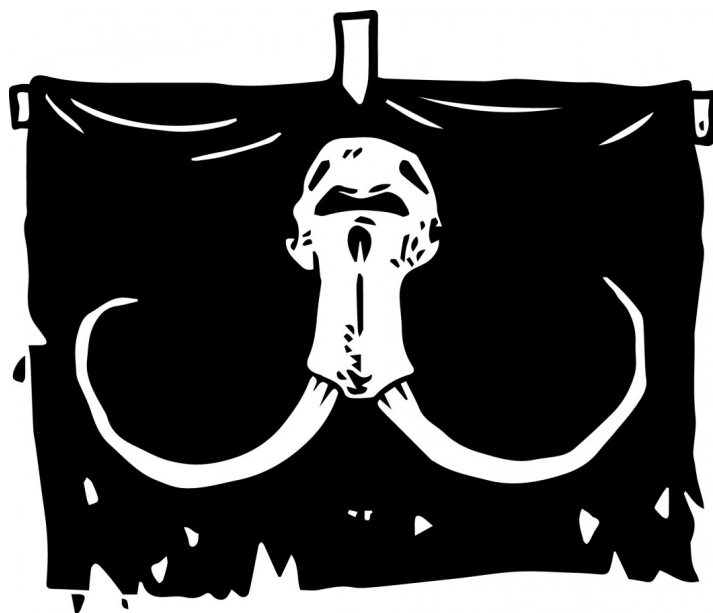


# THE IX AGE

## БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



## Ханы огров

Книга армии (Основные правила)

2-я редакция, версия 2024 Ревизия 2 – 7 марта 2024 г.

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

Введение	??	Персонажи	6
Правила моделей армии	2	Скакуны персонажей	9
Унаследованное заклинание	2	Основные отряды	10
Громкие имена	4	Особые отряды	12
Особые предметы	5	Пороховая бочка	15
Структура армии	6	Закованные звери	17
Краткий справочник	19	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 частью основных правил Т9А и должны использоваться во всех играх. Актуальные правила, ответы на вопросы, а также отзывы и форум вы можете найти в интернете по адресу: <https://www.the-ninth-age.com/?lang=ru>. Правила прочтения описаний отрядов вы можете найти в Книге правил. Недавние изменения помечены **синим цветом**, и указаны в конце данного документа.

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

# Правила моделей армии

## Универсальные правила

### Мусорщик на стреме

Если отряд включает знаменосца или Знаменосца армии с **Мусорщиком на стреме**, попадания по отряду не могут быть распределены на персонажей с тем же Типом и Размером, что и отряд, если он содержит более 3 рядовых моделей.

## Личные защиты

### Высокогорная шкура

Когда модель с этим правилом получает ранение от атаки со свойством Множественные раны (X), X делится на два, с округлением вверх.

## Особые атаки

### Сыны лавины

Часть модели получает **Таранные попадания (1)**. Если отряд имеет 2 и более полных рядов, часть модели получает **Таранные попадания (2)**. Персонаж с этим правилом получает вместо этого **Таранные попадания (D3)**, или **Таранные попадания (D3+1)**, если отряд имеет 2 и более полных рядов. Кроме того, модель иммунна к эффекту правила **Страх** от вражеских моделей.

## Арсенал

### Арбалет огров – Стрелковое оружие

Дальность 30", Выстрелы 1, Си 2 [5], Брб 1 [3], **Атака по площади (1×5)**.

### Охотничье копьё – Стрелковое оружие

Дальность 12", Выстрелы 1, Си носителя +1, Брб носителя +1, **Быстрый выстрел**, **Множественные раны (D3, против Колоссальных)**.

### Связка пистолетов огров – Стрелковое оружие

Дальность 24", Выстрелы 2, Си 4, Брб 2, **Быстрый выстрел**. Считается как Парное оружие в ближнем бою.

### Железный кулак – Оружие ближнего боя

Носитель получает +1 к Броне, +1 к Количеству атак и правило **Парирование**, если не использует иное оружие. Это оружие не может быть зачаровано чарами для оружия из стандартного перечня Особых предметов.

## Унаследованное заклинание

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
<b>У Дети Уми</b> <6+> {8+}	18"	Усиление	Один ход	Рукопашные атаки против цели получают штраф в -1 к броскам на ранение. <b>{Кроме того, все Шаманы в выбранном отряде получают +1 к Стойкости.}</b>

# Громкие имена

Громкие имена следуют общим правилам для Особых предметов относительно того, на какие части модели они действуют. Каждый персонаж может выбрать одно Громкое имя. Каждое Громкое имя имеет ограничение 0–1 в армии, если не указано иного.

**Пожиратель троллей** 90 очк.  
Только для пешей модели.  
Носитель получает **Живучесть (4+)** и **Множественные раны (2, против Большой пехоты)**.

**Урчащее брюхо** 65 очк.  
Только для Шаманов.  
Модель получает правила +1 к Стойкости, **Источник (1)**, и **Страх**.

**Лидер культа** 55 очк.  
Только для Генерала или Знаменосца армии.  
Модель получает правила **Воодушевляющее присутствие(+6", max. 18")** и **Ни шагу назад!(+6", max. 18")**.

**Хозяин наживы** 40 очк.  
Только для Ханов и Великих ханов.  
Модель получает **Мастер оружия**, Латный доспех, Алебарду, Двуручное оружие, Железный кулак, и Парное оружие. Модель не может брать чары для оружия.

**Крушитель хребтов** 35 очк.  
Только для пешей модели.  
Модель получает **Опустошительное нападение (+1 Ат, +1 Си, +1 Брб)**. Бонусы Силы и Бронебойности от этого источника свойства **Опустошительное нападение** также действуют на **Растаптывание** и **Таранные попадания**.

**Гнилая пасть** 30 очк.  
Модель получает свойство **Ядовитые атаки**, и все дружественные отряды Каннибалов могут перебрасывать броски на **Засаду** при выпадении 1 или 2, пока носитель находится на поле боя. Если модель не имеет Колоссальный размер, она получает правило **Иммунный (Ядовитые атаки)**.

**Дикое сердце** 30 очк.  
Только для Охотников на мамонтов. Уникальный.  
Носитель теряет правило **Не лидер** и должен быть Генералом. Его ограничение на Особые предметы повышается до 150 очк. Другой Охотник на мамонтов в армии может стать **Знаменосцем армии** за 50 очк; этот **Знаменосец армии** получает **Мусорщика на стреме** пока он присоединен к отрядам Йети. Ограничение на Основные отряды понижается до «мин. 20%». Армия не может содержать Великих ханов, Ханов, Громил, Ветеранов-наёмников, Бомбардиров или Грозовые пушки. Ограничение Охотников на мамонтов становится «0–4 отрядов в армии».

**Клеймо огня** 30 очк.  
Если модель выбирает одно или более заклинание из Пиромантии, она получает правила **Дыхательная атака (Си 4, Брб 0, Огненные атаки)**, **Огненные атаки**, **Эгида (3+, против Огненных атак)**, и может сотворить **Огненный шар** (Пиромантия) как Связанное заклинание с Уровнем силы (4/8). Модель автоматически проваливает все спасброски за **Живучесть**.

**Охотник за головами** 30 очк.  
В конце любой Фазы ближнего боя, в которой атаки, нанесенные моделью, привели к тому, что одна или несколько вражеских моделей потеряли свое последнее Очко здоровья, бросьте D6, если только носитель не отступает. При выпадении 3+ модель **восстанавливает** одно Очко Здоровья.

# Особые предметы

## Чары для оружия

**Наследие Хагада** 90 очк.

Накладывается на: Двуручное оружие.

Атаки, совершенные этим оружием, получают свойство **Множественные раны (D3)**.

**Заклятье гадюки** 45 очк.

Накладывается на: Связка пистолетов огров или Арбалет огров.

Выстрелы 4, Си 4, Брб 2 (Дальность зависит от того, какое оружие было зачаровано). Это оружие также получает свойства **Ядовитые атаки** (в случае Связки пистолетов огров, Свойство атаки так же применяется к Атакам ближнего боя, совершенным им). При зачаровании, арбалет огров теряет свойство Атака по площади (1×5). Стрелковые атаки, совершенные этим оружием, **всегда** попадают на 4+.

**Потрошитель** 35 очк.

Накладывается на: Железный кулак или Парное оружие.

Атаки, совершенные этим оружием, получают +1 к Бронебойности и **Смертельный удар**, и **никогда** не попадают хуже, чем на 3+.

**Ритуальный кровопускатель** 15 очк.

Только для Шаманов.

Накладывается на: Одноручное оружие, Железный кулак, или Парное оружие.

При использовании этого оружия носитель получает +1 к Количеству атак. Пока отряд носителя связан в бою, носитель получает **Источник (1)**.

## Чары для брони

**Пояс багатера** 75 очк.

Только для пешей модели.

Накладывается на: Легкий доспех.

Носитель получает +2 к Броне и +1 к Силе.

**Плащ из шкуры мамонта** 50 очк.

Только для пешей модели.

Накладывается на: Доспех.

Носитель получает +1 к Броне. Атаки по носителю **никогда** не могут иметь Силу более, чем 5.

**Шкура йети** 35 очк.

Накладывается на: Доспех.

Носитель получает +1 к Броне. Вражеские отряды в контакте с носителем получают штраф -1 к Ловкости.

**Стойкость каркадана** 30 очк.

Накладывается на: Доспех.

Носитель получает +1 к Стойкости, но автоматически проваливает все особые спасброски.

## Чары для знамен

**Вымпел Травяного Небосклона** 75 очк.

Отряд носителя получает правило **Стремительность**.

**Знамя Гьенгетов** 75 очк.

Не может быть экипировано отрядами, считающимися Основными.

В первом Раунде ближнего боя, отряд носителя должен перебрасывать немодифицированные '1' на попадание, ранение, спасбросок за броню, включая Особые атаки.

**Череп Ченгета** 10 очк.

Отряд носителя получает правило **Страх** и автоматически проходит проверки Паники, вызванные правилом **Ужас**.

## Артефакты

**Язык Лыгура** 40 очк.

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

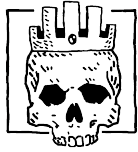
**Оберег зубра** 25 очк.

Носитель получает правило **Высокогорная шкура**.

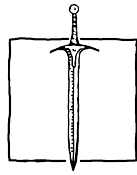
**Цепь ярости** 25 очк.

Носитель получает правило **Растапывание (D3+1)**, и все модели в отряде носителя должны перебрасывать проваленные броски на ранения от атак **Растапывания**.

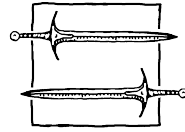
# Структура армии



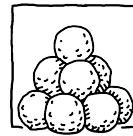
**Персонажи**  
макс. 40%



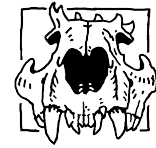
**Основные отряды**  
мин. 25%



**Особые отряды**  
без ограничений



**Пороховая бочка**  
макс. 35%



**Закованные звери**  
макс. 30%

## Персонажи (макс. 40%)



**Великий хан**  
270 очк.

Разм. Большой

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>9</b>			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Великий хан	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Сыны лавины
— Улучшения —		очк. —		— Улучшения —		очк. —
Одно Громкое имя	без ограничений		Может выбрать одно:			
Особые предметы	до 200		Железный кулак			10
Тяжелый доспех	10		Парное оружие			10
Может выбрать одно:			Двуручное оружие			25
Арбалет огров (3+)	5					
Связка пистолетов огров (4+)	10					



## Хан

190 очк.

Одиноч. модель

Разм. Большой  
Тип Пехота  
Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	Мусорщик на стреме		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Хан	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b> Сыны лавины	
— Улучшения —			очк. —	— Улучшения —		очк. —
Знаменосец армии			50	Может выбрать одно:		
Одно Громкое имя		без ограничений		Железный кулак		10
Особые предметы		до 100		Парное оружие		10
Тяжелый доспех		10		Двуручное оружие		20
Может выбрать одно:						
Арбалет огров (3+)			5			
Связка пистолетов огров (4+)			10			



## Шаман

145 очк.

Одиноч. модель

Разм. Большой  
Тип Пехота  
Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	Младший маг		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Шаман	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b> Сыны лавины	
— Магические возможности —			очк. —	— Улучшения —		очк. —
Старший маг			95	Одно Громкое имя	без ограничений	
Магистр магии			265	Особые предметы	до 100	
				Если Магистр магии	до 200	
				Легкий доспех	5	
				Может выбрать одно:		
				Парное оружие	5	
				Железный кулак	10	
				Двуручное оружие	15	



Пиромантия



Тауматургия



Шаманизм



## Охотник на мамонтов

240 очк.

Разм. Большой

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии Подст. 40×40 мм



Скакун, отмеченный (33), относится к категории «Закованные звери». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	9	Легкие войска, Не лидер, <b>Отшельник</b> , <b>Повелитель зверей</b> , Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	5	5	1	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Охотник на мамон- тов	4	5	5	2	4	Сыны лавины

### Улучшения

Одно Громкое имя	без ограничений	очк. -
Особые предметы	до 100	
<b>Вожак стаи</b>	10	
<b>Должен</b> выбрать (только одно):		
Арбалет огров (2+)	бесплатно	
Охотничье копьё (2+)	бесплатно	
Может выбрать одно:		
Рыцарское копьё	10	
Двуручное оружие	15	
Железный кулак (только для пеших)	15	
Парное оружие	15	
Если пеший (один выбор):		
Разведчик	5	
Авангард	10	

### Скакун

Секач*	25	очк. -
Горный зубр* (33)	270	

\*Модель теряет правило **Легкие войска**.

### Доступные Правила модели

**Вожак стаи:** Универсальное правило.

Размер подставка Охотника на мамонтов меняется на 50×50 мм. До тех пор, пока модель присоединена к отряду Саблезубых тигров, отряд (включая Охотника на мамонтов) получает правило **Авангард** и **Быстрое перестроение**, и Охотник на мамонтов считается как Зверь Стандартного размера в отношении распределения попаданий, за исключением атак **Растаптывания**.

### Правила модели

**Отшельник:** Универсальное правило.

Если модель пешая, она получает **Предпочтение (Йети, Саблезубые тигры)**; игнорируйте правило **Незначительный** при присоединении к отрядам. Если модель является всадником, она получает правило **Предпочтение (Одинокий)**. Модель с правилом **Отшельник** не может присоединяться к отряду, содержащим любых персонажей, и персонажи не могут присоединяться к отряду, включающим модель с правилом **Отшельник**.

**Повелитель зверей:** Универсальное правило.

Модель получает правило **Воодушевляющее присутствие (Саблезубые тигры)**.

# Скакуну персонажей



## Секач

Разм. Большой

Тип Кавалерия

0–2 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>8"</b>	<b>14"</b>	П	Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	<b>П+2</b>		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Секач	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Ездовой, Таранные попадания (D3)



## Горный зубр

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

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

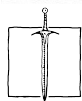
Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	П	Бесстрашие, Бешенство		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	Высокогорная шкура	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Горный зубр	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Боевой раж, Ездовой, <b>Живая лавина</b> , Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб), Таранные попадания (3D3)

— Правила модели —

**Живая лавина:** Свойство атаки.

**Таранные попадания** модели получают +1 к Силе и Бронебойности.

# Основные отряды (мин. 25%)



## Дикари

160 очк. + 40 очк./доп. модель

3-13 мод.

0-4 отрядов в армии



Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	7	Захват, Мусорщик на стреме		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	4	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Дикарь	3	3	4	1	2	Сыны лавины

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

**Должен** выбрать (только одно):

Парное оружие

Железный кулак

бесплатно

10/модель

Знаменосец

Чары для знамени

Музыкант

Чемпион

10

без ограничений

10

10



## Громилы

180 очк. + 65 очк./доп. модель

3-12 мод.

0-4 отрядов в армии



Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	8	Захват, Мусорщик на стреме		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	4	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Громил	3	3	4	1	2	Сыны лавины, Двуручное оружие

— Командная группа —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

Знаменосец

Чары для знамени

10

без ограничений

Музыкант

Чемпион

10

10



## Мусорщики

110 очк. + 5 очк./доп. модель



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

20-60 мод. 0-4 отрядов в армии Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	6	<b>За работу!</b> , Захват, Незначительный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	2	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Мусорщик	1	2	3	0	3	

### Правила модели

#### **За работу!**: Универсальное правило.

Отряд модели может перебрасывать проваленные проверки Дисциплины, если он не отступает.

### Улучшения

очк.

#### **Должен** выбрать (только одно):

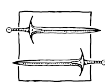
Копье	бесплатно
Метательное оружие (5+)	бесплатно
Щит	бесплатно
Лук (4+) (0-100 мод. в армии)	1/модель

### Командная группа

очк.

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10

# Особые отряды (без ограничений)



## Саблезубые тигры

100 очк. + 25 очк./доп. модель

1-20 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

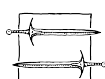
Тип Зверь

Подст. 25×50 мм



Отряды из 5 и более моделей относятся к категории Основных отрядов вместо Особых.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	5	Незначительный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	2	4	4	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Саблезубый тигр	3	4	4	1	4	Дополнительная поддержка (2)



## Мусорщики-трапперы

80 очк. + 5 очк./доп. модель

5-10 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	6	Разведчик, Рассыпной строй, Авангард, Легкие войска, Незначительный, <b>Это ловушка!</b>		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	2	3	0	Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Мусорщик-траппер	1	2	3	0	3	Метательное оружие (5+)

— Командная группа — очк. —  
**Чемпион** 10

— Правила модели —

**Это ловушка!:** Универсальное правило.

Каждый отряд Мусорщиков-трапперов может разместить метку Капкана:

- Непосредственно перед началом битвы (во время шага 7 Последовательности действий в Фазу расстановки) в одном элементе ландшафта, отличном от Открытого ландшафта, в котором отряд был развернут или с которым он контактировал в любой точке во время передвижений **Авангарда**.
- Один раз во время любой вашей Фазы движения, на одном элементе ландшафта, отличном от Открытого ландшафта, с которым отряд соприкасался во время Обычного перемещения, Марша или Перестроения в этой фазе.

Если вражеский отряд совершает Обычное перемещение, Марш, Перестроение, Разворот, Перемещение нападающих, Перемещение при неудачном нападении, Перемещение преследующих, Прорыв, или Перемещение отступающих внутри или касаясь Элемента Ландшафта с одной или более меткой Капкана, удалите все метки Капкана с этого Элемента Ландшафта. Каждая модель в отряде **должна** пройти проверку Опасного ландшафта (1). Эти проверки не считаются проверкой, вызванной элементом ландшафта; любые проверки Опасного ландшафта, которые вызывает данный ландшафт, так же должны быть пройдены.



## Йети

170 очк. + 50 очк./доп. модель

2-6 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	7"	14"	8	Авангард, Легкие войска, Ледяная хватка, Страх, Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	3	4	2	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Йети	3	3	5	2	3

— Правила модели —

**Ледяная хватка:** Универсальное правило. Вражеские отряды получают штраф -1 к Ловкости за каждый отряд Йети в контакте с ними.

— Командная группа —

Чемпион

очк. -  
10



## Каннибал

165 очк.

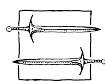
Одиноч. модель 0-3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	6"	12"	7	Бесстрашие, Засада, Непоколебимость, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	4	3	5	0	Живучесть (5+)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Каннибал	4	3	5	2	3



## Наездники на секачах

360 очк. + 95 очк./доп. модель

3-5 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Кавалерия

Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	14"	8	Захват, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	3	5	2	Тяжелый доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Наездник	3	3	4	1	2
Секач	4	3	5	2	2

— Улучшения —

Может выбрать одно:  
Парное оружие  
Двуручное оружие

очк. -

5/модель  
15/модель

— Командная группа —

Знаменосец  
Чары для знамени  
Музыкант  
Чемпион

очк. -

10  
без ограничений  
10  
10



## Ветераны-наёмники

180 очк. + 65 очк./доп. модель

3-8\* мод.

0-4 отрядов в армии



Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [ПБ], считаются также принадлежащими к категории «Пороховая бочка».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	8	Захват, Мусорщик на стреме		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	4	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Ветеран-наёмник	4	4	5	2	3	Сыны лавины

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

Может выбрать одно:

Двуручное оружие	3/модель
Парное оружие	7/модель
Алебарда	8/модель
Железный кулак	16/модель
Связка пистолетов огров (4+) (0-6 мод. в отряде)[ПБ]	29/модель

Должны выбрать до двух\*:

Авангард	5/модель
Латный доспех	12/модель
Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)	8permodel
Смертельный удар	3/модель
Сопrotивление магии (2)	3/модель
Стремительность	8/модель
Точное	3/модель
Ядовитые атаки	15/модель

\*каждый выбор – Уникальный

Знаменосец	10
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	10

# Пороховая бочка (макс. 35%)



## Громовая пушка 290 очк.

Разм. Большой  
Тип Конструкт  
Подст. 50×100 мм

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	6"	7	Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	3	5	3		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Бомбардир-пушкарь	3	3	4	1	2	Сыны лавины
Расчет мусорщиков	1	2	3	0	3	
Шерстистый носорог	3	3	5	2	2	Ездовой
Шасси			5	2		<b>Громовая пушка (4+)</b> , Механизм, Таранные попадания (D6)

— Правила модели —

### Громовая пушка: Артиллерийское оружие.

Это Артиллерийское оружие может стрелять двумя типами снарядов:

- **Пушка**, Дальность 48", Выстрелы 1, Си 5 [10], Брб 2 [10], **Атака по площади (1×5)**, [Множественные раны (D3+1)]
- **Скорострельная пушка**, Дальность 12", Выстрелы 2D6, Си 5, Брб 4

Громовая пушка, которая производит только Разворот (и не передвигается в последствии) во время Фазы движения игнорирует модификатор на попадание за Стрельбу после движения в последующей Фазе стрельбы.



## Хламопульта

235 очк.

Разм. Большой  
Тип Конструктор  
Подст. 50×100 мм

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	6"	6	Незначительный, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	3	5	3		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Расчет мусорщиков (7)	1	2	3	0	3	
Шерстистый носорог	3	3	5	2	2	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6), Хламопульта (4+)

— Правила модели —

**Хламопульта:** Артиллерийское оружие.

**Катапульта (5×5),** Дальность 12–48", Выстрелы 1, Си 3, Брб 1, **Смертельный удар.**

Хламопульта, которая производит только Разворот (и не передвигается в последствии) во время Фазы движения игнорирует модификатор на попадание за Стрельбу после движения в последующей Фазе стрельбы.



## Бомбардиры

170 очк. + 60 очк./доп. модель

3–8 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой  
Тип Пехота  
Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	7	Захват, Мусорщик на стреме		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	4	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Бомбардир	3	3	4	1	2	Ручная пушка (4+), Сыны лавины

— Правила модели —

**Ручная пушка:** Стрелковое оружие.

Дальность 24", Выстрелы D6, Си 4, Брб 2, **Быстрый выстрел.**

Командная группа	очк.	Командная группа	очк.
Знаменосец	10	Музыкант	10
Чары для знамени	без ограничений	Чемпион	10

# Закованные звери (макс. 30%)



## Горный зубр 450 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

\*0–1 отрядов в армии, если армия включает в себя любого персонажа-всадника на Горном зубре.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	7"	14"	8	Бесстрашие, Бешенство	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	6	2	6	3	Высокогорная шкура
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Наездник	3	4	4	1	3
Горный зубр	5	3	6	3	2

Боевой раж, Ездовой, **Живая лавина**, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб), Таранные попадания (3ДЗ)

— Правила модели —

**Живая лавина:** Свойство атаки.

**Таранные попадания** модели получают +1 к Силе и Бронейности.

— Улучшения —

**Должен** выбрать (только одно):

Арбалет огров (3+)

Охотничье копье (3+)

Рыцарское копье

— очк. —

бесплатно

бесплатно

10



## Ледяной мамонт 360 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 100×150 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	6"	12"	8	Леденящая аура	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	6	3	6	3	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Наездник (2)	3	4	4	1	3
Ледяной мамонт	4	3	6	3	2

Ездовой, Таранные попадания (D3)

— 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 Ледяных мамонтов получают штраф –3 к Ловкости. При Разгроме вражеские отряды, находящиеся в контакте с одним или более Ледяных мамонтов, получают правило **Минимизированный бросок (Дальность отступления)**.

— Улучшения —

Каждый наездник **должен** выбрать (один выбор):

Охотничье копье (3+)

Арбалет огров (3+)

бесплатно

10



## Великан-наемник

275 очк.

Разм. Колосс.

Тип Пехота

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

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-наемник	5	3	5	2	3	Ярость

— Правила модели —

**Великан видит, великан повторяет:** Универсальное правило. Модель получает правила **Оглушительный шум** и **Таранные попадания (D3)**.

— Улучшения —

**Большой брат** 25  
**Должен** выбрать (только одно):  
 Железный кулак бесплатно  
 Дубина великана 25  
 Двуручное оружие 40

— Доступные Правила модели —

**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.



<b>Ветераны-наёмники</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8					Захват, Мусорщик на стреме
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	0			Тяжелый доспех
Ветеран-наёмник	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	3	Сыны лавины

## Пороховая бочка

<b>Громовая пушка</b>	Дви	6"	Мар	6"	Дис	7					Стремительность
Большой, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	3	Ст	5	Бр	3			
Бомбардир-пушкарь	Ат	3	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	2	Сыны лавины
Расчет мусорщиков	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	3	
Шерстистый носорог	Ат	3	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	2	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Громовая пушка (4+), Механизм, Таранные попадания (D6)
<b>Хламопульта</b>	Дви	6"	Мар	6"	Дис	6					Незначительный, Стремительность
Большой, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	3	Ст	5	Бр	3			
Расчет мусорщиков (7)	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	3	
Шерстистый носорог	Ат	3	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	2	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6), Хламопульта (4+)
<b>Бомбардиры</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	7					Захват, Мусорщик на стреме
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	4	Бр	0			Легкий доспех
Бомбардир	Ат	3	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	2	Ручная пушка (4+), Сыны лавины

## Закованные звери

<b>Горный зубр</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8					Бесстрашие, Бешенство
Колосс., Зверь	ОЗ	6	НЗ	2	Ст	6	Бр	3			Высокогорная шкура
Наездник	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3	
Горный зубр	Ат	5	НА	3	Си	6	Брб	3	Лов	2	Боевой раж, Ездовой, Живая лавина, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб), Таранные попадания (3D3)
<b>Ледяной мамонт</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8					Леденящая аура
Колосс., Зверь	ОЗ	6	НЗ	3	Ст	6	Бр	3			
Наездник (2)	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3	
Ледяной мамонт	Ат	4	НА	3	Си	6	Брб	3	Лов	2	Ездовой, Таранные попадания (D3)
<b>Великан-наемник</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8					Великан видит, великан повторяет
Колосс., Пехота	ОЗ	7	НЗ	3	Ст	5	Бр	1			
Великан-наемник	Ат	5	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	3	Ярость

## Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Связка пистолетов огров	-	24"	4	2	2	Быстрый выстрел
Охотничье копьё	-	12"	Как у носитель +1	Как у носитель +1	1	Быстрый выстрел, Множественные раны (D3, против Колоссальных)
Арбалет огров	-	30"	2 [5]	1 [3]	1	Атака по площади (1×5)
Закрытие гадуки	-	Как у носитель:	4	2	4	Магические атаки Ядовитые атаки всегда попадает на 4+
Громовая пушка (1)	Пушка	48"	5 [10]	2 [10]	1	Атака по площади (1×5) [Множественные раны (D3+1)]
Громовая пушка (2)	Скорострельная пушка	12"	5	4	2D6	-
Хламопульта	Катапульта (5×5)	12-48"	3	1	1	Смертельный удар
Ручная пушка	-	24"	4	2	D6	Быстрый выстрел

## Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Охотничье копьё	2+	Охотник на мамонтов
	3+	Наездник (Горный зубр, Ледяной мамонт)
Арбалет огров	2+	Охотник на мамонтов
	3+	Великий хан, Хан, Наездник (Горный зубр, Ледяной мамонт)
Связка пистолетов огров	4+	Великий хан, Хан, Ветеран-наёмник
Заклятье гадюки	4+	Персонажи
Ручная пушка	4+	Бомбардир
Громовая пушка (1) и (2)	4+	Громовая пушка
Хламопульта	4+	Хламопульта
Лук	4+	Мусорщик
Метательное оружие	5+	Мусорщик, Мусорщик-траппер

# Журнал

## 2024 Review 2

- Урчащее брюхо: Основная цена 75 ↘ 65
- Охотник на мамонтов Разведчик: Основная цена 15 ↘ 5
- Охотник на мамонтов Авангард: Основная цена 15 ↘ 10
- Громилы: Дополнительные модели 70 ↘ 65
- Канибал: Основная цена 170 ↘ 165