя
Руна рассеивания	Универсальное	Один ход	Все прочие заклинания, имеющие Длительность «Один ход», воздействующие на отряд, немедленно заканчивают свое действие. Кроме того, следующее успешно сотворенное на отряд вражеское заклинание (включая «Ауры» и Побочные заклинания), автоматически развеивается
Руна решительности	Усиление	Немедл.	Цель может выполнить Магическое перемещение на (8") 12" и получает правило Легкие войска до конца хода игрока.
Руна стойкости	Усиление	Один ход	-1 ко всем броскам на ранение против цели
Сияющая руна	Усиление	Один ход	Цель получает правила Отвлечение и Сложная цель (1)

Журнал

2024 Review 2

- Руна поглощения: effect still lasts when bearer gets removed
- Руна мастерства: Основная цена 30 ↘ 20
- Инженер Боевая руна: Основная цена 35 ↘ 25
- Инженер Память предков: Основная цена 35 ↘ 30
- Инженер Щит: Основная цена 5 ↘ бесплатно
- Инженер Арбалет (3+): Основная цена 5 ↘ бесплатно
- Инженер Мушкет гильдии (3+): Основная цена 5 ↘ бесплатно
- Инженер Пистолет (3+): Основная цена 5 ↘ бесплатно
- Инженер Самозарядная картечница (4+): Основная цена 20 ↘ 10
- Инженер Ракетомет драконоборец (3+): Основная цена 30 ↘ 20
- Король: Основная цена 210 ↗ 215
- Король Боевой трон: Основная цена 270 ↗ 280
- Седобородые: Дополнительные модели 16 ↘ 15
- Полевая артиллерия: Основная цена 95 ↗ 100
- Искупитель обид: Основная цена 295 ↘ 280