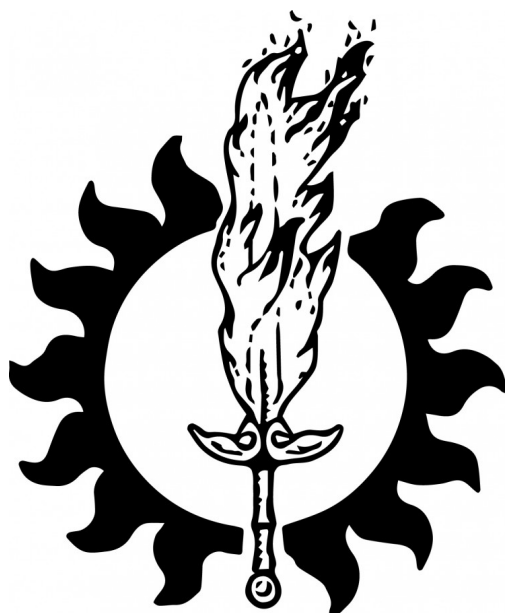


THE IX AGE

БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Империя Зонншталь

Книга армии (Основные правила)

2-я редакция, версия 2024 Ревизия 2 исправление 2 – 30 мая 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	2	Персонажи	9
Правила моделей армии	4	Скакуны персонажей	14
Унаследованное заклинание	7	Основные отряды	18
Особые предметы	7	Особые отряды	21
Структура армии	8	Имперская ауксилия	23
Краткий справочник	28	Имперский арсенал	25
Журнал	31	Ярость Сунны	26

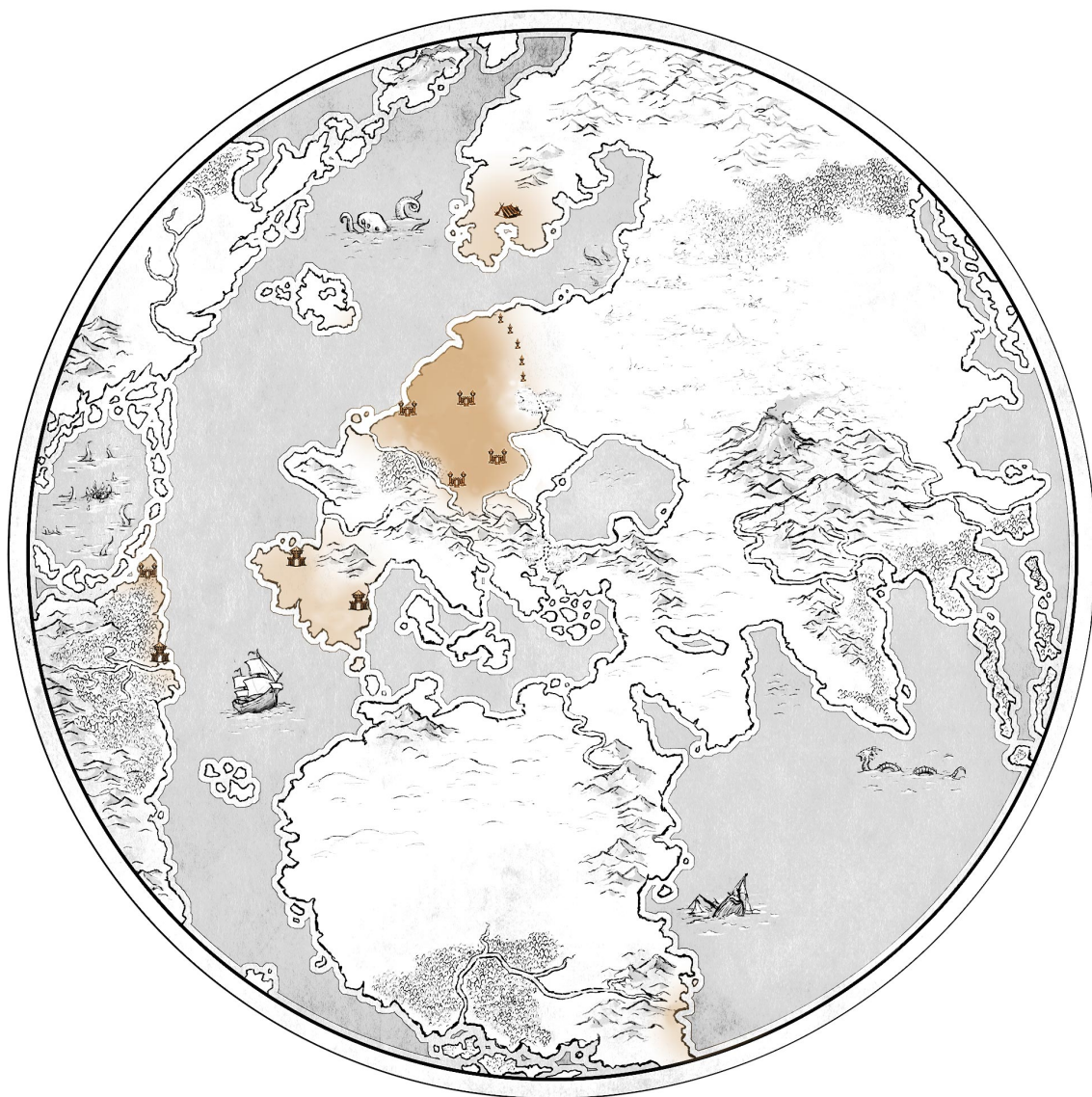


The 9th Age: Битвы фэнтези – это созданная и поддерживаемая силами фанатов и игроков настольная военно-стратегическая игра с миниатюрами. Правила в этой книге считаются частью основных правил Т9А и должны использоваться во всех играх. Актуальные правила, ответы на вопросы, а также отзывы и форум вы можете 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**.

Империя Зонншталь

Основанный в третьем веке Девятой Эпохи, Зонншталь является одной из самых молодых великих держав, а также одной из самых амбициозных. Большая и процветающая человеческая нация, ее впечатляющие торговля, экономика и образование способствовали ее подъему на лидирующее положение на континенте Ветия, которое защищено большими и хорошо обученными армиями и преданностью Богине Солнца. Недавно вступив в новую эру глобальной колонизации, восхождение Зонншталя не демонстрирует никаких признаков замедления — горе тем, кто стоит на его пути.



Империя Зонншталь, объединенная образом своей главной богини, представляет собой одну из величайших сил человечества. От обширных территорий в сердце Ветии до недавно основанных колоний и ее политических союзников, имя Сунны объединяет и мужчин и женщин в их стремлении к знаниям, богатству и власти.

Сунна

Великая героиня-воин, которая провела человечество из Эпохи Разрушений в Девятую Эпоху, Сунна считается божественным воплощением Богини Солнца и остается, безусловно, самым популярным божеством в Империи. Само название нации взято от названия знаменитого оружия Сунны — Зонншталя; с момента своего основания государство объявило себя метафорическим мечом богини.

Возглавляемая могущественными прелатами и поддерживаемая тайными агентами инквизиции, Церковь Сунны имеет огромную власть над сердцами и душами Империи — не говоря уже об имперской политике и экономике. Образ Сунны идет впереди армий Империи, и многие простолюдины настолько ревностно преданы богине, что фанатично бросаются в бой, неся с собой одну лишь веру.

Несмотря на распространенность веры в Сунну, другие боги из древнего пантеона северной Ветии по-прежнему имеют большое количество последователей — особенно Уллор, бог зимы, и Волунд, бог кузни.

Богатство и власть

Зонншталь стремится быть империей, схожей с древним и славным Аврасом — самым большим городом в мире, который, как известно, освободила Сунна, — и им правит император, выбранный конклавом избранных. Эти люди происходят из знатных семей, а также мэров, прелатов, магистров рыцарских орденов и наиболее богатых купцов, многие из которых содержат свои собственные вооруженные силы, которые присоединяются к имперским армиям при необходимости.

Магия и технология

Зонншталь является одним из величайших центров обучения в мире. Его многочисленные университеты раздвигают границы естественного и неестественного, а его известные инженерные школы регулярно разрабатывают новое оружие и машины как для промышленности, так и для войны. Имперские волшебники обучаются в знаменитых академиях и конклавах, и многие фокусируют свои исследования на боевой магии.

Армия

Чтобы выжить в мире, населенном многими крупными существами и темными силами, человеческие армии Зонншталя научились компенсировать то, чего им не хватает по природе, мощным оружием и вымуштрованной дисциплиной. Войска тренируются по всей Империи с использованием кодовых команд для того, чтобы все имперские солдаты могли работать как единое целое, а каждое подразделение понимало свою задачу в рамках общей цели. В бою опытные маршалы командуют армией через цепочку офицеров и сержантов, способных передавать и выполнять приказы, как хорошо смазанные шестеренки.

Поддерживаемые верой и огромным пороховым арсеналом, не говоря уже о магии, а иногда и мощных скакунах, эти солдаты способны побеждать врагов намного больше, древнее, страннее и свирепее, чем они сами.

Правила моделей армии

Универсальные правила

Благословения

Отряд модели получает правило **Ненависть**. Не распространяется на части моделей, имеющие правило **Ездовой**. Эта модель может сотворить следующие три Связанных заклинания, имеющее Уровень силы (4/8), Тип: «Отряд колдующего» и «Усиление», Длительность: Один ход.



Благословение Уллора

Цель получает правило **Эгида (5+, от Рукопашных атак)**.



Благословение Сунны

Цель получает **Огненные атаки**. Все вражеские отряды, находящиеся в контакте с одной или более целью этого заклинания в момент наложения заклинания, получают D6 попаданий с Силой 4, Бронебойностью 1, и свойствами **Огненные атаки**, и **Магические атаки**.



Благословение Волунда

Проваленные броски на ранение от Рукопашных атак цели, **должны** быть переброшены.

Приказы

Персонаж с Приказами может отдать один Приказ Главному или Вспомогательному отряду в 8". Генерал с Приказами может вместо этого отдать один Приказ дружественному Главному или Вспомогательному отряду в пределах действия его **Воодушевляющего присутствия**. Приказы отдаются в начале каждого хода дружественного игрока и действуют до конца хода следующего игрока. Отряд не может получать один и тот же Приказ более одного раза за один ход игрока. Действует только на модели Стандартного размера. Доступные Приказы перечислены ниже:

Готовсь! Целсь! Пли!

Цель получает свойство **Точность**.

Залп перед столкновением!

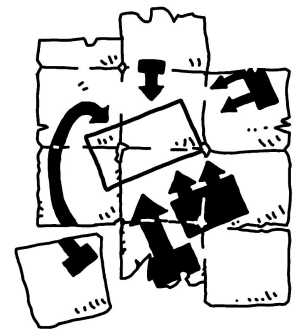
Цель получает **Бьется дополнительный ряд**.

Спокойно, парни!

Цель получает правило **Минимизированный бросок (проверки Дисциплины)**. Отряд, получивший этот Приказ и прошедший проверку на Восстановление, не считается Потрясенным, и Перестроение, которое он делает после Восстановления, не препятствует движению и стрельбе (но отряд по-прежнему считается переместившимся в отношении стрельбы).

Шире шаг!

Цель получает +1" к Скорости движения и +4" к Скорости марша.



Вспомогательный отряд

Отряд считается Вспомогательным, если по крайней мере половина его моделей имеют это Универсальное правило. Вспомогательные отряды считаются **Незначительными** относительно Главных отрядов. [На персонажей перестают действовать это правило сразу тогда, когда покидают отряд.](#)

Вспомогательные отряды в 8" от одного или более Главных отрядов получают правила **Бьется дополнительный ряд** и **Стреляет дополнительный ряд**. Если Вспомогательный отряд имеет по крайней мере один полный ряд, он считается имеющим то же количество полных рядов, что и Главный отряд в 8" для определения **Непреклонности** если он имеет меньше полных рядов, чем Главный отряд.

Во время Фазы нападений противника Вспомогательные отряды могут выполнять одно из следующих действий:

1. Сразу после того как не связанный в бою Главный отряд в пределах 8" заявляет Реакцию на нападение (кроме «Отступить»), Вспомогательный отряд может произвести Реакцию «Стоять и стрелять», как если бы вражеский отряд объявил нападение на него (примените обычные правила для Реакции «Стоять и стрелять»). При отработке Реакции отряд считается находящимся на своей текущей позиции.
2. Сразу после того как вражеские отряды завершают свои Перемещения нападающих, Вспомогательные отряды, находящиеся в пределах 8" от любого Главного отряда, на который было совершено успешное нападение, могут совершить «Контратаку». Для этого выберите один вражеский отряд, который совершил успешное нападение на Главный отряд, и объявите нападение целым Вспомогательным отрядом. Примените все обычные правила нападений для этого внеочередного нападения (такие как линия видимости, фронтальной сектор, бросок на определение Дальности нападения, только один Поворот и т. д.). При подсчете Результата боя в текущей Фазе ближнего боя, объедините Бонус за полные ряды Главного отряда и одного Вспомогательного отряда, выполнившего успешное Вспомогательное нападение (следуя всем обычным ограничениям), до максимума в +6

Большинство тренировок сосредоточено на больших полках хорошо вооруженных пехотинцев Империи. Малые отряды, обычно оснащенные дальнобойным оружием, обучены различной тактике поддержки этих боевых формирований, чтобы каждая часть войска работала вместе, создавая эффект больший, чем их сумма.

Главный отряд

Отряд считается «Главным отрядом», если по крайней мере половина его моделей имеют это Универсальное правило. Главные отряды считают все Вспомогательные отряды **Незначительными**. **На персонажей перестают действовать это правило сразу тогда, когда покидают отряд.**

Вспомогательные отряды, находящиеся в пределах 8" от Главного отряда, могут выполнить Вспомогательное нападение, сразу после того, как тот Главный отряд успешно проходит бросок на Дальность нападения против вражеского не отступающего отряда в Фазе нападений, до выполнения Перемещения нападающего. При этом целый Вспомогательный отряд объявляет нападение против того же самого вражеского отряда. Для этого внеочередного нападения применяются все обычные правила нападений (такие как линия видимости, фронтальной сектор, бросок на определение Дальности нападения, только один Поворот и т. д.), за исключением того, что враг может выбрать в качестве Реакции на нападение только «Держать позицию». Для Перемещения Нападающих, рассматривайте это как любые другие Совместные Нападения. При подсчете Результата боя в текущей Фазе ближнего боя Бонус за полные ряды Главного отряда суммируется с Бонусом одного Вспомогательного отряда, выполнившего успешное Вспомогательное нападение (следуя всем обычным ограничениям), до максимума в +6.

Арсенал

Длинная винтовка – Стрелковое оружие

Дальность 48", Выстрелы 1, Си 5, Брб 3, **Громоздкое**, **Множественные раны (2, против Стандартного размера)**.

Многозарядное ружье – Стрелковое оружие

Дальность 24", Выстрелы 3, Си 4, Брб 2, **Громоздкое**.

Многозарядный пистолет – Стрелковое оружие

Дальность 12", Выстрелы 3, Си 4, Брб 2, **Быстрый выстрел**. Если модель также экипирована пистолетом, это оружие получает Выстрелы 4.

Пара пистолетов – Стрелковое оружие

Дальность 12", Выстрелы 2, Си 4, Брб 2, **Быстрый выстрел**. Считается как Парное оружие в ближнем бою.

Клевец – Оружие ближнего боя

Атаки, произведённые этим оружием, получают + 2 к Бронебойности.

Унаследованное заклинание

Учёные Зоншталя гордятся тем, что их программы обучения обширны и многогранны. Хотя большинство волшебников не могут освоить более одного Пути, имперские колледжи поощряют студентов к достижению фундаментальных знаний в нескольких школах магии, прежде чем начать специализацию.

Вольная магия

Во время Выбора заклинаний, если Волшебник из Империи Зоншталя выбирает Унаследованное заклинание, или получает его любым другим способом, он **должен** вместо этого выбрать один из доступных ему Путей, кроме своего собственного выбранного Пути. Волшебник получает Изученное заклинание №1 из выбранного Пути.

Особые предметы

Чары для оружия

Свет Стального Солнца 150 очк.
Накладывается на: Одноручное оружие.
Атаки, совершенные этим оружием, ранят автоматически и **всегда** имеют Бронейбойность 10.

Смертный приговор 60 очк.
Накладывается на: Одноручное оружие.
Атаки, совершенные этим оружием, получают свойство **Боевой раж**. При нанесении попадания этим оружием по вражескому отряду, дружественные модели, имеющие правило **Главный отряд** или **Вспомогательный отряд**, получают правило **Боевой раж** для атак, направленных на тот же вражеский отряд в той же фазе на последующих Шагах инициативы.

Молот ведьм 45 очк.
Накладывается на: Одноручное оружие.
Количество атак носителя становится **равным 5** при использовании этого оружия, а так же атаки, совершенные им, получают свойство **Боевой раж (против моделей с правилом Источник)**.

Чары для брони

Императорская печать 100 очк.
Только для пешей модели.
Накладывается на: Латный доспех.
Носитель получает +3 Брони и +1 Дисциплины.
Отряд носителя не может добровольно выбрать «Отступить» в качестве Реакции на нападение.

Черная сталь 40 очк.
Накладывается на: Латный доспех.
Носитель получает +1 к Броне и правило **Страх**.
Если этот предмет экипирован пешей моделью, носитель получает дополнительно +1 к Броне.

Пламенный оберег 35 очк.
Накладывается на: Щит.
При использовании этого щита носитель получает правило **Эгида (4+, от Магических атак)**.

Щит Волунда 10 очк.
Не может быть взято моделями Колоссального размера.
Накладывается на: Щит.
При использовании этого Щита, модель носителя получает правило **Иммунный (Боевой раж, Смертельный удар)**.

Чары для знамен

Штандарт Королевского двора 55 очк.
Если Генерал является частью отряда носителя, он получает правило **Воодушевляющее присутствие (+6")**.

Знамя единства 30 очк.
Только для Главных отрядов.
Каждый раз, когда отряд носителя становится целью Приказа, отряд может немедленно отдать один Приказ одному Вспомогательному отряду в пределах 8".

Вымпел снайпера 10 очк.
Отряд носителя получает правило **Устойчивый прицел**.

Артефакты

Медальон Сунны 85 очк.
Во время дуэли, выберите одну часть модели, не имеющую правил ни **Ездовой**, ни **Механизм**, с которой сражается носитель. Носитель и выбранная часть модели **должны** поменяться своими соответствующими немодифицированными значениями характеристик Количества атак, Силы, Бронебойности, Ловкости и Стойкости. Это происходит до применения других модификаторов. Если носитель или выбранная часть модели является частью составной модели, используйте Стойкость составной модели вместо ее.

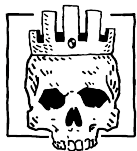
Зимняя мантия 70 очк.
Носитель получает правила **Отвлечение**, **Эгида (5+)** и **Эгида (3+, против Огненных атак)**. Модель автоматически проваливает все спасброски за **Живучесть**.

Образцовое пламя 40 очк.
Только для Мага или Прелата.
Носитель может сотворить заклинание **Сияние золота** (Алхимия) как Связанное заклинание с уровнем силы (4/8).

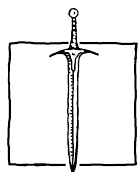
Рысак Карадона 20 очк.
Только для Рыцарей-командующих на Лошадях и Маршалов на Лошадях.
Одноразовый. Предмет может быть активирован в начале любого хода владельца. В течение этого хода игрока, дружественные отряды в пределах 6" от носителя **должны** перебрасывать проваленные броски на Дальность нападения.

Мантия Уллора 10 очк.
Вражеские отряды в пределах 6" от носителя не получают бонус +1 Ловкости за Инерцию нападения.

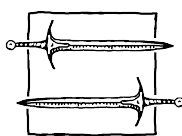
Структура армии



Персонажи
макс. 40%



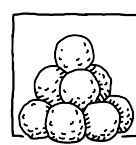
Основные отряды
мин. 25%



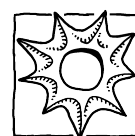
Особые отряды
без ограничений



Имперская ауксилия
макс. 35%



Имперский арсенал
макс. 20%



Ярость Сунны
макс. 30%

Персонажи (макс. 40%)

Имперские маршалы — профессиональные солдаты, обученные военному искусству. Некоторые из них — талантливые дворяне, рожденные, чтобы править, другие — седые ветераны из числа рядовых, но все они одарены в стратегии и тактике. Единственное иное требование — это непоколебимая верность Сунне и Императору, а также способность привить преданность своим войскам.



Маршал
140 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (ЯС), относится к категории «Ярость Сунны». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	8"	9	Приказы	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	5	4	0	Латный доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Маршал	3	5	4	1	5

Улучшения	очк.	Скакун	очк.
Знаменосец армии	бесплатно	Конь	55
Может выбрать одно:		Пегас	60
Великий тактик (0-1 отряд в армии)	65	Великий грифон* (ЯС)	145
Имперский князь (только Генерал)	115	Командующий дракон (только Имперский князь)	400
Особые предметы	до 200	(ЯС)	
Если Знаменосец армии	до 100	*Не может быть выбран Знаменосцем армии .	
Щит	10	—Доступные Правила модели—	
Пистолет (2+)	5	Великий тактик: Универсальное правило.	
Многозарядный пистолет (3+)	10	Модель может отдавать два Приказа в один ход вместо одного.	
Может выбрать одно:		Имперский князь: Универсальное правило.	
Рыцарское копье	5	Эта часть модели получает +1 к Количеству атак, оснащена одноручным оружием, зачарованным Светом Стального солнца , и может брать лишь до 50 очк. Особых предметов.	
Алебарда	5		
Двуручное оружие	5		
Парное оружие	5		

Эти лидеры выходят из рядов Рыцарских орденов. Обязательным условием является обеспеченность или семейное богатство, чтобы облегчить расходы на доспехи и скакунов, но эти одаренные воины — не надутые павлины в сияющей броне. Ветераны множества сражений, они избраны за свое лидерство и боевое мастерство.



Рыцарь-командующий

180 очк.

Разм. см. «Скакуны»

Тип Кавалерия

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. см. «Скакуны»

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	8"	9	Первый рыцарь	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	6	4	0	Латный доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Рыцарь-командующий	4	6	4	1	6

— Правила модели —

Первый рыцарь: Универсальное правило. Пока модель присоединена к отряду Рыцарей Ордена, она получает следующие правила:

- **Бесстрашный.**
- Если модель — Генерал, рядовые модели в отряде также получают правило **Главный отряд.**

— Улучшения —

	очк.
Особые предметы	до 200
Щит	бесплатно
Может выбрать одно:	
Алебарда	5
Двуручное оружие	5
Рыцарское копье	10
Клевец	30

— Скакуны —

	очк.
Конь	бесплатно
Должен взять скакуна:	
Юный грифон	30

Изучение Завесы и манипулирование ею — не пустое времяпрепровождение для волшебников Зонншталя. Вымуштрованные в знаменитых магических колледжах, известных своей выдающейся ученостью и еще большим соперничеством, они часто погружаются в мир академических кругов, но к бою допускаются только те, кто обладает соответствующими способностями и владеет своим искусством.



Волшебник

115 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (ЯС), относится к категории «Ярость Сунны». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	8"	7	Младший маг	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	3	3	0	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Волшебник	1	3	3	0	3
— Магические возможности —			очк. —		
Старший маг					95
Магистр магии					265
					
Алхимия	Космология	Пиромантия	Прорицание		
— Улучшения —			очк. —		
Особые предметы				до 100	
Если Магистр магии				до 200	
Легкий доспех				5	
— Скакуны —			очк. —		
Конь				10	
Пегас				45	
Великий грифон (ЯС)				85	
Колдовская машина				160	

Эти служители Богини и других церквей Империи одинаково искусны как за кафедрой, так и в рукопашной: оба случая требуют длительного чтения священных книг. Любители огня, серы и уничтожения еретиков, такие боевые жрецы развивают мощную связь со своими божествами, используя проповеди на грани заклинаний и молитв, чтобы благословлять войска.



Прелат

140 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (ЯС), относится к категории «Ярость Сунны». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	8	Благословения, Источник (1)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	4	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Прелат	2	5	4	1	4 Божественные атаки	
— Улучшения —			очк. —		— Скакуны —	очк. —
Особые предметы			до 200		Конь	50
Щит			15		Алтарь битвы (ЯС)	315
Латный доспех			25			
Может выбрать одно:						
Парное оружие			5			
Двуручное оружие			15			

Военные академии Зоннталя набирают лучшие умы для разработки и эксплуатации самого грозного вооружения империи. Многие из таких оружейников кажутся своим товарищам несколько странными из-за их покрытой сажей одежды, неразборчивого бормотания и часто глухоты, но мало кто сомневается в их влиянии на поле боя.



Оружейник

105 очк.

Одиноч. модель

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

Этот отряд относится к категориям «Персонажи» и «Имперский арсенал».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	8"	7	Инженер (3+), Мастер-оружейник	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	2	3	3	0	Легкий доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Оружейник	1	3	3	0	3
— Правила модели —			— Улучшения —		очк. —
Мастер-оружейник: Универсальное правило.			Особые предметы		до 50
Мастер Оружейник может отдать Приказ Готовь! Целсь! Пли! Главному или Вспомогательному отряду, к которому он присоединён.			Может выбрать одно:		
			Многозарядный пистолет (4+)		5
			Мушкет (3+)		5
			Длинная винтовка (3+)		10
			Многозарядное ружье (4+)		10
— Скакуны —			очк. —		
			Конь		20

Отвечая перед самим Верховным прелатом, инквизиторам поручено искоренить подстрекательные элементы в имперском обществе. Культисты, агенты вампиров и те, кто просто задает слишком много вопросов, — все они становятся жертвами этих убийц со стальным взглядом. Одетые в простую, поношенную черную одежду, узнаваемую любым зоншталером, в бою они внушают страх своим мастерством в искусстве убийства.



Инквизитор

90 очк.

Одиноч. модель

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



Если взять **Серебряные выстрелы**, отряд также относится к категории «Имперская ауксилия».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	8	Бесстрашие, Не лидер		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	4	0	Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Инквизитор	2	5	4	1	4	Множественные раны (D3), Смертельный удар
— Улучшения —			очк. —			
Может выбрать одно:			— Скакуны —			
Серебряные выстрелы (0–1 отряд в армии) 65			Конь и Легкие войска 105			
Благословенная сталь 70			— Доступные Правила модели —			
Особые предметы до 100			Благословенная сталь: Свойство атаки – Ближний бой.			
Щит 5			Эта часть модели получает +2 к Ловкости. Атаки ближнего боя, совершаемые этой частью модели, получают +1 к Силе и +1 к Бронебойности.			
Может выбрать одно:			Серебряные выстрелы: Свойство атаки – Стрельба.			
Арбалет (2+) 5			Атака получает свойства Смертельный удар и Множественные раны (D3) , и ее проваленные броски на ранение должны быть переброшены.			
Пара пистолетов (3+) 15						
Многзарядный пистолет (3+) 25						
Может выбрать одно:						
Парное оружие 5						
Алебарда 10						
Двуручное оружие 10						

Скакуны персонажей

Военная ценность кавалерии давно признана в Зоннитале, и имперская армия содержит тщательно охраняемое племенное поголовье боевых коней в дополнение к личным скакунам тех, кто может себе их позволить.



Конь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	П			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Конь	1	3	3	0	3	Ездовой

Приручение диких ветвианских пегасов — непростая задача; говорят, что сам скакун выбирает всадника. Те, кто выдерживает пристальный взгляд этих благородных зверей, в битве парят выше своих менее привилегированных собратьев.



Пегас

Разм. Большой
Тип Кавалерия
0–4 скакунов в армии Подст. 40×40 мм

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

Сочетая в себе орла и льва, грифон остается ужасающим хищником в дикой природе, хотя те, которых используют как скакунов, были выведены в неволе. Хотя этих маленьких грифонов обычно называют молодыми, на самом деле их кастрировали в первый год жизни, чтобы ограничить рост и облегчить их дрессировку.



Юный грифон

Разм. Большой

Тип Кавалерия

0–3 скакунов в армии Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	П	Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Юный грифон	3	4	5	3	4	Ездовой

У грифонов, которым дают вырасти до полного размера, появляются крылья, достаточно большие, чтобы летать. Их невероятно сложно объездить, но они обладают чрезвычайно мощными навыками боя, поэтому грифонами обладают только те, у кого самая сильная воля.



Великий грифон

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 «Ярость Сунны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	П	Возвышающийся, Легкие войска, Полет (8", 16"), Страх		
	8"	16"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	5	П		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Великий грифон	4	5	6	3	5	Ездовой

Беспорные цари зверей, драконы редко соглашаются принять наездника. В Империи такая возможность действительно редка, и те, кому удастся завоевать расположение такого существа, вскоре оказываются в большой благосклонности императорского трона, хотя обычно имели ее и до этого. Приказы, сопровождаемые ревом дракона, могут изменить ход битвы.



Командующий дракон

Разм. Колосс.
Тип Зверь
Подст. 50×100 мм

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	По земле	7"	14"	П Единство разумов, Легкие войска, Полет (7", 14")		
	Полет	7"	14"			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	5	6	4		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Командующий дракон	5	5	6	3	3	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой

— Правила модели —

Единство разумов: Универсальное правило.

Модель может отдавать два Приказа в один ход вместо одного.

Самые ревностные священнослужители Империи иногда отправляются в бой с большой помпой, верхом на больших и устрашающих колесницах, произнося яростные тирады против врагов Сунны. Такое зрелище может вдохновить солдат на ярость и усилить их атаки магической силой. Эти конструкции, часто оборудованные мощными древними устройствами, вершат божественный суд с помощью смертоносных заклинаний.



Алтарь битвы

Разм. Большой
Тип Конструкт
0–1 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	8"	П	Возвышающийся, Священная реликвия, Стремительность, Упорный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	П	5	П	Эгида (4+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Конь (2)	1	3	3	0	3	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)

— Правила модели —

Священная реликвия: Универсальное правило.

Дружественные отряды в пределах 8" от модели получают свойство **Ненависть**. Не распространяется на части моделей, имеющие правило **Ездовой**. Для Связанных заклинаний от Благословений, сотворенные всадником, замените Тип: «Отряд колдующего» Типом: 8", «Аура». Модель может сотворить **Неотвратимый удар** (Прорицание) как Связанное заклинание с Уровнем силы (4/8).



Колдовская машина

Разм. Большой
Тип Конструкт
Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	8"	П	Возвышающийся, Источник (1), Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	5	П	5	П+2	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Экипаж (2)	1	3	3	0	3
Конь (2)	1	3	3	0	3 Ездовой
Шасси			5	2	Механизм, Таранные попадания (D6)

— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Предвидение

бесплатно

Чародейский щит

20

— Доступные Правила модели —

Предвидение: Универсальное правило.

Дружественные отряды в пределах 8" от модели получают свойство **Молниеносные рефлексy**. Модель может сотворить *Лед и пламя* (Космология) как Связанное заклинание с Уровнем силы (4/8).

Чародейский щит: Универсальное правило.

Дружественные отряды в пределах 8" от модели получают правило **Отвлечение**. Модель может сотворить *Восприятие силы* (Космология) как Связанное заклинание с Уровнем силы (4/8).

Основные отряды (мин. 25%)

Основой вооруженных сил Зоншталя всегда были сомкнутые ряды пехоты, которую содержит каждая управа. Вооруженные и обученные единым образом по всей стране, полки могут иметь разные названия и униформу, но все эти профессиональные солдаты проходят строгую подготовку в тактике и дисциплине.



Тяжелая пехота

140 очк. + 7 очк./доп. модель

20-50 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	7	Вспомогательный отряд [†] , Главный отряд*, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	0	Легкий доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Тяжелый пехотинец	1	3	3	0	3	

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Может выбрать одно:		Знаменосец	10
Алебарда	1/модель	Чары для знамени	без ограничений
Копье	1/модель	Музыкант	10
		Чемпион	10

*Если начальный размер — 21 или более моделей.

[†]Если начальный размер — 20 моделей.

Поддержка с расстояния — краеугольный камень военного метода Империи. Мощные арбалеты сочетают в себе огромную дальность с возможностью пронзить даже самую прочную шкуру. Также становится все более доступной новая технология черного пороха, способная пробить метким выстрелом даже самую лучшую броню.



Легкая пехота

120 очк. + 12 очк./доп. мод. 10-20 мод.



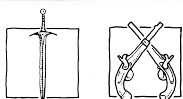
Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Этот отряд относится к категориям «Основные отряды» и «Имперская ауксилия».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	7	Вспомогательный отряд, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Легкий пехотинец	1	3	3	0	3	

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Должен выбрать (только одно):		Знаменосец	10
Мушкет (4+)	бесплатно	Чары для знамени	без ограничений
Арбалет (4+)	2/модель	Музыкант	10
		Чемпион	10

В трудные времена граждан можно призвать объединиться в местные ополчения. Многие из них — бывшие солдаты, другие — фермеры или даже члены городских банд. Вооруженные более обширным арсеналом, чем обычные солдаты, этим призывникам критически не хватает подготовки, но они все равно могут изводить врага нестандартными маневрами.



Поместное ополчение

140 очк. + 6 очк./доп. мод. 10–25 мод. 0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

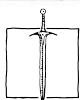
Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Этот отряд относится к категориям «Основные отряды» и «Имперская ауксилиа».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	8"	6	Резерв, Легкие войска	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	3	3	0	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Милиционер	1	3	3	0	3
Лук (4+), Парное оружие, Пистолет (4+)					
— Правила модели —			— Командная группа —		
Резерв: Универсальное правило.			Знаменосец 10		
Отряд рассматривается как Незначительное			Музыкант 10		
Главными и Вспомогательными отрядами.			Чемпион 10		
— Улучшения —			— Доступные Правила модели —		
Иррегулярные войска (0–15 моделей в отряде)			Иррегулярные войска: Универсальное правило.		
де) бесплатно			Модель получает правила Рассыпной строй и Сложная цель(1) .		

В то время как низшие классы сражаются пешими, более богатые граждане, призванные на войну, обычно сидят на тяжелобронированных боевых конях. Такие полки обычно содержат курфюрсты — те, кто участвует в голосовании за нового Императора. Эти кавалеры утверждают, что привносят чувство стиля в то, что в противном случае было бы просто вульгарной дракой.



Поместная кавалерия

155 очк. + 20 очк./доп. модель 5–20 мод. 0–4* отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

* За каждый отряд Рыцарей Ордена в армии максимальное количество снижается на 1.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	7"	14"	8	Захват	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	3	3	2	Латный доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Рыцарь	1	3	3	0	3
Конь	1	3	3	0	3
Ездовой					
— Улучшения —			— Командная группа —		
Щит			3/модель		Знаменосец 10
Может выбрать одно:					Чары для знамени без ограничений
Рыцарское копьё			1/модель		Музыкант 10
Двуручное оружие			1/модель		Чемпион 10

Воины, проявившие свою храбрость и совершившие великие дела на поле боя, могут быть удостоены чести вступить в орден. Такие братства опираются на набор основополагающих принципов и убеждений, и имперские власти поручают им особые задачи. Самым известным из них является орден Белого глаза, который заведует столь важной обороной Маяков на восточной границе Зоншталя.



Рыцари Ордена

175 очк. + 32 очк./доп. модель

5-15 мод.



Уникальный*

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

*0-4 отряда на армию если в армии есть Рыцарь-командующий.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	8	Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	2	Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Рыцарь	1	4	4	1	3	
Конь	1	3	3	0	3 Ездовой	
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —	
Щит			4/модель		Знаменосец	10
Может выбрать одно:					Чары для знамени	без ограничений
Клевец		бесплатно/модель		Музыкант		10
Рыцарское копье		2/модель		Чемпион		10

Особые отряды (без ограничений)

Отобранные из рядовых, наиболее проверенные имперские солдаты записываются на расширенный период военной службы в качестве охраны для ключевых мест и людей. Умелые и прекрасно оснащенные, эти воины известны своей лояльностью не меньше, чем смертоносными навыками.



Имперская гвардия

170 очк. + 16 очк./доп. модель

15-40 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	8	Главный отряд, Захват, Телохранитель		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	0	Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Имперский гвардеец	1	4	4	1	3	
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Должен выбрать (только одно):				Знаменосец	10	
Щит			бесплатно	Чары для знамени	без ограничений	
Двуручное оружие			2/модель	Музыкант	10	
				Чемпион	10	

Братство Солнечного грифона, утверждающее, что оно было основано во времена самой Сунны, является, пожалуй, самым престижным рыцарским орденом в Зоннитале. Сегодня его члены ездят исключительно на грифонах, что дает им смертельное преимущество в бою. Эти скакуны со злобными когтями и клювами представляют собой разрушительную опору для своих опытных хозяев.



Рыцари Солнечного грифона

275 очк. + 59 очк./доп. модель

3-6 мод.

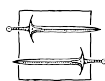
0-3 отрядов в армии



Разм. Большой
Тип Кавалерия
Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	8	Захват, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	4	1	Латный доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Рыцарь	1	4	4	1	4	
Юный грифон	3	4	5	3	4	
					Ездовой	
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Должен выбрать (только одно):				Знаменосец	10	
Алебарда			бесплатно	Чары для знамени	без ограничений	
Рыцарское копье			10/модель	Музыкант	10	
				Чемпион	10	

Сложные колесные платформы с магически заряженными артефактами, древними фолиантами и другими предметами, использующими энергию Завесы, эти мощные механизмы приводят в движение могучие боевые кони. Сочетая лучшее из науки и магии, и сами колесницы и их чары одинаково опасны как в качестве физической, так и магической угрозы, значительно увеличивая боеспособность армии.



Колдовская машина

245 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	8"	7	Возвышающийся, Источник (1), Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	3	5	2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж (2)	1	3	3	0	3	
Конь (2)	1	3	3	0	3	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)

— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Предвидение

бесплатно

Чародейский щит

20

— Доступные Правила модели —

Предвидение: Универсальное правило.

Дружественные отряды в пределах 8" от модели получают свойство **Молниеносные рефлексy**. Модель может сотворить *Лед и пламя* (Космология) как Связанное заклинание с Уровнем силы (4/8).

Чародейский щит: Универсальное правило.

Дружественные отряды в пределах 8" от модели получают правило **Отвлечение**. Модель может сотворить *Восприятие силы* (Космология) как Связанное заклинание с Уровнем силы (4/8).

Имперская ауксилия (макс. 35%)

Рейнджеры, обычно дислоцированные на границах Империи, следят за самыми пустынными и опасными регионами. Знатки многих опасностей дикой природы, они особенно хорошо справляются с чудовищными животными. Стреляя в два раза быстрее обычного лучника, они точно знают, куда направить стрелы — те, кто не оставил свои кости в делях.



Имперские лесники

90 очк. + 11 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	7	Разведчик, Рассыпной строй, Легкие войска, Пограничники		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Правила модели	
	1	3	3	0	Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	Правила модели
Имперский лесник	1	3	3	0	3	Охотники на зверей, Лук (4+)

— Правила модели —

Охотники на зверей: Свойство атаки – Стрельба. При использовании лука Стрелковая атака получает свойство **Смертельный удар (против Зверей)** и Выстрелы 2.

Пограничники: Универсальное правило.

Модель автоматически проходит проверки Паники, вызванные правилом **Ужас**.

— Командная группа —

Чемпион

очк. –

10

Ведя разведку и патрулируя впереди имперских армий, рейтеры способны на обходные маневры и могут вносить сумятицу в ряды вражеских солдат с помощью быстрых коней и мощного вооружения. В их ряды входят представители всех слоев общества, и часто можно увидеть, как молодые дворяне и люди гораздо менее высокого происхождения едут вместе.



Рейтары

140 очк. + 20 очк./доп. модель

5-10 мод.

0-3 отрядов в армии
0-20 моделей в армии
Разм. Стандарт.
Тип Кавалерия
Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	7	Авангард, Легкие войска, Тактический отход		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	1	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Рейтар	1	3	3	0	3	Залп перед столкновением!
Конь	1	3	3	0	3	Ездовой

— Правила модели —

Залп перед столкновением!: Свойство атаки – Ближний бой.
При использовании Пистолета или Связки пистолетов нападающая часть модели со свойством **Залп перед столкновением!** всегда атакует на Шаге инициативы 10, и Сила его Атак ближнего боя **всегда** равна 4, а их Бронебойность **всегда** равна 2.

— Улучшения —

	очк.
Тяжелый доспех	3/модель
Должен выбрать (только одно):	
Легкое копье и Щит	бесплатно
Пистолет (3+)	3/модель
Многозарядное ружье (4+)	8/модель
Пара пистолетов (4+)	8/модель

— Командная группа —

	очк.
Музыкант	10
Чемпион	10

Имперский арсенал (макс. 20%)

Благодаря первоклассным инженерным гильдиям и военным академиям, Имперская Оружейная палата теперь может похвастаться разнообразной коллекцией оружия черного пороха, способного наносить огромный урон на расстоянии. Взрывы ли это ракет или минометная бомба, град тяжелых выстрелов или одно могучее пушечное ядро, запущенное через поле боя, даже самые сильные из врагов Империи научились бояться этих смертельных изобретений.



Артиллерия

145 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Конструкт

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии Подст. 60 мм круг

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	4"	7	Боевая машина		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	1	4	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж	3	3	3	0	3	Двигаться или стрелять

— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Имперский ракетомет (4+) (0–2 отр. в армии) бесплатно

Скорострельная пушка (4+) (0–2 отр. в армии) 25

Мортира (4+) (0–2 отр. в армии) 35

Пушка (4+) (0–2 отр. в армии) 90

— Доступные Правила модели —

Имперский ракетомет: Артиллерийское оружие.

Катапульта (1×1), Дальность 15–48", Выстрелы 3, Си 5, Брб 3, **Множественные раны (D3)**.

Это орудие считает любой результат из Таблицы осечек как «Неисправность» (каждый выстрел может вызвать осечку).

Мортира: Артиллерийское оружие.

Катапульта (6×6), Дальность 12–48", Выстрелы 1, Си 3 [6], Брб 1 [4], **[Множественные раны (D3)]**.

Пушка: Артиллерийское оружие.

Это Артиллерийское орудие может стрелять двумя типами снарядов:

- **Пушка**, Дальность 72", Выстрелы 1, Си 4 [10], Брб 0 [10], **Атака по площади (1×5)**, **[Множественные раны (D3+1)]**

- **Скорострельная пушка**, Дальность 12", Выстрелы 2D6, Си 4, Брб 4

Скорострельная пушка: Артиллерийское оружие.

Скорострельная пушка, Дальность 24", Выстрелы 3D6×2, Си 5, Брб 3.

Ярость Сунны (макс. 30%)

Самые набожные сунниты иногда радикализируются самыми одиозными культами Богини. Наученные проявлять преданность и раскаяние посредством телесных повреждений — как себе, так и тем, кого считают врагами Сунны, — они часто без приглашения присоединяются к армиям Зоннсталя. Их помощь не отвергается, ибо они грозны в бою: не имея ничего, кроме веры в качестве доспеха, они не способны на страх.



Флагелланты

170 очк. + 15 очк./доп. модель

15-30 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	6	Бесстрашие, Бешенство, Зилоты , Непоколебимость, Фанатики		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	1	4	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Флагеллант	1	3	3	0	3	Боевой раж, Двуручное оружие

— Правила модели —

Зилоты: Универсальное правило.

Прелаты могут присоединиться к отряду и получить правила **Бесстрашный** и **Непоколебимый**, пока присоединяются к отряду.

Фанатики: Универсальное правило.

Когда модель с правилом **Фанатики** убита Рукопашной атакой во время Раунда ближнего боя, в котором она сражается (независимо от того, на каком Шаге инициативы это произошло), удалите её как потерю только в конце Шага инициативы 0.

— Командная группа —

Чемпион

очк. —

10

Вершиной технологического искусства Зонншталя является новый стальной гигант, известный как паровой танк. Оснащенные новейшими двигателями, эти непробиваемые громады бросаются в бой, выпуская пар и обещая смерть. Оснащенная мощным артиллерийским орудием, машина устрашает как вблизи, так и издалека, хотя ее пилоты часто склонны к различным формам безумия и одержимости.



Паровой танк

460 очк.

Разм. Большой
Тип Конструкт
Одиноч. модель 0-1 отрядов в армии Подст. 50×100 мм

Этот отряд относится к категориям «Ярость Сунны» и «Имперский арсенал».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	2D6"		7	Бесстрашие, Возвышающийся, На паровой тяге , Непоколебимость, Случайное движение (2D6")		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	1	6	6		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Шасси			5	2	2	Дыхательная атака (Си 2, Брб 3), Паровая пушка (3+) , Перемалывающая атака (3D3)

— Правила модели —

На паровой тяге: Универсальное правило.

Модель может предпочесть не двигаться, не смотря на то, что имеет правило **Случайное движение**, она **всегда** автоматически проходит проверки на Удержание от преследования, и ее Дальности преследования и прорыва в Фазе ближнего боя **всегда** равны 0". В Фазе движения, модель получает правило **Максимизированное (Дальность преследования)**.

Паровая пушка: Артиллерийское оружие.

Пушка, Дальность 36", Выстрелы 1, Си 4 [10], Брб 0 [10], **Атака по площади (1×5)**, [Множественные раны (D3+1)].

Краткий справочник

Персонажи

Маршал	Дви	4"	Мар	8"	Дис	9				Приказы
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0		Латный доспех
Маршал	Ат	3	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	5
Рыцарь-командующий	Дви	4"	Мар	8"	Дис	9				Первый рыцарь
см. «Скакуны», Кавалерия	ОЗ	3	НЗ	6	Ст	4	Бр	0		Латный доспех
Рыцарь-командующий	Ат	4	НА	6	Си	4	Брб	1	Лов	6
Волшебник	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7				Младший маг
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	3	Бр	0		
Волшебник	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3
Прелат	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8				Благословения, Источник (1)
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0		Тяжелый доспех
Прелат	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4
Оружейник	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7				Инженер (3+), Мастер-оружейник
Стандарт, Пехота	ОЗ	2	НЗ	3	Ст	3	Бр	0		Легкий доспех
Оружейник	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3
Инквизитор	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8				Бесстрашие, Не лидер
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0		Латный доспех
Инквизитор	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4

Скакуны персонажей

Конь	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П				
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+2		
Конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3
Пегас	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П				Легкие войска, Полет (8", 16")
Большой, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	4	Бр	П+1		Сложная цель (1)
Пегас	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4
Юный грифон	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П				Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1		
Юный грифон	Ат	3	НА	4	Си	5	Брб	3	Лов	4
Великий грифон	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П				Возвышающийся, Легкие войска, Полет (8", 16"), Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П		
Великий грифон	Ат	4	НА	5	Си	6	Брб	3	Лов	5
Командующий дракон	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П				Единство разумов, Легкие войска, Полет (7", 14")
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	5	Ст	6	Бр	4		
Командующий дракон	Ат	5	НА	5	Си	6	Брб	3	Лов	3
Алтарь битвы	Дви	8"	Мар	8"	Дис	П				Возвышающийся, Священная реликвия, Стремительность, Упорный
Большой, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	П	Ст	5	Бр	П		Эгида (4+)
Конь (2)	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3
Шасси					Си	5	Брб	2		Механизм, Таранные попадания (D6)
Колдовская машина	Дви	8"	Мар	8"	Дис	П				Возвышающийся, Источник (1), Стремительность
Большой, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	П	Ст	5	Бр	П+2		
Экипаж (2)	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3
Конь (2)	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3
Шасси					Си	5	Брб	2		Механизм, Таранные попадания (D6)

Основные отряды

Тяжелая пехота	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7				Вспомогательный отряд, Главный отряд, Захват
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0		Легкий доспех, Щит
Тяжелый пехотинец	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3

Легкая пехота	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7					Вспомогательный отряд, Захват
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			
Легкий пехотинец	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	
Поместное ополчение	Дви	4"	Мар	8"	Дис	6					Резерв, Легкие войска
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			
Милиционер	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Лук (4+), Парное оружие, Пистолет (4+)
Поместная кавалерия	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8					Захват
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	2			Латный доспех
Рыцарь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	
Конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Рыцари Ордена	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8					Захват
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	2			Латный доспех
Рыцарь	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3	
Конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой

Особые отряды

Имперская гвардия	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8					Главный отряд, Захват, Телохранитель
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			Латный доспех
Имперский гвардеец	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	3	
Рыцарь	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8					Захват, Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	1			Латный доспех, Щит
Рыцарь	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4	
Юный грифон	Ат	3	НА	4	Си	5	Брб	3	Лов	4	Ездовой
Колдовская машина	Дви	8"	Мар	8"	Дис	7					Возвышающийся, Источник (1), Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	3	Ст	5	Бр	2			
Экипаж (2)	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	
Конь (2)	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6)

Имперская ауксулия

Имперские лесники	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7					Разведчик, Рассыпной строй, Легкие войска, Пограничники
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			Сложная цель (1)
Имперский лесник	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Охотники на зверей, Лук (4+)
Рейтары	Дви	8"	Мар	16"	Дис	7					Авангард, Легкие войска, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	1			Легкий доспех
Рейтар	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Залп перед столкновением!
Конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой

Имперский арсенал

Артиллерия	Дви	4"	Мар	4"	Дис	7					Боевая машина
Стандарт, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	1	Ст	4	Бр	0			
Экипаж	Ат	3	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Двигаться или стрелять

Ярость Сунны

Флагелланы	Дви	4"	Мар	8"	Дис	6					Бесстрашие, Бешенство, Зилоты, Непоколебимость, Фанатики
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	1	Ст	4	Бр	0			
Флагеллант	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Боевой раж, Двуручное оружие
Паровой танк	Дви	2D6"			Дис	7					Бесстрашие, Возвышающийся, На паровой тяге, Непоколебимость, Случайное движение (2D6")
Большой, Конструкт	ОЗ	6	НЗ	1	Ст	6	Бр	6			
Шасси					Си	5	Брб	2	Лов	2	Дыхательная атака (Си 2, Брб 3), Паровая пушка (3+), Перемалывающая атака (3D3)

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальност	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Пара pistols	-	12"	4	2	2	Быстрый выстрел
Длинная винтовка	-	48"	5	3	1	Громоздкое, Множественные раны (2, против Стандартного размера)
Многозарядное ружье	-	24"	4	2	3	Громоздкое
Многозарядный пистолет	-	12"	4	2	3	Быстрый выстрел, +1 Выстрелы с пистолетом или связкой пистолетов
Пушка (1)	Пушка	72"	4 [10]	0 [10]	1	Атака по площади (1×5) [Множественные раны (D3+1)]
Пушка (2)	Скорострельная пушка	12"	4	4	2D6	-
Мортира	Катапульта (6×6)	12-48"	3 [6]	1 [4]	1	[Множественные раны (D3)]
Имперский ракетомет	Катапульта (1×1)	15-48"	5	3	3	[Множественные раны (D3)]
Паровая пушка	Пушка	36"	4 [10]	0 [10]	1	Атака по площади (1×5) [Множественные раны (D3+1)]
Скорострельная пушка	Скорострельная пушка	24"	5	3	3D6×2	-

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Лук	4+	Имперский лесник, Поместное ополчение
Пара pistols	3+	Инквизитор
	4+	Рейтары
Арбалет	2+	Инквизитор
	4+	Легкая пехота
Мушкет	3+	Оружейник
	4+	Легкая пехота
Длинная винтовка	3+	Оружейник
Пистолет	2+	Маршал
	3+	Рейтары
	4+	Поместное ополчение
Многозарядное ружье	4+	Оружейник, Рейтары
Многозарядный пистолет	3+	Инквизитор, Маршал
	4+	Оружейник
Пушка (1) и (2)	4+	Артиллерия
Мортира	4+	Артиллерия
Имперский ракетомет	4+	Артиллерия
Скорострельная пушка	4+	Артиллерия
Паровая пушка	3+	Паровой танк

Журнал

2024 Review 2.1

- Parent Unit: Clarification
- Support Unit: Clarification

2024 Review 2

- Знамя единства: Основная цена 40 ↘ 30
- Оружейник: Основная цена 110 ↘ 105
- Маршал Великий тактик: Основная цена 75 ↘ 65
- Прелат: Основная цена 145 ↘ 140
- Прелат Алтарь битвы: Основная цена 325 ↘ 315
- Волшебник Колдовская машина: Основная цена 170 ↘ 160
- Рыцари Ордена Клевец: Основная цена 1 ↘ бесплатно
- Колдовская машина: Основная цена 255 ↘ 245
- Имперская гвардия: Дополнительные модели 17 ↘ 16
- Паровой танк: Основная цена 450 ↗ 460
- Артиллерия: Основная цена 150 ↘ 145
- Артиллерия: Пушка 85 ↗ 90
- Артиллерия: Мортира 30 ↗ 35