

# THE IX AGE

## БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



# Оскландцы



# THE IX AGE

## БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



## Оскландцы

Дополнительная книга армии: Воины Темных Богов  
2-я редакция, версия 2023 – 22 июня 2023 г.

Правила моделей армии	2	Персонажи	7
Унаследованное заклинание	4	Скакуны персонажей	9
Особые предметы	4	Основные отряды	11
Структура армии	6	Особые отряды	12
Краткий справочник	20	Легендарные чудовища	17
Журнал	22		



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**.

*Саги и рунические камни являются важнейшей частью культуры и основной формой литературного творчества Оскландцев, поскольку заключают в себе все их традиции, мифы, этику и основы политики единовременно. В этих произведениях мы, в том числе, видим свидетельства смены религиозных традиций, постепенного вытеснения исконных верований среди местных племен культами Темных богов, пришедшими с Пустошей. Подобное вытеснение не изменило истинной сути Оскландцев, история культуры которых имеет глубокие общие корни с Зоншталем. Само по себе их население представляет собой не единый народ, а разбросанные по огромной территории вкрапления разношерстных племен, каждое со своими собственными целями. Некоторые из них дружественны нашей Империи, например королевство Тримланд, другие враждебны, и эти отношения часто меняются в соответствии с договоренностями и союзами, постоянно складывающимися или разрушающимися между их королями и ярлами и нашей знатью. Приведенные здесь выдержки предназначены для формирования представления о сути Оскландцев, показать картину разнообразных культур, личностей и существ на территориях наших северных «кузенов».*

—Братья Грюнберг, аннотация к сборнику литературы Тримланда

# Правила моделей армии

## Универсальные правила

### Оскландская жажда бытвы

Модели Пехоти в отрядах, включающих в себя десять или более моделее, получают следующие эффекты:

- **Бьется дополнительный ряд**, если используют оружие ближнего боя с правилом **Двуручный хват**
- +1 к Брони, если используют Щит

Это правило не может быть использовано если вражеский отряд связан в ближнем бою с отрядом модели в его фланге или тылу.

## Личные защиты

### Неопалимый

Успешные броски на ранение от **Огненных атак**, направленных против модели с этим правилом, **должны** быть переброшены. Кроме того, в отношении данной модели все отряды, состоящие целиком из моделей, не имеющих правила **Неопалимый**, считаются **Незначительными**.

## Арсенал

### Медвежья шкура берсеркера – Личная защита

Легкий доспех. Носитель получает правила **Нестабильный** и **Стремительность**.

Кроме того, в начале любого из ваших ходов игрока, все модели с Медвежьей шкурой берсеркера в отряде могут потерять свой Щит и получить +1 в Силе, правила **Бесстрашие**, **Бешенство**, **Боевой раж** и

**Молниеносные рефлексy.** Данный эффект действует до конца игры.

*Оскландцы – яростные бойцы, и эта слава идет далеко впереди них. Я многие десятилетия сражался с ними, и могу полностью подтвердить все слышанное вами об их берсерках и безумных воинах. Однако, во всех этих историях есть весьма существенный момент, упускаемый всеми.*

*Они отлично могут сражаться большим числом, и совершенно не мешают друг другу. Каждый по очереди бросается вперед и наносит ужасные удары своими огромными топорами, отскакивает, его сменяет другой, потом следующий, и так далее. Никакого ровного строя и строгой дисциплины эльфов, но от этого не менее эффектно.*

*В обороне же они еще более сплочены. Их круглые, шипованные щиты сцепляются краями, образуя сплошную стену, о которую разбиваются любые волны врагов. Я видел много элитных солдат, недооценивавших Оскландцев, считая их за дикарей, и жестоко поплатившихся за свою глупость.*

—Щепкин Тихонович, Вольский воевода

# Унаследованное заклинание

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
<b>У Обморожение</b> {5+} {8+}	24"	Универсальное	Один ход	Если целью заклинания является дружественный отряд, цель получает +1 к Броне. Если целью заклинания является вражеский отряд, цель получает -1 к Броне. {Целью этого заклинания могут быть два отряда вместо одного (назначьте дополнительную цель перед попыткой сотворить заклинание).}

## Особые предметы

### Чары для оружия

**Бяргфюлли** 55 очк.  
Накладывается на: Копье.  
Атаки, совершенные этим оружием, получают свойства **Божественные атаки**, **Магические атаки**, **Молниеносные рефлексy** и **Смертельный удар**.

**Ейратьоки** 50 очк.  
Только для Оскландского вождя Стандартного или Большого размера.  
Накладывается на: Одноручное оружие.  
Носитель получает **Сокрушающий удар** и может провести две Сокрушительных атаки вместо одной (при условии, что он объявил об использовании своей Сокрушительной атаки в конце шага 4 Последовательности Раунда ближнего боя, как обычно).

**Символ бойни** 25 очк.  
Накладывается на: Одноручное оружие и Парное оружие.  
Атаки, совершенные этим оружием, получают свойство **Магические атаки**. При использовании данного оружия его носитель получает +2 к Количеству атак и к Ловкости. Однако Атаки ближнего боя, направленные против модели носителя, получают +1 к броскам на попадание.

### Чары для брони

**Доспех Гунагра** 40 очк.  
Только для моделей Стандартного размера.  
Накладывается на: Доспех.  
Носителя получает правило **Бесстрашие** и **никогда** не может быть ранен выпавшим результатом лучшим, чем 4+.

### Чары для знамен

**Знамя ворона** 60 очк.  
Отряд носителя получает **Бесстрашие**, **Бешенство** и **Боевой раж**.

### Артефакты

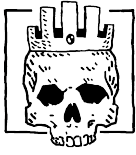
**Арфа Браги** 45 очк.  
Дальность правил **Воодушевляющее присутствие** и **Ни шагу назад!** носителя **всегда** равна 18" (если имеет такие правила).

**Кости Норна** 45 очк.  
Только для Мага.  
Маг может выбрать свои заклинания из всех Изученных заклинаний выбранного Пути магии и Унаследованного заклинания. Это правило игнорирует обычные правила выбора заклинаний **Младшим** или **Старшим** магом.

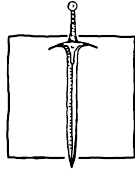
*Ну вот я и выхожу замуж. Я в равной степени и обрадована и напугана, и, как обычно, скрываю свои эмоции за чтением. Моим мужем станет князь Ольвир Хрогтарсон, сын короля Тримланда, великого Хрогтара Альфхильдра. Я буду делить ложе с Оскландцем! Я проштудировала все доступные книги об этих диких землях, и прочитанное лишь еще больше потрясло мое хрупкое воображение. Оскландия – словно лоскутное одеяло из всевозможных племен, ведомых королями, ярлами и герцогами. Многие из них совершенно варварские и неуправляемые, зачастую скатившиеся в поклонение Темным Богам. Оскландцы известны своими боевыми и грузовыми кораблями, которые можно встретить в портах до самого Авраса и Алдана. Долгое время они были во вражде с Империей, но в наше время сравнительно цивилизованный народ Тримланда пользуется поддержкой императора как часть оплота против северных племен. Полагаю, что статус разменной пешки в этих политических играх должен вызывать у меня гордость. Надеюсь лишь, что смогу унять этот всепоглощающий ужас и с честью выполню свой долг перед отцом и нацией.*

—Дневник Леди Аннелии, дочери графа  
Брейдмарка

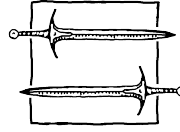
# Структура армии



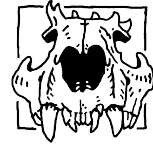
**Персонажи**  
макс. 40%



**Основные отряды**  
мин. 25%



**Особые отряды**  
без ограничений



**Легендарные чудовища**  
макс. 30%

# Персонажи (макс. 40%)



## Оскландский вождь

100 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 25×25 мм



Скакун, отмеченный (ЛЧ), относится к категории «Легендарные чудовища». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

*Повелевать – удел ярлов и их приближенных. Но право руководить должно быть подтверждено деяниями: множество испытаний должен пройти вождь, и множество побед одержать, ибо вести племя должен не только сильнейший, но и мудрейший. Гордый, бесстрашный, внушающий трепет и уважение – таков истинный лидер.*

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	9	Оскландская жажда бытвы		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	4	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Оскландский вождь	3	5	5	1	5	Делом, не словом

### — Правила модели —

**Делом, не словом:** Свойство атаки.

Эта часть модели получает правила **Боевой раж** и **Ненависть** когда присоединена к одной или более рядовым моделям с правилом **Оскландская жажда бытвы**.

### — Улучшения —

	очк.
Знаменосец армии	50
<b>Ярл</b> (только Генерал)	40
<b>Набег в драккарах</b> (0–2 моделей в армии)	40
Особые предметы	до 100
Если Генерал	до 150
Щит	10
<b>Должен</b> выбрать (только одно):	
Тяжелый доспех	бесплатно
Щит и Медвежья шкура берсеркера (Только для Пехоты)	20
Метательное оружие (4+)	5
Может выбрать одно:	
Копье	5
Легкое копье	5
Парное оружие	5
Двуручное оружие	10

### — Скакуны —

очк.

Боевой помост	65
Ловец теней	70
Черный конь	70
Темная колесница	100
Химера (ЛЧ)	140
Чудище Пустошей (ЛЧ)	345

### — Доступные Правила модели —

**Набег в драккарах:** Универсальное правило. Модель получает правило **Засада**. Во время шага 8 Действий перед игрой, назначьте отряд Берсерков, Оскландских воинов или Хускарлов, который включает: если Оскландские воины – не более 30 моделей; если Берсерки или Хускарлы – не более 20 моделей. Этот отряд получает правило **Засада**, со следующими исключениями:

- Модель с правилом **Набег в драккарах** **должна** быть выставлена в этом отряде, на поле боя или в **Засаду**.
- Отряды, использующие **Набег в драккарах**, не бросают на **Засаду**, но автоматически выходят на поле боя во второй ход владельца.

**Ярл:** Универсальное правило.

Оскландский вождь получает +2 к Количеству атак и может брать дополнительные 50 очк. Особых предметов.



# Сейдкеннар

115 очк.

Одиноч. модель

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

Сейдкеннары – это глас богов, советники ярлов, наставники берсеркеров. Они сказители саг, мастера магии и посредники со всеми обитателями Севера. Ни одно войско не выступит в поход без их благословения, ни один король не выйдет на войну – ибо провидцы Оскландцев знают сам дух земли.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>	Младший маг, Оскландская жажда бытвы	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Сейдкеннар	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>

— Магические возможности —		очк. —	— Улучшения —		очк. —
Может выбрать одно: Старший маг 95 Магистр магии 265			Особые предметы до 150 Легкий доспех 5 Парное оружие 5		
			— Скакуны —		очк. —
Ведьмовство	Тауматургия	Шаманизм	Темная колесница		50

# Скакуны персонажей



## Черный конь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>П</b>			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П+2</b>		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Черный конь	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Ездовой



## Ловец теней

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>10"</b>	<b>20"</b>	<b>П</b>	<b>Авангард (6"), Знание местности, Легкие войска</b>		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П+1</b>		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Ловец теней	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	Ездовой



## Боевой помост

Разм. Стандарт.  
Тип Пехота  
Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>Высокий</b>		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>4</b>	<b>П</b>	<b>П</b>	<b>П+2</b>	<b>Не может быть растоптан</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Боевой помост	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Ездовой



## Темная колесница

Разм. Большой  
Тип Конструктор  
0–3 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>8"</b>	<b>8"</b>	П	Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>4</b>	П	<b>5</b>	<b>П+2</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Черный жеребец (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>3</b> Ездовой
Шасси			<b>5</b>	<b>2</b>	Механизм, Таранные попадания (D6+1)



## Химера

Разм. Большой  
Тип Кавалерия  
0–2 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>8"</b>	<b>20"</b>	П	Возвышающийся, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>4</b>	П	<b>5</b>	<b>П</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Химера	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b> Ездовой

— Улучшения —

**Крылья**

очк. –  
40

— Доступные Правила модели —

**Крылья:** Универсальное правило. Скорость марша модели **устанавливается** равной 16". Кроме того, она получает правила **Легкие войска и Полет (8", 16")**.



## Чудище Пустошей

Разм. Колосс.  
Тип Зверь  
0–2 скакунов в армии Подст. 100×150 мм

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	П		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Чудище Пустошей	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b> Ездовой

— Улучшения —

**Бесчисленные конечности**

очк. –  
30

— Доступные Правила модели —

**Бесчисленные конечности:** Универсальное правило. Скорость марша модели **устанавливается** равной 20", а ее Броня **устанавливается** равной 3.

# Основные отряды (мин. 25%)



## Оскландские воины

130 очк. + 6 очк./доп. модель

15-50 мод.



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

Каждый Оскландец – серьезный и опасный боец: закаленные суровой жизнью и долгими охотами в лесу, каждый мужчина и девушка нашего народа искусны в обращении с топором или луком и рождены для набегов.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	4"	8"	7	Захват, Оскландская жажда бытвы				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	4	3	0	Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Оскландский воин	1	4	4	0	3			
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Щит			1/модель	Знаменосец	10			
Метательное оружие (5+) (0-60 мод. в армии)			2/модель	Чары для знамени	без ограничений			
Может выбрать одно:				Музыкант	10			
Парное оружие			1/модель	Чемпион	10			
Лук (4+) (0-60 мод. в армии)			2/модель					
Двуручное оружие			3/модель					
Копье и Щит			4/модель					



## Гончие

100 очк. + 7 очк./доп. модель

5-15 мод.

0-4 отрядов в армии

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

Охота – наша древнейшая и неизменная традиция. Самые глубокие отношения между человеком и зверем складываются с колыбели, с нашими охотничьими стаями. Наши гончие – не щеголеватые южные щенки, а гордые наследники великих волков северного леса. Долгие поколения тщательного отбора создали одну из самых умных и опасных пород боевых гончих, когда-либо виденных.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	16"	5	Незначительный, Спустить собак!	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	3	3	0	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гончий	1	3	3	0	4

— Правила модели —

**Спустить собак!:** Универсальное правило.

Одноразовый. Может быть активировано в начале хода дружественного игрока (все модели в отряде **должны** активировать это правило одновременно). Эта модель получает +6" к Скорости марша и **Опустошительное нападение (+1 Ат, +1 Си)** во время этого хода игрока.

# Особые отряды (без ограничений)



## Хускарлы

160 очк. + 12 очк./доп. модель

15-40 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 25×25 мм

Никто не может стать ярлом без поддержки хускарлов, и новых ярлов часто избирают из их числа, поскольку они не только телохранители, но и воинская элита. Они все опытные бойцы, а их мудрость и решительность в вопросах войны и набегов не идут ни в какое сравнение с более молодыми воинами и вождями.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	8	Захват, Оскландская жажда бытвы, Телохранитель (Оскландский вождь)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	3	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Хускарл	1	4	4	1	4	
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Метательное оружие (5+)			4/модель	Знаменосец		10
Должен выбрать (только одно):				Чары для знамени		без ограничений
Щит			бесплатно	Музыкант		10
Двуручное оружие			1/модель	Чемпион		10
Копье и Щит			5/модель			



## Берсерки

160 очк. + 15 очк./доп. модель

8-25 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 25×25 мм

Скрежет зубов, безумный вой, яростные удары по щитам, размытое пятно мельтешащих окровавленных топоров, медвежья шкура – это берсерки бога Виги. Он попросил их стать кошмаром эльфийского врага, и они стали таковыми. Они не боятся ни смерти, ни поражения, ибо их единственная цель – убивать эльфов.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	8	Легкие войска, Оскландская жажда бытвы		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	4	0	Медвежья шкура берсеркера, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Берсерк	1	4	4	1	4	
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Может выбрать одно:				Музыкант		10
Копье			1/модель	Чемпион		10
Парное оружие			2/модель			
Двуручное оружие			3/модель			



## Варги

170 очк. + 65 очк./доп. модель

2-6 мод.

0-2 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 50×50 мм

Варги – не просто одомашненные волки, обученные нападать по команде. Они наполнены яростью Ульра, невосприимчивы к суровым условиям горной зимы, выносливее, а иногда и крупнее лошади. Варг в одиночку может завалить гигантского лося, если застигнет его врасплох, а стая представляет серьезную опасность даже для хорошо вооруженных путешественников. Вам никогда не сбить его со следа. Он будет следовать за вами непрерывно несколько дней, если сочтет вас достойным призом. Если вы достаточно бесстрашны, вы можете украсть щенков и взнуздать их для себя: но обязательно принесите щедрые жертвы Ульру, иначе довольно скоро вы станете добычей зверя.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>6</b>	Авангард, Знание местности (Лес), Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Варг	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>



## Воители

200 очк. + 20 очк./доп. модель

10–12 мод.



0–22 моделей в армии

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



Отряды из 12 моделей относятся к категории Основных отрядов вместо Особых.

*Оскандцы, присягнувшие Темным Богам, часто возвращаются в свои дома, чтобы продолжить свой путь, по причинам, которые неясны даже сейдкеннарам. Тем не менее, их всегда рады принять в ряды рейдеров, ибо никто не сомневается в их доблести в бою.*

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	8	Бесстрашие, Захват, <b>Путь Избранного</b>		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	4	0	<b>Демонический доспех, Шипованный щит</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Воитель	2	5	4	1	4	
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Может выбрать одно:				Знаменосец		10
Парное оружие			бесплатно	Чары для знамени		без ограничений
Двуручное оружие			3/модель	Музыкант		10
Алебарда			4/модель	Чемпион		25
— Правила модели —						

**Демонический доспех:** Защитное снаряжение.

Латный доспех. Модель носителя получает правило **Эгиду (5+, против Токсических атак)**.

**Путь Избранного:** Универсальное правило.

Отряды, в которых более половины моделей имеют это правило **должны** перебрасывать проваленные проверки на Разгром. Кроме того, если модель повышается до звания чемпиона, та часть модели, которой принадлежит правило Путь Избранного, получает дополнительное +1 Очко здоровья до максимума в 3 очка, и ее Дисциплина **устанавливается** равной 9.

**Шипованный щит:** Защитное снаряжение.

Только для пеших моделей.

Щит. За каждый **успешный** спасбросок за броню, на котором выпало **4+**, выполненный носителем против Рукопашной атаки при использовании Шипованного щита, носитель немедленно наносит модели, которая нанесла рану, одно попадание со своей Силой и Бронебойностью (до удаления моделей в потери). Это попадание распределяется в пул Очков здоровья нанесшей рану модели. Это считается Особой атакой.



## Ледяные тролли

200 очк. + 80 очк./доп. модель

3–10 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Тролли – чрезвычайно выносливые существа. Если верить слухам, то ни человек, ни природа не могут их убить. Звери, населяющие замерзшие земли, не являются исключением. Они столь же гротескны, жадны и вспыльчивы, как и их южные собратья, а их жесткая, обледенелая шкура излучает ощутимую ауру холода, настолько свирепого, что способна даже потушить огонь.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	4	Бесстрашие, Страх, Тупость		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	4	2	Живучесть (4+), Неопалимый	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Ледяной тролль	3	3	5	2	1	Рвота тролля

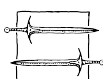
### Правила модели

#### Рвота тролля: Особая атака.

На Шаге инициативы этой части модели, владелец может выбрать связанный в бою вражеский отряд, который она способна атаковать Атаками ближнего боя. В этом случае, этот вражеский отряд получает попадание с Силой 5 и Бронебойностью 10, но часть модели с этим правилом не может совершать никаких Атак ближнего Боя.

#### Тупость: Универсальное правило.

В начале каждого хода владельца, каждый отряд, который содержит одну или более моделей с этим правилом, не связан в ближнем бою и не отступает, **должен** пройти проверку Дисциплины. Если проверка не пройдена, все модели в отряде считаются **потрясенными**, а в Фазу движения, сразу после Восстановления отступающих отрядов, этот отряд **должен** переместиться на D6" строго вперед, останавливаясь в 1" перед Непроходимый ландшафт или другими отрядами.



## Оскандские наездники

130 очк. + 18 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм



До 2 отрядов, состоящих из 8 и более моделей, относятся к категории Основных отрядов вместо Особых.

Ездовые животные считаются привилегией для самых влиятельных семей Оскандцев. Обычно их доверяют самым молодым воинам, чтобы те могли проявить себя в качестве разведчиков или авангарда рейдовых отрядов, поскольку на баркасах мало места для лошадей.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	8	Захват, Оскандская жажда бытвы		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	1	Тяжелый доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Оскандский наездник	1	4	4	0	3	
Черный жеребец	1	3	4	0	3	Ездовой

### Улучшения

очк. –

### Командная группа

очк. –

Может выбрать одно:

Двуручное оружие

Парное оружие

Легкое копьё

бесплатно

бесплатно

2/модель

Знаменосец

Чары для знамени

Музыкант

Чемпион

без ограничений

10

10

10



## Оскандские свежеватели

145 очк. + 12 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Разъезжающие на гигантских волках, пауках и всевозможных невероятных существах живодеры всегда были самыми агрессивными и бесстрашными членами наших племен. Ожесточившиеся, оставшиеся без семей, живодеры – одно из самых страшных, с чем можно столкнуться. Их скорость и жестокость подобны ледяному урагану, сдирающему плоть и убивающему саму надежду.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	10"	20"	8	Авангард (6"), Засада, Знание местности, Легкие войска, Оскандская жажда бытвы, Тактический отход	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	4	3	1	Легкий доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Оскандский свежеватель	1	4	4	0	4
Ловец теней	1	3	3	0	4

### Улучшения

Щит	2/модель	очк. -
Легкое копье	2/модель	
Может выбрать одно:		
Лук (4+)	1/модель	
Метательное оружие (5+)	2/модель	
Плеть свежевателя (0–15 мод. в армии)	4/модель	

### Командная группа

Музыкант	10	очк. -
Чемпион	10	

### Доступные Правила модели

**Плеть свежевателя:** Особая атака. Отряд, в котором есть хотя бы одна модель с **Плетью свежевателя**, может совершить **Атаку по касательной** по одному не связанному в ближнем бою отряду, пройдя в 1" от него (отряд не может и не должен двигаться сквозь или поверх цели). Вражеский отряд получает 1 попадание с Силой 4 и Бронебойностью 0 за каждую модель с **Плетью свежевателя** в отряде. Отряд, потерявший одно или более Очков здоровья от **Атаки по касательной Плетью свежевателя**, получает штраф в –1 Дисциплины до конца следующего хода игрока, владеющего им.

# Легендарные чудовища (макс. 30%)



**Великан-мародер**  
280 очк.

Разм. Колосс.

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 50×75 мм

Большинство племен принимают тех немногих великанов, которые живут рядом с нашими поселениями, и заботятся о них. Хотя они, как правило, одиночки и непредсказуемые существа, их можно обучить, как вести себя в экспедиции, и нередко они устанавливают прочные связи с отдельными Оскландцами.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	8	<b>Великан видит, великан повторяет</b>		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	7	3	5	1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Великан-мародер	5	3	5	2	3	Ярость

— Правила модели —

**Великан видит, великан повторяет:** Универсальное правило. Модель получает правило **Оскландская жажда бытвы** и **Щит**.

— Улучшения —

Улучшения	очк.
<b>Большой брат</b>	25
Должен выбрать (только одно):	
<b>Дубина великана</b>	бесплатно
<b>Чудовищный фамильяр</b>	10
<b>Боевое копьё</b>	30

— Доступные Правила модели —

**Боевое копьё:** Оружие ближнего боя.

Атаки, совершенные боевым копьём, получают +1 к Силе и привало **Множественные раны (D3, против Возвышающихся)**. Нападающие вражеские отряды в контакте с носителем получают –1 к Ловкости. Носитель получает правила **Боевая платформа**, **Не лидер** и **Предпочтение (Оскландские воины, Хускарлы)**.

**Большой брат:** Универсальное правило.

Показатель Очков здоровья модели **устанавливается** равным 8, а ее подставка изменяется на 75×100 мм. Модель получает правило **Максимизированный бросок (Растаптывание)**.

**Дубина великана:** Оружие ближнего боя.

Атаки, совершенные этим оружием, получают +1 к Силе и +1 к Бронебойности.

**Чудовищный фамильяр:** Универсальное правило.

Модель получает правило **Младший маг**. Вместо того, чтобы выбирать заклинания как обычно, она **должна** выбрать одно из следующих заклинаний (во время Выбора заклинаний): *Вороново крыло* (Ведьмовство), *Очистительное пламя* (Тауматургия) или *Обморожение* (Унаследованное заклинание).



## Кракен

380 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Самые опытные ярлы-рейдеры и сейдкеннары развивают глубокую связь с морями и даже доказали свою способность приручать и управлять этими легендарными существами, часто выманивая их у изолированных сил эльфов ужаса.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	<b>Хищник побережья</b>	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	Отвлечение, Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Кракен	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>3</b> Множественные раны (D3), Ненависть (против Большой, Колосс.)

— Правила модели —

**Хищник побережья:** Универсальное правило.

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

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

Персонаж без правила **Хищник побережья**, нападающий из отряда, не получает бонусов от этого правила.



# Йотун

450 очк.

Разм. Колосс.

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии Подст. 75×100 мм

Пройдитесь по горной дороге, и вы можете оказаться поблизости от одного из самых могущественных существ, населяющих землю – йотуна.

Первое, что вы почувствуете, это падение температуры: ваша кожа словно бы начнет гореть, а кости станут замерзать до тех пор, пока вы едва сможете ползти. Вокруг вас поднимется туман из морозного воздуха. Следующий признак – содрогание земли, словно сама гора раскалывается, пока сине-серая плоть не отделится от сине-серой скалы.

И наконец, откроются глаза. Огромные глаза с красным оттенком, которым требуется несколько мгновений, чтобы сфокусироваться на крошечных существах перед ними.

Если вам повезет, вас будет сопровождать сейдкеннар, который сможет понять грохот оползня, что является их речью. Если же вы действительно благословлены, ваш проводник сможет снова погрузить эту гору в сон, прежде чем могущественное существо решит сокрушить тех, кто потревожил его сон.

Он вернется в объятия холодных камней, и возможно, пройдут годы, прежде чем йотун снова очнется, но время, похоже, мало что значит для их вида. Я лишь молюсь, чтобы никогда не стать причиной их гнева и у меня не было причин защищаться от них – иначе стены замка сделают не так уж много!

—Мое время на Севере, Лионел Бетюн,  
барон эквитанский

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	5"	10"	9	Леденящая аура, Упорный	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	7	3	7	3	Неопалимый
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Йотун	3	3	7	3	1 Максимизированный бросок (Растаптывание)

—Правила модели—

**Леденящая аура:** Универсальное правило.

Носитель может сотворить *Леденящий вой* (Шаманизм) как Связанное заклинание, имеющее Уровень силы (4/8). Вражеские отряды в пределах 9" от одного или более Йотунов получают штраф –3 к Ловкости. При Разгроме вражеские отряды, находящиеся в контакте с одним или более Йотунами, получают правило **Минимизированный бросок (Дальность отступления)**.

# Краткий справочник

## Персонажи

<b>Оскандский вождь</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	9					Оскандская жажда бытвы
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0			
Оскандский вождь	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов	5	Делом, не словом
<b>Сейдкеннар</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8					Младший маг, Оскандская жажда бытвы
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	4	Бр	0			
Сейдкеннар	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	

## Скакуны персонажей

<b>Черный конь</b>	Дви	8"	Мар	16"	Дис	П					
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+2			
Черный конь	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов	3	Ездовой
<b>Ловец теней</b>	Дви	10"	Мар	20"	Дис	П					Авангард (6"), Знание местности, Легкие войска
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1			
Ловец теней	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой
<b>Боевой помост</b>	Дви	П	Мар	П	Дис	П					Высокий
Стандарт, Пехота	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+2			Не может быть растоптан
Боевой помост	Ат	4	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4	Ездовой
<b>Темная колесница</b>	Дви	8"	Мар	8"	Дис	П					Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П+2			
Черный жеребец (2)	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6+1)
<b>Химера</b>	Дви	8"	Мар	20"	Дис	П					Возвышающийся, Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П			
Химера	Ат	5	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	4	Ездовой
<b>Чудище Пустошей</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					
Колосс, Зверь	ОЗ	7	НЗ	3	Ст	6	Бр	4			
Чудище Пустошей	Ат	6	НА	3	Си	6	Брб	3	Лов	3	Ездовой

## Основные отряды

<b>Оскандские воины</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7					Захват, Оскандская жажда бытвы
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех
Оскандский воин	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	0	Лов	3	
<b>Гончие</b>	Дви	8"	Мар	16"	Дис	5					Незначительный, Спустить собак!
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			
Гончий	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	

## Особые отряды

<b>Хускарлы</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8					Захват, Оскандская жажда бытвы, Телохранитель (Оскандский вождь)
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0			Тяжелый доспех
Хускарл	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4	
<b>Берсерки</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8					Легкие войска, Оскандская жажда бытвы
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	4	Бр	0			Медвежья шкура берсеркера, Щит
Берсерк	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4	
<b>Варги</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	6					Авангард, Знание местности (Лес), Страх
Большой, Зверь	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	4	Бр	1			
Варг	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	4	
<b>Воители</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8					Бесстрашие, Захват, Путь Избранного
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	4	Бр	0			Демонический доспех, Шипованный щит
Воитель	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4	
<b>Ледяные тролли</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	4					Бесстрашие, Страх, Тупость
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	4	Бр	2			Живучесть (4+), Неопалимый
Ледяной тролль	Ат	3	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	1	Рвота тролля

<b>Оскандские наездники</b>	<i>Дви</i>	<b>8"</b>	<i>Мар</i>	<b>16"</b>	<i>Дис</i>	<b>8</b>					Захват, Оскандская жажда бытвы
Стандарт, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	<b>1</b>	<i>НЗ</i>	<b>4</b>	<i>Ст</i>	<b>3</b>	<i>Бр</i>	<b>1</b>			Тяжелый доспех, Щит
Оскандский наездник	<i>Ат</i>	<b>1</b>	<i>НА</i>	<b>4</b>	<i>Си</i>	<b>4</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>	<i>Лов</i>	<b>3</b>	
Черный жеребец	<i>Ат</i>	<b>1</b>	<i>НА</i>	<b>3</b>	<i>Си</i>	<b>4</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>	<i>Лов</i>	<b>3</b>	Ездовой
<b>Оскандские свежewaterели</b>	<i>Дви</i>	<b>10"</b>	<i>Мар</i>	<b>20"</b>	<i>Дис</i>	<b>8</b>					Авангард (6"), Засада, Знание местности, Легкие войска, Оскандская жажда бытвы, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	<b>1</b>	<i>НЗ</i>	<b>4</b>	<i>Ст</i>	<b>3</b>	<i>Бр</i>	<b>1</b>			Легкий доспех
Оскандский свежewaterель	<i>Ат</i>	<b>1</b>	<i>НА</i>	<b>4</b>	<i>Си</i>	<b>4</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>	<i>Лов</i>	<b>4</b>	
Ловец теней	<i>Ат</i>	<b>1</b>	<i>НА</i>	<b>3</b>	<i>Си</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>	<i>Лов</i>	<b>4</b>	Ездовой

## Легендарные чудовища

<b>Великан-мародер</b>	<i>Дви</i>	<b>7"</b>	<i>Мар</i>	<b>14"</b>	<i>Дис</i>	<b>8</b>					Великан видит, великан повторяет
Колосс, Пехота	<i>ОЗ</i>	<b>7</b>	<i>НЗ</i>	<b>3</b>	<i>Ст</i>	<b>5</b>	<i>Бр</i>	<b>1</b>			
Великан-мародер	<i>Ат</i>	<b>5</b>	<i>НА</i>	<b>3</b>	<i>Си</i>	<b>5</b>	<i>Брб</i>	<b>2</b>	<i>Лов</i>	<b>3</b>	Ярость
<b>Кракен</b>	<i>Дви</i>	<b>6"</b>	<i>Мар</i>	<b>12"</b>	<i>Дис</i>	<b>8</b>					Хищник побережья
Колосс, Зверь	<i>ОЗ</i>	<b>5</b>	<i>НЗ</i>	<b>5</b>	<i>Ст</i>	<b>5</b>	<i>Бр</i>	<b>3</b>			Отвлечение, Сложная цель (1)
Кракен	<i>Ат</i>	<b>4</b>	<i>НА</i>	<b>5</b>	<i>Си</i>	<b>7</b>	<i>Брб</i>	<b>3</b>	<i>Лов</i>	<b>3</b>	Множественные раны (D3), Ненависть (против Большой, Колосс.)
<b>Йотун</b>	<i>Дви</i>	<b>5"</b>	<i>Мар</i>	<b>10"</b>	<i>Дис</i>	<b>9</b>					Леденящая аура, Упорный
Колосс, Пехота	<i>ОЗ</i>	<b>7</b>	<i>НЗ</i>	<b>3</b>	<i>Ст</i>	<b>7</b>	<i>Бр</i>	<b>3</b>			Неопалимый
Йотун	<i>Ат</i>	<b>3</b>	<i>НА</i>	<b>3</b>	<i>Си</i>	<b>7</b>	<i>Брб</i>	<b>3</b>	<i>Лов</i>	<b>1</b>	Максимизированный бросок (Растаптывание)

## Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Лук	4+	Оскандский воин, Оскандский свежewaterель
Метательное оружие	4+	Оскандский вождь, Хускарл
	5+	Оскандский воин, Оскандский свежewaterель

# Журнал

## 2023 beta 1

- Added the rule unburnt from wdg to the common rules
- Longship radi units don't need to arrive from the same board edge anymore
- Throwing weapon model limit for Оскландские воины goes from 40 to 60
- Huskarls Aim with Throwing Weapons goes from 4+ to 5+
- One unit of Warriors can count in the Core category
- Trolls now always have the Ice Trolls upgrade
- Giant rules streamlined with new rulebook rules
- Kraken lose harnessed and handlers, the coastal predator rule is update to be the same as the DE one
- Jotun lose Freezing Mist and get the Freezing Aura of the Frost Mammuth (why the asklander don't have a frost mammoth btw ?), also gain unburnt and maximized stomps

## Balance Changes

- Byargfylli 60 ↘ 55
- Symbol of Slaughter 30 ↘ 25
- Raven Banner 55 ↗ 60
- Harp of Bragi 40 ↗ 45
- Asklander Chief 110 ↘ 100
- Jarl 30 ↗ 40
- Chief Longship Raid 50 ↘ 40
- Chief Shield and Berserker Pelt 25 ↘ 20
- Chief Throwing weapons (4+) 10 ↘ 5
- Chief Black Stallion 80 ↘ 70
- Chief Dark Chariot 110 ↘ 100
- Chief Chimera 155 ↘ 140
- Chief Wasteland Behemoth 355 ↘ 345
- Chief Behemoth Additional Limbs 35 ↘ 30
- Warhounds add models 8 ↘ 7
- Huskarls 185 ↘ 160
- Huskarls add models 13 ↘ 12
- Huskarls Throwing Weapons (5+) 6 ↘ 5
- Huskarls Spear and Shield 4 ↗ 5
- Berserkers Paired Weapons 3 ↘ 2
- Warriors 220 ↘ 200
- Ice Troll 170 ↗ 200
- Trolls add model 65 ↗ 80
- Marauding Giant 290 ↘ 280
- Giant Tribal Warspear 20 ↘ 30
- Kraken 385 ↘ 380
- Jötunn 460 ↘ 450