

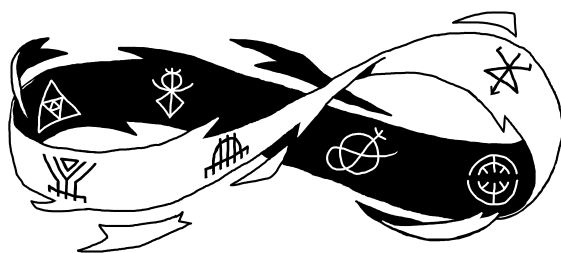
THE IX AGE

БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Легионы Греха

THE IX AGE БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Легионы Греха

Дополнительная книга армии: Легионы демонов
2-я редакция, версия 2023 альфа 2 – 29 июня 2023 г.

Правила армии	2	Легион Зависти	6
Таблица погружения в грех	4	Легион Обжорства	12
Правила моделей армии	5	Легион Алчности	17
Унаследованное заклинание	5	Легион Блуда	22
Структура армии	5	Легион Гордыни	27
Журнал	47	Легион Уныния	34
		Легион Гнева	41



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. 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**.

Говорят, однажды давным-давно, Отец Хаос пробудился от своего невообразимого сна, и случайно прошелся по всем кругам Ада, повергнув их обитателей в невероятное смятение. Все боги тут же слетелись к нему (за исключением Нукуйи, которая рассудительно прибыла позднее, в удобное для себя время), и вопрошали, чем бы они могли услужить, дабы умерить его бесконечные аппетиты.

Не удостоив их особым вниманием, Вечный Титан проворчал, что жаждет лишь единения, и только «Желанный» может устроить его. Он не промолвил больше ничего, вернувшись в самую глубокую бездну, оставив Темных обдумывать его слова. Они согласились, что, несомненно, подобное требование означало, что они должны определить, кто из богов являлся наиболее желанным.

Бесчисленные годы они соперничали, пытаясь превзойти друг друга во славу своего отца. Наконец, было решено провести состязание, чтобы определить победителя раз и навсегда. Они обыскали все земли, чтобы найти самую добродетельную душу во всем Царстве Смертных, выбрав наконец, не кого иного как Тегемону, дочь Келиоса, верховного короля Глауки. Кто из Семерых смог бы совратить эту невинную душу, и стал бы самым желанным.

Правила армии

Легионы греха

При создании ростера армии, выберите одну из семи Легионов греха. Только те описания отряд из выбранного Легиона греха могут быть использованы в армии. Следует отметить, что некоторые описания отряда могут иметь разные стоимости, доступ к Воплощениям, скакунам, итд. которые отличаются от тех в Книге армии Легионы демонов (см. Базовую книгу правил, 8.D Как читать описания отрядов чтобы понимать какими являются разные части описаний отрядов):

- Каждый Легион греха имеет доступ к уникальным Воплощениям, правила которых можно найти в начале соответствующей главы данной дополнительной Книги армии.
- Для каждого описания отряда применяйте спецификации, приведенные в заголовках в этом дополнительной Книге армии.
- Профили отрядов, т.е. характеристики и правила моделей, включая любые стандартные правила моделей и улучшения для конкретных отрядов из Книги армии Легионы демонов, можно найти в той Книге армии. О Предвестнике каждого Легиона греха читайте в описании «Предвестник Отца Хаоса».
- Улучшения, приведенные для каждого описания отряда в этой дополнительной Книге армии, заменяют любые улучшения, приведенные для соответствующего описания в Книге армии Легионы демонов.
- Предвестник каждого Легиона греха автоматически получает новое правило модели, а остальные персонажи получают новые доступные улучшения – правила модели, которые будут указаны в соответствующего описания в этой дополнительной Книге армии.
- Персонажи не могут взять Высшую власть. Вместо этого Генерал **должен** взять Высшую власть Греха, если она доступна (см. раздел «Правила моделей армии» и соответствующие описания отрядов).

Плата за грехи

Во время Выкачивания из-за Завесы оппонента, он может выбрать получать до 2 дополнительных жетонов Завесы.

Погружение в грех

Армия из этой дополнительной Книги армии использует пул жетонов Греха, чтобы отслеживать спуск поля боя в грех. В начале игры в этом пуле нет жетонов Греха. Во время игры определенные события добавляют жетоны в пул. Обратитесь к таблице «Погружение в грех» ниже, чтобы определить эффекты текущего количества жетонов в пуле. Эти эффекты проявляются при выполнении обоих следующих условий:

- Соответствующий порог достигнут.
- Это ход игрока Легиона греха.


В сражениях между двумя армиями из этой дополнительной Книги армии, отслеживайте каждый пул отдельно.


Эффекты от разных порогов и пулов суммируются и, если не указано иное, **вливают на обе армии**.


Немедленно добавьте один жетон Греха в свой пул, когда выполняется одно из следующих условий:


- Оппонент решил воспользоваться правилом «Плата за грехи».
- В начале любой Фазы ближнего боя, одна или более моделей с правилом **Высшая власть** находятся в контакте с вражеским отрядом.


Кроме того, каждый Легион греха имеет уникальное условие для добавления жетонов Греха в свой пул:


 **Зависть:** ~~Каждый раз, когда модель удаляется как жертва, добавьте один жетон Греха за каждый из следующих критериев, которым соответствует модель: Персонажи, Возвышающийся, Одни или более чары для знамен~~ Получите 1 жетон Греха в конце фазы, в которой одна или более моделей с **Властью Зависти** заставляют Объект зависти потерять одно или более Очков здоровья; если один или более отрядов, содержащих Объект зависти, уничтожены, получите еще 1 жетон Греха.

 **Обжорство:** Получите 2 жетона Греха в конце любой Фазы ближнего боя в которой один или более отрядов удалились как потери.

 **Алчность:** Получите 1 жетон Греха в конце любого шага «Выкачивание из-за Завесы» если активный игрок сохранил 3-5 жетонов Завесы; если 6 жетонов Завесы были сохранены, получите 2 жетона Греха вместо этого.

 **Блуд:** Получите 1 жетон Греха в начале любой Фазы магии за каждый отряд, связанный в ближнем бою с вражеским отрядом в его фланге ~~или тылу~~, а 2 жетона Греха за каждый отряд, связанный в ближнем бою с вражеским отрядом в его тылу.

 **Гордыня:** ~~Получите 1 жетон Греха каждый раз когда модель, проводящая дуэль, удаляется как потеря.~~ Получите 1 жетон Греха в начале Фазы ближнего боя за каждый бой, в котором один или несколько дружественных отрядов, состоящих из одной модели, связаны в ближнем бою хотя бы с одним вражеским отрядом, имеющим больше Полных рядов, чем они сами (до максимума в 2).

 **Уныние:** Получите 1 жетон Греха в конце любой Фазы магии в которой ~~3~~ 2 заклинания (не являющихся Побочными) были успешно сотворены; если 3 или более таких заклинаний были сотворены, получите 2 жетона Греха.


 **Гнев:** Получите ~~2~~ 1 жетон Греха в конце любой Фазы нападений, в которой ~~3 или более~~ 2 отряда объявили нападение; если 3 или более отрядов объявили нападение, получите 2 жетона Греха вместо этого.

Таблица погружения в грех

0-1 жетон Греха

Без эффекта.

2+ жетона Греха

Независимо от типа Легиона, владелец армии Легионов греха добавляет 2 жетона Завесы в свой собственный пул в начале каждой своей подфазы «Выкачивание из-за Завесы». Кроме того, броски на сотворение заклинаний, сделанные моделями из этой Книги армии с помощью одного или двух Кубов магии, получают модификатор +1 к броску на сотворение. ~~Если при броске использовался только один Куб магии, '1' или '2' на нем всегда считается проваленной попыткой сотворения заклинания, вне зависимости от любых модификаторов.~~

5+ жетонов Греха



Зависть

~~Атаки ближнего боя, направленные на персонажей и моделей с правилом **Возвышающийся** получают свойство **Боевой раж**. Все отряды получают правило **Боевой раж (против персонажа, Объектов зависти, Возвышающегося)**.~~



Обжорство

~~Совершенные в Фазе нападений броски на Дальности нападения против отрядов с меньшим количеством Очков здоровья, чем у нападающего отряда, являются **максимальными бросками**. В Фазе нападений отряды получают правило **Максимизированный бросок (Дальность нападения)** для нападений против отрядов с меньшим количеством Очков здоровья.~~



Алчность

~~В конце шага «Выкачивание из-за Завесы» игроки могут хранить до 6 жетонов Завесы вместо обычных 3. До любой попытки сотворить заклинание, владелец колдующего может решить убрать один жетон Завесы из своего пула. Если да, то примените эффекты правила «Нши!» для попытки сотворения для Кубов магии, для которых выпали немодифицированные '1' или '2'. Кроме того, при определении Результата боя армии, имеющие 6 жетонов Завесы в своем пуле, получают бонус в +1.~~



Блуд

~~Расстояние Перемещения при неудачном нападении равное 6".~~



Гордыня

~~Чемпионы получают +1 Очко здоровья (до максимума 3), и +1 к Количеству атак. В случае составной Модели, модификатор к Количеству атак применяется только к одну часть модели без правил **Ездовой** или **Механизм**. Чемпионы могут быть выбраны как модель, которая получает штраф за отклонение дуэли. Персонажи и Чемпионы получают правило **Восходящая звезда** (см. Трон ошеломительно-го величия в Книге армии «Легионы демонов»). Кроме того, Чемпионы могут быть выбраны как модель, которая получает штраф за отклонение дуэли.~~



Уныние

~~Скорость движения всех отрядов уменьшается на 1", а Скорость марша всех отрядов уменьшается на 2". Целями заклинаний с типами «Стрела» или «Урон» могут быть отряды, связанные в ближнем бою, если они находятся в контакте с фронтом колдующего.~~



Гнев

~~Первый проваленный бросок на Дальности нападения каждой Фазы нападений **должен** быть переброшен. Все отряды **должны** перебрасывать проваленные броски на ранение, при которых выпала '1' в первом Раунде ближнего боя.~~

10+ жетонов Греха

Все отряды получают правило «Власть», соответствующее своему Легиону Греха. Кроме того, если в игре присутствует Легион Зависти, каждый игрок **должен** немедленно выбрать один дополнительный Объект зависти на ростере оппонента. Зависть: Все отряды получают воплощение Зеркальная чешуя (см. Книгу армии «Легионы демонов»). Обжорство: Все отряды получают правило Бешенство и воплощение Мать роя (см. Книгу армии «Легионы демонов»). Алчность: Модели с правилом Возвышающийся получают Захват. Блуд: Все отряды получают воплощение Блудливые. Гордыня: Все отряды получают правило Бесстрашный и воплощение Величественная осанка (см. Книгу армии «Легионы демонов»). Уныние: Все модели игнорируют Типы заклинания «Стрела» и «Урон» для всех заклинаний, если цель — отряд, связанный с Гневом. Гнев: Все отряды получают воплощение Красная пелена (см. Книгу армии «Легионы демонов»).

Правила моделей армии

Универсальные правила

Власть

Каждый Легион Греха имеет свое собственное правило «Власть», которое каждый персонаж в нем **должен** взять, как это указано в его описании.

Власть Греха

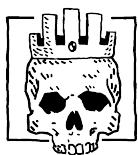
Высшая власть Греха

В начале любого вашего хода вы можете выбрать один дружественный отряд, находящийся в пределах дистанции правила **Воодушевляющее присутствие** этой модели. Все модели в выбранном отряде получают ее правило «Власть» до начала следующего вашего хода.

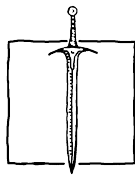
Унаследованное заклинание

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
Упов				
Шип бесконечности				
4+	24"	Проклятие Стрела Урон	Немедленное	Цель получает 1 попадание с Силой 2 [5], Бронейбойностью 2, правилами Атака по площади (1×5) , Магические атаки и [Множественные раны (2)]. Попадания от заклинания <i>Шип бесконечности</i> получают +1 к Силе за каждое заклинание, успешно сотворенное в этой Фазе магии, не являющееся Побочным (включая другие источники заклинания <i>Шип бесконечности</i>).

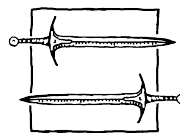
Структура армии



Персонажи
макс. 40%



Основные отряды
мин. 20%



Особые отряды
без ограничений



Летуны
макс. 40%



Легион Зависти

Однажды роковой ночью из затененного угла своих покоев Тегемона заметила изумрудные глаза, взиравшие на нее, как на муху на стене. Они принадлежали никому иному, как вестнику богини Зависти. Мерцающее существо шагнуло к Тегемоне, протягивая в когтях подношение, и дева поняла, что это не что иное, как корона ее собственного отца.

– Поклянись мне, – шипела Куулима чарующим голосом демона, – и я дам тебе единственный дар, который приносит истинное удовлетворение: то, чем уже владеют другие. Все, что бы ты ни увидела у других, тут же станет твоим, только ты пожелаешь – от золота, до королевств и мужчин. Вот что обещают тебе мои легионы бесов и гремлинов, ведомые хитрыми Обманщиками. Они не знают большей радости, чем сокрушить высокомерие чемпионов и волшебников. Они бросят весь мир к твоим ногам!

Правила армии Легиона Зависти

Объекты зависти

Прямо перед началом сражения (во время шага 7 Последовательности Фазы расстановки), вы **должны** выбрать один отряд из ростера противника, не являющийся Основным отрядом. Модели в выбранном отряде считаются «Объектами зависти».

Правила моделей Легиона Зависти

Власть Зависти – Универсальное правило

Атаки ближнего боя, направленные против моделей, имеющих оружие ближнего боя, не являющимся Одноручным оружием (вне зависимости от того, используется оно или нет), получают +2 к Навыку атаки. Эта модель **должна** перебрасывать проваленные броски на попадание на которых выпала '1'.

Воплощения Легиона Зависти

Покров алчности

Модель получает правило **Засада**. На шаге 8 Последовательности Действий перед игрой (т.е., после Выбора заклинаний) каждый персонаж с этим Воплощением может вместо правила Засада получить правило **Сокрытый**. Дополнительные модели не могут быть добавлены к отряду во время создания ростера армии.

Персонажи (макс. 40%)



Обманщик Куулимы

330340 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 25×25 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Ле], считаются также принадлежащими к категории «Летуны».

Правила модели

Искатель повода: Универсальное правило.

Число выбранных отрядов, выбираемых как Объекты зависти, увеличивается на 1.

Магические возможности

Старший маг 85
Магистр магии 225



Ведьмовство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

Улучшения

Должен взять **Власть Зависти** и **Искатель повода** бесплатно

Должен взять Высшую власть Греха (только Генерал) 30

Полет (7", 14") [Ле] 35

Воплощения:

∞ Темная шкура 25

🌿 Острое жало 25 (60)

🌿 Мешки с ядом 25 (80)

🌿 Завистливый глаз 40

🌿 Покров алчности 40

∞ Зеркальная чешуя 45 (70)

Вознесшийся Зависти (только Генерал) 60

Доступные Правила модели

Вознесшийся Зависти: Универсальное правило.

Модель получает **правило Уникальный и** +1 очко здоровья. Она также может пользоваться правилом «Дайте дорогу» даже если она находится в контакте с вражеской моделью. **Предел дублирования описания этого отряда** заменяется на «0-2 отряда на армию»; Генерал армии, включающей в себя одну или более моделей с этим правилом тоже **должен** взять его.



Глашатай Зависти

160170 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии Подст. 25×25 мм



Скакун, отмеченный [Ле], и его наездник относятся одновременно к категориям «Персонажи» и «Летуны».

Правила модели

Меньшая власть Зависти: Универсальное правило.

ло.

Магические возможности

Младший маг 25
Старший маг 120



Ведьмовство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

Улучшения

Должен взять **Власть Зависти** бесплатно

Знаменосец армии 50

Темный огонь (3+) (только для пеших) 15

Воплощения:

🌿 Покров алчности 20

∞ Темная шкура 25

🌿 Острое жало 25 (60)

🌿 Мешки с ядом 25 (80)

🌿 Завистливый глаз 40

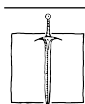
∞ Зеркальная чешуя 45 (70)

Скакун

Колесо огня [Ле] 60

Темный амвон 110

Основные отряды (мин. 20%)



Суккубы

240 очк. + 18 очк./доп. модель

10–25 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

∞ Темная шкура

1/модель

Знаменосец

10

☼ Острое жало

3/модель

Музыкант

10

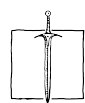
☼ Покров алчности*

30

Чемпион

10

*0-2 отряда Суккубы и Бесы с правилом **Покров алчности** на армии.



Бесы

205 очк. + 15 очк./доп. модель

10–25 мод.



0–40 моделей в
армии

Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

∞ Темная шкура

1/модель

Знаменосец с (один выбор):

Разжигатель (Шип бесконечности

45

☼ Мешки с ядом

3/модель

(Унаследованное заклинание))

50

☼ Покров алчности*

30

Разжигатель (Рука небес (Тауматургия))

50

*0-2 отряда Суккубы и Бесы с правилом **Покров алчности** на армии.

Музыкант

10

Чемпион

10

Особые отряды (без ограничений)



Гремлины-магоеды

175 очк. + 33 очк./доп. модель

2–4 мод.

0–3 отрядов в армии

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

— Улучшения —

очк. -

Воплощение (один выбор):

☼ Завистливый глаз

5/модель

∞ Зеркальная чешуя

8/модель

☼ Острое жало

10/модель

☼ Мешки с ядом

15/модель



Эйдолоны

170 очк. + 30 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–18 моделей в армии

Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

— очк. —

— Совет магов —

Разведчик (0–1 отрядов в армии) 5/модель
 Воплощение (один выбор):
 Мешки с ядом 8/модель
 Покров алчности (0–1 отрядов в армии) 20

Должен выбрать 2 заклинания из:

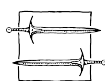
- Вердикт судьбы (Прорицание)
- Рука небес (Тауматургия)
- Приблизить час (Эвокация)
- Шип бесконечности (Унаследованное заклинание)

— Командная группа —

— очк. —

Чемпион

130



Когтистые изверги

255 очк. + 90 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 40×40 мм

— Улучшения —

— очк. —

— Командная группа —

— очк. —

Воплощение (один выбор):
 Завистливый глаз 6/модель
 Мешки с ядом 8/модель
 Острое жало 12/модель

Знаменосец

10

Музыкант

10

Чемпион

10

Летуны (макс. 40%)



Эфирные змеи

240 очк. + 34 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 40×40 мм

— Правила модели —

— Совет магов —

Изменчивые: Универсальное правило.

Во время Выбора заклинаний каждый отряд Эфирных змеев **должен** выбрать Воплощение из списка ниже, которое действует до конца игры.

- ∞ Темная шкура и Авангард (6")
- Зеркальная чешуя
- Мешки с ядом

Должен выбрать 2 заклинания из:

- Обманчивый морок (Ведьмовство)
- Искаженное отражение (Ведьмовство)
- Сокрушение неверных (Тауматургия)
- Шип бесконечности (Унаследованное заклинание)

— Командная группа —

— очк. —

Чемпион

135

Краткий справочник

Разжигатель

Знаменосец может сотворять заклинание в скобках как Связанное заклинание с Уровнем силы (5/8).

Знай свое место

В начале шага инициативы, во время которого должны быть выполнены Атаки ближнего боя модели, выберите одну часть модели от каждой модели в контакте с носителем и добавьте ее Количество атак к Количеству атак Обманщика Куулимы (без учета модификаторов). В конце каждого Раунда ближнего боя Количество атак модели **устанавливается** равным 1.

Удушение

Если атака направлена на модель, имеющую тот же Размер, что и атакующий, она получает +1 к попаданию и +1 к ранению.

Воплощения Отца Хаоса

Зеркальная чешуя

Каждая Атака ближнего боя, направленная против модели, для которой выпала немодифицированная '1' на попадание, распределяется на пул Очков здоровья атакующей модели.

Темная шкура

Эта модель получает правило **Разведчик** со следующими исключениями: она **должна** быть выставлена полностью в Зоне расстановки владельца, а также владелец **должен** выставить хотя бы один отряд обычным образом.

Воплощения Зависти

Завистливый глаз

Отряд, включающий в себя одну или более моделей с этим Воплощением, **должен** перебрасывать все выпавшие немодифицированные '1' при бросках на Дальность нападения и Дальность преследования.

Мешки с ядом

Модель получает правило **Ядовитые атаки**. Если Атаки ближнего боя уже имели свойство **Ядовитые атаки** от другого источника чем этого Воплощения, наносят автоматические ранения при успешных бросках на успешное попадание с немодифицированной '5' или '6', если цель не имеет правило **Иммунный (Ядовитые атаки)**.

Острое жало

Атаки ближнего боя, совершаемые этой модели, получают +1 к Бронейности.

Персонажи

Обманщик Куулимы	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	9				Бесстрашие, Власть Зависти , Искатель повода , Легкие войска, Младший маг, Первобытная магия, Потусторонний, Страх	
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	6	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	4+	
Обманщик Куулимы	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	8	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	5	Знай свое место, Ядовитые атаки
Глашатай Зависти	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	8					Бесстрашие, Власть Зависти , Легкие войска, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	5	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	4+	
Глашатай	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	5	

Скакуны персонажей

Колесо огня	<i>Дви</i>	2"	<i>Мар</i>	4"	<i>Дис</i>	П					Авангард, Высокий, Полет (10", 10"), Стремительность
Стандарт, Конструкт	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	П	<i>Бр</i>	1	<i>Эг</i>	П	Не может быть растоптан, Сложная цель (1)
Колесо огня	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4	Ездовой
Темный амвон	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	П					Высокий
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	5	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	П	<i>Бр</i>	1	<i>Эг</i>	П	Не может быть растоптан
Темный амвон	<i>Ат</i>	4	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	1	Ездовой

Основные отряды

Суккубы	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	7					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Суккуб	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	5	Удушение
Бесы	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	6					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	2	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	Эгида (3+, против Стрелковых атак)
Бес	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	2	<i>Си</i>	2	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	3	Сгустки энергии (4+)

Особые отряды

Гремлины-магоеды	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	6					Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Охотники Завесы, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	Сложная цель (1)
Гремлин-магоед	<i>Ат</i>	5	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	2	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	2	Дополнительная поддержка (3), Жажда заклятий, Ядовитые атаки
Эйдолоны	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	7					Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Потусторонний, Совет магов
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	2	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	Сложная цель (1)
Эйдолон	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	2	<i>Си</i>	2	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	3	Темный огонь (3+)
Когтистые изверги	<i>Дви</i>	9"	<i>Мар</i>	18"	<i>Дис</i>	7					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Когтистый изверг	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	4	Удушение

Летуны

Эфирные змеи	<i>Дви</i>	2"	<i>Мар</i>	4"	<i>Дис</i>	7					Бесстрашие, Изменчивые, Легкие войска, Полет (9", 12"), Потусторонний, Совет магов
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Эфирный змей	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4	

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Темный огонь	-	18"	4	0	2	'1', '2', '3', '4' на спасбросках за броню всегда проваливаются
Сгустки энергии	-	24"	5	0	1	Навесная стрельба, Перезарядка!

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Темный огонь	3+	Глашатай Зависти, Эйдолон
Сгустки энергии	4+	Бес



Легион Обжорства

Тегемона любезно поблагодарила Куулимы за столь щедрое предложение, но прежде чем она смогла принять или отклонить его, в покои вошел второй герольд, краснощекий и сияющий весельем. По легкому жесту эмиссара Акаана, на столах девы возникли самые невероятные и изысканные яства. Отборное мясо и самые изысканные деликатесы со всего мира, кубки, переполненные элитным вином.

— Присягни лучше мне, — произнес бог, — и это станет всего лишь легкой закуской к настоящему пиршеству, что ждет тебя впереди. Залы твоего отца покажутся жалким свинарником после тех чудес кулинарии, что я явлю тебе. Твоя жизнь будет наполнена лишь радостью и весельем. Ты никогда не познаешь тягот жизни других смертных. Если же ты сомневаешься в моей силе, то взгляни на легионы, посвященные этим наслаждениям до самого конца вечности. Мои возлюбленные Пасти и раздутые слепни от истинного насыщения! Они бросят весь мир к твоим ногам.

Правила моделей Легиона Обжорства

Власть Обжорства – Универсальное правило

Модель получает правило **Бешенство**. Кроме того, она **должна** перебрасывать проваленные броски на ранение своими Рукопашными атаками (в том числе и **Особые атаки**) на которых выпала '1'.

Воплощения Легиона Обжорства

Ожиревшая туша

Модель потеряет правило **Стремительность** и получает эффект, в зависимости от ее **Размера**:

- Стандартный: **Растаптывание атаки (1)**
- Большой: **Растаптывание атаки (2)**
- Колоссальный: **Перемалывающая атака (D3)**. Попадания от этих **Перемалывающих атак**, которые распределяются на модели с правилом **Возвышающийся**, автоматически проваливаются свой бросок на ранение.

Троллияная кровь

⟨Доминирующий⟩.

Это модель **⟨и каждая рядовая модель в ее отряде⟩** получает правило **Живучесть (6+)** и **Живучесть (+1, против атак, не являющихся Магическими Живучесть (5+))**. За каждый немодифицированную выпавшую '6' для спасброска на Живучесть, совершенного моделью **⟨и каждой рядовые моделью в ее отряде⟩**, пул Очков здоровья модели повышается на одно Очко здоровья в конце фазы.

Персонажи (макс. 40%)



Пасть Акаана

555 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии *Подст.* 150×100 мм

— Магические возможности —

Старший маг 95
Магистр магии 265



Ведьмовство



Эвокация

— Улучшения —

Должен взять **Власть Обжорства** бесплатно
Должен взять Высшую власть Греха (только Генерал) **65**
30

Воплощения:

- ☉ Бездонная пасть 40
- ☉ Разъедающая рвота 45
- ∞ **Губительные испарения** **45**
- ☉ Ожиревшая туша 50
- ☉ Мать роя **60 25**
- ☉ Троллина кровь **90 50**
- ∞ **Железный панцирь** **90**

Вознесшийся Обжорства (только Генерал) 70

— Доступные Правила модели —

Вознесшийся Обжорства: Универсальное правило.

Модель получает правила **Максимизированный бросок (Растаптывание)** и **Уникальный**, и +1 Очко здоровья.

Кроме того, замените правила **Пожирание** на (изменения по сравнению с оригинальной версией выделены жирным шрифтом):

За каждое Очко здоровья, потерянное от Атак ближнего боя этой модели, нанесенные на вражеские отряды, бросьте D6 в конце шага инициативы. За каждый кубик, на котором выпало 4+, эта модель восстанавливает 1 Очко здоровья. Как только эта модель получает **20** или более Очков здоровья, все отряды в пределах **12"** от нее получают 2D6 попаданий с правилом **Токсические атаки**, после чего эта модель удаляется в потери.



Глашатай Обжорства

160 170 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии *Подст.* 25×25 мм



Скакун, отмеченный [Ле], и его наездник относятся одновременно к категориям «Персонажи» и «Летуны».

— Правила модели —

Меньшая власть Обжорства: Универсальное правило.

— Магические возможности —

Младший маг 25
Старший маг 120



Ведьмовство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Улучшения —

Должен взять **Власть Обжорства** бесплатно
Знаменосец армии 50
Темный огонь (3+) (только для пеших) 15

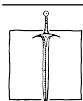
Воплощения:

- ☉ Троллина кровь 10 **(80)**
- ☉ Ожиревшая туша 15
- ☉ Бездонная пасть 20 **(55)**
- ☉ Разъедающая рвота 20 **(60)**
- ☉ Мать роя **15 (80) 25 (50)**
- ∞ **Губительные испарения** **45**
- ∞ **Железный панцирь** **90**

— Скакуны —

Великий зверь пророчества [Ле, если имеет **Полет**] 70
Темный амвон 110

Основные отряды (мин. 20%)



Драугиры

225 очк. + 22 очк./доп. модель

10–25 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

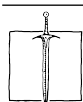
Воплощение (один выбор):

- Ожиревшая туша
- Разъедающая рвота
- Троллина кровь

1/модель
2/модель
4/модель

Знаменосец
Музыкант
Чемпион

10
10
10



Мирмидоны

200 очк. + 20 очк./доп. модель

10–30 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

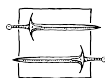
- Бездонная пасть
- Мать роя
- Разъедающая рвота

2/модель
2/модель
4/модель

Знаменосец
Музыкант
Чемпион

10
10
10

Особые отряды (без ограничений)



Адские гончие

160 очк. + 20 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–4 отрядов в армии

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

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

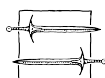
Воплощение (один выбор):

- Троллина кровь
- Бездонная пасть
- Разъедающая рвота

1/модель
1/модель
2/модель

Чемпион

10



Когтистые изверги

255 очк. + 90 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 40×40 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

- Ожиревшая туша
- Мать роя
- Бездонная пасть
- Разъедающая рвота

6/модель
176/модель
15/модель
16/модель

Знаменосец
Музыкант
Чемпион

10
10
10

Летуны (макс. 40%)



Раздутые слепни

320 очк. + 110 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 50×75 мм

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

Воплощение (один выбор):

Ожиревшая туша	5/модель
Разъедающая рвота	6/модель
Бездонная пасть	8/модель
Мать роя	18 8/модель
Троллияная кровь	20 12/модель

Знаменосец

10

Музыкант

10

Чемпион

10



Эфирные змеи

240 очк. + 34 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм

— Правила модели —

— Совет магов —

Изменчивые: Универсальное правило.

Во время Выбора заклинаний каждый отряд Эфирных змеев **должен** выбрать Воплощение из списка ниже, которое действует до конца игры.

- Разъедающая рвота
- Троллияная кровь
- Бездонная пасть

Должен выбрать 2 заклинания из:

- *Обманчивый морок* (Ведьмовство)
- *Искаженное отражение* (Ведьмовство)
- *Сокрушение неверных* (Тауматургия)
- *Шип бесконечности* (Унаследованное заклинание)

— Командная группа —

очк. —

Чемпион

135

Краткий справочник

Кислотная кровь

За каждый успешный спасбросок за **Живучесть**, сделанный носителем против Рукопашных атак, модель, которая нанесла ранящее попадание, немедленно получает 1 попадание со свойством **Токсические атаки** до удаления любых потерь. Это попадание распределяется в пул Очков здоровья модели.

Пожирание

За каждое Очко здоровья, потерянное от Атак ближнего боя этой модели, нанесенные на вражеские отряды, бросьте D6 в конце шага инициативы. За каждый кубик, на котором выпало 4+, эта модель восстанавливает 1 Очко здоровья.

Как только эта модель получает 18 или более Очков здоровья, все отряды в пределах 9" от нее получают 2D6 попаданий с правилом **Токсические атаки**, после чего эта модель удаляется в потери.

Удушение

Если атака направлена на модель, имеющую тот же Размер, что и атакующий, она получает +1 к попаданию и +1 к ранению.

Воплощения Отца Хаоса

Железный панцирь

Стойкость модели **устанавливается** равной 6.

Воплощения Обжорства

Разъедающая рвота

Если модель ранее была на победившей в ближнем бою стороне, имея это Воплощение, она получает +1 к Силе и +1 к Бронейности.

Бездонная пасть

Проваленные броски на ранение Атаками ближнего боя модели по Большим и Колоссальным моделям **должны** быть переброшены.

Мать роя

За каждое Очко здоровья, потерянное от Атак ближнего боя этой модели, нанесенные на вражеские отряды, бросьте D6 в конце шага инициативы. За каждый кубик, на котором выпало 6+, эта модель **восстанавливает** 1 Очко здоровья.

Персонажи

Пасть Акаана	Дви	7"	Мар	14"	Дис	9				Бесстрашие, Власть Обжорства, Младший маг, Потусторонний
Колосс, Зверь	ОЗ	9	НЗ	5	Ст	5	Бр	0	Эг	Живучесть (5+), Пожирание, Эгида (5+, против Магических атак)
Пасть Акаана	Ат	6	НА	5	Си	7	Брб	2	Лов	3
Глашатай Обжорства	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Бесстрашие, Власть Обжорства, Легкие войска, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0	Эг	4+
Глашатай	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	5

Скакуны персонажей

Великий зверь	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П				Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	5	Бр	2	Эг	П
Великий зверь	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	2
Темный амвон	Дви	5"	Мар	10"	Дис	П				Высокий
Стандарт, Зверь	ОЗ	5	НЗ	П	Ст	П	Бр	1	Эг	П
Темный амвон	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	0	Лов	1

Основные отряды

Драугиры	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7				Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	5	Бр	0	Эг	5+
Драугир	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	2
Мирмидоны	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0	Эг	5+
Мирмидон	Ат	1	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов	4

Особые отряды

Адские гончие	Дви	9"	Мар	18"	Дис	7				Бесстрашие, Потусторонний, Страх
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	4	Бр	0	Эг	5+
Адская гончая	Ат	3	НА	5	Си	3	Брб	0	Лов	4
Когтистые изверги	Дви	9"	Мар	18"	Дис	7				Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	0	Эг	5+
Когтистый изверг	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	2	Лов	4

Летуны

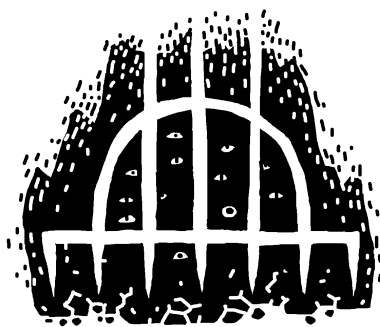
Раздутые слепни	Дви	2"	Мар	4"	Дис	8				Бесстрашие, Высокий, Легкие войска, Полет (6", 14"), Потусторонний, Страх
Большой, Зверь	ОЗ	4	НЗ	2	Ст	4	Бр	0	Эг	
Раздутый слепень	Ат	2	НА	5	Си	6	Брб	3	Лов	3
Эфирные змеи	Дви	2"	Мар	4"	Дис	7				Бесстрашие, Изменчивые, Легкие войска, Полет (9", 12"), Потусторонний, Совет магов
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	0	Эг	5+
Эфирный змей	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	0	Лов	4

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Темный огонь	-	18"	4	0	2	'1', '2', '3', '4' на сбросках за броню всегда проваливаются

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Темный огонь	3+	Глашатай Обжорства



Легион Алчности

Следующим прибыл посол Сугулага, притащив огромные сундуки, полные золота и драгоценных камней. Достаточно, чтобы купить королевство, вдесятеро большее, чем у Тегемоны.

— Присягни мне, — пробулькал бог Жадности сквозь сдавленное горло своего герольда, — и считай это мелким авансом от тех богатств, что будут осыпать тебя каждый день. В этом мире нет ничего, что нельзя было бы получить при должном количестве золотых монет, и нет большей радости, чем наблюдать, как приумножаются день ото дня твои богатства. Я воздвигну рядом еще один такой же дворец, просто чтобы хранить их все! Услышь, как звенят мои легионы, маршируя под тяжестью своих богатств, Скупцы и собиратели, всегда жаждущие большего! Они бросят весь мир к твоим ногам.

Правила моделей Легиона Алчности

Власть Алчности – Универсальное правило

Эта модель получает +2 к Навыку защиты, если ее отряд находится в контакте с вражеским отрядом с правилом **Захват**. За каждые 3 жетона Греха в пуле, модель получает +1 к Навыку защиты.

Воплощения Легиона Алчности

Жадные когти

При подсчете Результата боя сторона, у которой в бою связана одна или несколько моделей с этим Проявлением, добавляет +X к своим Результату боя. Когда модель не связана в бою, «X» **устанавливается** равным 0. Если эта модель связана в ближнем бою, в начале каждого Раунда ближнего боя после первого, «X» увеличивается на +1. Если в одном ближнем бою связаны более одного отряда с данным Проявлением, используйте наибольшее значение «X».

Монеты на глазах

Модель получает правило **Упорный** если выполняются два следующие условия:

- Она в контакте с вражеским отрядом, имеющим правило **Захват**.
- Ее отряд не имеет больше рядов, чем колонн.

Хитиновые пластины

⟨Доминирующий⟩.

Эта модель **⟨и каждая рядовая модель в ее отряде⟩** получает +2 к Брони, до максимума в 3.

Персонажи (макс. 40%)



Скупец Сугулага

615 595 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

— Магические возможности —

Старший маг 95
Магистр магии 265



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Улучшения —

Должен взять **Власть Алчности** бесплатно
Должен взять Высшую власть Греха (только Генерал) 35
30

Воплощения:

Цепкий хобот 20

Жадное рыло 20

Душащие витки 20

Многослойный панцирь 25

Жадные когти 70

Монеты на глазах 80

Вознесшийся Алчности (только Генерал) 90

— Доступные Правила модели —

Вознесшийся Алчности: Универсальное правило.

Модель получает правило **Уникальный** и +1 Очко здоровья. Кроме того, все чары для оружия игнорируются пока их носители находятся в контакте с моделью.



Глашатай Алчности

160 170 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии Подст. 25×25 мм



Скакун, отмеченный [Ле], и его наездник относятся одновременно к категориям «Персонажи» и «Летуны».

— Правила модели —

Меньшая власть Алчности: Универсальное правило.

— Магические возможности —

Младший маг 25
Старший маг 120



Ведьмовство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Улучшения —

Должен взять **Власть Алчности** бесплатно

Знаменосец армии 50

Темный огонь (3+) (только для пеших) 15

Воплощения:

Цепкий хобот 20 (40)

Жадное рыло 20 (25)

Душащие витки 20 (50)

Хитиновые пластины 25 (60)

Многослойный панцирь 25 (30)

Монеты на глазах 50

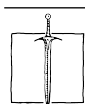
Жадные когти 60

— Скакуны —

Великий зверь пророчества [Ле, если имеет **Полет**] 70

Темный амвон 110

Основные отряды (мин. 20%)



Суккубы

240 очк. + 18 очк./доп. модель

10-25 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

Цепкий хобот

1/модель

Знаменосец

10

Жадное рыло

2/модель

Музыкант

10

Душащие витки

7/модель

Чемпион

10

Хитиновые пластины

2/модель



Драугиры

225 очк. + 22 очк./доп. модель

10-25 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

Жадное рыло

2/модель

Знаменосец

10

Хитиновые пластины

4/модель

Музыкант

10

Жадные когти

4/модель

Чемпион

10

Особые отряды (без ограничений)



Собиратели

270 очк. + 115 очк./доп. модель

3-6 мод.

0-3 отрядов в армии



Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 40×40 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

До двух Воплощений:

Хитиновые пластины

3/модель

Знаменосец

10

Многослойный панцирь

4/модель

Музыкант

10

Цепкий хобот

5/модель

Чемпион

10

Жадное рыло

7 5/модель

Жадные когти

9/модель

Душащие витки

10/модель

Монеты на глазах

12/модель



Истребитель титанов

205 очк.

Одиноч. модель 0-3 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Конструкт
Подст. 50×100 мм



Адские гончие

160 очк. + 20 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×50 мм

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

Воплощение (один выбор):

Чемпион

10

Цепкий хобот

1/модель



Хитиновые пластины

3/модель



Жадное рыло

4/модель



Душащие витки

4/модель

Летуны (макс. 40%)



Фурии

170 очк. + 9 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. —

Воплощение (один выбор):



Хитиновые пластины

1/модель



Жадное рыло

1/модель



Душащие витки

2/модель



Эфирные змеи

240 очк. + 34 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм

— Правила модели —

— Совет магов —

Изменчивые: Универсальное правило.

Во время Выбора заклинаний каждый отряд Эфирных змеев **должен** выбрать Воплощение из списка ниже, которое действует до конца игры.

- Душащие витки
- Хитиновые пластины
- Жадные когти

Должен выбрать 2 заклинания из:

- *Обманчивый морок* (Ведьмовство)
- *Искаженное отражение* (Ведьмовство)
- *Сокрушение неверных* (Тауматургия)
- *Шип бесконечности* (Унаследованное заклинание)

— Командная группа —

очк. —

Чемпион

135

Краткий справочник

Доспех бездны

Латный доспех. За каждый жетон Завесы в пуле жетонов Завесы владельца попадания по носителю получают штраф в -1 к Бронейности (но не более -3).

Сжимающаяся хватка

Эта модель получает правило **Перемалывающая атака (X)** и может выполнять Перемалывающая атака как Поддерживающие атаки, игнорируя ограничение максимального количества Поддерживающих атак. Когда модель не связана в ближнем бою, **X устанавливается** равным 1.

В начале каждого Раунда ближнего боя, в котором отряд модели связан в бою, кроме первого, «X» увеличивается на +1 (т. е. Перемалывающая атака (1) становятся Перемалывающая атака (2) и т. д.).

Удушение

Если атака направлена на модель, имеющую тот же Размер, что и атакующий, она получает +1 к попаданию и +1 к ранению.

Воплощения Алчности

Душащие витки

Модель получает бонус в +1 на рану Атаками в ближнем бою против моделей с правилом Захват.

Жадное рыло

Эта модель получает правило **Опустошительное нападение (+2" Дви)** при нападениях на вражеские отряды, в котором есть хотя бы один Особый предмет. Этот эффект действует только если все модели в отряде находятся под действием этого Воплощения.

Многослойный панцирь

Если модель получает рану от атаки со свойством **Множественные раны (X)**, снизьте X на 1, до минимума в 1.

Персонажи

Скупец Сугулага	<i>Дви</i>	7"	<i>Мар</i>	14"	<i>Дис</i>	9				Бесстрашие, Власть Алчности , Младший маг, Потусторонний	
Колосс, Зверь	<i>ОЗ</i>	6	<i>НЗ</i>	7	<i>Ст</i>	7	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	Доспех бездны
Скупец Сугулага	<i>Ат</i>	5	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	2	
Глашатай Алчности	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	8					Бесстрашие, Власть Алчности , Легкие войска, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	5	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	4+	
Глашатай	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	5	

Скакуны персонажей

Великий зверь	<i>Дви</i>	7"	<i>Мар</i>	14"	<i>Дис</i>	П					Страх
Большой, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	П	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	2	<i>Эг</i>	П	
Великий зверь	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	2	Ездовой
Темный амвон	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	П					Высокий
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	5	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	П	<i>Бр</i>	1	<i>Эг</i>	П	Не может быть растоптан
Темный амвон	<i>Ат</i>	4	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	1	Ездовой

Основные отряды

Суккубы	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	7					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Суккуб	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	5	Удушение
Драугиры	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	7					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	Парирование
Драугир	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	2	

Особые отряды

Собиратели	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	8					Бесстрашие, Захват, Знание местности, Потусторонний, Страх
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	5	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Собиратель	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	2	Сжимающаяся хватка
Истребитель титанов	<i>Дви</i>	-			<i>Дис</i>	-					
Большой, Конструкт	<i>ОЗ</i>	-	<i>НЗ</i>	-	<i>Ст</i>	-	<i>Бр</i>	0			
Эфирные змеи					<i>Си</i>	-	<i>Брб</i>	-			
Адские гончие	<i>Дви</i>	9"	<i>Мар</i>	18"	<i>Дис</i>	7					Бесстрашие, Потусторонний, Страх
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Адская гончая	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4	Дополнительная поддержка (2), Смертельный удар

Летуны

Фурии	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	5					Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Полет (10", 20"), Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	6+	Сложная цель (1)
Фурия	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	4	Опустошительное нападение (+1 Си)
Эфирные змеи	<i>Дви</i>	2"	<i>Мар</i>	4"	<i>Дис</i>	7					Бесстрашие, Изменчивые, Легкие войска, Полет (9", 12"), Потусторонний, Совет магов
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Эфирный змей	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4	

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Темный огонь	-	18"	4	0	2	'1', '2', '3', '4' на сбросках за броню всегда проваливаются

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Темный огонь	3+	Глашатай Алчности



Легион Блуда

Но едва лишь Акаан закончил свою речь, в покоях принцессы появился новый посетитель. То был глашатай Цибареша в виде священного гермафродита, воплощения чистейшего искушения.

— Присягни мне, — начал владыка Похоти, и каждое движение его чарующего герольда вызывало неудержимое возбуждение, — и я открою тебе пучины истинного экстаза. Дни и ночи напролет ты будешь испытывать одно удовольствие за другим, и каждое последующее будет лучше предыдущих. Ты откроешь внутри себя желания, о которых и не подозревала, и исследуешь высоты страсти, которых не представляла. Смотри же, как мои легионы сирен и суккубов взывают к самой твоей душе, как мои Куртизанки жаждут исполнить твои желания. Они бросят весь мир к твоим ногам.

Правила моделей Легиона Блуда

Власть Блуда – Универсальное правило

Модель получает правило **Знание местности (Общее)**. Кроме того, **отряд модели должен** перебрасывать свои проваленные броски на Дальность нападения в **Фазу нападений** пока расположен во фланговом или в тыловом секторе подвергающегося нападению отряда.

Воплощения Легиона Блуда

Игольчатые зубы

⟨Доминирующий⟩.

Эта модель *⟨и рядовые модели в ее отряде⟩* получают правило **Опустошительное нападение (+1 Ат, +1 Брб)**.

Неземная гортань

⟨Доминирующий⟩.

Модель *⟨and и каждая рядовая модель в ее отряде⟩* получает правило **Отвлечение** в первый Раунд ближнего боя, а также правила **Неуловимый** (см. Сирены) и **Тактический отход**.

Персонажи (макс. 40%)



Куртизанка Цибареша

540 535 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

— Магические возможности —

Старший маг
Магистр магии

очк. –

95
265



Ведьмовство



Прорицание

— Улучшения —

очк. –

Должен взять **Власть Блуда** бесплатно
Должен взять Высшую власть Греха (только Генерал) **40**
30

Воплощения:

☉ Горячая кровь 10
☉ Игольчатые зубы **10 35**
☉ Блудливые руки 35
☉ Чарующий наряд 40
☉ Неземная гортань 40
∞ Изменчивая плоть 45

Вознесшийся Блуда (только Генерал) 60

— Доступные Правила модели —

Вознесшийся Блуда: Универсальное правило. Модель получает правила **Авангард**, **Уникальный** и **Эгида (+1, против Дистанционных атак, и +1 Очко здоровья.**



Глашатай Блуда

160 170 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии Подст. 25×25 мм



Скакун, отмеченный [Ле], и его наездник относятся одновременно к категориям «Персонажи» и «Летуны».

— Правила модели —

Меньшая власть Блуда:

— Магические возможности —

Младший маг
Старший маг

очк. –

25
120



Ведьмовство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Улучшения —

очк. –

Должен взять **Власть Блуда** бесплатно
Знаменосец армии 50
Темный огонь (3+) (только для пеших) 15

Воплощения:

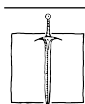
☉ Горячая кровь 5 **(25)**
☉ Блудливые руки 20 **(40)**
☉ Игольчатые зубы **10 (50) 25 (65)**
☉ Чарующий наряд 40
☉ Неземная гортань 40 **(65)**
∞ Изменчивая плоть 45 **(60)**

— Скакуны —

очк. –

Бледный конь 50
Колесо огня [Ле] 60

Основные отряды (мин. 20%)



Суккубы

240 очк. + 18 очк./доп. модель

10–25 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

☼ Горячая кровь

1/модель

Знаменосец

10

∞ Чарующий наряд

2/модель

Музыкант

10

Игольчатые зубы

2/модель

Чемпион

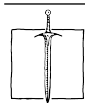
10

☼ Блудливые руки

3/модель

☼ Неземная гортань

4/модель



Мирмидоны

200 очк. + 20 очк./доп. модель

10–30 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

☼ Горячая кровь

1/модель

Знаменосец

10

☼ Блудливые руки

3/модель

Музыкант

10

∞ Изменчивая плоть

3/модель

Чемпион

10

☼ Игольчатые зубы

4/модель

Особые отряды (без ограничений)



Сирены

205 очк. + 18 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–3 отрядов в армии

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

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

☼ Горячая кровь

1/модель

Знаменосец

10

☼ Неземная гортань

3/модель

Музыкант

10

☼ Чарующий наряд

5/модель

Чемпион

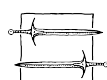
10

☼ Игольчатые зубы

5/модель

☼ Блудливые руки

6/модель



Когтистые изверги

255 очк. + 90 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 40×40 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

☼ Чарующий наряд

8/модель

Знаменосец

10

∞ Изменчивая плоть

8/модель

Музыкант

10

☼ Блудливые руки

10/модель

Чемпион

10

☼ Неземная гортань

10/модель



Молотильщик

155 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

Одиноч. модель 0–5 отрядов в армии Подст. 50×100 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Ле], считаются также принадлежащими к категории «Летуны».

Улучшения

очк.

Командная группа

очк.

Воплощение (один выбор):

Знаменосец

10

☼ Горячая кровь 20

∞ Изменчивая плоть 60 35

☼ Блудливые руки 45

Может выбрать одно:

Полет (9", 9") [Ле] (0–2 отрядов в армии) 20

Погибель орд (0–3 отрядов в армии) 110

Погибель армий (0–2 отрядов в армии) 180

Летуны (макс. 40%)



Фурии

170 очк. + 9 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×25 мм

Улучшения

очк.

Воплощение (один выбор):

∞ Изменчивая плоть 2/модель

☼ Игольчатые зубы 2/модель

☼ Чарующий наряд 5/модель

Краткий справочник

Дьявольский колосс

Эта модель считается имеющей Колоссальный размер при определении количества полных рядов отряда.

Неуловимый

Отряд, полностью состоящий из моделей с этим правилом, может объявлять реакцию «Отступить» при нападении на него, даже если он имеет правило **Бесстрашие**.

Острые щупальца

Модель получает +3 к Количеству атак пока она связана в бою с флангом или тылом одного или более вражеских отрядов. Эти дополнительные атаки **должны** быть направлены против рядовых моделей этих отрядов. Игнорируйте этот эффект, если модель не может распределить ни одной Атаки ближнего боя на рядовые модели.

Отведи свой взор

Вражеские отряды в пределах 6" от одной или более моделей с этим правилом получают штраф в –2 при прохождении проверки Дисциплины для Боевого перестроения.

Погибель армий

Изменения профиля модели:

- Размер базы изменяется на **100×150 мм**.
- Очки здоровья **устанавливаются** равными **8**.
- Она получает **2-х** дополнительных Культиваторов.
- Она получает **2-х** дополнительных Тягловых зверей.
- Она получает правило **Дьявольский колосс**.
- Шасси получают правило **Таранные попадания (4D3)**.

Погибель орд

Изменения профиля модели:

- Размер базы изменяется на **100×100 мм**.
- Очки здоровья **устанавливаются** равными **6**.
- Она получает **1** дополнительного Культиватора.
- Она получает **1** дополнительного Тяглового зверя.
- Она получает правило **Дьявольский колосс**.
- Шасси получают правило **Таранные попадания (3D3)**.

Удушение

Если атака направлена на модель, имеющую тот же Размер, что и атакующий, она получает +1 к попаданию и +1 к ранению.

Воплощения Отца Хаоса

Изменчивая плоть

Модель получает правило **Сложная цель 1**.

Воплощения Блуда

Блудливые руки

Если этот отряд находится в контакте с фланговой или тыловой стороной отряда врага, эта модель получает +1 к Силе и +1 к Бронейности.

Горячая кровь

Эта модель получает правило **Опустошительное нападение (+2 Лов)**.

Чарующий наряд

Вражеские отряды в контакте с одной или более моделей с этим Воплощением получают модификатор в –1 к Навыку атаки и –1 к Навыку защиты.

Персонажи

Куртизанка Цибаре-ша	Дви	9"	Мар	18"	Дис	9					Бесстрашие, Власть Блуда, Знание местности, Младший маг, Отведи свой взор, Потусторонний
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	7	Ст	5	Бр	0	Эг	5+	Отвлечение, Сложная цель (1)
Куртизанка Цибареша	Ат	6	НА	7	Си	5	Брб	4	Лов	7	Острые щупальца
Глашатай Блуда	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Бесстрашие, Власть Блуда, Легкие войска, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0	Эг	4+	
Глашатай	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	5	

Скакуны персонажей

Бледный конь	Дви	9"	Мар	18"	Дис	П					Авангард, Знание местности, Неуловимый, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П	Эг	П	Сложная цель (1)
Бледный конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Колесо огня	Дви	2"	Мар	4"	Дис	П					Авангард, Высокий, Полет (10", 10"), Стремительность
Стандарт, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	П	Бр	1	Эг	П	Не может быть растоптан, Сложная цель (1)
Колесо огня	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	0	Лов	4	Ездовой

Основные отряды

Суккубы	Дви	5"	Мар	10"	Дис	7					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0	Эг	5+	
Суккуб	Ат	3	НА	4	Си	3	Брб	1	Лов	5	Удушение
Мирмидоны	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0	Эг	5+	
Мирмидон	Ат	1	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов	4	Бьется дополнительный ряд, Опустошительное нападение (Боевой раж)

Особые отряды

Сирены	Дви	9"	Мар	18"	Дис	9					Авангард, Бесстрашие, Знание местности, Легкие войска, Неуловимый, Потусторонний, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0	Эг	5+	Сложная цель (1)
Сирена	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4	
Симбиотический конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Когтистые изверги	Дви	9"	Мар	18"	Дис	7					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	0	Эг	5+	
Когтистый изверг	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	2	Лов	4	Удушение
Молотильщик	Дви	10"	Мар	10"	Дис	7					Бесстрашие, Потусторонний, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	4	Бр	0	Эг	5+	Сложная цель (1)
Культиватор (2)	Ат	2	НА	4	Си	3	Брб	3	Лов	3	
Тягловой зверь (2)	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Шасси					Си	4	Брб	3			Механизм, Таранные попадания (2D3)

Летуны

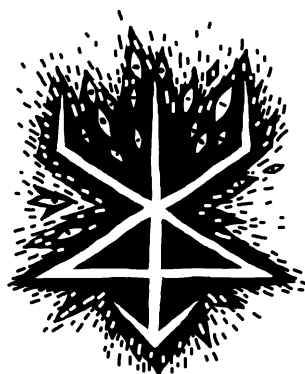
Фурии	Дви	4"	Мар	8"	Дис	5					Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Полет (10", 20"), Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0	Эг	6+	Сложная цель (1)
Фурия	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	4	Опустошительное нападение (+1 Си)

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Темный огонь	-	18"	4	0	2	'1', '2', '3', '4' на сбросках за броню всегда проваливаются

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Темный огонь	3+	Глашатай Блуда



Легион Гордыни

Уязвленный дерзостью своих братьев и сестер, осмелившихся приблизиться к избранной смертной, Савар послал в покои Тегемоны вестника в образе благороднейшего героя эпохи с сияющей звездой на челе.

— Присягни мне, — сказала божество через своего посланника, — и я сделаю тебя величайшей из Королев, которых только знал мир. Все будут трепетать в твоём присутствии, а величайшие Императоры будут сражаться за право лобызать твои сапоги. Я передам тебе свои легионы под командование: возглавь сиятельных Предвестников, мои Величества и Истребителей Титанов, непоколебимых в битве и несравненных в искусстве войны. Они бросят весь мир к твоим ногам.

Правила моделей Легиона Гордыни

Власть Гордыни – Универсальное правило

~~Отряды, в которых более половины моделей имеют это правило;~~ Модель может перебрасывать проваленные проверки Дисциплины.

Воплощения Легиона Гордыни

Величественная осанка

~~Модель — получает — правило — **Упорный**, но — не — может — пользоваться — правилами **Воодушевляющего присутствия** — и **Ни шагу назад!**. Если отряд модели проваливает проверку на Разгром, потерянное количество Очков здоровья из-за правила **Нестабильный** удваивается.~~

Знаки превосходства

~~Части модели без правила **Ездовой** всегда имеют как минимум **Навык атаки 7** и получают +1 к **Количеству атак** и правило **Восходящая звезда**. Модель получает +1 Очко здоровья (до максимума 3), и +1 к **Количеству атак**.~~

Парящее величие

~~⟨Доминирующий⟩.
Эта модель ⟨и каждая рядовая модель в ее отряде⟩ получает правило **Знание местности (Общее)**.~~

Персонажи (макс. 40%)



Предвестник Савара

485 490 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

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



Скакун, отмеченный [Ле], относится к категории «Летуны». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

— Магические возможности —

Старший маг 95
Магистр магии 265



Прорицание



Тауматургия

— Улучшения —

Должен взять **Власть Гордыни** бесплатно
Должен взять Высшую власть Греха (только Генерал) 40
30

Воплощения:

Раздвоенные копыта 25
✂️ Рога высокомерия 25 <35>
✂️ Стальной хребет 30 <70>
∞ Живой щит 30 <50>
✂️ Присутствие духа 35
Величественная осанка 50
✂️ Парящее величие 20 <35>
✂️ Знаки превосходства 60 40

Вознесшийся Гордыни (только Генерал) 80

— Скакуны —

Трон ошеломительного величия [Ле] 155

— Доступные Правила модели —

Вознесшийся Гордыни: Универсальное правило. Модель получает правило **Уникальный** и +1 Очко здоровья. Броски на определение Количество атак и Навык атаки являются **максимизированными бросками**.



Глашатай Гордыни

160 170 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии Подст. 25×25 мм



Скакун, отмеченный [Ле], и его наездник относятся одновременно к категориям «Персонажи» и «Летуны».

— Правила модели —

Меньшая власть: Универсальное правило.

— Магические возможности —

Младший маг 25
Старший маг 120



Ведьмовство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Улучшения —

Должен взять **Власть Гордыни** бесплатно

Знаменосец армии 50

Темный огонь (3+) (только для пеших) 15

Воплощения:

✂️ Рога высокомерия 10 <35>
✂️ Стальной хребет 20 <70>
✂️ Присутствие духа 35
∞ Живой щит 30 <50>
Раздвоенные копыта 35
✂️ Знаки превосходства 45 40
Величественная осанка 50
✂️ Парящее величие 20 <35>

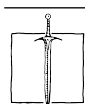
— Скакуны —

Бледный конь 50

Колесо огня [Ле] 60

Темный амвон 110

Основные отряды (мин. 20%)



Суккубы

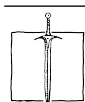
240 очк. + 18 очк./доп. модель

10-25 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Воплощение (один выбор):		Знаменосец	10
✂ Рога высокомерия	1/модель	Музыкант	10
✂ Стальной хребет	4/модель	Чемпион	10
Знаки превосходства (Только для чемпионов)	10	✂ Знаки превосходства	10



Мирмидоны

200 очк. + 20 очк./доп. модель

10-30 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Воплощение (один выбор):		Знаменосец	10
✂ Присутствие духа	2/модель	Музыкант	10
✂ Стальной хребет	4/модель	Чемпион	10
Знаки превосходства (Только для чемпионов)	10	✂ Знаки превосходства	10

Особые отряды (без ограничений)



Фантазм сияющей славы

320 очк.

Одиноч. модель 0-3 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 50×50 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Ле], считаются также принадлежащими к категории «Летуны».

Улучшения	очк.
Воплощение (один выбор):	
✂ Рога высокомерия	15
✂ Присутствие духа	20
Величественная осанка	25
✂ Парящее величие	25
Раздвоенные копыта	25
∞ Живой щит	35
✂ Стальной хребет	35
Полет (8", 16") [Ле]	55



Адские гончие

160 очк. + 20 очк./доп. модель

5-15 мод.

0-4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×50 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

✂ Рога высокомерия

2/модель

Чемпион

10

✂ Стальной хребет

4/модель

✂ Знаки превосходства

10

Знаки превосходства

(Только для чемпионов)

10



Истребитель титанов

200 очк.

Одиноч. модель 0-2 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Конструкт

Подст. 50×100 мм

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

Присутствие духа

5

Знаменосец

10

✂ Парящее величие

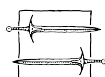
20

✂ Рога высокомерия

20

✂ Знаки превосходства

30



Фурии

170 очк. + 9 очк./доп. модель

5-15 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×25 мм



Молотильщик

155 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

Одиноч. модель 0–5 отрядов в армии Подст. 50×100 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Ле], считаются также принадлежащими к категории «Летуны».

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Воплощение (один выбор):		Знаменосец	10
✠ Парящее величие	10		
✠ Рога высокомерия	15		
✠ Стальной хребет	30		
Может выбрать одно:			
Полет (9", 9") [Ле] (0–2 отрядов в армии)	20		
Погибель орд (0–3 отрядов в армии)	110		
Погибель армий (0–2 отрядов в армии)	180		

Краткий справочник

Божественное право

Эта модель не может присоединяться к отрядам с другими персонажами. Другие персонажи также не могут присоединяться к ее отряду. Эта модель **должна** объявлять вызовы на дуэли каждый раз, когда это возможно (объявление вызова на дуэль другой дружественной моделью не предотвращает действие этого правила). Этот вызов на дуэль **должен** быть принят персонажем (если это возможно), если чемпион отряда не примет его первым. Кроме того, в дуэли эта модель получает правила **Смертельный удар** и **Множественные раны (2)**.

Дьявольский колосс

Эта модель считается имеющей Колоссальный размер при определении количества полных рядов отряда.

Крушитель гор

В Фазе нападений модель получает правило **Максимизированный бросок (Дальность нападения)** при нападениях против отрядов, полностью состоящих из моделей с правилом **Возвышающийся**. Кроме того, Таранные попадания модели получают правило **Множественные раны (D3, против моделей с правилом Возвышающийся)**.

Падающая звезда

Навык атаки и Навык защиты этой модели **устанавливаются** равными удвоенному количеству ее Очков здоровья. Эта модель может бросать вызовы на Дуэль, принимать Дуэль и отказываться от Дуэли как персонаж. Когда эта модель находится в Дуэли во время Раунда ближнего боя, она получает правило **Упорный** до конца Раунда.

Погибель армий

Изменения профиля модели:

- Размер базы изменяется на **100×150 мм**.
- Очки здоровья **устанавливаются** равными **8**.
- Она получает **2-х** дополнительных Культиваторов.
- Она получает **2-х** дополнительных Тягловых зверей.
- Она получает правило **Дьявольский колосс**.
- Шасси получают правило **Таранные попадания (4D3)**.

Погибель орд

Изменения профиля модели:

- Размер базы изменяется на **100×100 мм**.
- Очки здоровья **устанавливаются** равными **6**.
- Она получает **1** дополнительного Культиватора.
- Она получает **1** дополнительного Тяглового зверя.
- Она получает правило **Дьявольский колосс**.
- Шасси получают правило **Таранные попадания (3D3)**.

Удушение

Если атака направлена на модель, имеющую тот же Размер, что и атакующий, она получает +1 к попаданию и +1 к ранению.

Воплощения Отца Хаоса

Живой щит

Модель получает **Парирование**.

Воплощения Гордыни

Рога высокомерия

Модель получает правило **Авангард 6"**.

Присутствие духа

Отряд, в котором есть хотя бы одна модель с этим Воплощением, получает правило **Минимизированный бросок (проверки Дисциплины)**.

Стальной хребет

Модель получает правило **Ненависть**.

Персонажи

Предвестник Савара	Дви	6"	Мар	18"	Дис	10					Бесстрашие, Божественное право , Власть Гордыни , Младший маг, Потусторонний, Страх
Стандарт, Зверь	ОЗ	4	НЗ	7	Ст	5	Бр	0	Эг	6+	Эгида (4+, против Магических атак)
Предвестник Савара	Ат	D6+2	НА	D6+5	Си	6	Брб	3	Лов	6	
Глашатай Гордыни	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Бесстрашие, Власть Гордыни , Легкие войска, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0	Эг	4+	
Глашатай	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	5	

Скакуну персонажей

Трон величия	Дви	9"	Мар	9"	Дис	П					Возвышающийся, Восходящая звезда, Полет (9", 9"), Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	П	Ст	П	Бр	П	Эг	4+	
Корчащиеся величества	Ат	4	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6)
Бледный конь	Дви	9"	Мар	18"	Дис	П					Авангард, Знание местности, Неуловимый, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П	Эг	П	Сложная цель (1)
Бледный конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Колесо огня	Дви	2"	Мар	4"	Дис	П					Авангард, Высокий, Полет (10", 10"), Стремительность
Стандарт, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	П	Бр	1	Эг	П	Не может быть растоптан, Сложная цель (1)
Колесо огня	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	0	Лов	4	Ездовой
Темный амвон	Дви	5"	Мар	10"	Дис	П					Высокий
Стандарт, Зверь	ОЗ	5	НЗ	П	Ст	П	Бр	1	Эг	П	Не может быть растоптан
Темный амвон	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	0	Лов	1	Ездовой

Основные отряды

Суккубы	Дви	5"	Мар	10"	Дис	7					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0	Эг	5+	
Суккуб	Ат	3	НА	4	Си	3	Брб	1	Лов	5	Удушение
Мирмидоны	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0	Эг	5+	
Мирмидон	Ат	1	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов	4	Бьется дополнительный ряд, Опустошительное нападение (Боевой раж)

Особые отряды

Фантазм сияющей славы	Дви	8"	Мар	16"	Дис	8					Бесстрашие, Возвышающийся, Падающая звезда, Потусторонний, Страх
Большой, Зверь	ОЗ	5	НЗ	*	Ст	5	Бр	0	Эг	5+	
Фантазм сияющей славы	Ат	5	НА	*	Си	5	Брб	5	Лов	5	
Адские гончие	Дви	9"	Мар	18"	Дис	7					Бесстрашие, Потусторонний, Страх
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	4	Бр	0	Эг	5+	
Адская гончая	Ат	3	НА	5	Си	3	Брб	0	Лов	4	Дополнительная поддержка (2), Смертельный удар
Истребитель титанов	Дви	8"	Мар	8"	Дис	8					Бесстрашие, Крушитель гор, Потусторонний, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	5	Бр	0	Эг	5+	
Мирмидон (2)	Ат	1	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов	4	Опустошительное нападение (Боевой раж)
Хтонический машинист	Ат	3	НА	3	Си	6	Брб	3	Лов	3	Ездовой
Шасси					Си	7	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D3+1)
Фурии	Дви	-			Дис	-					
Стандарт, Зверь	ОЗ	-	НЗ	-	Ст	-	Бр	0			
Молотильщик					Си	-	Брб	-			
Молотильщик	Дви	10"	Мар	10"	Дис	7					Бесстрашие, Потусторонний, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	4	Бр	0	Эг	5+	Сложная цель (1)
Культиватор (2)	Ат	2	НА	4	Си	3	Брб	3	Лов	3	
Тягловой зверь (2)	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Шасси					Си	4	Брб	3			Механизм, Таранные попадания (2D3)



Легион Уныния

Принцесса так и не успела ничего ответить, ибо в комнате потемнело и с пола поднялась мрачная, неторопливая фигура. Опершись на длинный посох, она указала длинным костлявым пальцем на Тегемону.

— Присягни мне, — начал тихим, сонным голосом герольд Нукуйи, — и все заботы оставят тебя. Ты никогда не познаешь тяжкого труда или тревог. Все силы колдовства будут в твоём распоряжении. Ты узришь начало и конец всего сущего, без всякой необходимости утруждать свое бременное тело. Мои легионы выполнят любой твой каприз – стань свидетелем, как Стражи и пожинатели надежды высосут силы и эмоции, наполняющие живых существ. Они бросят весь мир к твоим ногам.

Правила моделей Легиона Уныния

Власть Уныния – Универсальное правило

Эта модель получает правило **Эгида (+1, против Особых атак)** В Фазу нападений вражеские отряды получают правило **Минимизированный бросок (Дальность нападения)** при нападении на отряд с одной или более моделями с этим правилом.

Воплощения Легиона Уныния

Летаргическое копье

Если носитель не является магом, он становится **Младшим магом**, который не выбирает заклинания обычным способом. Вместо этого он всегда знает заклинание *Шип бесконечности* (Унаследованное заклинание). Если носитель уже является магом, он знает *Шип бесконечности* в дополнение к остальным известным ему заклинаниям. Он не может повторно выбрать это заклинание во время Выбора заклинаний. Кроме того, когда модель сотворяет *Шип бесконечности*, Побочным заклинанием становится *Дурной глаз* (Ведьмовство). Этот экземпляр *Дурного глаза* может быть направлен только на ту же единицу, что и вызвавшее его заклинание.

Усыпляющие выделения

Пока связанные в ближнем бою, в конце каждого Раунда ближнего боя, отряд модели и все другие отряды в контакте с одной или более моделями с этим воплощением получают штраф в -1 к Силе и к Бронейности. Этот эффект действует до конца ближнего боя.

Персонажи (макс. 40%)



Страж Нукуйи

710 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

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



Отряды с улучшением, отмеченным [Ле], считаются также принадлежащими к категории «Летуны».

— Магические возможности —

очк. —

— Доступные Правила модели —



Ведьмов-
ство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Улучшения —

очк. —

Должен взять Власть Уныния	бесплатно
Должен взять Высшую власть Греха (только Генерал)	40
30	
Темный огонь (2+)	15
Воплощения:	
Заряженные усики	15
△ Усыпляющая зевота	30
Многослойный панцирь	30 (30)
△ Колдовские антенны	40
△ Усыпляющие выделения	40
△ Аура отчаяния	50 10 (20)
∞ Зеркальная чешуя	55 (75)
△ Летаргическое копье	60
Должен выбрать (только одно):	
Темный амвон (Скакун)	бесплатно
Стрикоподобны дух [Ле] (0–1 отряд в армии)	15
5	
Вознесшийся Уныния (только Генерал)	120

Вознесшийся Уныния: Универсальное правило. Модель получает правило **Уникальный** и +1 Очко здоровья. Кроме того, модель не выбирает заклинания, а знает все заклинания своего выбранного Пути магии. Одно Изученное заклинание может быть обменено на Унаследованное заклинание во время Выбора заклинания.



Глашатай Уныния

160 170 очк.

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×25 мм



Скакун, отмеченный [Ле], и его наездник относятся одновременно к категориям «Персонажи» и «Летуны».

Правила модели

Меньшая власть Уныния:

Магические возможности

Младший маг	25
Старший маг	120



Ведьмов-
ство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

Улучшения

Должен взять Власть Уныния	бесплатно
Знаменосец армии	50
Темный огонь (3+) (только для пеших)	15
Воплощения:	
Заряженные усики	15
△ Усыпляющая зевота	30
Многослойный панцирь	30 (30)
△ Аура отчаяния	50 10 (20)
△ Колдовские антенны	40
△ Усыпляющие выделения	40
∞ Зеркальная чешуя	55 (75)
△ Летаргическое копье	60

Скакуны

Колесо огня [Ле]	60
Темный амвон	110

Основные отряды (мин. 20%)



Драугиры

225 очк. + 22 очк./доп. модель

10–25 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×25 мм

Улучшения

Воплощение (один выбор):	
△ Усыпляющая зевота	1 3/модель
△ Усыпляющие выделения	3/модель
Аура отчаяния	4/модель
∞ Зеркальная чешуя	5/модель

Командная группа

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10



Бесы

205 очк. + 15 очк./доп. модель

10–25 мод.



0–40 моделей в
армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×25 мм

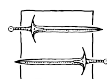
Улучшения

Воплощение (один выбор):	
△ Аура отчаяния	3 1/модель
△ Колдовские антенны	30
△ Летаргическое копье (Только для чемпио- нов)	30

Командная группа

Знаменосец с (один выбор):	
Разжигатель (Шип бесконечности (Унаследованное заклинание))	45
Разжигатель (Рука небес (Тауматургия))	50
Музыкант	10
Чемпион	10

Особые отряды (без ограничений)



Эйдолоны

170 очк. + 30 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–18 моделей в армии

Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

Разведчик (0–1 отрядов в армии)	5/модель
Воплощение (один выбор):	
△ Аура отчаяния	5/модель
Заряженные усики	15/модель
△ Колдовские антенны	25
△ Летаргическое копье (Только для чемпионов)	60

— Совет магов —

Должен выбрать 2 заклинания из:

- *Вердикт судьбы* (Прорицание)
- *Рука небес* (Тауматургия)
- *Приблизить час* (Эвокация)
- *Шип бесконечности* (Унаследованное заклинание)

— Командная группа —

Чемпион очк. - 130



Пожинатель надежды

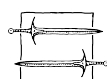
285 очк.

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 50×100 мм

— Улучшения —

Воплощение (один выбор):	
△ Колдовские антенны	30
Многослойный панцирь	30
∞ Зеркальная чешуя	30
△ Усыпляющие выделения	40
△ Аура отчаяния	50 25
△ Летаргическое копье	55
△ Усыпляющая зевота	65
Машина проклятий (0–2 отрядов в армии)	130 80



Истребитель титанов

200 очк.

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Конструкт
Подст. 50×100 мм

— Улучшения —

Воплощение (один выбор):	
Многослойный панцирь	5
Аура отчаяния	35
△ Зеркальная чешуя	25
△ Колдовские антенны	30
△ Летаргическое копье	60

— Командная группа —

Знаменосец очк. - 10

Летуны (макс. 40%)



Эфирные змеи

240 очк. + 34 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм

— Правила модели —

Изменчивые: Универсальное правило.

Во время Выбора заклинаний каждый отряд Эфирных змеев **должен** выбрать Воплощение из списка ниже, которое действует до конца игры.

- Летаргическое копье
- Усыпляющие выделения
- **Многослойный панцирь** Зеркальная чешуя

— Совет магов —

Должен выбрать 2 заклинания из:

- *Обманчивый морок* (Ведьмовство)
- *Искаженное отражение* (Ведьмовство)
- *Сокрушение неверных* (Тауматургия)
- *Шип бесконечности* (Унаследованное заклинание)

— Командная группа —

Чемпион

очк. –

135

Краткий справочник

Разжигатель

Знаменосец может сотворять заклинание в скобках как Связанное заклинание с Уровнем силы (5/8).

Всеведение

В Фазу магии, если эта модель не совершала марша и не объявляла нападений в этот ход игрока, стоимость превращения жетонов Завесы в кубы магии снижается до соотношения в 2 к 1 в этот ход игрока (1 куб магии за 2 жетона Завесы). Кроме того, в конце шага Выкачивания из-за Завесы владелец модели может сохранить до 6 жетонов Завесы вместо обычных 3.

Крушитель гор

В Фазе нападений модель получает правило **Максимизированный бросок (Дальность нападения)** при нападениях против отрядов, полностью состоящих из моделей с правилом **Возвышающийся**. Кроме того, Таранные попадания модели получают правило **Множественные раны (D3, против моделей с правилом Возвышающийся)**.

Машина проклятий

Размер этой модели изменяется на Колоссальный, а ее подставка изменяется на 150×100 мм. Ее Очки здоровья **устанавливаются** равными 8, а она теряет правило **Боевая платформа**.

Стрикоподобны дух

Эта модель получает +2 Очко здоровья и правила **Легкие войска** и **Полет (8", 16")**, а ее Размер изменяется на Колоссальный.

Удушение

Если атака направлена на модель, имеющую тот же Размер, что и атакующий, она получает +1 к попаданию и +1 к ранению.

Воплощения Отца Хаоса

Зеркальная чешуя

Каждая Атака ближнего боя, направленная против модели, для которой выпала немодифицированная '1' на попадание, распределяется на пул Очков здоровья атакующей модели.

Воплощения Уныния

Аура отчаяния

Модель получает правило **Точное**.

Колдовские антенны

В каждой вашей Фазе магии на шаге Выкачивания из-за Завесы выберите одну часть модели в каждом отряде, имеющем один или более источников этого Воплощения. Выбранная часть модели получает правило **Источник (1)** до конца этой Фазы магии.

Усыпляющая зевота

В контакте с одной или более моделей с этим Воплощением получают модификатор в –2 к Ловкости.

Персонажи

Страж Нукуйи	<i>Дви</i>	2"	<i>Мар</i>	4"	<i>Дис</i>	9				Бесстрашие, Власть Уныния , Всеведение, Магистр магии, Потусторонний, Страх
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	5	<i>НЗ</i>	5	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	4+
Страж Нукуйи	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	1
Глашатай Уныния	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	8				Бесстрашие, Власть Уныния , Легкие войска, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	5	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	4+
Глашатай	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	5

Скакуну персонажей

Колесо огня	<i>Дви</i>	2"	<i>Мар</i>	4"	<i>Дис</i>	П				Авангард, Высокий, Полет (10", 10"), Стремительность
Стандарт, Конструкт	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	П	<i>Бр</i>	1	<i>Эг</i>	П
Колесо огня	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4
Темный амвон	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	П				Высокий
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	5	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	П	<i>Бр</i>	1	<i>Эг</i>	П
Темный амвон	<i>Ат</i>	4	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	1

Основные отряды

Драугиры	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	7				Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+
Драугир	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	2
Бесы	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	6				Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	2	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+
Бес	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	2	<i>Си</i>	2	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	3

Особые отряды

Эйдолоны	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	7				Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Потусторонний, Совет магов
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	2	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+
Эйдолон	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	2	<i>Си</i>	2	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	3
Пожинатель надежды	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	7				Бесстрашие, Боевая платформа, Не лидер, Потусторонний, Страх
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	5	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	3	<i>Эг</i>	5+
Пожинатель надежды	<i>Ат</i>	4	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	6	<i>Брб</i>	3	<i>Лов</i>	1
Истребитель титанов	<i>Дви</i>	8"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	8				Бесстрашие, Крушитель гор, Потусторонний, Стремительность
Большой, Конструкт	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+
Мирмидон (2)	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	4
Хтонический машинист	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	6	<i>Брб</i>	3	<i>Лов</i>	3
Шасси					<i>Си</i>	7	<i>Брб</i>	2		Механизм, Таранные попадания (D3+1)

Летуны

Эфирные змеи	<i>Дви</i>	2"	<i>Мар</i>	4"	<i>Дис</i>	7				Бесстрашие, Изменчивые, Легкие войска, Полет (9", 12"), Потусторонний, Совет магов
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+
Эфирный змей	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Темный огонь	-	18"	4	0	2	'1', '2', '3', '4' на спасбросках за броню всегда проваливаются
Сгустки энергии	-	24"	5	0	1	Навесная стрельба, Перезарядка!
Эфирная батарея	Скорострельная пушка	18"	4	1	2D6×2	Сбросьте 1-3 жетонов Завесы: Выстрелы +3 за жетон

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Эфирная батарея	3+	Пожинатель надежды
Темный огонь	2+	Страж Нукуйи
	3+	Глашатай Уныния, Эйдолон
Сгустки энергии	4+	Бес



Легион Гнева

Повисло долгое молчание после речи Нукуйи. Наконец, Тегемона открыла рот, чтобы дать ответ, но в этот миг дверь в ее покои разлетелась в щепки от удара раздвоенного копыта седьмого, и последнего эмиссара. В одной руке он держал гигантский топор, в другой — отрубленную голову дворянина, который публично плохо высказался о принцессе.

— Присягни мне, — проревел облаченный в алое посланник Ванадры, — и я наполню каждый день твоей жизни кровопролитием и отмщением. Ты станешь несравненной мастерицей искусства войны. Ты сметешь любого, кто осмелится выступить против тебя, мир содрогнется от твоей праведной ярости! Назови своего врага, и я притащу его на твой суд. Узри, как мои легионы сокрушают всех перед собой, Бичи и фурии, купающиеся в крови врагов. Они бросят весь мир к твоим ногам!

Правила моделей Легиона Гнева

Власть Гнева – Универсальное правило

Атаки модели игнорируют **Парирование**. Модель получает правило **Опустошительное нападение (+1" Дви)**.

Воплощения Легиона Гнева

Рука-кувалда

⟨Доминирующий⟩.

Эта модель **⟨и каждая рядовая модель в ее отряде⟩** получает +1 к Количеству атак.

Вострый меч

⟨Доминирующий⟩.

Части без правила **Ездовой** этой модели **⟨и каждой рядовой модели в ее отряде⟩** получают правило **Смертельный удар**.

Взрывающееся нутро

Когда рядовая модель с этим Воплощением удаляется как потеря в результате вражеской Рукопашной атаки, она немедленно наносит 1 попадание с Силой 3, Бронейбойностью 1 и свойством **Магические атаки** против модели, атака которой вызвала потерю последнего Очка здоровья. Совершите этот эффект до удаления любой потери; это попадание распределяется на пул Очков здоровья атакующей модели. Персонажи наносят 2D6 попаданий вместо 1. Эта атака считается Особой атакой.

Медные рога

⟨Доминирующий⟩.

В первый Раунд ближнего боя, модель ⟨и каждая рядовая модель в ее отряде⟩ должна перебрасывать проваленные броски на ранение своими Атаками ближнего боя и Таранными попаданиями, на которых выпала немодифицированная '1'.

Персонажи (макс. 40%)



Бич Ванадры

760 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Этот отряд относится к категориям «Персонажи» и «Летуны».

— Магические возможности —		очк. —
Младший маг		25
Старший маг		120



Тауматургия



Эвокация

— Улучшения —		очк. —
---------------	--	--------

Должен взять Власть Гнева	бесплатно
Должен взять Высшую власть Греха (только Генерал)	35
30	

Воплощения:

Горючий иخور	10
Вострый меч	15
Взрывающееся нутро	20
Медные рога	35
Красный туман	40
Рука-кувалда	40
Хлещущий хвост	50

Вознесшийся Гнева (только Генерал)	100 85
------------------------------------	--------

— Доступные Правила модели —	
------------------------------	--

Вознесшийся Гнева: Универсальное правило.

Модель получает правило **Уникальный** и +1 Очко здоровья. Когда модель достигает 0 Очков здоровья из-за потери очков здоровья, вызванной Атакой ближнего боя, отделите ее как потерю только в конце Шага инициативы 0. В этом случае модель не пользуется правилом **Ярость** и не может использовать **Растаптывание**, и она **должна** направить свои Атаки ближнего боя против пул Очков здоровья модели, атака которой вызвала потерю последнего Очка здоровья. Если участвуют модели из более чем одного Пула здоровья, эти Атаки ближнего боя **должны** быть направлены поровну на участвующими Пулами здоровья. Кроме того, каждый раз, когда модель теряет одно или более Очков здоровья от Атаки ближнего боя, она **должна** перебрасывать все свои проваленные броски на попадание до конца хода.



Глашатай Гнева

160 170 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии Подст. 25×25 мм



Скакун, отмеченный [Ле], и его наездник относятся одновременно к категориям «Персонажи» и «Летуны».

— Правила модели —		очк. —
--------------------	--	--------

Меньшая власть Гнева:

— Магические возможности —		очк. —
Младший маг		25
Старший маг		120



Ведьмовство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Улучшения —		очк. —
---------------	--	--------

Должен взять Власть Гнева бесплатно

Знаменосец армии 50

Темный огонь (3+) (только для пеших) 15

Воплощения:

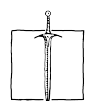
Горючий иخور	10	(30)
Взрывающееся нутро	15	(40)
Вострый меч	10	(60)
Медные рога	15	(50)
Рука-кувалда	20	(100)
Хлещущий хвост	30	(75)
Красный туман	40	(75)

— Скакуны —		очк. —
-------------	--	--------

Бледный конь 50

Великий зверь пророчества [Ле, если имеет Полет] 70

Основные отряды (мин. 20%)



Бесы

205 очк. + 15 очк./доп. модель

10–25 мод.



0–40 моделей в армии

Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

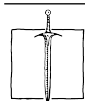
очк. —

Воплощение (один выбор):

- Горючий иخور 1/модель
- Взрывающееся нутро 1/модель

Знаменосец с (один выбор):

- Разжигатель (Шип бесконечности (Унаследованное заклинание))** 45
- Разжигатель (Рука небес (Тауматургия))** 50
- Музыкант 10
- Чемпион 10



Мирмидоны

200 очк. + 20 очк./доп. модель

10–30 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Зверь
Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

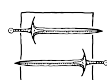
очк. —

Воплощение (один выбор):

- Медные рога** 2/модель
- Вострый меч** 2/модель
- Хлещущий хвост 3/модель
- Рука-кувалда 6 3/модель
- Красный туман 5/модель

- Знаменосец 10
- Музыкант 10
- Чемпион 10

Особые отряды (без ограничений)



Адские гончие

160 очк. + 20 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–4 отрядов в армии

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

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

Воплощение (один выбор):

- Горючий иخور 1/модель
- Взрывающееся нутро 1/модель
- Хлещущий хвост 3/модель

Чемпион 10



Исступленные звери

350 очк. + 95 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Кавалерия
Подст. 50×75 мм

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

Воплощение (один выбор):

- Горючий иخور 1/модель
- Медные рога** 12/модель
- Вострый меч** 5/модель
- Хлещущий хвост 12/модель
- Красный туман 24/модель
- Рука-кувалда 24/модель

- Знаменосец 10
- Музыкант 10
- Чемпион 10



Истребитель титанов

200 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

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

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Воплощение (один выбор):

Медные рога

5

Горючий иخور

10

Хлещущий хвост

20

Рука-кувалда

55 35

Знаменосец

10

Летуны (макс. 40%)



Фурии

170 очк. + 9 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×25 мм

— Улучшения —

очк. -

Воплощение (один выбор):

Горючий иخور

1/модель

Рука-кувалда

1/модель

Взрывающееся нутро

1/модель

Красный туман

1/модель

Краткий справочник

Разжигатель

Знаменосец может сотворять заклинание в скобках как Связанное заклинание с Уровнем силы (5/8).

Крушитель гор

В Фазе нападений модель получает правило **Максимизированный бросок (Дальность нападения)** при нападениях против отрядов, полностью состоящих из моделей с правилом **Возвышающийся**. Кроме того, Таранные попадания модели получают правило **Множественные раны (D3, против моделей с правилом Возвышающийся)**.

Воплощения Гнева

Горючий иخور

Модель получает правило **Эгида (3+, против Огненных атак)**. Все Рукопашные атаки (включая Особые атаки) и Стрелковые атаки этой модели получают свойство **Огненные атаки**. Модель автоматически проваливает все спасброски за **Живучесть**.

Красный туман

Атаки ближнего боя этой модели получают +1 к Силе и +1 к Бронейности, однако Атаки ближнего боя этой модели, для которых выпала немодифицированная '1' на попадание, распределяется на пул Очков здоровья атакующей модели.

Хлещущий хвост

Модель получает правило **Молниеносные рефлексы**.

Персонажи

Бич Ванадры	<i>Дви</i>	8"	<i>Мар</i>	16"	<i>Дис</i>	9				Бесстрашие, Власть Гнева , Легкие войска, Полет (7", 14"), Потусторонний	
Колосс., Зверь	<i>ОЗ</i>	7	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	6	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	Эгида (4+, против Рукопашных атак)
Бич Ванадры	<i>Ат</i>	5	<i>НА</i>	7	<i>Си</i>	7	<i>Брб</i>	4	<i>Лов</i>	0	Боевой раж, Опустошительное нападение (Отвлечение), Ярость
Глаштай Гнева	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	8					Бесстрашие, Власть Гнева , Легкие войска, Потусторонний
Стандарт., Зверь	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	5	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	4+	
Глаштай	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	5	

Скакуны персонажей

Бледный конь	<i>Дви</i>	9"	<i>Мар</i>	18"	<i>Дис</i>	П					Авангард, Знание местности, Неуловимый, Тактический отход
Стандарт., Кавалерия	<i>ОЗ</i>	П	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	П	<i>Бр</i>	П	<i>Эг</i>	П	Сложная цель (1)
Бледный конь	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	3	Ездовой
Великий зверь	<i>Дви</i>	7"	<i>Мар</i>	14"	<i>Дис</i>	П					Страх
Большой, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	П	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	2	<i>Эг</i>	П	
Великий зверь	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	2	Ездовой

Основные отряды

Бесы	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	6					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт., Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	2	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	Эгида (3+, против Стрелковых атак)
Бес	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	2	<i>Си</i>	2	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	3	Сгустки энергии (4+)
Мирмидоны	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	8					Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт., Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Мирмидон	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	4	Бьется дополнительный ряд, Опустошительное нападение (Боевой раж)

Особые отряды

Адские гончие	<i>Дви</i>	9"	<i>Мар</i>	18"	<i>Дис</i>	7					Бесстрашие, Потусторонний, Страх
Стандарт., Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Адская гончая	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4	Дополнительная поддержка (2), Смертельный удар
Иступленные звери	<i>Дви</i>	7"	<i>Мар</i>	14"	<i>Дис</i>	8					Бесстрашие, Захват, Потусторонний, Страх
Большой, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Дьявол	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4	Боевой раж, Опустошительное нападение (+2 Ат,+2 Си, +2 Брб)
Зверь	<i>Ат</i>	2	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	2	Боевой раж, Ездовой, Таранные попадания (2)
Истребитель титанов	<i>Дви</i>	8"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	8					Бесстрашие, Крушитель гор, Потусторонний, Стремительность
Большой, Конструкт	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	5+	
Мирмидон (2)	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	4	Опустошительное нападение (Боевой раж)
Хтонический машинист	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	6	<i>Брб</i>	3	<i>Лов</i>	3	Ездовой
Шасси					<i>Си</i>	7	<i>Брб</i>	2			Механизм, Таранные попадания (D3+1)

Летуны

Фурии	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	5					Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Полет (10", 20"), Потусторонний
Стандарт., Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0	<i>Эг</i>	6+	Сложная цель (1)
Фурия	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	4	Опустошительное нападение (+1 Си)

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Темный огонь	-	18"	4	0	2	'1', '2', '3', '4' на сбросках за броню всегда проваливаются
Сгустки энергии	-	24"	5	0	1	Навесная стрельба, Перезарядка!

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Темный огонь	3+	Глаштай Гнева
Сгустки энергии	4+	Бес

Дни превращались в месяцы, а герольды богов все продолжали осыпать Тегемону дарами. Наконец собравшиеся глашатаи предстали перед смертной, ожидая результатов состязания. Пришло время узнать, кто из Темных окажется самым желанным и будет навеки поставлен выше других.

Гордость заговорил первым, как и подобало ему: – Я претендую на душу этого смертного, победа принадлежит мне.

– Нет, – прошипела Зависть, а на лице ее эмиссара расплылась лукавая улыбка. Вас обманули, смертная поклялась мне своей душой!

Один за другим, каждый Темный Бог заявлял о своей победе, пока голос Уныния не разнесся эхом по залу, звучным колоколом, к которому прислушались все остальные. – Я тоже претендую на это смертное дитя, и теперь я вижу, что она продала себя семь раз. – Каждый из нас победил... и никто.

После этого, Тегемона была разорвана на куски яростными претендентами, а ее душа отправилась на вечные страдания в каждом из кругов Ада в бесконечном цикле. Поэтому, Семерка и по сей день соревнуется друг с другом, отправляя свои легионы, чтобы доказать превосходство. Ибо их борьба никогда не закончится, а тьма всегда побеждает собственной разобщенностью.

Журнал

2023 beta 2

Legions of Sin

- Condition for receiving Sin Tokens Reworked
- Descent into Sin table reworked
- New Army Model Rules: Dominion and Greater Dominion of Sin
- New army organization category: Aves. Flying units are restricted to 40% per army.
- All Non-Habringer characters cost 20 pts more than in the base book
- All Habringer now cost 170 (10 pts more than in the base book)
- All other costs were aligned with the base book

Зависть

- Обманщик Куулимы 330 ↗340
- Обманщик Куулимы new special rule: Seeker of Spite
- Обманщик Куулимы Вознесшийся Зависти special rule changed
- Глашатай Зависти 160 ↗170

Обжорство

- Троллияная кровь manifestation changed
- Пасть Акаана Greater Dominion of Sin 65 ↘30
- Пасть Акаана Губительные испарения manifestation removed
- Пасть Акаана Железный панцирь manifestation added
- Глашатай Обжорства 160 ↗170
- Глашатай Обжорства Губительные испарения manifestation removed
- Глашатай Обжорства Железный панцирь manifestation added
- Глашатай Обжорства Мать роя manifestation 15 (80) ↗25 (50)
- Когтистые изверги Мать роя manifestation 17 ↘6 /модель
- Раздутые слепни Мать роя manifestation 18 ↘6 /модель
- Раздутые слепни Троллияная кровь manifestation 20 ↘12 /модель

Алчность

- Монеты на глазах manifestation changed
- Скупец Сугулага 615 ↘595
- Скупец Сугулага Greater Dominion of Sin 35 ↘30
- Скупец Сугулага Цепкий хобот manifestation removed
- Скупец Сугулага Многослойный панцирь manifestation added
- Глашатай Алчности 160 ↗170
- Глашатай Алчности Цепкий хобот manifestation removed

- Глашатай Алчности Многослойный панцирь manifestation added
- Суккубы Цепкий хобот manifestation removed
- Суккубы Душащие витки manifestation removed
- Суккубы Хитиновые пластины manifestation added
- Собиратели Цепкий хобот manifestation removed
- Собиратели Многослойный панцирь manifestation added
- Собиратели Жадное рыло manifestation 7 ↘5 /модель
- Истребитель титанов unit removed
- Адские гончие Душащие витки manifestation removed
- Адские гончие Душащие витки manifestation added

Блуд

- Куртизанка Цибареша 540 ↘535
- Куртизанка Цибареша Greater Dominion of Sin 40 ↘30
- Куртизанка Цибареша Игольчатые зубы manifestation 10 ↗35
- Глашатай Блуда 160 ↗170
- Глашатай Блуда Игольчатые зубы manifestation 10 (50) ↗25 (65)
- Суккубы Игольчатые зубы manifestation removed
- Суккубы Блудливые руки manifestation added
- Мирмидоны Блудливые руки manifestation removed
- Мирмидоны Игольчатые зубы manifestation added
- Когтистые изверги Блудливые руки manifestation removed
- Когтистые изверги Неземная гортань manifestation added
- Молотильщик Неземная гортань manifestation removed
- Молотильщик Горячая кровь manifestation added
- Молотильщик Изменчивая плоть 60 ↘35
- Фурии Блудливые руки manifestation removed
- Фурии Игольчатые зубы manifestation added

Гордыня

- Power Stance manifestation removed
- Lordy Levitator manifestation added
- Знаки превосходства manifestation changed
- Предвестник Савара manifestation 485 ↗490
- Предвестник Савара Greater Dominion of Sin 40 ↘30
- Предвестник Савара Раздвоенные копыта manifestation removed
- Предвестник Савара Power Stance manifestation removed
- Предвестник Савара Lordy Levitator manifestation added
- Предвестник Савара Живой щит manifestation added
- Глашатай Гордыни 160 ↗170

- Глашатай Гордины Раздвоенные копыта manifestation removed
- Глашатай Гордины Power Stance manifestation removed
- Глашатай Гордины Lordy Levitator manifestation added
- Глашатай Гордины Живой щит manifestation added
- Суккубы Знаки превосходства changed into Чемпион option
- Мирмидоны Знаки превосходства changed into Чемпион option
- Фантазм сияющей славы Раздвоенные копыта manifestation removed
- Фантазм сияющей славы Power Stance manifestation removed
- Фантазм сияющей славы Lordy Levitator manifestation added
- Фантазм сияющей славы Живой щит manifestation added
- Адские гонимые Знаки превосходства changed into Чемпион option
- Истребитель титанов Присутствие духа manifestation removed
- Истребитель титанов Lordy Levitator manifestation added
- Фурии unit removed
- Молотильщик unit added

Уныние

- Страж Нукуйи Greater Dominion of Sin 40 ↘30
- Страж Нукуйи Стрикоподобны дух 15 ↘5
- Страж Нукуйи Заряженные усики manifestation removed
- Страж Нукуйи Многослойный панцирь manifestation removed
- Страж Нукуйи Зеркальная чешуя manifestation added
- Глашатай Уныния 160 ↗170
- Глашатай Уныния Заряженные усики manifestation removed
- Глашатай Уныния Многослойный панцирь manifestation removed
- Глашатай Уныния Зеркальная чешуя manifestation added
- Драугиры Аура отчаяния manifestation removed
- Драугиры Зеркальная чешуя manifestation added
- Драугиры Усыпляющая зевота manifestation 1 ↗3 /модель
- Эйдолоны Заряженные усики manifestation removed

- Эйдолоны Колдовские антенны manifestation added
- Пожинатель надежды Многослойный панцирь manifestation removed
- Пожинатель надежды Зеркальная чешуя manifestation added
- Пожинатель надежды Аура отчаяния manifestation 50 ↘25
- Пожинатель надежды Машина проклятий 130 ↘80
- Истребитель титанов Аура отчаяния manifestation removed
- Истребитель титанов Многослойный панцирь manifestation removed
- Истребитель титанов Колдовские антенны manifestation added
- Истребитель титанов Зеркальная чешуя manifestation added
- Эфирные змеи Многослойный панцирь replaced with Зеркальная чешуя

Гнев

- Brass Horns manifestation removed
- Vorpal Blade manifestation added
- Бич Ванадры Greater Dominion of Sin 35 ↘30
- Страж Нукуйи Brass Horns manifestation removed
- Страж Нукуйи Vorpal Blade manifestation added
- Страж Нукуйи Вознесшийся Гнева 100 ↘85
- Страж Нукуйи Вознесшийся Гнева optional special rule changed
- Глашатай Гнева 160 ↗170
- Глашатай Гнева Brass Horns manifestation removed
- Глашатай Гнева Vorpal Blade manifestation added
- Мирмидоны Brass Horns manifestation removed
- Мирмидоны Vorpal Blade manifestation added
- Мирмидоны Рука-кувалда manifestation 6 ↘3 /модель
- Исступленные звери Brass Horns manifestation removed
- Исступленные звери Vorpal Blade manifestation added
- Истребитель титанов Brass Horns manifestation removed
- Истребитель титанов Хлещущий хвост manifestation added
- Мирмидоны Рука-кувалда manifestation 55 ↘35
- Фурии Горючий ихор manifestation removed
- Фурии Рука-кувалда manifestation added

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.