

THE IX AGE

БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Инфернальные гномы

Книга армии (Основные правила)

2-я редакция, версия 2024 Ревизия 2 исправление 1 – 14 марта 2024 г.

Стабильная версия: эта книга является официальной и законченной. Она будет изменяться только во время ежегодного обновления баланса, обычно влияющего только на цены.

Введение	??	Персонажи	6
Правила моделей армии	2	Скакуны персонажей	12
Унаследованное заклинание	4	Основные отряды	15
Особые предметы	4	Особые отряды	17
Структура армии	6	Орудия разрушения	23
Краткий справочник	26		
Журнал	29		



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

Ритуал тауруха

0–2 моделей в армии.

Характеристики и правила модели изменяются следующим образом:

- Модель получает **Высокий, Не может быть растоптан и Таранные попадания (1)**.
- Скорость движения модели **устанавливается** равной 7", Скорость марша **устанавливается** равной 14".
- Ее подставка изменяется на 25×50 мм.
- Ее тип изменяется на «Зверь».

Воспламенение

Поместите один маркер «Воспламенение» рядом с отрядом каждый раз, когда он получает правило **Воспламенение**. Отряд, имеющий один или более маркер «Воспламенение» получает правило **Горячий**. Удалите один маркер «Воспламенение» после одного из следующих событий:

- Немедленно после того как отряд получает одно или более ранений от Дистанционных атак, являющихся **Огненными атаками** (до спасбросков).
- В конце Раунда ближнего боя, во время которого отряд получил одно или более ранений (до выполнения спасбросков) от Рукопашных атак, являющихся **Огненными атаками**.

На персонажа, покидающего отряд, подверженный действию **Воспламенения**, данный эффект более не действует, за исключением случая, когда персонаж сам получил **Воспламенение**, являясь в момент получения отрядом, состоящим из одной модели. В этом случае персонаж сохраняет маркеры «Воспламенение».



Клеймо Инферно

Модель получает правило **Воодушевляющее присутствие (6", Незначительный)**. Кроме того, выигравшие в Раунде ближнего боя отряды Стандартного размера, состоящие более чем наполовину из моделей с **Клеймом Инферно**, в первый Раунд ближнего боя удваивают количество своих полных рядов при определении **Непреклонности**, если они не являются нападающими.



Пламя индустрии (X)

Суммарное значение X у всех моделей с этим правилом в армии имеет ограничение 1 за 750 очков, округляя вверх.

Повреждение топки

Вместо эффектов из Таблицы осечек эта модель получает при осечке следующие эффекты, **игнорируя любые модификаторы броска в таблице осечек**:

- **2 или меньше**: модель не может стрелять из Артиллерийского орудия до конца игры. Кроме того, **Перемалывающие атаки** модели получают свойства **Магические атаки** и **Огненные атаки**.
- **3+**: модель теряет 1 Очко здоровья без спасбросков любого вида.

Свойства атаки

Зажигательная смесь – Ближний бой, Стрельба

Если одна или более одновременных атак со свойством **Зажигательная смесь** попадает по отряду, после выполнения этих атак, целевой отряд получает один маркер «Воспламенение».

Особые атаки

Вулканические объятия (X)

Атаки, совершаемые этой частью модели, включая Особые атаки, получают свойства **Магические атаки** и **Огненные атаки**. Кроме того, часть модели с этим правилом получает **Перемальвающую атаку (X)**, где «X» соответствует величине, указанной в правиле **Вулканические объятия**. Эти **Перемальвающие атаки** отрабатываются с Бронебойностью 10 и **всегда** ранят ранят при выпадении на кубике величины, равной 7 минус Броня модели, на которую попадание распределяется. Немодифицированная '6' ранит **всегда**, а немодифицированная '1' **всегда** означает провал броска.

Арсенал

Инфернальный доспех – Защитное снаряжение

Латный доспех. Носитель получает правило **Эгида (5+, против Огненных атак)**.

Мушкетон – Стрелковое оружие

0–60 рядовых моделей с Топором-мушкетом, Мушкетом или Пистолетом на армию.

Дальность 12", Выстрелы 1, Си 5, Брб 3, **Быстрый выстрел**, **Марш и стрельба**, **Точное**, **Устойчивый прицел**.

Топор-мушкет – Стрелковое оружие

0–60 рядовых моделей с Топором-мушкетом, Мушкетом или Пистолетом на армию.

Дальность 18", Выстрелы 1, Си 4, Брб 2, **Стреляет дополнительный ряд**. Считается как Алебарда в ближнем бою.

Ракетная батарея – Артиллерийское оружие

0–2 моделей в армии.

Дальность 18", Выстрелы 4, Си 6, Брб 3, **Быстрый выстрел**, **Множественные раны (D3)**.

Если при броске на попадание на двух или более кубиках выпадает немодифицированная '1', все попадания игнорируются и происходит осечка.

Распылитель нефти – Артиллерийское оружие

0–2 моделей в армии.

Огнемет. Дальность 12", Выстрелы 1, Си 4 {5}, Брб 1 {2}, **Марш и стрельба**, **{Множественные раны (D3)}**, **Огненные атаки**. Попадания от эффекта осечки «Взрыв!» получают свойство **Огненные атаки**.

Титаническая мортира – Артиллерийское оружие

0–2 моделей в армии.

Катапульта (4×4). Дальность 6–18", Выстрелы 1, Си 4 [8], Брб 1 [5], **Быстрый выстрел**, **[Множественные раны (D3, Рваные крылья)]**.

Инфернальное оружие – Оружие ближнего боя

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

Унаследованное заклинание

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
У Проклятие Незибкеша				
<6+> <7+>	<36''> <18''>	Проклятие	Один ход	Цель получает один маркер «Воспламенение», который не удален при конце заклинания. К тому же цель получает штраф в -1 к Навыку атаки и Навыку защиты {и дополнительно -1 за каждый маркер «Воспламенение» на цели (при изменении количества маркеров изменяется и модификатор)} , но не более -3.

Особые предметы

Чары для оружия

Ониксовый сердечник 90 очк.
Накладывается на: Одноручное оружие или Инфернальное оружие.
Атаки, совершенные этим оружием, получают свойства **Огненные атаки** и **Множественные раны (D3, против Горючих)**. Кроме того, их Сила **всегда** устанавливается равной 6.

Пламя Востока 55 очк.
Накладывается на: Оружие ближнего боя.
Носитель получает правило **Вулканические объятия (D3)** при использовании этого оружия.

Бычий глаз 45 очк.
Накладывается на: Топор-мушкет.
Атаки ближнего боя и Стрелковые атаки, совершенные этим оружием, попадают автоматически. Сила этих попаданий **всегда** равна 5, и их Бронейность **всегда** равна 10. . Кроме того, при использовании этого оружия Количество атак носителя **устанавливается** равным 1. Атаки ближнего боя, совершенные этим оружием, получают свойство **Множественные раны (2)**.

Чары для брони

Пылающий заступник 65 очк.
Только для моделей типа Пехоты.
Накладывается на: Инфернальный доспех.
Носитель получает +3 к Броне. Каждая вражеская модель в контакте с моделью носителя, которая могла направить одну или более атак против него, но не сделала этого, после выполнения своих Атак ближнего боя получает 1 попадание с Силой 4, Бронейностью 0 и **Огненными атаками**. Попадания распределяются в пул Очков здоровья модели. Эта считается Особой атакой.

Оковы кадима 25 очк.
Накладывается на: Щит.
Оружие носителя теряет правило **Двуручный хват**, если оно его имеет. При использовании данного щита его носитель получает **Парирование** и **Эгиду (+1, против Огненных атак, макс. 3+)**.

Чары для знамен

Знамя Дважды Клейменных 30 очк.

Одноразовый. Может быть активирован в Фазу нападений, сразу после отработки всех Перемещений нападающих. Если отряд носителя подвергся успешному нападению в этой фазе, он может совершать Боевое перестроение (следующим обычным правилам).

Икона Ашурука 25 очк.

Не может быть выбран отрядами, считающимися Основными.

Одноразовый. Может быть активирован в начале любой Фазы ближнего боя. Носитель получает правило **Вулканические объятия (X)**, где «X» равен количеству дружественных отрядов в 6" от отряда носителя, в которых хотя бы одна модель имеет правило **Магические атаки**. Кроме того, атаки, совершенные дружественными отрядами в 6" от отряда носителя, за исключением его самого, теряют свойства **Огненные атаки** и **Магические атаки** (если применимо). Действие эффектов продолжается до конца хода игрока.

Знамя хозяина 20 очк.

Только для Ополчения вассалов и Наездников вассалов.

Примените следующие эффекты если отряд носителя находится в 6" от одной или более моделей с **Клеймом Инферно**:

- Модели в отряде носителя без **Клейма Инферно** получают правило **Боевой раж**.
- Если отряд носителя полностью состоит из моделей, не имеющих правила **Клеймо Инферно**, он может перебрасывать проваленные броски на Дальность нападения в Фазу нападений.

Артефакты

Скрижаль Везодинежа 80 очк.

Доминирующий. Только для Мага.

Когда носитель совершает попытку сотворить заклинание, не являющееся Связанным, используя при этом три или более Куба магии, считайте одну из выпавших немодифицированных '1' или '2' как '3'. Если носитель получает магическую ошибку, и ему выпадает результат «Ведьмин огонь», считайте его результатом «Магический взрыв».

Дыхание Медного быка 70 очк.

Не может быть экипирован моделью с правилом **Возвышающийся** или **Полет**.

Модель носителя получает +1 Очко здоровья. Носитель получает **Дыхательную атаку (Токсические атаки)**.

Кольцо иссушения 50 очк.

В начале каждого Раунда ближнего боя, при котором отряд носителя участвует в бою, каждый вражеский отряд в контакте с моделью носителя получает один маркер «Воспламенение».

Маска веков 35 очк.

Только для моделей типа Пехоты.

Носитель получает правила **Страх, Эгида (5+, против Магических атак)** и **Эгида (5+, против Особых атак)**. Кроме того, носитель **должен** перебрасывать проваленные броски на попадание своими Атаками ближнего боя.

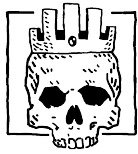
Зары Лугара 30 очк.

Одна из частей модели носителя может перебросить один бросок на попадание, ранение или сбросок за броню за ход игрока. Это правило не распространяется на атаки со свойством **Сокрушающий удар**.

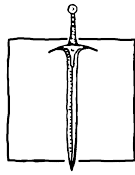
Золотой идол Шамута 30 очк.

Если модель носителя имеет тип Пехота, её Скорость движения **устанавливается** равной 4" и её Скорость марша **устанавливается** равной 12". Кроме того, носитель может сотворить заклинание **Сияние золота** (Алхимия) как Связанное заклинание с уровнем силы (4/8).

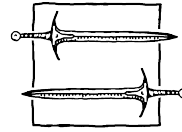
Структура армии



Персонажи
макс. 40%



Основные отряды
мин. 25%



Особые отряды
без ограничений



Орудия разрушения
макс. 25%

Персонажи (макс. 40%)



Деспот
180 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Одиноч. модель 0-1 отрядов в армии Подст. 20×20 мм



Скакун, отмеченный (ОР), относится к категории «Орудия разрушения». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	10	Клеймо Инферно, Ключи Цитадели		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	7	5	0	Инфернальный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Деспот	4	7	4	1	4	Мастер оружия, Ненависть, Двуручное оружие, Инфернальное оружие, Копье, Парное оружие, Топор-мушкет (2+)

Правила модели

Ключи Цитадели: Универсальное правило. Эта модель **должна** докупить чары для оружия на **два** своих обычных оружия. Очковая стоимость одних из этих чар для оружия (самого дешевого, если применимо) уменьшается в два раза, с округлением вверх.

Улучшения

	очк.
Ритуал тауруха (только для пешех)	80
Особые предметы	до 250
Щит	5
Мушкетон (5+)	5

Скакуны

	очк.
Бык Шамута (ОР)	180
Великий бык Шамута (ОР)	400



Пророк

185 очк.



Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (ОР), относится к категории «Орудия разрушения». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	3"	9"	9	Клеймо Инферно, Младший маг	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	4	5	0	Инфернальный доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Пророк	2	4	4	1	2

Магические возможности		очк.	Улучшения		очк.
Старший маг		75	Должен выбрать (только одно):		
Магистр магии		225	Пророк Шамута*		бесплатно
			Пророк Лугара*		10
Алхимия	Оккультизм		Пророк Незибкеша*		20
			Пророк Ашурука*		30
			*Каждый вариант — 0–2 моделей в армии.		
			Особые предметы		до 100
			Если Магистр магии		до 200
			Щит		10

Пророк Ашурука: Универсальное правило.

Несмотря на выбранный ей Путь магии, модель знает заклинания *Алхимический огонь* (Алхимия) и *Вспышка* (Пиромантия).

При успешном сотворении:

- Заклинания из Алхимии, модель может сотворить Побочное заклинание *Вспышка* (Пиромантия) вместо *Алхимического огня*.
- Заклинания из Пиромантии, модель может сотворить Побочное заклинание *Алхимический огонь* (Алхимия) вместо *Всполоха*.
- Заклинания из Оккультизма без выполнения *Жертвоприношения*, модель может сотворить Побочное заклинание *Алхимический огонь* или *Вспышка*.

Модель получает доступ к дополнительным улучшениям, приведенным ниже.

— Скакуны —	очк. -
Трон правления	45

Пророк Лугара: Универсальное правило.

Модель получает **Эгиду (4+)** и теряет Инфернальный доспех. Часть модели получает свойства **Магические атаки** и **Огненные атаки**. Если модель является пешей, она получает правило **Призрачный шаг**, ее Скорость движения **устанавливается** равной 4", а ее Скорость марша **устанавливается** равной 12".

Модель получает доступ к дополнительным улучшениям, приведенным ниже.

— Скакуны —	очк. -	—Дополнительные улучшения—	очк. -
Колесница с кадимом	65	Может выбрать одно:	
		Парное оружие	5
		Двуручное оружие	10

Пророк Незибкеша: Универсальное правило.

Модель получает **Инженер (3+)** и **Пламя индустрии (1)**. Правило **Инженер** может быть использовано на дружественном Орудийном расчете, Инфернальной артиллерии или Инфернальной машине, находящейся в 6". Модель получает доступ к дополнительным улучшениям, приведенным ниже.

— Скакуны —	очк. -	—Дополнительные улучшения—	очк. -
Инфернальный бастион	225	Может выбрать одно:	
		Мушкетон (5+)	5
		Топор-мушкет (2+)	5

Пророк Шамута: Универсальное правило.

Модель получает доступ к дополнительным улучшениям ниже.

—Дополнительные улучшения—	очк. -	—Дополнительные улучшения—	очк. -
Должен выбрать (только одно):		Может выбрать одно:	
Ритуал тауруха	бесплатно	Инфернальное оружие	5
Бык Шамута (Скакун) (ОР)	130	Парное оружие	5
Великий бык Шамута (Скакун) (ОР) (только Магистр магии)	430	Двуручное оружие	10



Визирь

120 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (ОР), относится к категории «Орудия разрушения». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Клеймо Инферно		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	5	0	Инфернальный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Визирь	3	6	4	1	3	
— Улучшения —			очк. —	— Скакуны —		очк. —
Ритуал тауруха (только для пешех)	45			Трон правления	50	
Знаменосец армии	50			Бык Шамута (ОР)	165	
Особые предметы	до 150			Инфернальный бастион*	240	
Щит	5			*Не может быть взято Знаменосцем армии		
Может выбрать одно:						
Мушкетон (5+)	5					
Пистолет (3+)	5					
Может выбрать одно:						
Копье	бесплатно					
Парное оружие	бесплатно					
Двуручное оружие	10					
Топор-мушкет (2+)	10					
Инфернальное оружие	20					



Таурух-комиссар

240 очк.

Одиноч. модель

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	12"	9	Высокий, Клеймо Инферно, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	6	5	0	Инфернальный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Таурух-комиссар	4	6	5	2	4	
— Улучшения —			очк. —	— Улучшения —		очк. —
Знаменосец армии	50			Может выбрать одно:		
Особые предметы	до 150			Парное оружие	бесплатно	
Щит	35			Двуручное оружие	15	
				Инфернальное оружие	20	



Чародей вассалов

105 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	7	Младший маг, Незначительный, Неклеимленный , Не лидер		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Чародей вассалов	1	3	3	0	3	

— Правила модели —

Неклеимленный: Универсальное правило.

Эта модель не может выбирать Особые предметы из данной Книги армии и не может колдовать *Проклятие Незибкеша* (Унаследованное заклинание). Она не может присоединяться к отрядам, в которых более половины моделей имеют **Клеймо Инферно** или к отрядам Невольников.

— Магические возможности —

Старший маг очк. — 95



Ведьмовство



Пиромантия

— Улучшения —

Особые предметы очк. — до 75

Легкий доспех 5

— Скакуны —

Скакун вассалов (только Старший маг) очк. — 15



Ламассу-мудрец

275 очк.

Разм. Большой
Тип Кавалерия
Подст. 50×50 мм

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии

Все модели с правилом **Полет** имеют общее ограничение 0–2 моделей в армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	6"	12"	9	Загадка ламмассу, Клеймо Инферно, Не лидер, Полет (6", 12"), Предпочтение		
Полет	6"	12"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	4	5	0	Живучесть (5+), Инфернальный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Ученик	2	4	4	1	2	Инфернальное оружие
Ламассу	2	4	5	2	4	Ездовой, Магические атаки

Улучшения ————— очк. —

Один Артефакт без ограничений

Правила модели

Загадка ламмассу: Универсальное правило.

Модель является Старшим магом, который выбирает два заклинания из следующих: *Слово железа* (Алхимия), *Обманчивый морок* (Ведьмовство), *Разлагающее дыхание* (Оккультизм), *Огненные мечи* (Пиромантия) и *Проклятие Незибкеша* (Унаследованное заклинание). Это правило игнорирует обычные правила выбора заклинаний **Старшим магом**.

До Выбора заклинаний (в начале шага 7 Действий перед игрой) ваш оппонент **должен** выбрать Силу или Мудрость.

- Если он выбирает Силу, Ламмассу получает правило **Источник (1)** до конца игры.
- Если он выбирает Мудрость, эта модель знает дополнительное заклинание, которое она должна немедленно выбрать из списка выше.

Скакуны персонажей



Трон правления

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

0–2 скакунов в армии Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	П	Высокий, Наместник		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	5	П+1	Не может быть растоптан	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Трон правления	4	3	3	0	3	Ездовой

— Правила модели —

Наместник: Универсальное правило.

Дружественные отряды, в которых более половины моделей имеет **Зажигательную смесь** и которые находятся в пределах 12" от одной или более моделей с правилом **Наместник** в начале своего Марша, получают +2" к Скорости марша. Эта модель может присоединяться к отрядам Ополчения прислужников. Это правило обходит соответствующее ограничение **Незначительный**.



Скакун вассалов

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	П	Авангард (6"), Легкие войска, Тактический отход		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Скакун вассалов	2	3	3	1	3	Ездовой



Колесница с кадимом

Разм. Большой

Тип Конструкт

0–1 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Эта модель также учитывается в ограничении максимального количества Колесниц с кадимом из категории Особых отрядов.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	7"	П	Страх, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	5	П+2	Эгида (3+, против Огненных атак)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Запряженный кадим	3	3	5	2	3	Вулканические объятия (1), Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D3+1)



Бык Шамута

Разм. Большой
Тип Кавалерия

0–2 скакунов в армии Подст. 50×50 мм

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

Все модели с правилом **Полет** имеют общее ограничение 0–2 моделей в армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	7"	14"	П	Бесстрашие, Легкие войска, Полет (6", 12"), Потусторонний, Предпочтение, Страх		
Полет	6"	12"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	5	П	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Бык Шамута	4	4	5	2	3	Божественные атаки, Ездовой, Огненные атаки, Таранные попадания (D3)



Великий бык Шамута

Разм. Колосс.
Тип Зверь

0–1 скакунов в армии Подст. 60×100 мм

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

Все модели с правилом **Полет** имеют общее ограничение 0–2 моделей в армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	7"	14"	П	Бесстрашие, Легкие войска, Полет (6", 12"), Потусторонний		
Полет	6"	12"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	5	6	2	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Великий бык Шамута	5	5	6	3	3	Божественные атаки, Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Божественные атаки, Огненные атаки), Ездовой, Огненные атаки, Таранные попадания (D3)



Инфернальный бастион

Разм. Колосс.

Тип Конструкт

0–1 скакунов в армии Подст. 60×100 мм

Скакун и его наездник относятся к категории «Персонажи». Этот скакун также учитывается в ограничении максимального количества Инфернальных бастионов из категории Особых отрядов.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	3"	9"	П	Боевая платформа, Знание местности (Стена), Предпочтение (рядовые модель с Клеймо Инферно), Прикрепленный, Стрелковая платформа	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	8	1	5	4	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Экипаж (6)	1	4	3	0	2
Таран		4	5	2	Ездовой, Сокрушающий удар, Таранные попадания (D3+1)

— Правила модели —

Стрелковая платформа: Универсальное правило.

Модель может использовать свой **Сокрушающий удар** только против моделей, связанных с фронтом этой модели. Все модели в том же отряде, что и эта модель, считаются находящимися в Легком укрытии. Кроме того, при стрельбе или сотворении заклинаний они могут провести линию видимости от любой точки фронта Инфернального бастиона определяющуюся таким образом, как если бы они были Колоссальным размером. При этом, до тех пор, пока этот отряд имеет хотя бы один полный ряд:

- Стрелять могут до 20 моделей отряда. Эти модели могут стрелять вне зависимости от того, в каком ряду они находятся.
- Дальность при этом измеряется от Инфернального бастиона.

Основные отряды (мин. 25%)



Инферальные воины

265 очк. + 9 очк./доп. модель

20–40 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

0–60 рядовых моделей с Топором-мушкетом, Мушкетом или Пистолетом на армию.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Захват, Клеймо Инферно		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	4	0	Инферальный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Инф. воин	1	4	3	0	2	
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Двуручное оружие			1/модель	Знаменосец		10
Щит			1/модель	Чары для знамени	без ограничений	
Мушкетон (5+)			4/модель	Музыкант		10
				Чемпион		10



Стражи Цитадели

260 очк. + 14 очк./доп. модель

15–30 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

0–60 рядовых моделей с Топором-мушкетом, Мушкетом или Пистолетом на армию.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Захват, Клеймо Инферно		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	4	0	Инферальный доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Страж Цитадели	1	4	4	1	2	
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Должен выбрать (только одно):				Знаменосец		10
Пистолет (4+)			бесплатно	Чары для знамени	без ограничений	
Пистолет (4+) и Копье			3/модель	Музыкант		10
Топор-мушкет (3+)	(0–25 мод. в отряде)		8/модель	Чемпион		10



Ополчение вассалов

120 очк. + 4 очк./доп. модель

20–40 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	7	Захват, Незначительный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Вассал-ополченец	1	3	3	0	3	Зажигательная смесь

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Лук (4+)	5/модель	Знаменосец	10
Должен выбрать (только одно):		Чары для знамени	без ограничений
Парное оружие	бесплатно	Музыкант	10
Копье и Щит	1/модель	Чемпион	10
Щит	1/модель		



Невольники

120 очк. + 4 очк./доп. модель

20–40 мод.

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	12"	4	Незначительный, Нестабильность, Скованные одной цепью	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	2	4	0	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Невольник	1	2	3	0	1

Правила модели	Улучшения	очк.
Скованные одной цепью: Универсальное правило. Отряд этой модели никогда не может добровольно менять свое количество колонн. После Марша отряд получает D6 попаданий, которые ранят автоматически; для этих попаданий сброски любого типа не могут быть применены.	Должен выбрать (только одно):	
	Парное оружие	бесплатно
	Щит	1/модель
	Командная группа	очк.
	Музыкант	10

Особые отряды (без ограничений)



Инкарнации кадима

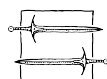
250 очк. + 75 очк./доп. модель

3-6 мод.

0-3 отрядов в армии
0-12 моделей в
армии

Разм. Большой
Тип Пехота
Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис			Правила модели	
	6"	12"	6			Бесстрашие, Незначительный, Потусторонний, Призрачный шаг, Страх, Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр			
	3	3	4	2	Эгида (3+, против Огненных атак), Эгида (5+)		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов		
Инкарнация кадима	3	3	5	2	3	Вулканические объятия (1)	
— Командная группа —						очк. -	
Чемпион						10	



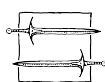
Колесница с кадимом

205 очк.

Одиноч. модель 0-3 отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Конструкт
Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис			Правила модели	
	7"	7"	9			Клеймо Инферно, Страх, Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр			
	4	4	5	2	Эгида (3+, против Огненных атак), Эгида (5+)		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов		
Чемпион Лугара (2)	2	4	4	1	3	Магические атаки, Огненные атаки	
Запряженный кадим	3	3	5	2	3	Вулканические объятия (1), Ездовой	
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D3+1)	
— Улучшения —						очк. -	
Чемпионы Лугара должны выбрать (один выбор):							
Парное оружие			бесплатно				
Двуручное оружие			20				



Бессмертные

280 очк. + 23 очк./доп. модель

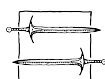
15–30 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Захват, Клеймо Инферно, Страх, Телохранитель		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	4	0	Парирование, Эгида (5+, против Особых атак), Инфернальный доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Бессмертный	1	5	4	1	2	Боевой раж

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Должен выбрать (только одно):		Знаменосец	10
Копье	бесплатно	Чары для знамени	без ограничений
Двуручное оружие	1/модель	Музыкант	10
Инфернальное оружие	1/модель	Чемпион	10



Последователи Лугара

345 очк. + 15 очк./доп. модель

15–30 мод.

0–2 отрядов в армии



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	12"	9	Захват, Клеймо Инферно, Призрачный шаг, Теократические легисты		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	4	0	Эгида (3+, против Огненных атак), Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Последователь	2	4	4	1	3	Магические атаки, Огненные атаки

Правила модели	Улучшения	очк.
Теократические легисты: Универсальное правило.	Должен выбрать (только одно):	
Отряд этой модели и все вражеские отряды в контакте с ним получают правило Спротивление магии (2) , которое распространяется как на вражеские, так и на дружественные заклинания. Значение этого Спротивления магии не может быть увеличено.	Парное оружие	бесплатно
	Двуручное оружие	2/модель
	Командная группа	очк.
	Знаменосец	10
	Чары для знамени	без ограничений
	Музыкант	10
	Чемпион	10



Таурухи-надзиратели

185 очк. + 21 очк./доп. модель

5-12 мод.

0-4 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×50 мм

0-60 рядовых моделей с Топором-мушкетом, Мушкетом или Пистолетом на армию.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели							
	7"	14"	9	Высокий, Захват, Клеймо Инферно							
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр							
	1	4	5	0	Не может быть растоптан, Инфернальный доспех						
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов						
Таурух-надзиратель	2	4	4	1	2	Таранные попадания (1)					
— Улучшения —			очк. —			— Командная группа —			очк. —		
Щит				3/модель		Знаменосец				10	
Мушкетон (5+) (0-1 отрядов в армии)				4/модель		Чары для знамени	без ограничений				
Должен выбрать (только одно):											
Парное оружие				бесплатно		Музыкант				10	
Двуручное оружие				2/модель		Чемпион				10	
Инфернальное оружие				4/модель							



Таурухи-помазанники

310 очк. + 95 очк./доп. модель

3-6 мод.

0-3 отрядов в армии
0-12 моделей в армии



Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели							
	7"	12"	9	Высокий, Захват, Клеймо Инферно, Страх, Телохранитель (Таурух-комиссар)							
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр							
	3	5	5	0	Инфернальный доспех						
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов						
Таурух-помазанник	3	5	5	2	3	Таранные попадания (1)					
— Улучшения —			очк. —			— Командная группа —			очк. —		
Щит				15/модель		Знаменосец				10	
Должен выбрать (только одно):											
Двуручное оружие				3/модель		Чары для знамени	без ограничений				
Парное оружие				3/модель		Музыкант				10	
Инфернальное оружие				7/модель		Чемпион				10	



Наездники вассалов

175 очк. + 9 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	7	Авангард (6"), Легкие войска, Незначительный, Тактический отход		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	1	Легкий доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Вассал-наездник	1	4	3	0	3	Зажигательная смесь, Рыцарское копьё, Лук (4+)
Скакун вассалов	2	3	3	1	3	Ездовой
— Командная группа —			очк. -	— Командная группа —		очк. -
Знаменосец			10	Музыкант		10
Чары для знамени			без ограничений	Чемпион		10



Баллиста вассалов

80 очк.

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Конструкт

Подст. 60 мм круг

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	4"	7	Боевая машина, Незначительный, Пламя индустрии (1)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	1	4	0	Горючий, Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж	3	3	3	0	3	Двигаться или стрелять, Зажигательная смесь, Баллиста вассалов (4+)
— Правила модели —						

Баллиста вассалов: Артиллерийское оружие.

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



Орудийный расчет

140 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Конструкт

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	9"	9	Боевая платформа, Клеймо Инферно, Не лидер, Предпочтение (рядовые модель с Клеймо Инферно), Прикрепленный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	4	4	0	Инфернальный доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Орудийный расчет			4	1	2	Перемалывающая атака (3)

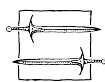
— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Ракетная батарея (4+) и Пламя индустрии (2) бесплатно

Титаническая мортира (4+) и Пламя индустрии (2) бесплатно

Распылитель нефти и Пламя индустрии (1) 15



Инфернальная артиллерия

155 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

Одиноч. модель

Подст. 75 мм круг

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3"	3"	9	Боевая машина, Большой калибр , Клеймо Инферно		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	1	4	0	Инфернальный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж	3	4	3	0	2	Двигаться или стрелять, Точное

— Правила модели —

Большой калибр: Универсальное правило.

Минимальная и максимальная дальности артиллерийского оружия этой модели удваивается. Вражеские отряды, получившие попадание от этого оружия, получают штраф в $-1''$ к Скорости движения (до минимума в $3''$) и $-2''$ к Скорости марша (до минимума в $6''$) до начала следующего хода игрока, владеющего моделью с этим правилом.

— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Распылитель нефти и Пл.Инд. (1) бесплатно

Титаническая мортира (4+) и Пл.Инд. (2) 120

Ракетная батарея (4+) и Пл.Инд. (2) 135



Инфернальный бастион

320 очк.

Разм. Колосс.

Тип Конструкт

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии Подст. 60×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	3"	9"	9	Боевая платформа, Знание местности (Стена), Клеймо Инферно, Не лидер, Предпочтение (рядовые модель с Клеймо Инферно), Прикрепленный, Стрелковая платформа	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	8	1	5	4	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Экипаж (6)	1	4	3	0	2
Таран		4	5	2	Ездовой, Сокрушающий удар, Таранные попадания (D3+1)

Правила модели

Стрелковая платформа: Универсальное правило.

Модель может использовать свой **Сокрушающий удар** только против моделей, связанных с фронтом этой модели. Все модели в том же отряде, что и эта модель, считаются находящимися в Легком укрытии. Кроме того, при стрельбе или сотворении заклинаний они могут провести линию видимости от любой точки фронта Инфернального бастиона определяющуюся таким образом, как если бы они были Колоссальным размером. При этом, до тех пор, пока этот отряд имеет хотя бы один полный ряд:

- Стрелять могут до 20 моделей отряда. Эти модели могут стрелять вне зависимости от того, в каком ряду они находятся.
- Дальность при этом измеряется от Инфернального бастиона.

Орудия разрушения (макс. 25%)



Инфернальная машина

400 очк.

Разм. Колосс.

Тип Конструкт

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии Подст. 60×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	10"	9	Бесстрашие, Клеймо Инферно, На всех парах! , Непоколебимость, Повреждение топки		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	7	3	7	4		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж	3	4	3	0	2	
Шасси			6	3	2	Ездовой, Перемалывающая атака (D3), Таранные попадания (D6+1)

— Правила модели —

На всех парах!: Универсальное правило.

Эта модель может совершить только один поворот или разворот во время Марша. Если эта модель является нападающей, она **должна** совершать Преследование или Прорыв, если это возможно. Если она не является нападающей, она **всегда** автоматически проходит проверки на Удержание от преследования и, в Фазе ближнего боя, ее Дальность преследования и Перерыва **всегда** равны 0".

— Улучшения —

очк. -

Шасси **должен** выбрать (один выбор):

Титаническая мортира (4+) и Пл.Инд. (2)	бесплатно
Распылитель нефти и Пл.Инд. (2)	25
Ракетная батарея (4+) и Пл.Инд. (2)	30
Камнедробилка	60

— Доступные Правила модели —

Камнедробилка: Универсальное правило.

Количество **Перемалывающих атак** Шасси увеличивается на 2D3.



Кадим-титан

485 очк.

Разм. Колосс.

Тип Пехота

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	7"	7"	7	Бесстрашие, Незначительный, Потусторонний	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	7	4	6	2	Эгида (3+, против Огненных атак), Эгида (5+)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Кадим-титан	6	4	6	3	3

— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Ходячий вулкан (0–2 отр. в армии) бесплатно

Ходячее землетрясение (0–1 отр. в армии) 40

— Доступные Правила модели —

Ходячее землетрясение: Универсальное правило.

Модель получает правила **Вулканические объятия (D3+1)** и **Стремительность**, и ее Скорость марша устанавливается равной 14".

Ходячий вулкан: Универсальное правило.

Модель получает правила **Вулканические объятия (1)**, **Повреждение топки**, и имеет доступ к улучшениям ниже.

— Дополнительные улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Распылитель нефти и Пл.Инд. (2) (0–1 модель в армии) бесплатно

Титаническая мортира (4+) и Пл.Инд. (2) (0–1 модель в армии) 15

Ракетная батарея (4+) и Пл.Инд. (2) (0–1 модель в армии) 45



Великан-гражданин

315 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	Великан видит, великан повторяет		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	7	3	5	1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Великан-гражданин	5	3	5	2	3	Ярость

— Правила модели —

Великан видит, великан повторяет: Универсальное правило. Модель получает правило **Клеймо Инферно** и **Инфернальный доспех**.

— Улучшения —

	очк.
Большой брат	25
Должен выбрать (только одно):	
Башенный щит	бесплатно
Инфернальная плеть	бесплатно
Дубина великана	15

— Доступные Правила модели —

Башенный щит: Личная защита.

Эта модель получает Легкое укрытие против атак моделей, расположенных в ее фронтовом секторе, и правило **Парирование**.

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.

Инфернальная плеть: Оружие ближнего боя.

Модель получает +2 к Ловкости. В начале каждого Раунда ближнего боя, вы можете выбрать один дружественный отряд в 6" от носителя (это может быть сам носитель). Атаки ближнего боя этого отряда становятся **Магическими атаками** и **Огненными атаками** до конца Раунда ближнего боя.

Краткий справочник

Персонажи

Деспот	Дви	3"	Мар	9"	Дис	10					Клеймо Инферно, Ключи Цитадели
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	7	Ст	5	Бр	0			Инфернальный доспех
Деспот	Ат	4	НА	7	Си	4	Брб	1	Лов	4	Мастер оружия, Ненависть, Двуручное оружие, Инфернальное оружие, Копье, Парное оружие, Топор-мушкет (2+)
Пророк	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9					Клеймо Инферно, Младший маг
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	5	Бр	0			Инфернальный доспех
Пророк	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2	
Визирь	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9					Клеймо Инферно
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	6	Ст	5	Бр	0			Инфернальный доспех
Визирь	Ат	3	НА	6	Си	4	Брб	1	Лов	3	
Таурух-комиссар	Дви	7"	Мар	12"	Дис	9					Высокий, Клеймо Инферно, Страх
Большой, Зверь	ОЗ	4	НЗ	6	Ст	5	Бр	0			Инфернальный доспех
Таурух-комиссар	Ат	4	НА	6	Си	5	Брб	2	Лов	4	Таранные попадания (1)
Чародей вассалов	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7					Младший маг, Незначительный, Неклеймленный, Не лидер
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			
Чародей вассалов	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	
Ламассу-мудрец	Дви	6"	Мар	12"	Дис	9					Загадка ламмасы, Клеймо Инферно, Не лидер, Полет (6", 12"), Предпочтение
Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	5	Бр	0			Живучесть (5+), Инфернальный доспех
Ученик	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2	Инфернальное оружие
Ламассу	Ат	2	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	4	Ездовой, Магические атаки

Скакуны персонажей

Трон правления	Дви	4"	Мар	8"	Дис	П					Высокий, Наместник
Стандарт, Пехота	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П+1			Не может быть растоптан
Трон правления	Ат	4	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Скакун вассалов	Дви	8"	Мар	16"	Дис	П					Авангард (6"), Легкие войска, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1			
Скакун вассалов	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	1	Лов	3	Ездовой
Колесница с кадимом	Дви	7"	Мар	7"	Дис	П					Страх, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П+2			Эгида (3+, против Огненных атак)
Запряженный кадим	Ат	3	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	3	Вулканические объятия (1), Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D3+1)
Бык Шамута	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					Бесстрашие, Легкие войска, Полет (6", 12"), Потусторонний, Предпочтение, Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П			Эгида (5+)
Бык Шамута	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	3	Божественные атаки, Ездовой, Огненные атаки, Таранные попадания (D3)
Великий бык Шамута	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					Бесстрашие, Легкие войска, Полет (6", 12"), Потусторонний
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	5	Ст	6	Бр	2			Эгида (5+)
Великий бык Шамута	Ат	5	НА	5	Си	6	Брб	3	Лов	3	Божественные атаки, Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Божественные атаки, Огненные атаки), Ездовой, Огненные атаки, Таранные попадания (D3)
Инфернальный бастион	Дви	3"	Мар	9"	Дис	П					Боевая платформа, Знание местности (Стена), Предпочтение (рядовые модель с Клеймо Инферно), Прикрепленный, Стрелковая платформа
Колосс, Конструкт	ОЗ	8	НЗ	1	Ст	5	Бр	4			
Экипаж (6)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	2	
Таран			НА	4	Си	5	Брб	2			Ездовой, Сокрушающий удар, Таранные попадания (D3+1)

Основные отряды

Инферальные воины	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9					Захват, Клеймо Инферно
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	4	Бр	0			Инфернальный доспех
Инф. воин	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	2	

Стражи Цитадели	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9							Захват, Клеймо Инферно
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	4	Бр	0					Инфернальный доспех, Щит
Страж Цитадели	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2			
Ополчение вассалов	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7							Захват, Незначительный
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0					Легкий доспех
Вассал-ополченец	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3			Зажигательная смесь
Невольники	Дви	4"	Мар	12"	Дис	4							Незначительный, Нестабильность, Скванные одной цепью
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	4	Бр	0					
Невольник	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	1			
Особые отряды													
Инкарнация кадима	Дви	6"	Мар	12"	Дис	6							Бесстрашие, Незначительный, Потусторонний, Призрачный шаг, Страх, Стремительность
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	4	Бр	2					Эгида (3+, против Огненных атак), Эгида (5+)
Инкарнация кадима	Ат	3	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	3			Вулканические объятия (1)
Колесница с кадимом	Дви	7"	Мар	7"	Дис	9							Клеймо Инферно, Страх, Стремительность
Большой, Конструктор	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	5	Бр	2					Эгида (3+, против Огненных атак), Эгида (5+)
Чемпион Лугара (2)	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3			Магические атаки, Огненные атаки
Запряженный кадим	Ат	3	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	3			Вулканические объятия (1), Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2					Механизм, Таранные попадания (D3+1)
Бессмертные	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9							Захват, Клеймо Инферно, Страх, Телохранитель
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	4	Бр	0					Парирование, Эгида (5+, против Особых атак), Инфернальный доспех, Щит
Бессмертный	Ат	1	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	2			Боевой раж
Последователи Лугара	Дви	4"	Мар	12"	Дис	9							Захват, Клеймо Инферно, Призрачный шаг, Теократические легисты
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	4	Бр	0					Эгида (3+, против Огненных атак), Эгида (5+)
Последователь	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3			Магические атаки, Огненные атаки
Таурухи-надзиратели	Дви	7"	Мар	14"	Дис	9							Высокий, Захват, Клеймо Инферно
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	5	Бр	0					Не может быть растоптан, Инфернальный доспех
Таурух-надзиратель	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2			Таранные попадания (1)
Таурухи-помазанники	Дви	7"	Мар	12"	Дис	9							Высокий, Захват, Клеймо Инферно, Страх, Телохранитель (Таурух-комиссар)
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	5	Бр	0					Инфернальный доспех
Таурух-помазанник	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	3			Таранные попадания (1)
Наездники вассалов	Дви	8"	Мар	16"	Дис	7							Авангард (6"), Легкие войска, Незначительный, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	1					Легкий доспех, Щит
Вассал-наездник	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	3			Зажигательная смесь, Рыцарское копьё, Лук (4+)
Скакун вассалов	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	1	Лов	3			Ездовой
Баллиста вассалов	Дви	4"	Мар	4"	Дис	7							Боевая машина, Незначительный, Пламя индустрии (1)
Стандарт, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	1	Ст	4	Бр	0					Горючий, Легкий доспех
Экипаж	Ат	3	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3			Двигаться или стрелять, Зажигательная смесь, Баллиста вассалов (4+)
Орудийный расчет	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9							Боевая платформа, Клеймо Инферно, Не лидер, Предпочтение (рядовые модель с Клеймо Инферно), Прикрепленный
Стандарт, Конструктор	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	4	Бр	0					Инфернальный доспех, Щит
Орудийный расчет					Си	4	Брб	1	Лов	2			Перемалывающая атака (3)
Инфернальная артиллерия	Дви	3"	Мар	3"	Дис	9							Боевая машина, Большой калибр, Клеймо Инферно
Большой, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	1	Ст	4	Бр	0					Инфернальный доспех
Экипаж	Ат	3	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	2			Двигаться или стрелять, Точное
Инфернальный бастион	Дви	3"	Мар	9"	Дис	9							Боевая платформа, Знание местности (Стена), Клеймо Инферно, Не лидер, Предпочтение (рядовые модель с Клеймо Инферно), Прикрепленный, Стрелковая платформа
Колосс, Конструктор	ОЗ	8	НЗ	1	Ст	5	Бр	4					
Экипаж (6)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	2			
Таран			НА	4	Си	5	Брб	2					Ездовой, Сокрушающий удар, Таранные попадания (D3+1)

Орудия разрушения

Инфернальная машина	Дви	6"	Мар	10"	Дис	9				Бесстрашие, Клеймо Инферно, На всех парах!, Непоколебимость, Повреждение топки
Колосс, Конструкт	ОЗ	7	НЗ	3	Ст	7	Бр	4		
Экипаж	Ат	3	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	2
Шасси					Си	6	Брб	3	Лов	2
										Ездовой, Перемалывающая атака (D3), Таранные попадания (D6+1)
Кадим-титан	Дви	7"	Мар	7"	Дис	7				Бесстрашие, Незначительный, Потусторонний
Колосс, Пехота	ОЗ	7	НЗ	4	Ст	6	Бр	2		
Кадим-титан	Ат	6	НА	4	Си	6	Брб	3	Лов	3
										Эгида (3+, против Огненных атак), Эгида (5+)
Великан-гражданин	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8				Великан видит, великан повторяет
Колосс, Пехота	ОЗ	7	НЗ	3	Ст	5	Бр	1		
Великан-гражданин	Ат	5	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	3
										Ярость

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Мушкетон	-	12"	5	3	1	Быстрый выстрел Марш и стрельба Точное Нет штрафа при Реакции «Стоять и стрелять»
Топор-мушкет	-	18"	4	2	1	Стреляет дополнительный ряд
Бычий глаз	-	18"	5	10	1	Попадает автоматически
Распылитель нефти (Орудийный расчет/ Инфернальная машина/ Кадим-титан)	Огнет	12"	4 {5}	1 {2}	1	{Множественные раны (D3)} Огненные атаки
Распылитель нефти (Инфернальная артиллерия)	Огнет	24"	4 {5}	1 {2}	1	Двигаться или стрелять {Множественные раны (D3)} Огненные атаки Точное
Ракетная батарея (Орудийный расчет/ Инфернальная машина/ Кадим-титан)	-	18"	6	3	4	Быстрый выстрел Множественные раны (D3) Происходит осечка при двух результатах '1'
Ракетная батарея (Инфернальная артиллерия)	-	36"	6	3	4	Двигаться или стрелять Множественные раны (D3) Точное Происходит осечка при двух результатах '1'
Титаническая мортира (Орудийный расчет/ Инфернальная машина/ Кадим-титан)	Катапульта (4x4)	6-18"	4 [8]	1 [5]	1	Быстрый выстрел [Множественные раны (D3, Рваные крылья)]
Титаническая мортира (Инфернальная артиллерия)	Катапульта (4x4)	12-36"	4 [8]	1 [5]	1	Двигаться или стрелять [Множественные раны (D3, Рваные крылья)] Точное
Баллиста вассалов	-	48"	3 [6]	10	1	Атака по площади (1x5) [Множественные раны (D3)]

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Топор-мушкет	2+	Деспот, Пророк, Визирь
	3+	Страж Цитадели
Пистолет	3+	Визирь
	4+	Страж Цитадели
Лук	4+	Вассал-ополченец, Вассал-наездник
Артиллерийское оружие	4+	Баллиста вассалов, Орудийный расчет, Инфернальная артиллерия, Инфернальная машина
Мушкетон	5+	Деспот, Пророк, Визирь, Инф. воин, Таурух-надзиратель

Журнал

2024 Review 2.1

Compared with Review 1:

- Кадим-титан: Основная цена 470 ↗ 485
- Кадим-титан: Ракетная батарея 50 ↘ 40
- Кадим-титан: Титаническая мортира 25 ↘ 15

2024 Review 2

- Повреждение топки: Clarification
- Колесница с кадимом: Основная цена 65 ↘ 55
- Кадим-титан: Основная цена 470 ↗ 475
- Распылитель нефти: Основная цена 0 ↗ 10
- Ракетная батарея: Основная цена 45 ↗ 50
- Последователи Лугара: Основная цена 340 ↗ 345
- Орудийный расчет: Основная цена 150 ↘ 140
- Орудийный расчет Распылитель нефти: Основная цена 10 ↗ 15
- Таурухи-помазанники: Основная цена 300 ↗ 310
- Таурухи-помазанники Парное оружие: Основная цена 1 ↗ 3
- Таурухи-надзиратели: Основная цена 195 ↘ 185
- Таурухи-надзиратели: Дополнительные модели 22 ↘ 21
- Наездники вассалов: Основная цена 180 ↘ 175