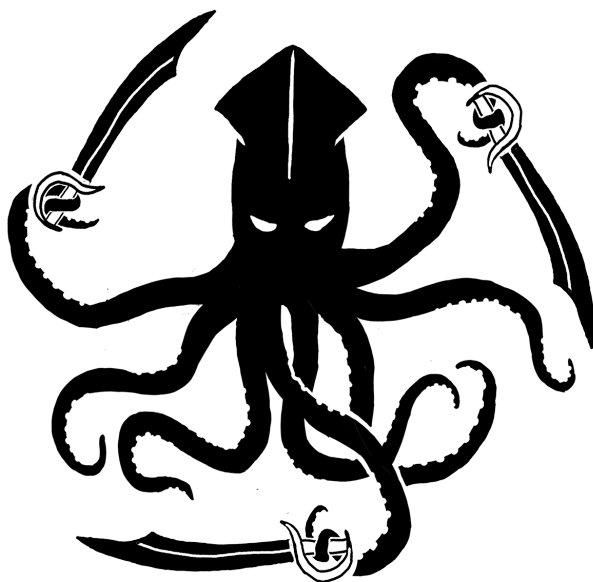


THE IX AGE БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



ФЛОТ УЖАСА

THE IX AGE БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Флот ужаса

Дополнительная книга армии: Темные эльфы
2-я редакция, версия 2023 альфа 1 – 5 октября 2023 г.

Правила моделей армии	2	Персонажи	6
Унаследованное заклинание	3	Скакуны персонажей	10
Особые предметы	4	Основные отряды	12
Структура армии	4	Особые отряды	13
Краткий справочник	20	Флотский зверинец	16



The 9th Age: Битвы фэнтези — это созданная и поддерживаемая силами фанатов и игроков настольная военно-стратегическая игра с миниатюрами. Правила в этой книге считаются расширением для основных правил Т9А. Они совместимы с основными правилами и могут использоваться в ваших играх, но вам нужно разрешение вашего оппонента или организатора турнира, чтобы их использовать, так как они значительно увеличивают сложность игры. 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.

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

Корабли эльфов никогда не бывают особо дружелюбны, даже если ходят под флагом Жемчужного трона. Мы ожидали, что догоняющее нас судно потребует обычную проверку груза. Но как только они оказались на расстоянии выстрела из лука, мы увидели то, что пугает всех, кто выходит в океан. Цвета Арандаи исчезли, внезапно сменившись черным флагом Флота ужаса. Все понимали, что это значит: выбор между жизнью в самом суровом рабстве и водной могилой. Некоторые из мужчин уже выбрали последнее. Я оставляю этот журнал здесь в надежде, что наша судьба будет задокументирована.

—Адемар де Тальерме, Капитан торгового судна «Ирен». Судовой журнал, 12 сентября 944 года ПС.

Правила армии

Окутанные туманом

Применяйте следующие правила во время первого хода обоих игроков:

- При Стрелковых атаках, проводимых против отрядов, находящихся на расстоянии более 12" от стреляющего, все отряды (как и дружественные, так и вражеские) считаются находящимися в Легком укрытии.
- При нападениях против отрядов, находящихся на расстоянии более 12", нападающий отряд получает правило **Минимизированный бросок (Дальность нападения)**, если более половины моделей этого отряда не имеют правило **Хищник побережья**.

Правила моделей армии

Универсальные правила

Ужасы глубин

Количество моделей с этим правилом в армии имеет ограничение 1 за 1500 очков, округляя вверх.

Хищник побережья

Модель получает правило **Знание местности (Водоем)**. Кроме того, отряд получает правило **Опустошительное нападение (+2" Дви)** и **Сложная цель (1)** пока выполняются два следующие условия:

- Более половины его моделей имеют правило **Хищник побережья**.
- Большая часть центров подставок его моделей находится в Водоеме.

Персонаж без правила **Хищник побережья**, нападающий из отряда, не пользуется данным правилом.

Шипованные сети

В начале каждого Раунда ближнего боя, в котором отряд участвует в бою, каждый отряд с одной или более моделями с этим правилом должен выбрать один вражеский отряд в контакте и бросить D6. На 2+, выбранный отряд считается «опутанным». Отряд, опутанный один или более раз, получает штраф -1 к Силе и -1 к Бронебойности до конца текущего Раунда ближнего боя.

Свойства атаки

Безжалостная эффективность – Ближний бой

Атака получает +1 к броску на ранение в первый Раунд ближнего боя.

Арсенал

Шкура морского змея – Защитное снаряжение

Носитель получает +1 к Броне.

Самострел [X] – Стрелковое оружие

Дальность 12", Выстрелы X, Си 3, Брб 0, **Быстрый выстрел**, **Точное**. При стрельбе на Ближней дистанции это оружие получает +1 к Бронебойности.

Унаследованное заклинание

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
У Буйство Грозовой ведьмы <6+> {7+}	18"	Усиление	Один ход	Цель может немедленно совершить Магическое перемещение на 12", но теряет правило Захват . { Кроме того, цель получает правило Хищник побережья. }

Хараг, Грозовая ведьма, является одним из главных божеств эльфов Силексии. Богиня моря и штормов, она одновременно непостоянна и мстительна. Поклонение Хараг пугающе и включает в себя необычные ритуалы, во время которых жертвы бросаются в океан. Некоторые говорят, что туманы, окутывающие эльфийские суда, являются свидетельством колдовства ее жрецов, которые во время морских рейдов используют их, чтобы скрыть свое приближение.

— Дева Герадр Стокмунд, «О Богах эльфов»

Особые предметы

Чары для оружия

Разрывающее касание 65 очк.
Накладывается на: Парное оружие.
Атаки, совершенные этим оружием, получают +2 к Бронебойности. При использовании этого оружия носитель получает +2 к Количеству атак и правило **Страх**.

Ярость урагана 40 очк.
Накладывается на: Самострел.
Дальность 18", Выстрелы 2Д6. Стрелковые атаки отрядов, по которым попадают одна или несколько атак этим оружием, получают штраф в -1 к попаданию до конца хода следующего игрока.

Чары для знамен

Черный флаг 50 очк.
Не может быть выбран отрядами, считающимися Основными.
Отряд носителя получает правило **Страх**, а вражеские отряды в контакте с отрядом носителя получают правило **Максимизированный бросок (проверки Страха)**. Кроме того, дружественные отряды, связанные в том же бою, что и отряд носителя, **должны** перебрасывать немодифицированные '1' при броске на ранение.

Знамя волн 30 очк.
0-2 в армии. Только для моделей типа Пехоты.
Отряд носителя получает правило **Тактический отход**.

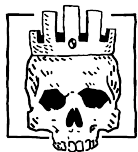
Артефакты

Вуаль Хараг 50 очк.
Носитель может сотворить *Буйство Грозовой ведьмы* (Унаследованное заклинание) как Священное заклинание с Уровнем силы (4/8).

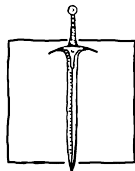
Штормовая накидка 45 очк.
Носитель получает правила **Сопrotивление магии (2)** и **Сложная цель (1)**.

Сундук морского тумана 40 очк.
Только для пешей модели.
Одноразовый. Владелец может активировать этот Артефакт в конце любой своей Фазы движения, чтобы поместить элемент ландшафта типа «Водоем» в контакт с его носителем и не менее 1" от любых вражеских отрядов и других элементов ландшафта. Размер данного Водоем **должен** быть меньше круга 6" в диаметре.

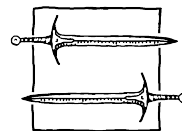
Структура армии



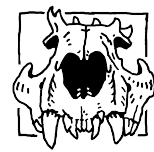
Персонажи
макс. 40%



Основные отряды
мин. 25%



Особые отряды
без ограничений



Флотский зверинец
макс. 40%

Воинственная принцесса Урхейн стала консулом Конфликта, и у нее есть симпатизирующий союзник из фракции Работоторговцев, занимающий пост консула Торговли. Таким образом, дворянству становится все проще санкционировать одобрение Сенатом рейдов. Хотя нам следует ожидать, что вторжения Даэбов станут более частыми, они, скорее всего, не будут пытаться вторгнуться на Белые острова. Такая ситуация сохранится, по крайней мере, до следующих выборов, где, я предполагаю, фракция Родина воспользуется своим преимуществом, чтобы заручиться поддержкой для крупномасштабной экспедиции.

—Разведданные, собранные в Ратэне анонимным агентом Жемчужного трона

Персонажи (макс. 40%)



Темный капитан

145 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм



Скакун, отмеченный (ФЗ), относится к категории «Флотский зверинец». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Урхейн — член фракции Работорговцев. Ее боятся и как дуэлянтку, и как налетчицу. О ее мастерстве владения клинком ходят легенды, и вполне вероятно, что она была капитаном судна, которое потопило или захватило в плен большую часть нашей третьей эскадры семь лет назад у Ган-Дареба. Мои источники сообщили, что она скопила огромные богатства, и уже заключает сделки со школами приручения и готовит корабли и припасы. Военно-морской флот Республики не поддержит ее, но она, скорее всего, будет спонсировать армию каперов, корсаров и флибустьеров со всего севера Силексии.

—Разведданные, собранные в Ратэне анонимным агентом Жемчужного трона

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Знание местности (Водоем), Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	3	0	Тяжелый доспех, Шкура морского змея	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Темный капитан	3	7	4	1	8	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

— Улучшения — очк. —

Знаменосец армии	50
Обсидиановый адмирал (Только для Генерала)	50
Особые предметы	до 100
Самострел [2] (2+)	5
Может выбрать одно:	
Парное оружие	5
Алебарда	10
Двуручное оружие	10
Рыцарское копье	15

— Скакуны — очк. —

Корабельный пегас	95
Ужас океана (ФЗ)	190
Колоссальный кракен (ФЗ)	390

— Доступные Правила модели —

Обсидиановый адмирал: Универсальное правило.
Эта часть модели получает +2 к Количеству атак, а его ограничение очков на Особые предметы увеличивается на 100 очк. Кроме того, армия может изменить бросок для выбора зон расстановки на -1.



Ассасин-рenegат

165 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

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

Среди отрядов Урхейн есть некая фигура в черном, которую боятся даже самые кровожадные воины. Говорят, его забрали при рождении и превратили в идеального убийцу, не дав ни имени, ни семьи, ни имущества, кроме Охотничьих домов Кэдрена (то есть, Кадарона), где его держали. Мы давно знаем об ужасающей эффективности и аккуратности подобных агентов смерти, предназначенных для санкционированных миссий, и которым не разрешается вступать в частные армии или рейдерские флоты. И все же этот, похоже, каким-то образом прорвался сквозь все усилия своих хозяев и обрел собственный путь. Беглец, но наконец-то свободный, он заключил контракт с Урхейн — предположительно чтобы убраться как можно дальше от берегов Силексии.

—Разведданные, собранные в Ратэне анонимным агентом Жемчужного трона

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Знание местности (Водоем), Не лидер, Сокрытый, Учтивость избранных		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	7	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Ассасин-рenegат	3	7	4	3	9	Искусство убийства, Множественные раны (2, против персонажей), Молниеносные рефлексy, Ядовитые атаки, Парное оружие, Самострел [3] (2+)

—Правила модели

Искусство убийства: Универсальное правило.

Атака получает +1 к броску на ранение. Атаки со свойством **Искусство убийства** теряют свойство **Безжалостная эффективность**, если имели его.

Учтивость избранных: Универсальное правило.

Модель не может присоединяться к отряду, уже включающему другую такую модель.



Чародей-флибустьер

240 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм



Скакун, отмеченный (ФЗ), относится к категории «Флотский зверинец». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Ожидайте рейдов в следующем сезоне. Урхейн уже собрала флот из более чем сорока кораблей. Также имейте в виду, что на борту будут находиться по меньшей мере шесть высококвалифицированных волшебников. Эти искатели удачи — наемники, нанятые из общин изгоев. Некоторые из них даже являются выпускниками-предателями наших собственных колледжей. Трон может найти полный отчет об этих «чародеях-флибустьерах» в своих архивах, но обратите внимание, что они обладают значительной властью.

—Разведданные, собранные в Ратэне анонимным агентом Жемчужного трона

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	5"	10"	9	Знание местности (Водоем), Неодолимая воля , Сомнительный предводитель , Старший маг	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	4	3	0	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Чародей-флибустьер	1	4	3	0	5
					Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

—Правила модели

Неодолимая воля: Универсальное правило.

Броски на развеивание против заклинаний, сотворенных этой моделью, получают Модификатор на развеивание в -2, если попытка сотворения была выполнена с 4 или более Кубиками магии.

Сомнительный предводитель: Универсальное правило.

Если эта модель является Генералом, проверки Дисциплины, при которых используется ее **Воодушевляющее присутствие** получают штраф в -1 к Дисциплине.

—Магические возможности

очк.

Магистр магии

170



Ведьмовство



Космология



Шаманизм

—Улучшения

очк.

Особые предметы

до 100

Если Магистр магии

до 200

Парное оружие

10

Легкий доспех

5

—Скакуну

очк.

Корабельный пегас

50

Ужас океана (ФЗ) (только Магистр магии)

80

Колоссальный кракен (ФЗ) (только Магистр магии)

375



Морской экзарх

340 очк.

Одиноч. модель

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

Меня грубо заставили опуститься на колени. Внешность жрицы Грозовой ведьмы была дикой: обретшая единение с ветром и морской водой, одетая в одежды безукоризненной элегантности, украшенные китовым усом, хотя и поношенные, и выглядевшая смертельно опасной. Не в силах и не желая поддерживать зрительный контакт, я склонил голову, когда она приблизилась, босые ноги прошли в нескольких дюймах перед моим носом, прежде чем плавно остановиться. Смерть моряка была тихой и внезапной. Темно-красная жидкость почти не выделялась на заляпанных кровью палубах камбуза. Ужасное напоминание о веках жертвоприношений Хараг.

—Выдержка из рассказа выжившего

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Не лидер, Старший маг, Ткач туманов		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	3	0	Шкура морского змея, Эгида (4+, против Рукопашных атак), Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Морской экзарх	3	5	4	1	6	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

—Правила модели—

Ткач туманов: Универсальное правило. Отряд модели получает правила **Опустошительное нападение (Смертельный удар)** и **Хищник побережья**.

—Магические возможности—



Ведьмовство



Шаманизм

—Улучшения—

	очк.
Певец штормов (0–1 отр. в армии)	40
Особые предметы	до 100
Может выбрать одно:	
Алебарда	10
Двуручное оружие	10
Копье	10
Парное оружие	10

—Доступные Правила модели—

Певец штормов: Универсальное правило. Модель может выбрать свои заклинания из всех Изученных заклинаний выбранного Пути магии и Унаследованного заклинания. Это правило игнорирует обычные правила выбора заклинаний **Старшим магом**.

Скакун персонажей



Корабельный пегас

Разм. Большой

Тип Кавалерия

0–3 скакунов в армии *Подст.* 40×40 мм

Созданные для полета, пегасы — легкие и идеальные скакуны для морских действий, особенно для небольших кораблей Даэбов, построенных для быстрого передвижения и неспособных перевозить обычную кавалерию. Их стратегическая ценность в военно-морских действиях очевидна. Морские пегасы проходят другие режимы обучения, чем остальные представители их вида, хотя и страдают от них не меньше. Ожидайте, что они будут сопровождать любое нападение в океане.

—Разведданные, собранные в Ратэне анонимным агентом Жемчужного трона

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	По земле	7"	14"	П	
	Полет	8"	16"		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	П	П	4	П+1	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Корабельный пегас	2	4	4	1	4 Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)



Ужас океана

Разм. Большой

Тип Кавалерия

0–2 скакунов в армии *Подст.* 50×75 мм

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

В соленых глубинах водится много странных и чудесных зверей, мои сладенькие. Больше, чем ты когда-либо узнаешь — и нет никого из них, кто не высосал бы кровь быстрее чем вы горячую выпивку! Ракообразные! Моллюски! Ходячие моллюски! Существа, состоящие не только из зубов! То, что было отвратительно изменено водоворотом Разбитого моря! Эй, послушайте, старина Джек, и вы, болваны, там водятся монстры!

—Произнесено на вывеске таверны «Последний якорь» в гавани Брадпоула

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	14"	П	Возвышающийся, Страх, Ужас, Хищник побережья	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	4	П	5	П	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Ужас океана	4	4	6	2	4 Ездовой, Опустошительное нападение (Отвлечение), Растаптывание (D3), Ядовитые атаки



Колоссальный кракен

Разм. Колосс.

Тип Зверь

0–1 скакунов в армии Подст. 100×150 мм

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

Говорят, что истинный и величайший кракен — это бескостный гигант, обитающий в черных глубинах океана и поедающий китов как закуску. Однако, если такие кальмары и существуют, свидетельств о них почти не найти. Вместо этого, самым крупным подтвержденным видом, известным под названием кракен, является гигантский титан-амфибия, обитающий преимущественно в южных морях. Как и все прибрежные кракены, он не поддается простой классификации, его движения намекают на наличие внутреннего скелета, хотя он и использует огромные щупальца... и это очень престижная добыча для эльфов запада. Говорят, что их самые свирепые моряки даже ездили верхом на таких гигантах в качестве боевых скакунов.

—Грегуар Клебер, «Фабрика чудовищ»

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	6"	12"	П	Ужасы глубин, Хищник побережья	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	7	5	5	3	Отвлечение, Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Колоссальный кракен	4	5	7	3	3 Ездовой, Множественные раны (D3), Ненависть (против Большой, Колосс.)

Основные отряды (мин. 25%)



Корсары

170 очк. + 14 очк./доп. модель

10–25 мод.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Подобно стае волков, которые по ночам подкрадываются к овечьим загонам, корсары охотятся на побережьях от Дестрии до Цуанданя. Они наши хищники. Быстрые и смертоносные, подобно молнии. У них зоркие глаза и прочные плащи из шкур. Самые грозные налетчики, какие когда-либо бороздившие моря. Никто не знает, когда они нанесут удар, но вы можете быть уверены, что они где-то там. Да, парень. Все моряки знают об эльфийских корсарах, которые плавают под Черным флагом. И это правильно.

—Подслушанное наставление рыбака своему сыну

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Знание местности (Водоем)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	0	Легкий доспех, Шкура морского змея	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Корсар	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Парное оружие

—Улучшения

Должен выбрать (только одно):

Абордажная команда бесплатно

Грабители (0–3 отрядов в армии) бесплатно

Самострел [2] (4+) 2/модель

Авангард (0–2 отрядов в армии)* 1/модель

*Персонажи, присоединившиеся к этому отряду, получают правило **Авангард**

—Командная группа

Знаменосец 10

Чары для знамени без ограничений

Музыкант 10

Чемпион 10

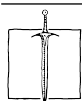
—Доступные Правила модели

Абордажная команда: Универсальное правило.

Модель получает правило **Захват** и **Тяжелый доспех**.

Грабители: Универсальное правило.

Модель получает правила **Дополнительная поддержка (2)**, **Легкие войска**, **Рассыпной строй** и **Сложная цель (1)**. Кроме того, вражеские не иммунные к эффектам **Страха** модели в отрядах, находящихся в контакте с одной или более моделями с данным правилом, получают штраф в –1 к Дисциплине.



Морские волки

150 очк. + 12 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×50 мм

Непрекращающийся бред. Высокая температура. Неглубокие колотые раны на нижней части бедра. Я введу противоядие и попытаюсь сбить температуру. Пациент остается в бреду. Он кричит по ночам и бормочет что-то о морских змеях с раздвоенными языками. Гибель. Его товарищи утверждают, что эльфийские налетчики натравили на них стаю каких-то водных рептилий. Другие называли их лобос – я не знаю, это просто название или описание. Я продолжу изучать его труп в надежде узнать хоть немного больше.

—Медицинские записи из лазарета Санта-Дженовевы

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	14"	6	Авангард, Незначительный, Хищник побережья		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	4	2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Морской волк	2	4	4	0	4	Ядовитые атаки

Особые отряды (без ограничений)



Моряки ужаса

195 очк. + 16 очк./доп. модель

10–20 мод.

0–5 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

После того, как грейферы зацепили наш такелаж, мы отразили первую волну абордажников в ожесточенном бою. Вторая волна была другой. Спокойные и собранные, с дисциплиной, выработанной годами или даже столетиями пребывания в море, отважные эльфийские морские пехотинцы с неестественной элегантностью поднялись на палубу «Ирены». Они были одеты в полупрозрачную шкуру кракена, которая, казалось, сливалась с окружающей обстановкой. Орудия страшными двуручными клинками, они с легкостью расправлялись с нашими моряками. Я выжил, и могу рассказать эту историю, только благодаря тому, что бросился в океан, присоединившись к своим соотечественникам и отдал себя на милость волн.

—Адемар де Тальерме, капитан торгового судна «Ирен». Судовой журнал, 12 сентября 944 года ПС.

Общий	Дви	Мар	Дис			Правила модели
	5"	10"	9			Бесстрашие, Захват, Знание местности (Водоем)
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	3	0	Легкий доспех, Шкура морского змея	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Моряк ужаса	2	5	3	1	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексy, Двуручное оружие

Улучшения

очк. -

Авангард (0–2 отрядов в армии)* 2/модель

*Персонажи, присоединившиеся к этому отряду, получают правило **Авангард**

Командная группа

очк. -

Знаменосец 10

Чары для знамени без ограничений

Музыкант 10

Чемпион 10



Громовые налетчики

260 очк. + 63 очк./доп. модель

3-4 мод.

0-8 моделей в армии

Разм. Большой

Тип Кавалерия

Подст. 40×40 мм

Урхейн была занята тем, что увеличивала себе поддержку. Как нам известно, школы укрощения Даэб являются партнерами во многих ее рейдерских экспедициях. Предстоящее предприятие ничем не будет отличаться. Она набрала людей из низшей знати, известных тем, что используют морских пегасов и исповедуют культ Хараг, чтобы снискать расположение моряков, называющих себя предвестниками шторма. Я могу засвидетельствовать психологические и практические преимущества, которые они принесут любому рейдерскому флоту.

—Разведданные, собранные в Ратэне анонимным агентом Жемчужного трона

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	7"	14"	9	Авангард, Легкие войска, Полет (8", 16"), Рассыпной строй		
Полет	8"	16"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	2	5	4	1	Легкий доспех, Сложная цель (1), Шкура морского змея	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Громовой налетчик	1	5	4	1	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Опустошительное нападение (+1 Ат), Легкое копье, Самострел [2] (3+)
Корабельный пегас	2	4	4	1	4	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)
—Улучшения—			очк. -	—Командная группа—		очк. -
Шипованные сети			50	Знаменосец		10
				Чары для знамени		без ограничений
				Музыкант		10
				Чемпион		10



Просоленные ветераны

150 очк. + 25 очк./доп. модель

5–12 мод.

0–2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Я внедрился в команду, плывущую на север, выдавая себя за ученика эскадры корсаров-ветеранов. Я никогда не видел воинов столь жестоких по манерам и внешнему виду. Помимо толстой, пропитанной морской солью кожи, обычной для всех членов флота, их доспехи украшает кожа захваченных ими пленников в сочетании с трофеями прошлых убийств. Тишина сопровождает их, когда они с важным видом расхаживают по улицам Ратэна, выставляя напоказ искусно изготовленные зловещие клинки. Их боится даже собственная команда, а выражение их лиц мрачное и решительное. Подобные группы не редкость среди флотов, и их следует считать крайне опасными.

—Разведданные, собранные в Ратэне анонимным агентом Жемчужного трона

Общий	Дви	Мар	Дис			Правила модели
	5"	10"	8			Знание местности (Водоем), Капитанские приказы, Разведчик, Страх
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	3	0	Легкий доспех, Шкура морского змея	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Просоленный ветеран	2	5	3	1	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Шипованные сети, Алебарда

—Правила модели

Капитанские приказы: Универсальное правило. На шаге 8 Последовательности Действий перед игрой (после Выбора заклинания) владелец **должен** выбрать одну из следующих опций и применить ее эффект ко всем моделям с этим правилом в армии:

- **Никакой пощады:** Модель получает правило **Захват**.
- **Берем только золото:** Модель получает правило **Легкие войска**.

—Улучшения

Самострел [2] (4+)

4/модель

—Командная группа

Музыкант

10

Чемпион

10

Флотский зверинец (макс. 40%)



Тритоны

230 очк. + 100 очк./доп. модель

2–4 мод.

Разм. Большой
0–2 отрядов в армии Тип Зверь
0–6 моделей в армии Подст. 40×40 мм

Мы знаем, что горгоны были созданы Храмом Йемы с использованием ритуальных слияний потусторонних сущностей и эльфийских, но большинство Дазбов избегали подобных практик из-за высокого риска и пустой траты жизни. Единственный другой известный культ, пытающийся создать нечестивый союз, — это некая воинствующая секта, посвященная Грозовой ведьме. Бессмертные приспешники Хараг, при успешном соединении, принимают форму волшебных ведьм, способных дышать как воздухом, так и водой. Как и подобает таким детям волн, эти тритоны изменчивы и капризны, известны тем, что творят чудеса и сулят жестокие соблазны. Я слышу их по ночам из моря, и они день за днем следуют за нашим кораблем.

—Разведданные, собранные в Ратэне анонимным агентом Жемчужного трона

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	8	Бесстрашие, Песнь сирен , Потусторонний, Совет магов, Страх, Хищник побережья		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	4	0	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Тритон	3	5	4	1	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

— Правила модели —

Песнь сирен: Универсальное правило.

При своих проверках Боевого перестроения и проверках Марша вражеские отряды в 8" от одной или более моделей с этим правилом получают штраф в -2 к Дисциплине.

— Совет магов —

Должен выбрать 2 заклинания из:

- *Вердикт судьбы* (Прорицание)
- *Ледящий вой* (Шаманизм)
- *Болотный огонек* (Ведьмовство)
- *Буйство Грозовой ведьмы* (Унаследованное заклинание)

— Улучшения —

Может выбрать одно:

Парное оружие 5/модель
Алебарда 15/модель

— Командная группа —

Чемпион 120 очк.



Кракен

375 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Оно накатило внезапно, бурлящее и необъятное, с мелководья с подветренной стороны, как раз в тот момент, когда мы подумали, что находимся в безопасности. Вода вспенилась, когда он устремился вперед с белой гривой, его огромный злоеющий глаз был устремлен на нас со всей ненавистью злобного разума. Прежде чем мы успели выкатить орудия, он вцепился в бушприт и фок-мачту и всем телом повалился на палубу, опустошая ее длинными хлещущими руками со всех сторон. Мичмана схватило за лодыжки и бросило в его скрежещущую пасть, как раз в тот момент, когда мачта треснула и рухнула подле нас.

—Из воспоминаний адмиральши Эгберты ван Лютен

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	8	Ужасы глубин, Хищник побережья		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	5	5	3	Отвлечение, Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Кракен	4	5	7	3	3	Ездовой, Множественные раны (D3), Ненависть против моделей Большого или Колоссального размера
Погонщик (2)	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

Улучшения

очк.

Доступные Правила модели

Колоссальный кракен (0–1 отрядов в армии) 65

Колоссальный кракен: Универсальное правило. Эта модель получает +2 Очка здоровья и двух дополнительных Погонщиков. Размер ее подставки изменяется на 100×150 мм.



Аватар Хараг

380 очк.

Разм. Большой

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии Подст. 50×75 мм

Говорят, что некоторые духи, послушные Хараг, способны вселяться в определенных морских чудовищ или даже порождать новые формы с помощью высшей магии глубоко в океанах. Если ее жрецы призовут, они иногда могут выходить на берег для битвы: воплощение жестокого каприза и переменчивости своей госпожи. Многие верят, что они могут превратить саму сушу в море — или, по крайней мере, в болото с соленой водой — перед атаками даэб. Возможно, это просто народное объяснение феномена локализованных приливных волн, за которыми, как известно, прибывают пираты-корсары.

— Дева Герандр Стокмунд, «О Богах эльфов»

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	14"	9	Бесстрашие, Особая засада Водоем, Потусторонний, Предвестник Темного флота , Страх, Ужасы глубин, Хищник побережья		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	5	5	2	Живучесть (5+), Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Аватар Хараг	5	5	5	3	5	Ненависть против моделей без правило Потусторонний, Токсичная пена

— Правила модели

Предвестник Темного флота: Универсальное правило.

После определения зон расстановки (в конце шага 6 Действий перед игрой) вы можете выбрать один элемент ландшафта, являющийся Лесом, Полем или Руинами. Данный элемент ландшафта превращается в Водоем. Кроме того, пока модель находится на поле боя, все Водоемы на поле боя считаются Опасными ландшафтами (1) для всех моделей.

Токсичная пена: Универсальное правило.

На Шаге инициативы 10 все другие отряды (так и дружественные, как и вражеские), связанные в том же бою, что и эта модель, получают D6+1 попаданий со свойством **Токсические атаки**.



Левиафан морского бриза

230 очк.

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Подст. 100×100 мм

По мере того, как рассказ продвигался вперед, очертания его морщинистого лица в бледном свете искажались ужасающими гримасами. «Туман был похож на кисель, он поднимался с моря, над доками, над всем городом; он надвигался так неестественно, так сверхъестественно быстро, вы бы даже не могли разглядеть свою руку перед лицом. Крики раздались на пирсе, когда из волн выплыла огромная темная фигура, похожая на тень самого дьявола. Затем она надвинулась на нас. Крюки и гарпуны были бесполезны против смертельного прикосновения скользких усиков, превращающих позвоночник в желе, так что ты не можешь пошевелиться, разве что закричать в агонии.»

—Антигони Тассиадес, «Мести Глауки»

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	2"	4"	8	Легкие войска, Наползающий мрак , Полет (7", 14"), Ужасы глубин		
Полет	7"	14"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	8	3	5	0	Отвлечение	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Левиафан морского бриза	4	3	4	3	3	Ездовой
Погонщик (4)	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

—Правила модели

Наползающий мрак: Универсальное правило.

Вражеские отряды в 8" от одного или более моделей с этим правилом получают штраф в –1 к броскам на попадание Стрелковыми атаками. Кроме того, длительность правила **Окутанные туманом** продолжается до конца второго хода обоих игроков.

*There once was a ship that put to sea
The name of the ship was the Good Marie
She was fast and when she put to sail
We'd escape the elven foe. Hey! Oh-hey,
it's the Good Marie Al-ways bringing us rum and tea
She could outrun the Daeb Navy
Back to our good Port Roig!*

*She'd not been two weeks from shore
When down on her a Blacksail bore
The captain called all hands and swore
Put up the sails and run! Go!*

*Oh-hey, it's the Good Marie Al-ways bringing us rum and tea
She could outrun the Daeb Navy
Back to our good Port Roig!*

*The elven vessel was swift and fleet
Their vicious minds were filled with greed
But Good Marie, meant to be free
She left their ship behind. Hey!*

*Oh-hey, it's the Good Marie Al-ways bringing us rum and tea
She could outrun the Daeb Navy
Back to our good Port Roig!*

*For Fourteen days and fourteen more
The western wind at sails did roar
The elves were fast but we were more
Over the sea we go. Hey!*

*Oh-hey, it's the Good Marie Al-ways bringing us rum and tea
She could outrun the Daeb Navy
Back to our good Port Roig!*

*Good Marie flew 'cross the water
From underneath a terror caught-her
There was no hope for Destria's Daughter
The Kraken had been called! Hey!*

*There was no luck for Good Marie
The last time she brought us rum and tea
Tried to outrun the Daeb Navy
Back to our good Port Roig!*

—Destrian sea shanty

Краткий справочник

Персонажи

Темный капитан	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9						Знание местности (Водоем), Страх
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	6	Ст	3	Бр	0				Тяжелый доспех, Шкура морского змея
Темный капитан	Ат	3	НА	7	Си	4	Брб	1	Лов	8		Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Ассасин-рenegат	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9						Знание местности (Водоем), Не лидер, Сокрытый, Учтивость избранных
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	7	Ст	3	Бр	0				
Ассасин-рenegат	Ат	3	НА	7	Си	4	Брб	3	Лов	9		Искусство убийства, Множественные раны (2, против персонажей), Молниеносные рефлексы, Ядовитые атаки, Парное оружие, Самострел [3] (2+)
Чародей-флибустьер	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9						Знание местности (Водоем), Неодолимая воля, Сомнительный предводитель, Старший маг
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	3	Бр	0				
Чародей-флибустьер	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5		Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Морской экзарх	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9						Не лидер, Старший маг, Ткач туманов
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	3	Бр	0				Шкура морского змея, Эгида (4+, против Рукопашных атак), Легкий доспех
Морской экзарх	Ат	3	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	6		Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

Скакуну персонажей

Корабельный пегас	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П						Авангард, Легкие войска, Полет (8", 16")
Большой, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	4	Бр	П+1				Сложная цель (1)
Корабельный пегас	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4		Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)
Ужас океана	Дви	8"	Мар	14"	Дис	П						Возвышающийся, Страх, Ужас, Хищник побережья
Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П				Сложная цель (1)
Ужас океана	Ат	4	НА	4	Си	6	Брб	2	Лов	4		Ездовой, Опустошительное нападение (Отвлечение), Рас-таптывание (D3), Ядовитые атаки
Колоссальный кракен	Дви	6"	Мар	12"	Дис	П						Ужасы глубин, Хищник побережья
Колосс., Зверь	ОЗ	7	НЗ	5	Ст	5	Бр	3				Отвлечение, Сложная цель (1)
Колоссальный кракен	Ат	4	НА	5	Си	7	Брб	3	Лов	3		Ездовой, Множественные раны (D3), Ненависть (против Большой, Колосс.)

Основные отряды

Корсары	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8						Знание местности (Водоем)
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0				Легкий доспех, Шкура морского змея
Корсар	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5		Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Парное оружие
Морские волки	Дви	5"	Мар	14"	Дис	6						Авангард, Незначительный, Хищник побережья
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	4	Бр	2				
Морской волк	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	0	Лов	4		Ядовитые атаки

Особые отряды

Моряки ужаса	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9						Бесстрашие, Захват, Знание местности (Водоем)
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0				Легкий доспех, Шкура морского змея
Моряк ужаса	Ат	2	НА	5	Си	3	Брб	1	Лов	5		Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Двуручное оружие
Громовые налетчики	Дви	7"	Мар	14"	Дис	9						Авангард, Легкие войска, Полет (8", 16"), Рассыпной строй
Большой, Кавалерия	ОЗ	2	НЗ	5	Ст	4	Бр	1				Легкий доспех, Сложная цель (1), Шкура морского змея
Громовой налетчик	Ат	1	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	5		Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Опустошительное нападение (+1 Ат), Легкое копье, Самострел [2] (3+)
Корабельный пегас	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4		Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)

Просоленные ветераны	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Знание местности (Водоем), Капитанские приказы, Разведчик, Страх
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех, Шкура морского змея
Просоленный ветеран	Ат	2	НА	5	Си	3	Брб	1	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексy, Шипованные сети, Алебарда

Флотский зверинец

Тритоны	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8					Бесстрашие, Песнь сирен, Потусторонний, Совет магов, Страх, Хищник побережья
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0			Эгида (5+)
Тритон	Ат	3	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексy
Кракен	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8					Ужасы глубин, Хищник побережья
Колосс, Зверь	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	5	Бр	3			Отвлечение, Сложная цель (1)
Кракен	Ат	4	НА	5	Си	7	Брб	3	Лов	3	Ездовой, Множественные раны (D3), Ненависть против моделей Большого или Колоссального размера
Погонщик (2)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексy
Аватар Хараг	Дви	6"	Мар	14"	Дис	9					Бесстрашие, Особая засада Водоем, Потусторонний, Предвестник Темного флота, Страх, Ужасы глубин, Хищник побережья
Большой, Зверь	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	5	Бр	2			Живучесть (5+), Эгида (5+)
Аватар Хараг	Ат	5	НА	5	Си	5	Брб	3	Лов	5	Ненависть против моделей без правило Потусторонний , Токсичная пена
Левиафан морского бриза	Дви	2"	Мар	4"	Дис	8					Легкие войска, Наползающий мрак, Полет (7", 14"), Ужасы глубин
Колосс, Зверь	ОЗ	8	НЗ	3	Ст	5	Бр	0			Отвлечение
Левиафан морского бриза	Ат	4	НА	3	Си	4	Брб	3	Лов	3	Ездовой
Погонщик (4)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексy

Temporary page!

\LaTeX was unable to guess the total number of pages correctly. As there was some unprocessed data that should have been added to the final page this extra page has been added to receive it.

If you rerun the document (without altering it) this surplus page will go away, because \LaTeX now knows how many pages to expect for this document.