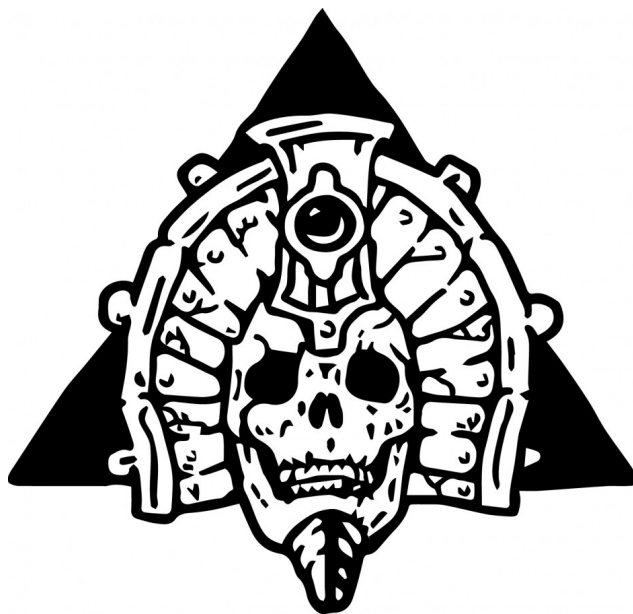


# THE IX AGE

## БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



## Бессмертные династии

Книга армии (Основные правила)

2-я редакция, версия 2024 Ревизия 2 исправление 1 – 14 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	??	Персонажи	7
Правила армии	2	Скакуны персонажей	11
Правила моделей армии	2	Основные отряды	13
Особые предметы	4	Особые отряды	16
Монархи Нежити	6	Древняя артиллерия	19
Структура армии	7	Погребенные	20
Краткий справочник	23	Зверинец каменщика	21
Журнал	26		



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 **ВТХ**.

# Правила армии

## Воскрешение

Профили некоторых отрядов содержат дополнительную Характеристику Воскрешение, сокращенно «Вск», которая определяет количество Очков здоровья, **возрождаемых** с помощью *Смерть — это начало* (.)

## Смерть — это начало

Бессмертные династии не имеют Унаследованного заклинания. Вместо этого, все Иерархи культа Смерти знают Побочное заклинание *Смерть — это начало*, в дополнение к любому Побочному заклинанию Пути магии. На шаге 1 каждой попытки Иерарха культа Смерти сотворить Изученное заклинание типа «Усиление», владелец может заявить, что Сложность сотворения заклинания увеличивается на 2. Если заклинание было успешно применено, Иерарх культа Смерти может сотворить *Смерть — это начало* как Побочное заклинание в дополнение к любому другому Побочному заклинанию (независимо от того, была ли увеличена Сложность первоначального заклинания). *Смерть — это начало* может иметь целью отряд, содержащий одну или более моделей с правилом **Одушевленная статуя**, только если Сложность сотворения первоначального значения была увеличена.

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
				При отработке заклинания выберите один из следующих эффектов:
				<ul style="list-style-type: none"><li>Рядовые модели в целевом отряде <b>возрождают</b> Очки здоровья в количестве, равном значению их характеристики «Воскрешение».</li><li>Один персонаж в целевом отряде <b>восстанавливает</b> Очки здоровья в количестве, равном значению его характеристики «Воскрешение».</li></ul>
				Персонажи и модели с правилом <b>Возвышающийся</b> не могут <b>восстановить</b> больше, чем 2 Очка здоровья с помощью этого заклинания за одну Фазу магии.

\*Целью этого заклинания является отряд, который был целью заклинания, вызвавшего *Смерть — это начало*.

# Правила моделей армии

## Универсальные правила

### Автономность

Отряды Нежити, полностью состоящие из моделей с этим правилом, могут совершать Марш согласно обычным правилам, даже если они находятся за пределами дальности действия правила **Воодушевляющее присутствие** какой-либо дружественной модели. Отряд все еще **должен** проходить проверку Дисциплины, чтобы совершить Марш в 8" от не отступающего вражеского отряда.

## Бессмертная воля

Отряды с одной или более моделью с этим правилом получают +2 к Навыку атаки и Навыку защиты и правило **Смертельный удар**, а Точность их стрелкового оружия **устанавливается** равной 4+. Это правило не действует на персонажей, Зверей, и модели с правилом **Ожившая статуя** или **Ездовой**.

## Иерофант

Уникальное. Армия Бессмертных Династий **должна** содержать одну модель с этим Универсальным правилом. Когда **Иерофант** сотворит *Смерть — это начало* как несвязанное заклинание, вы можете выбрать **установить** Дальность этого заклинания равной 18" (вместо обычных ограничений заклинания).

## Ожившая статуя

Если более половины моделей в отряде имеют это правило, количество потерянных им Очков здоровья из-за правила **Прах к праху** уменьшается на 1.

## Прах к праху

В начале каждого вашего хода после того как Иерофант был удален в потери, каждый отряд с одной или более моделями с этим правилом теряет 1 Очко здоровья без спасбросков любого типа. Эти потери Очков здоровья распределяются следуя правилу **Нестабильный**.

## Арсенал

**Лук аспиды** – Стрелковое оружие

Дальность 24", Выстрелы 1, Си 3, Брб 0, **Навесная стрельба**.

Это оружие **всегда** попадает при выпадении на кубике значения, равного или выше своей Точности.

**Великий лук аспиды** – Стрелковое оружие

Дальность 36", Выстрелы 1, Си 5, Брб 2, **Навесная стрельба**.

Это оружие **всегда** попадает при выпадении на кубике значения, равного или выше своей Точности.

# Особые предметы

## Чары для оружия

**Убийца богов** 80 очк.

Накладывается на: Двуручное оружие.

При использовании этого оружия носитель получает +1 к Количеству атак. Атаки, наносимые этим оружием, получают свойства **Божественные атаки** и **Множественные раны (2, против Эгиды (X))** (последнее применяется даже против моделей, у которых спасбросок Эгиды действует только при определенных условиях).

**Бич царей** 30 очк.

Накладывается на: Одноручное оружие или Парное оружие.

При использовании этого оружия Количество атак носителя устанавливается равным 6. Во время проведения дуэли, проваленные броски на ранение совершенных этим оружием атак **должны** быть переброшены.

## Чары для брони

**Благословение шакала** 80 очк.

Накладывается на: Доспех.

Носитель получает +2 Очка здоровья и правило **Живучесть (5+)**.

**Объятия солнца** 25 очк.

Накладывается на: Щит.

При использовании этого Щита носитель получает правило **Отвлечение**.

## Чары для знамен

**Знамя погребенных** 45 очк.

0–2 в армии. Только для Основных отрядов и Знаменосца армии.

Если это знамя используется персонажем, он получает правило **Особая засада (Открытый ландшафт)**. Если это знамя используется рядовой моделью, отряд носителя получает правило **Особая засада (Открытый ландшафт)**, но к отряду при создании ростера армии не могут быть добавлены дополнительные модели. Модели Стандартного размера, используя правило **Засада**, данное этим знаменем, **должны** выйти на поле битвы в построении 5 моделей в ряд (кроме последнего), и не могут совершать Перестроение (или **Быстрое перестроение**) в этот ход.

Отряды с правилом **Особая засада (Открытый ландшафт)** также относятся к категории «Погребенные».

## Артефакты

**Корона фараонов** 100 очк.

Только для Фараонов и Номархов.

Носитель получает правило **Воодушевляющее присутствие (+6")**. В начале каждого из ваших ходов носитель может выбрать потерять правило **Бессмертная воля** до начала вашего следующего хода и назначить дружественный отряд в пределах 12". Этот отряд получает правило **Бессмертная воля** до начала вашего следующего хода.

**Священные песочные часы** 80 очк.

Доминирующий.

Носитель может перебрасывать первую проваленную попытку сотворения заклинания типа «Усиление» в каждую Фазу магии, для которой было использовано только 2 Куба магии (перебрасываются оба Куба магии).

**Посмертная маска Тепут** 50 очк.

Вражеские отряды в контакте с носителем получают штраф в –2 к Навыку атаки.

**Скакуны Нефет-Ра** 40 очк.

Модели, имеющие хотя бы одну часть типа «Скелет лошади» и находящиеся в отряде носителя, получают правило **Призрачный шаг** и +4" к Скорости марша.

**Анх Наптеша** 35 очк.

Носитель получает правило **Иерофант** и **никогда** не может потерять его. Рядовые модели пехоты в отряде носителя получают правило **Живучесть (6+)**.

**Благословенные бинты** 30 очк.

Носитель получает +1 Очко здоровья и теряет правило **Горючий** если его имел (это не мешает модели получать это правило из других источников).

**Книга мертвых** 30 очк.

Носитель может сотворить *Смерть* — это начало как Священное заклинание с Уровнем силы (4/8) и со следующим изменением:

Дальность заклинания становится «12" Аура». Это заклинание может быть направлено на отряды, содержащие одну или несколько моделей с правилом **Ожившая статуя**.

**Скипетр Сехема** 30 очк.

Носитель получает правила **Автономность** и **Упорный**.

**Плащ песчаной бури** 25 очк.

Только для пешей модели.

Носитель получает правила **Легкие войска, Полет (5", 15")** и **Стремительность**. Он может совершать **Атаку по касательной**, которая наносит 2D6 попаданий с Силой 2 и Бронейбойностью 1.

**Свиток иссушения** 20 очк.

После определения зон расстановки (в конце шага 6 Последовательности Действий перед игрой), выберите элемент ландшафта типа «Водоем», «Лес» или «Поле». Этот элемент ландшафта теряет свой тип и все соответствующие правила. Он становится Опасным ландшафтом (1) для всех вражеских отрядов. **Эффект длится до конца игры, даже если носитель был удален как потеря.**

# Монархи Нежити

Эти категории представляют собой альтернативные типы сил нежити, которые можно встретить на поле битвы. Генерал-Фараон может решить управлять одной из следующих сил вместо обычной армии Бессмертных династий.

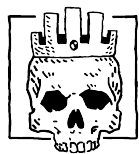
## Командующий Терракотовой армией

- Данные модели **должны** быть улучшены на +1 к Стойкости, -1 к Ловкости, и правило **Ожившая статуя**:
  - Скелеты, Скелеты-лучники, Кавалерия скелетов и Разведчики скелетов, за +1 очк./модель;
  - Стража некрополя, за +5 очк./модель (и могут добавлять только до 15 дополнительных моделей за отряд);
  - Кладбищенские катапульты, за +10 очк./модель;
  - Саркофаги Фатепы, за +10 очк./модель;
  - Рядовые Колесницы скелетов, за +17 очк./модель (макс. 3 дополнительных моделей в отряде);
  - Фараоны, за +20 очк./модель, Монархи, за +15 очк./модель, Иерархи культа Смерти, Глашатаи гробниц и Архитекторы гробниц, за +10 очк./модель. Эти модели также теряют правило **Горячий**, если они его имели. Модели на Ковчеге времени или на Страже Ша не получают +1 к Стойкости.
- Значение Воскрешения всех моделей **устанавливается** равным 1.
- Нелетающие модели в армии с правилом **Особая засада (X)** или **Легкие войска** теряют эти правила (и не могут получать их иным образом).
- Армия не может включать в себя Гигантских стервятников, Рой скарабеев или Жнецов гробниц.
- Рядовые модели, **получившие** правило **Ожившая статуя**, могут пользоваться правилом **Бессмертная воля**, несмотря на то, что они имеют правило **Ожившая статуя**, если они не имеют тип «Зверь». Правило **Бессмертная воля** не действует на части моделей с правилом **Ездовой**).

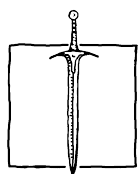
## Повелитель Легиона курганов

- Скелеты-лучники **должны** взять Тяжелый доспех бесплатно.
- Скелеты **должны** взять Тяжелый доспех, за +1 очк./модель. Скелеты могут бесплатно заменять свои копья и щиты алебардами.
- Кавалерия скелетов может взять рыцарские копья за +2 очк./модель. Она также может получить +1 к Броне и -1" к Скорости движения и -2" к Скорости марша, за +1 очк./модель.
- Рядовые модели Колесниц скелетов могут заменить свои Алебарды Рыцарскими копьями, за +5 очк./модель.
- Стража некрополя **должна** быть улучшена Тяжелым доспехом за +1 очк./модель. Она также может добавлять не более 20 дополнительных моделей на отряд.
- Рои скарабеев **должны** быть улучшены правилами **Эгида (5+)**, **Эгида (3+, против немагических атак)**, **Призрачный шаг**, **Магические атаки**, а их значение Воскрешения **устанавливается** равным 1 за +30 очк./модель. Они могут добавлять не более 2 дополнительных моделей на отряд, армия не может включать в себя более 7 моделей Роя скарабеев.
- Армия не может включать в себя ни моделей с правилом **Возвышающийся**, ни Кавалерии Большого размера.
- Модели с правилом **Особая засада (X)** или **Разведчик** теряют эти правила и не могут получить их каким-либо способом.
- Нелетающие модели с Тяжелым доспехом теряют правило **Легкие войска** и не могут получить его каким-либо способом.

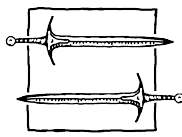
# Структура армии



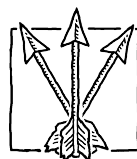
**Персонажи**  
макс. 40%



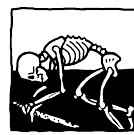
**Основные отряды**  
мин. 25%



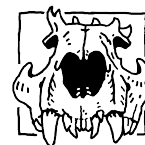
**Особые отряды**  
без ограничений



**Древняя артиллерия**  
макс. 35%



**Погребенные\***  
макс. 30%



**Зверинец каменщика**  
макс. 35%

\*Отряды с правилом **Особая засада (X)**

## Персонажи (макс. 40%)



**Фараон**  
215 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (ЗК), относится к категории «Зверинец каменщика». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели
	4"	8"	9	1	Бессмертная воля, Бесстрашие, Нежить, Прах к праху, Страх
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	4	6	5	0	Горючий, Легкий доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Фараон	4	6	5	2	3

Улучшения	очк.	Скакун	очк.
Особые предметы	до 200	Скелет лошади	20
Тяжелый доспех	5	Колесница скелетов	75
Щит	5	Страж ша (ЗК)	320
Великий лук аспиды (4+)	5		
Может выбрать одно:			
Рыцарское копье	5	—Альтернативные структуры армии—	
Алебарда	5	Если ваш Генерал является Фараоном, он может стать Командующим Терракотовой армией или Повелителем Легиона курганов (см. <b>Монархи Нежити</b> , на стр. 6).	
Парное оружие	5		
Двуручное оружие	25		



## Номарх

130 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (ЗК), относится к категории «Зверинец каменщика». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	4"	8"	9	1	Бессмертная воля, Бесстрашие, Нежить, Прах к праху, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	5	0	Горючий, Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Номарх	2	4	4	1	3	
— Улучшения —				очк. —	— Скакуны —	очк. —
Особые предметы				до 100	Скелет лошади	15
Тяжелый доспех				5	Колесница скелетов	50
Щит				5	Страж ша (ЗК)	285
Лук аспиды (4+)				5		
Может выбрать одно:						
Алебарда				бесплатно		
Парное оружие				бесплатно		
Рыцарское копье				5		
Двуручное оружие				5		



## Глашатай гробниц

120 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	4"	8"	7	1	Бесстрашие, Нежить, Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	5	0	Горючий, Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Глашатай гробниц	3	4	4	1	3	<b>Гнев стража</b> , Смертельный удар, Ядовитые атаки
— Правила модели —				— Улучшения —		очк. —
<b>Гнев стража:</b> Свойство атаки – Ближний бой.				Знаменосец армии		50
Части моделей без правила <b>Ездовой</b> в отряде модели получают <b>Боевой раж</b> .				Особые предметы		до 100
				Тяжелый доспех		5
				Щит		5
				Лук аспиды (4+)		5
				Может выбрать одно:		
				Рыцарское копье		5
				Алебарда		5
				Двуручное оружие		5
				Парное оружие		5
— Скакуны —				очк. —		
				Скелет лошади		20
				Амат (0–2 скак. в армии)		50
				Колесница скелетов		60



## Архитектор гробниц

175 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	4"	8"	7	1	Бесстрашие, <b>Мастер камня</b> , Нежить, Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	4	0	Горючий, Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Архитектор гробниц	2	4	4	1	3	

### — Правила модели —

#### Мастер камня: Универсальное правило.

Прямо перед началом битвы (во время шага 7 Последовательности Фазы расстановки) и в начале каждого хода каждого игрока, выберите друженственный отряд, полностью состоящий из моделей с правилом **Ожившая статуя** в 18" от Архитектора гробниц. Этот отряд получает правило **Живучесть5+** до начала вашего следующего хода.

### — Улучшения —

Особые предметы	очк.
Может выбрать одно:	до 100
Рыцарское копье	5
Парное оружие	5

### — Скауны —

Скауны	очк.
Скелет лошади	10
Амат	25
Колесница скелетов	25



## Иерарх культа Смерти

115 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	4"	8"	7	1	Бесстрашие, Младший маг, Нежить, Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Иерарх культа Смерти	1	3	3	0	2	

### — Магические возможности —

Магические возможности	очк.
Старший маг	95
Магистр магии	265

### — Скауны —

Скауны	очк.
Скелет лошади	15
Ковчег времени	120



Космология



Прорицание



Эвокация

### — Улучшения —

Улучшения	очк.
Особые предметы	до 100
Если Магистр магии	до 200
Посредник духов (только для Магистра магии)	20
Иерофант	10
Если Магистр магии	25
Легкий доспех	5

### — Доступные Правила модели —

#### Посредник духов: Универсальное правило.

Если **модель находится одна или более моделей с этим правилом** находятся на поле битвы в начале вашей Фазы магии, вы не вытягиваете Карту потока. Вместо этого примените следующие эффекты:

**5 Кубов магии**  
(оба игрока)

**4+D3 жетонов Завесы**  
(Активный игрок)



## Саркофаг Фатепы

180 очк.

Разм. Стандарт.  
Тип Конструкт  
Подст. 75 мм круг

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	4"	4"	8	2	Бесстрашие, Боевая машина, Источник (1), Нежить, Не лидер, Прах к праху, <b>Проклятие Фатепы</b> , <b>Свет богов</b>	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	1	4	0	Эгида (5+), Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Стражи некрополя	3	3	4	1	3	Магические атаки, Смертельный удар, Ядовитые атаки, Алебарда

— Правила модели —

### Проклятие Фатепы: Универсальное правило.

Если модель не совершала Обычное перемещение или Марш в текущем ходу, она может сотворить следующее Связанное заклинание с Уровнем силы (6/6):

Тип: Урон, Проклятие, Дальность 36". Длительность: Немедл..

Цель **должна** пройти проверку Дисциплины, бросая дополнительный Дб. Если проверка провалена, цель получает количество попаданий, равное величине, на которую была провалена проверка. Эти попадания ранят автоматически, с Бронейбойностью 10.

### Свет богов: Универсальное правило.

Вражеские Маги в 36" от одного или более Саркофагов Фатепы получают модификатор в –1 к своим броскам на сотворение заклинаний.

# Скакуны персонажей



## Скелет лошади

Разм. Стандарт.  
Тип Кавалерия  
Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>П</b>			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П+1</b>		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Скелет лошади	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Ездовой



## Колесница скелетов

Разм. Большой  
Тип Конструкт  
0-3 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>8"</b>	<b>10"</b>	<b>П</b>	Легкие войска, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П+1</b>		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Скелет лошади (2)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Ездовой
Шасси			<b>4</b>	<b>1</b>		Механизм, Таранные попадания (D3+3)

— Улучшения — очк. —

Два дополнительных Скелета лошади, подставка  
меняется на 100×100 мм бесплатно



## Амат

Разм. Большой  
Тип Кавалерия  
Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>П</b>	Ожившая статуя, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П+1</b>		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Амат	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Ездовой, Ядовитые атаки



## Ковчег времени

Разм. Большой  
Тип Конструктор  
Подст. 60×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	П	Боевая платформа, <b>Священный ковчег</b>	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>5</b>	П	<b>5</b>	<b>П+2</b>	Эгида (5+)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Страж (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b> Магические атаки, Смертельный удар, Ядовитые атаки, Лук аспида (5+)
Связанные духи	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b> Ездовой, Магические атаки
Шасси			<b>5</b>	<b>2</b>	Механизм, Таранные попадания (D6)

— Правила модели —

**Священный ковчег:** Универсальное правило.

Дружественные Маги добавляют +6" к Дальности своих несвязанных заклинаний за каждый Священный ковчег, находящийся в пределах 12" от них. Заклинания типа «Аура» добавляют только 3".



## Страж ша

Разм. Колосс.  
Тип Зверь  
0–2 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

И скакун, и его наездник относятся к категории «Персонажи». Скакун также относится к категории «Зверинец каменщика».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	П	Ожившая статуя	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>Вечный страж</b>
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Страж ша	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b> Ездовой, Смертельный удар, Ядовитые атаки

— Правила модели —

**Вечный страж:** Личная защита.

Когда модель получает рану от атаки с правилом **Множественные раны (X)**, разделите X пополам, округляя вверх.

# Основные отряды (мин. 25%)



## Скелеты

145 очк. + 6 очк./доп. модель

20–60 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели			
	4"	8"	4	7	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	2	3	0	Легкий доспех, Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Скелет	1	2	3	0	2			
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Копье	1/модель			Знаменосец	10			
				Чары для знамени	без ограничений			
				Музыкант	10			
				Чемпион	10			



## Скелеты-лучники

115 очк. + 8 очк./доп. мод.

10–30 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Этот отряд относится к категориям «Основные отряды» и «Древняя артиллерия».

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели			
	4"	8"	4	6	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	2	3	0	Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Скелет-лучник	1	2	3	0	2	Лук аспиды (5+)		
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Знаменосец				10	Музыкант	10		
Чары для знамени	без ограничений				Чемпион	10		



## Кавалерия скелетов

150 очк. + 10 очк./доп. модель



Разм. Стандарт.  
Тип Кавалерия  
Подст. 25×50 мм

10–24 мод. 0–3 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели		
	8"	16"	6	4	Авангард, Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр			
	1	3	3	1	Легкий доспех, Щит		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов		
Наездник	1	3	3	0	2	Легкое копьё	
Скелет лошади	1	2	3	0	2	Ездовой	
— Командная группа —				очк. —	— Командная группа —		очк. —
Знаменосец				10	Музыкант		10
Чары для знамени				без ограничений	Чемпион		10



## Разведчики скелетов

145 очк. + 9 очк./доп. мод.

5–10 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.  
Тип Кавалерия  
Подст. 25×50 мм

Этот отряд относится к категориям «Основные отряды» и «Древняя артиллерия».

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели		
	8"	16"	6	4	Разведчик, Авангард, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр			
	1	3	3	1			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов		
Наездник	1	3	3	0	2	Лук аспиды (5+)	
Скелет лошади	1	2	3	0	2	Ездовой	
— Командная группа —				очк. —	— Командная группа —		очк. —
Знаменосец				10	Музыкант		10
Чары для знамени				без ограничений	Чемпион		10



## Колесницы скелетов

250 очк. + 70 очк./доп. модель

3-7 мод.

0-5 отрядов в армии

Разм. Большой  
Тип Конструкт  
Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	8"	10"	7	2	Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху, <b>Связаны в смерти</b> , Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Правила модели	
	3	3	4	1	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	Правила модели
Колесничий (2)	2	3	3	0	2	Алебарда, Лук аспиды (5+)
Скелет лошади (2)	1	2	3	0	2	Ездовой
Шасси			4	1		Механизм, Таранные попадания (D3+1)

### Правила модели

**Связаны в смерти:** Универсальное правило.

Попадания по отряду не могут быть распределены на персонажей с тем же Типом и Размером, что и отряд, если он содержит более 3 рядовых моделей.

### Улучшения

**Колесничие Легиона**

7/модель

### Командная группа

очк.

Знаменосец	10
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	10

### Доступные Правила модели

**Колесничие Легиона:** Универсальное правило.

Модель теряет правило **Легкие войска** и получает **Захват**. Ее Колесничие получают правило **Опустошительное нападение (+1 Си, Бьется дополнительный ряд)**.

# Особые отряды (без ограничений)



## Стража некрополя

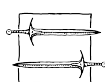
190 очк. + 16 очк./доп. модель

15-40 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели			
	4"	8"	8	4	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху, Телохранитель			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	3	4	0	Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Страж некрополя	1	3	4	1	3	Магические атаки, Смертельный удар, Ядовитые атаки		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Щит				1/модель	Знаменосец	10		
Может выбрать одно:					Чары для знамени	без ограничений		
Алебарда				3/модель	Музыкант	10		
Парное оружие				3/модель	Чемпион	10		



## Катафракты гробниц

285 очк. + 110 очк./доп. модель

3-6 мод.

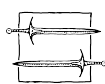


Разм. Большой  
Тип Кавалерия  
Подст. 50×100 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Пог], считаются также принадлежащими к категории «Погребенные».

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели			
	7"	14"	8	2	Бесстрашие, Захват, Нежить, Ожившая статуя, Страх			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	3	4	4	3	Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Наездник	2	4	4	1	3	Смертельный удар, Алебарда		
Амат	3	3	5	2	3	Ездовой, Ядовитые атаки		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Особая засада [Пог]	(Открытый ландшафт)		10/модель		Знаменосец	10		
					Чары для знамени	без ограничений		
					Музыкант	10		
					Чемпион	10		



## Шебти

175 очк. + 70 очк./доп. модель

3-8 мод.



Разм. Большой  
Тип Пехота  
Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели
	6"	12"	8	2	Бесстрашие, Захват, Нежить, Ожившая статуя, Страх
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	4	4	2	Легкий доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Шебти	3	4	5	2	3

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Может выбрать одно:

Парное оружие

Алебарда

10/модель

12/модель

Знаменосец

Чары для знамени

Музыкант

Чемпион

без ограничений

10

10

10



## Гигантские стервятники

130 очк. + 15 очк./доп. модель

3-9 мод.

0-3 отрядов в армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели
По земле	2"	4"	4	3	Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (9", 18"), Прах к праху
Полет	9"	18"			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	2	3	4	0	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гигантский стервятник	3	3	4	1	3

ник



## Рои скарабеев

105 очк. + 40 очк./доп. модель

2–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Пог], считаются также принадлежащими к категории «Погребенные».

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	5"	10"	7	4	Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	3	2	0	Отвлечение, Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Рой скарабеев	5	3	2	1	3	Дополнительная поддержка (3), Ядовитые атаки
— Улучшения — очк. —						
Особая засада [Пог]	(Открытый ландшафт)		15/модель			

# Древняя артиллерия (макс. 35%)



## Шебти-лучники

170 очк. + 76 очк./доп. модель

3–8 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели		
	6"	12"	8	2	Бесстрашие, Захват, Нежить, Ожившая статуя, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр			
	3	4	4	2	Легкий доспех		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов		
Шебти-лучник	3	4	5	1	3	Великий лук аспиды (5+)	
— Командная группа —					очк. —	— Командная группа —	очк. —
Знаменосец					10	Музыкант	10
Чары для знамени					без ограничений	Чемпион	10



## Песчаные преследователи

275 очк. + 70 очк./доп. модель

3–4 мод.

0–3 отрядов в армии

0–10 моделей в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 50×100 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Пог], считаются также принадлежащими к категории «Погребенные».

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	7"	14"	8	2	Автономность, Бесстрашие, Высокий, Легкие войска, Нежить, Ожившая статуя, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	4	2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Песчаный преследователь	2	3	4	1	3	Обращающий в камень взгляд, Алебарда

Правила модели	Улучшения	очк. —
<b>Обращающий в камень взгляд:</b> Особая атака. Модель с этой Особой атакой может использовать ее как 1. Стрелковую атаку, и как 2. Особую атаку, когда связана в ближнем бою.	Особая засада (Открытый ландшафт) [Пог]	15/модель
— Командная группа —		очк. —
Чемпион		10

1. Выберите цель, следуя нормальным правилам Стрелковых атак. Атака имеет Дальность 12".
2. Эта атака наносится по Ловкости части модели. Объявите, что Вы используете ее при направлении атак. Выберите отряд в контакте в качестве цели.

Независимо от того, используется ли он как Стрелковая или Рукопашная атака, Обращающий в камень взгляд наносит 2 попадания. Эти попадания имеют Бронейбойность 10 и свойство **Магические атаки**, и **всегда** ранят если при броске выпала немодифицированная '5' или '6'.



## Кладбищенская катапульта

190 очк.

Разм. Большой  
Тип Конструктор  
Подст. 75 мм круг

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	4"	4"	4	2	Бесстрашие, Боевая машина, Нежить, Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	1	4	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж	3	2	3	0	2	Двигаться или стрелять, Кладбищенская катапульта (5+)

— Правила модели —

**Кладбищенская катапульта:** Артиллерийское оружие.

**Катапульта (6×6)**, Дальность 12–48", Выстрелы 1, Си 3 [7], Брб 0 [4], **Магические атаки**, **[Множественные раны (D3)]**, **Огненные атаки**. Это оружие **всегда** попадает при выпадении на кубике значения, равного или выше своей Точности. Вызванные этим оружием проверки Паники проходятся с модификатором в –1 к Дисциплине.

## Погребенные (макс. 30%)



## Песчаный скорпион

150 очк.

Разм. Большой  
Тип Зверь  
Подст. 50×50 мм

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	7"	14"	8	2	Бесстрашие, Нежить, Ожившая статуя, Особая засада (Открытый ландшафт), Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	4	5	2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Песчаный скорпион	4	4	5	2	3	Смертельный удар, Ядовитые атаки

# Зверинец каменщика (макс. 35%)



## Боевой сфинкс 430 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	5"	12"	8	1	Бесстрашие, Нежить, Ожившая статуя	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	4	8	3		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Наездник (4)	2	4	4	1	3	Смертельный удар, Легкое копьё
Боевой сфинкс	4	4	5	2	1	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой, Ядовитые атаки



## Ужасающий сфинкс 400 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
По земле	6"	12"	8	1	Автономность, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Ожившая статуя, Полет (6", 12")	
Полет	6"	12"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	5	8	3		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Ужасающий сфинкс	5	5	5	1	0	Колоссальный хопеш, Смертельный удар, Ядовитые атаки

— Правила модели —

**Колоссальный хопеш:** Оружие ближнего боя.

Атаки, совершенные этим оружием, получают +2 к Силе, +2 к Бронебойности, и правила **Множественные раны (D3, против Возвышающийся)**.



## Жнецы гробниц

260 очк. + 145 очк./доп. модель

2-4 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
По земле	6"	12"	10	1	Автономность, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Ожившая статуя, Полет (6", 12"), Страх, Стремительность	
Полет	6"	12"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	5	5	2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Жнец гробниц	4	5	5	2	4	Смертельный удар

— Улучшения —

— очк. —

Может выбрать одно:

Алебарда

15/модель

Парное оружие

20/модель



## Колосс

370 очк.

Одиноч. модель 0-2 отрядов в армии

Разм. Колосс.

Тип Пехота

Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Вск	Правила модели	
	6"	12"	8	1	Бесстрашие, Нежить, Ожившая статуя	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	4	6	3	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Колосс	6	4	6	3	2	Перемалывающая атака (D3)

— Улучшения —

— очк. —

Может выбрать одно:

**Весы судьбы**

бесплатно

Двуручное оружие

5

**Гигантский лук аспиды** (5+) (0-1 модель в армии)

15

Парное оружие

30

— Доступные Правила модели —

**Весы судьбы:** Оружие ближнего боя.

Носитель получает -1 к Количеству атак и -1 к Броне, и может сотворить следующие заклинания как Связанные заклинания с Уровнем силы (4/8):

- Лед и пламя (Космология)
- Вердикт судьбы (Прорицание)

**Гигантский лук аспиды:** Артиллерийское оружие.

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

Это артиллерийское оружие **всегда** попадает при выпадении на кубике величины, равной или выше своей Точности.

# Краткий справочник

## Персонажи

<b>Фараон</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	9	Вск	1		Бессмертная воля, Бесстрашие, Нежить, Прах к праху, Страх
Стандарт, Пехота	ОЗ	4	НЗ	6	Ст	5	Бр	0		Горючий, Легкий доспех
Фараон	Ат	4	НА	6	Си	5	Брб	2	Лов	3
<b>Номарх</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	9	Вск	1		Бессмертная воля, Бесстрашие, Нежить, Прах к праху, Страх
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	5	Бр	0		Горючий, Легкий доспех
Номарх	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3
<b>Глашатай гробниц</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7	Вск	1		Бесстрашие, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	5	Бр	0		Горючий, Легкий доспех
Глашатай гробниц	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3
<b>Архитектор гробниц</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7	Вск	1		Бесстрашие, Мастер камня, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	0		Горючий, Легкий доспех
Архитектор гробниц	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3
<b>Иерарх культа Смерти</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7	Вск	1		Бесстрашие, Младший маг, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	3	Бр	0		
Иерарх культа Смерти	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	2
<b>Саркофаг Фатепы</b>	Дви	4"	Мар	4"	Дис	8	Вск	2		Бесстрашие, Боевая машина, Источник (1), Нежить, Не лидер, Прах к праху, Проклятие Фатепы, Свет богов
Стандарт, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	1	Ст	4	Бр	0		Эгида (5+), Легкий доспех
Стражи некрополя	Ат	3	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3

## Скакуны персонажей

<b>Скелет лошади</b>	Дви	8"	Мар	16"	Дис	П					
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1			
Скелет лошади	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2	Ездовой
<b>Колесница скелетов</b>	Дви	8"	Мар	10"	Дис	П					Легкие войска, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1			
Скелет лошади (2)	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2	Ездовой
Шасси					Си	4	Брб	1			Механизм, Таранные попадания (D3+3)
<b>Амат</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					Ожившая статуя, Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1			
Амат	Ат	3	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	3	Ездовой, Ядовитые атаки
<b>Ковчег времени</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	П					Боевая платформа, Священный ковчег
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	П	Ст	5	Бр	П+2			Эгида (5+)
Страж (2)	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3	Магические атаки, Смертельный удар, Ядовитые атаки, Лук аспиды (5+)
Связанные духи	Ат	2	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	2	Ездовой, Магические атаки
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6)
<b>Страж ша</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	П					Ожившая статуя
Колосс, Зверь	ОЗ	7	НЗ	5	Ст	6	Бр	4			Вечный страж
Страж ша	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	3	Ездовой, Смертельный удар, Ядовитые атаки

## Основные отряды

<b>Скелеты</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	4	Вск	7		Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	3	Бр	0		Легкий доспех, Щит
Скелет	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2
<b>Скелеты-лучники</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	4	Вск	6		Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	3	Бр	0		Легкий доспех
Скелет-лучник	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2
<b>Кавалерия скелетов</b>	Дви	8"	Мар	16"	Дис	6	Вск	4		Авангард, Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	1		Легкий доспех, Щит
Наездник	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	2
Скелет лошади	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2

<b>Разведчики скелетов</b>	Дви	8"	Мар	16"	Дис	6	Вск	4		Разведчик, Авангард, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху	
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Брб	1			
Наездник	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	2	Лук аспиды (5+)
Скелет лошади	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2	Ездовой
<b>Колесницы скелетов</b>	Дви	8"	Мар	10"	Дис	7	Вск	2		Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху, Связаны в смерти, Стремительность	
Большой, Конструкт	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	4	Брб	1		Тяжелый доспех	
Колесничий (2)	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	2	Алебарда, Лук аспиды (5+)
Скелет лошади (2)	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2	Ездовой
Шасси					Си	4	Брб	1			Механизм, Таранные попадания (D3+1)

## Особые отряды

<b>Стража некрополя</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8	Вск	4		Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху, Телохранитель	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	4	Брб	0		Легкий доспех	
Страж некрополя	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3	Магические атаки, Смертельный удар, Ядовитые атаки
<b>Катафракты гробниц</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8	Вск	2		Бесстрашие, Захват, Нежить, Ожившая статуя, Страх	
Большой, Кавалерия	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Брб	3		Легкий доспех	
Наездник	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3	Смертельный удар, Алебарда
Амат	Ат	3	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	3	Ездовой, Ядовитые атаки
<b>Шебти</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8	Вск	2		Бесстрашие, Захват, Нежить, Ожившая статуя, Страх	
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Брб	2		Легкий доспех	
Шебти	Ат	3	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	3	
<b>Гигантские стервятники</b>	Дви	2"	Мар	4"	Дис	4	Вск	3		Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (9", 18"), Прах к праху	
Стандарт, Зверь	ОЗ	2	НЗ	3	Ст	4	Брб	0		Сложная цель (1)	
Гигантский стервятник	Ат	3	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3	
<b>Рой скарабеев</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	7	Вск	4		Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху	
Стандарт, Зверь	ОЗ	5	НЗ	3	Ст	2	Брб	0		Отвлечение, Сложная цель (1)	
Рой скарабеев	Ат	5	НА	3	Си	2	Брб	1	Лов	3	Дополнительная поддержка (3), Ядовитые атаки

## Древняя артиллерия

<b>Шебти-лучники</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8	Вск	2		Бесстрашие, Захват, Нежить, Ожившая статуя, Страх	
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Брб	2		Легкий доспех	
Шебти-лучник	Ат	3	НА	4	Си	5	Брб	1	Лов	3	Великий лук аспиды (5+)
<b>Песчаные преследователи</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8	Вск	2		Автономность, Бесстрашие, Высокий, Легкие войска, Нежить, Ожившая статуя, Страх	
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	4	Брб	2			
Песчаный преследователь	Ат	2	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3	Обращающий в камень взгляд, Алебарда
<b>Кладбищенская катапульта</b>	Дви	4"	Мар	4"	Дис	4	Вск	2		Бесстрашие, Боевая машина, Нежить, Прах к праху	
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	1	Ст	4	Брб	0			
Экипаж	Ат	3	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2	Двигаться или стрелять, Кладбищенская катапульта (5+)

## Погребенные

<b>Песчаный скорпион</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8	Вск	2		Бесстрашие, Нежить, Ожившая статуя, Особая засада (Открытый ландшафт), Страх	
Большой, Зверь	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	5	Брб	2			
Песчаный скорпион	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	3	Смертельный удар, Ядовитые атаки

## Зверинец каменщика

<b>Боевой сфинкс</b>	Дви	5"	Мар	12"	Дис	8	Вск	1		Бесстрашие, Нежить, Ожившая статуя	
Колосс, Зверь	ОЗ	5	НЗ	4	Ст	8	Брб	3			
Наездник (4)	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3	Смертельный удар, Легкое копьё
Боевой сфинкс	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	1	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой, Ядовитые атаки

<b>Ужасающий сфинкс</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8	Вск	1	Автономность, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Ожившая статуя, Полет (6", 12")	
Колосс, Зверь	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	8	Брб	3		
Ужасающий сфинкс	Ат	5	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов 0	Колоссальный хопеш, Смертельный удар, Ядовитые атаки
<b>Жнецы гробниц</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	10	Вск	1	Автономность, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Ожившая статуя, Полет (6", 12"), Страх, Стремительность	
Большой, Пехота	ОЗ	4	НЗ	5	Ст	5	Брб	2		
Жнец гробниц	Ат	4	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов 4	Смертельный удар
<b>Колосс</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8	Вск	1	Бесстрашие, Нежить, Ожившая статуя	
Колосс., Пехота	ОЗ	5	НЗ	4	Ст	6	Брб	3	Легкий доспех	
Колосс	Ат	6	НА	4	Си	6	Брб	3	Лов 2	Перемалывающая атака (D3)

## Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальност	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Обращающий в камень взгляд	-	12"	-	10	2	Магические атаки Ранение зависит от Размера. Всегда ранит на неметодифицированных '5' и '6'
Лук асида	-	24"	3	0	1	Навесная стрельба
Великий лук асида	-	36"	5	2	1	Навесная стрельба
Гигантский лук асида	-	48"	3 [6]	10	1	Атака по площади (1×5) [Множественные раны (D3)]
Кладбищенская катапульта	Катапульта (6×6)	12-48"	3 [7]	0 [4]	1	Магические атаки [Множественные раны (D3)] Огненные атаки Проверки на Панику, вызванные этой атакой, принимаются со штрафом в -1 к Дисциплине.

## Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Обращающий в камень взгляд	Авто	Песчаные преследователи
Лук асида	4+*	Персонажи
	5+*	Остальные
Великий лук асида	4+*	Персонажи
	5+*	Шебти-лучник
Гигантский лук асида	5+*	Колосс
Кладбищенская катапульта	5+*	Кладбищенская катапульта

\*Это оружие **всегда** попадает при выпадении на кубике величины, равной или выше своей Точности.

## Воскрешение

1	Фараон, Номарх, Глашатай гробниц, Архитектор гробниц, Иерарх культа Смерти, Боевой сфинкс, Ужасающий сфинкс, Жнецы гробниц, Колосс
2	Саркофаг Фатепа, Колесницы скелетов, Катафрагты гробниц, Шебти, Шебти-лучники, Песчаные преследователи, Кладбищенская катапульта, Песчаный скорпион
3	Гигантские стервятники
4	Кавалерия скелетов, Разведчики скелетов, Стража некрополя, Рои скарабеев
6	Скелеты-лучники
7	Скелеты

# Журнал

## 2024 Review 2.1

- Обращающий в камень взгляд: corrected in QRS

## 2024 Review 2

- Свиток иссушения: added errata
- Посредник духов: added errata
- Обращающий в камень взгляд: corrected summary
- Священные песочные часы: Основная цена 90 ↘ 80
- Архитектор гробниц: Основная цена 190 ↘ 175
- Глашатай гробниц: Основная цена 110 ↗ 120
- Песчаные преследователи: Основная цена 290 ↘ 275
- Песчаные преследователи Особая засада (Открытый ландшафт): Основная цена 20 ↘ 15
- Шебти-лучники: Дополнительные модели 82 ↘ 76
- Боевой сфинкс: Основная цена 425 ↗ 430
- Колосс: Основная цена 385 ↘ 370
- Жнецы гробниц: Основная цена 270 ↘ 260
- Жнецы гробниц: Дополнительные модели 155 ↘ 145
- Гигантские стервятники: Основная цена 140 ↘ 130
- Стража некрополя: Дополнительные модели 15 ↗ 16
- Шебти Парное оружие: Основная цена 13 ↘ 10
- Шебти Алебарда: Основная цена 15 ↘ 12