

THE IX AGE БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Крысиный рой

Книга армии (Основные правила)

2-я редакция, версия Пересмотр 4 – 14 марта 2024 г.

Пересмотр: официальный документ, который в настоящее время находится в процессе перехода на концепции, более соответствующей духу Девятого Века. Изменения будут вноситься периодически.

Введение	??	Персонажи	9
Правила армии	2	Скакуны персонажей	14
Правила моделей армии	2	Основные отряды	17
Унаследованное заклинание	5	Особые отряды	20
Особые предметы	6	Подземные стрелки	24
Структура армии	7	Хлеба и Зрелищ	27
Журнал	34	Краткий справочник	30



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 **EPUB**.

Правила армии

Маркеры «Туннель»

Каждая армия Крысиного роя получает 2 маркера «Туннель» и может получить дополнительные маркеры «Туннель» включая определенные отряды в свой ростер. В начале шага 7 Подготовки к игре (Выбор заклинаний) разместите свои Маркеры «Туннель» в точках на вашей половине стола. В любой момент на поле боя может находиться до 4 дружественных маркеров «Туннель».

Подземный резерв

Некоторые отряды имеют возможность перейти в Подземный резерв или же начать в нем игру. Эти отряды получают правило **Особая засада (в 1,5" от дружественного маркера «Туннель»)**.

Правила моделей армии

Универсальные правила

Беспощадные

Потери очков здоровья модели, вызванные дружественными моделями, игнорируются при определении необходимости проверок на Панику (включая отряды, уничтоженные атаками дружественных моделей), а также при расчете Результата боя. Модель может использовать Стрелковые атаки против вражеских отрядов, связанных в ближнем бою, со следующими ограничениями:

- Дружественные отряды, связанные в этом ближнем бою, игнорируются при определении укрытия (но не при определении линии видимости).
- Броски на попадание по выбранной цели совершаются по общим правилам. Сразу после определения числа попаданий, бросьте один D6 за каждое попадание. Если на броске выпало 4+, попадание распределяется по случайно выбранному дружественному отряду, связанному в бою с изначальной целью. Если нет, продолжайте по обычным правилам.

Жизнь ничтожна

При определении Результата боя потери 10 первых Очков здоровья моделей каждого отряда с этим правилом делятся пополам (с округлением вверх). Этот эффект не влияет на бонус к Результату боя, полученный от правила **Лютая смерть**.

Орел легиона

Пока не отступающий отряд с одним или более Орлами легиона находится в радиусе действия правила **Воодушевляющее присутствие** дружественной не отступающей модели, этот отряд получает правило **Ни шагу назад (8", макс. 8")**. Отряды, находящиеся в пределах действия одного или более источников правила **Ни шагу назад!** от дружественных Орлов легиона, получают правило **Минимизированный бросок (проверки Дисциплины)**.

Святой триумвират

0–3 моделей в армии.

Модель знает *Бесконечный рой* (Унаследованное заклинание) в дополнение к другим своим заклинаниям. Если вы имеете как минимум 3 модели с правилом **Святой триумвират** в вашем ростере армии и каждая из них имеет правило **Пантеон богов Целизии**, или каждая из них имеет правило **Кульٹ Эррахмана**, то каждая из этих моделей знает *Бесконечный рой* (Унаследованное заклинание) и может выбирать заклинания следующим образом:

- **Младшие маги** выбирают из Изучаемых заклинаний 1, 2, 3 и 4 выбранного ими Пути магии.
- **Старшие маги** выбирают из Изучаемых заклинаний 1, 2, 3, 4, 5 и 6 выбранного ими Пути магии.

Свойства атаки

Когортная тактика

Если отряд модели **непреклонный** и не находится в состоянии **разгромленных рядов**, она получает два источника правила **Бьется дополнительный ряд**. Проверка этих условий и применение эффекта правила происходят в начале каждого Шага инициативы.

Метод проб и ушибов – Стрельба

Непосредственно перед выполнением Стрелковой атаки оружием с этим правилом, владелец может выбрать режим *«Перегрузка»*. Если хотя бы одна модель использует этот режим, все модели в ее отряде **должны** его использовать. Если так, то Стрелковая атака получает +1 на ранение. Эффект длится до конца фазы.

Поломка (X) – Ближний бой, Стрельба

Если эта модель выбрасывает '1' при бросках, тип которых указан как (X), она терпит Поломку. Если «X» – «Осечка», Поломка заменяет обычный эффект Осечки. Бросок, вызвавший Поломку, никогда не может быть переброшен. Атака, окончившаяся Поломкой, всегда считается проваленной. При Поломке, после того, как все одновременные Стрелковые атаки или Атаки ближнего боя были разрешены модели получает 1 попадание которое ранит автоматически, с Бронейностью 10. Вместо этого, если был использован режим *«Перегрузка»*, модель получает 1 попадание, а ее отряд получает 2 дополнительных попадания, которые все ранят автоматически, с Бронейностью 10.

Особые атаки

Кульٹ Эррахмана

Модель получает правило **Предпочтение (Кульٹ Эррахмана)**; персонажи с этим правилом и их отряд получают правило **Стремительность**. Кроме того, если при вражеской Атаке ближнего боя, направленной на модель с этим правилом, выпадает немодифицированная '1' на попадание, эта часть модели наносит 1 попадание с правилом **Токсические атаки** отряду атаковавшей модели на том же Шаге инициативы до удаления любых потерь.

Арсенал

Газовая мортира – Стрелковое оружие

0–9 моделей в армии.

Дальность 18", Выстрелы 1, **Атака по площади (1×3)**, **Метод проб и ушибов**, **Навесная стрельба**, **Поломка (Бросок на попадание)**, **Токсические атаки**.

Заражённые клинки – Оружие ближнего боя

Парное оружие. Атаки, совершенные этим оружием, получают свойство **Ядовитые атаки**.

Распылитель глубинного огня – Артиллерийское оружие

0–6 моделей в армии.

Огнемет. Дальность 18", Выстрелы 1, Си 2, Брб 1, **Метод проб и ушибов, Огненные атаки, Поломка (Осечка).** Модель получает правило **Горючий**. Общее количество одновременных попаданий от отряда с этим оружием не может превышать общего количества моделей в отряде, являющемся его целью.

Джезайл – Стрелковое оружие

0–18 моделей в армии.

Дальность 30", Выстрелы 1, Си 5, Брб 3, **Громоздкое, Метод проб и ушибов, Поломка (Бросок на попадание), Точное.**

Часть модели получает правило **Эгида (4+)**, которое может быть использовано только против ранений от Поломок.

Пулемет Крыслинга – Стрелковое оружие

0–12 моделей в армии.

Дальность 18", Выстрелы D6, Си 4, Брб 2, **Поломка (Бросок на количество Выстрелов), Метод проб и ушибов.**

Унаследованное заклинание



<i>Сложность</i>	<i>Дальность</i>	<i>Тип</i>	<i>Длительность</i>	<i>Эффект</i>
У <i>пов</i> 3+	12"	Усиление	Один ход	Дальность этого заклинания может измеряться как от центра Колдующего, так и от любого маркера «Туннель» на поле битвы. Количество потерянных Очков здоровья, учитываемых правилом Жизнь ничтожна , увеличивается на 4.

Особые предметы

Чары для оружия

Секреты Гибельного Клинка 180 очк.

Только для пеших моделей Стандартного размера.

Накладывается на: Одноручное оружие.

Атаки, выполняемые этим оружием:

- получают свойство **Божественные атаки**.
- получают свойства **Множественные раны (D3, Рваные крылья)** и **Поломок (броска на ранение)**.
- ранят на 2+.
- Их Бронейность **всегда** устанавливается равной 3.

Кроме того, при использовании этого оружия Количество атак носителя **устанавливается** равным 6 и, если другая модель не делает это раньше, эта модель **должна** бросать и принимать вызовы на дуэль, когда это возможно.

Штурмовая ракета 70 очк.

Только для Крысиных сенаторов и Алхимиков Дома Скорчит.

Накладывается на: Пистолет.

Точность 2+. Дальность **устанавливается** равной 24". Оружие получает правила **Навесная стрельба, Огненные атаки** и **Поломка (Бросок на попадание)**. Если оружие попадает, оно наносит D6 попаданий, Сила которых **устанавливается** равной 5, а Бронейность которых **устанавливается** равной 2.

Родентиевые пули 20 очк.

0–2 в армии.

Накладывается на: Пистолет.

Дальность оружия **устанавливается** равной 18". Оружие получает +2 выстрела, +1 Брб и правило **Точное**.

Погонщик Стаи 20 очк.

Только для моделей типа Пехоты.

Накладывается на: Оружие ближнего боя.

При использовании этим оружием носитель получает правило **Перемалывающая атака (X)**, где «X» – количество полных рядов в его отряде, но не больше 10. Эта Перемалывающая атака отрабатывается с Силой 3 и Бронейностью 1.

Чары для брони

Дар прокаженного 65 очк.

Только для пеших моделей. Не может быть экипирован моделями с Великим Орлом легиона.

Накладывается на: Доспех.

Носитель получает +1 Очко здоровья, правила **Живучесть (4+)** и **Култ Эррахмана**, но автоматически проваливает все спасброски за броню и теряет правило **Пантеон богов Целизии** если его имел. Кроме того, немодифицированные '6', выпавшие при бросках на попадание Атаками ближнего боя против носителя **должны** быть переброшены.

Чары для знамен

Священная Аквила 60 очк.

Носитель и рядовые модели в отряде носителя получают правило **Боевой раж**. Кроме того, за каждую немодифицированную '1', выпавшую при броске на попадание Атаками ближнего боя отряда носителя, этот отряд получает 1 попадание с Силой 3 и Бронейностью 0 на том же Шаге инициативы. Эта считается Особой атакой.

Колокол глубинных дорог 35 очк.

0–2 в армии.

Отряд носителя может начинать игру в Подземном резерве. Если носитель находится на поле битвы и его владелец не ходит первым, он может решить бросать на Засаду для отрядов, находящихся в Подземном резерве во время своего первого хода (но только в конце шага 2 Последовательности Фазы движения).

Артефакты

Порошок из фаванита 75 очк.

Сразу перед попыткой сотворить Изученное заклинание носитель может сбросить до 2 жетонов Завесы. За каждый из них колдующий получает бонус в +1 к броску сотворения заклинаний. В дополнение к этому, если носитель совершает Магическую ошибку, добавьте модификатор в +1 к Магической ошибке за каждый сброшенный жетон Завесы.

Корона высокомерия 65 очк.
 Доминирующий.
 Сразу после Выкачивания из-за Завесы носитель может решить нанести 3 попадания своему отряду. Эти попадания ранят автоматически и не могут быть отражены спасбросками любого рода. В этом случае, владелец получает 3 дополнительных жетона Завесы.

Детонатор темного камня 40 очк.
 Только для Крысиных сенаторов и Надзирателей Дома Стигия.
 В конце любой вашей Фазы движения после первой, носитель может взорвать один дружественный маркер «Туннель» в 24" от него. В этом случае, примените следующие эффекты перед удалением маркера «Туннель»:

- Каждый несвязанный в бою отряд в 4" от этого маркера получает 2D6 попаданий с Силой 4 и Бронебойностью 1.
- Если один или более отрядов, связанных в одном бою, находятся в 4" от этого маркера, 2D6 попаданий с Силой 4 и Бронебойностью 1 наносятся по следующим правилам. Бросьте один кубик за каждое попадание: на 4+ попадание распределяется на случайно выбранный дружественный отряд; в противном случае попадание распределяется на случайно выбранный вражеский отряд.

Сфера Атея 40 очк.
 Только для Крысиных сенаторов и Технократов Дома Ракачит.
 Когда дружественная модель в отряде в 8" от но-

сителя терпит Поломку **Стрелковой атаки**, количество попаданий от Поломки уменьшается на 1, а носитель получает жетон «Взрыв» до конца фазы **стрельбы**. В конце каждой фазы **стрельбы**, в которой носитель получал хотя бы 1 жетон «Взрыв», бросьте 2D6 и добавьте к броску количество жетонов. Если результат – '13' или выше, отряд носителя получает D6 попаданий с Силой 4 и Бронебойностью 1, а этот Артефакт игнорируется до конца игры.

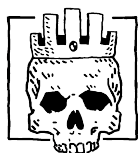
Фолиант Крысиного короля 35 очк.
 Ко всем заклинаниям, сотворенным моделью и не являющимся Побочными, ~~применяется Побочное заклинание~~ **Направляющий свет (Ясновидение)**:

- если заклинание не имеет Побочного заклинания, **Направляющий свет (Прорицание)** становится Побочным заклинанием.
- если заклинание имеет Побочное заклинание, **Направляющий свет (Прорицание)** заменяет Побочное заклинание.

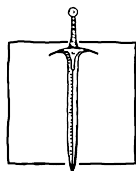
Капюшон отступника 30 очк.
 Только для Мага.
 Если носитель **имеет правило Святой триумvirат**, его доступ к Путям магий заменяется на Ведьмовство, Оккультизм и Тауматургию.

Лира Тарины 10 очк.
 Только для Крысиных сенаторов и Мастеров плоти Дома Феттис.
 Растаптывание вражеских отрядов в 8" от носителя получает штраф в -2 на ранение.

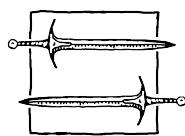
Структура армии



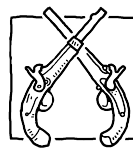
Персонажи
 макс. 40%



Основные отряды
 мин. 25%



Особые отряды
 без ограничений



Подземные стрелки
 макс. 30%



Хлеба и Зрелищ
 макс. 20%

Персонажи (макс. 40%)



Губительный диктатор

395 очк.

Одиноч. модель

Уникальный

Разм. Колосс.

Tun Пехота

Подст. 75×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	6	Абсолютная власть! , Беспощадные, Бесстрашие, Потусторонний, Святой триумvirат, Старший маг, Упорный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эгида (5+)	
	7	5	5	2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Губительный диктатор	4	5	5	4	8	Алебарда, Двуручное оружие, Парное оружие

Правила модели

Абсолютная власть!: Универсальное правило. Модель должна стать Генералом. Пока находятся в пределах дистанции правила **Воодушевляющее присутствие** этой модели, другие дружественные отряды, не содержащие моделей с правилом **Кульг Эррахмана**, получают правило **Нестабильность** если эти отряды **непреклонные** и не находятся в состоянии **Разгромленных рядов**. В отношении правила **Святой триумvirат** модель считается имеющей **Пантеон богов Целизии**.

Магические возможности



Оккультизм

Улучшения

очк.

Должен выбрать **Смертное происхождение** (один выбор):

Великий понтифик	30
Властелин легионов	35
Я есть Сенат	40

Должен выбрать **Покровителя** (один выбор):

Воплощение Акратоса	30
Воплощение Фаваны	30
Воплощение Удиуса	60

Доступные Правила модели (Смертное происхождение)

Великий понтифик: Универсальное правило.

Эта модель знает **Бесконечный рой** (Унаследованное заклинание) в дополнение к остальным своим заклинаниям. Кроме того, она может выбрать Прорицание в качестве своего Пути магии, и она **всегда** выбирает свои заклинания из всех Изученных заклинаний выбранного Пути.

Властелин легионов: Универсальное правило.

Модель получает правило **Ненависть**. Когда дружественный отряд в пределах действия ее **Воодушевляющего присутствия** теряет Очки здоровья из-за действия правила **Нестабильный**, количество теряемых Очков здоровья снижается на его количество полных рядов, но не более, чем на 3.

Я есть Сенат: Универсальное правило.

Модель получает +1 к Дисциплине. Во время создания ростера армии, она **должна** выбрать один артефакт из этой Книги армии или Справочника чародея, стоимость которого добавляется к его собственной.

Доступные Правила модели (Покровитель)

Воплощение Акратоса: Универсальное правило.

Эта модель получает правило **Молниеносные рефлексy** и +2 к Результату боя своей стороны, когда она связана в ближнем бою.

Воплощение Удиуса: Универсальное правило.

Модель получает правило **Живучесть (4+)** и **Сложная цель (1)**.

Воплощение Фаваны: Универсальное правило.

Модель получает правила **Множественные раны (D3, Рвание крылья)** и **Стремительность**.



Крысиный сенатор

120 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	6	Беспощадные, Голос толпы , За спинами		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	3	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Крысиный сенатор	2	3	3	0	4	Пистолет (4+)

— Правила модели —

Голос толпы: Универсальное правило. Модель получает правило **Воодушевляющее присутствие (6")**.

— Улучшения —

Особые предметы до 200 очк. —

— Скакуны —

Носилки сенатора 65 очк. —



Кровавошкурый легат

100 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Одиноч. модель

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	6	Беспощадные		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	4	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Кровавошкурый легат	4	5	4	1	6	

— Улучшения —

Великий Орел легиона (0–3 мод. в армии) 60 очк. —

Особые предметы до 200 очк. —

Щит 10 очк. —

Пистолет (3+) 5 очк. —

Может выбрать одно:

Копье 5 очк. —

Алебарда 10 очк. —

Парное оружие 10 очк. —

— Скакуны —

Громила-преторианец 55 очк. —

Триумфальная платформа 270 очк. —

— Доступные Правила модели —

Великий Орел легиона: Универсальное правило.

Модель получает правила **Знаменосец** и **Орел легиона**, со следующими исключениями:

- Модель может получить два вида чар для знамен.
- Пока отряд модели находится в Линейном построении, он может перебрасывать немодифицированные '1' при броске на ранение своими Атаками ближнего боя.
- При подсчете Результата боя лишь одна модель с этим правилом добавляет бонус +1 к Результату своей стороны.



Префект Дома

70 очк.

Одиноч. модель

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



Отряды с улучшением, отмеченным [ПС], считаются также принадлежащими к категории «Подземные стрелки».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	5	Беспощадные		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	2	3	3	0	Тяжелый доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Префект Дома	2	4	3	0	4	Пистолет (3+)

— Улучшения —

очк. —

— Доступные Правила модели —

Должен выбрать (только одно):

Мастер плоти Дома Феттис* 5

Надзиратель Дома Стигия* 20

Алхимик Дома Скорчит* 30

Технократ Дома Ракачит* [ПС] 35

*Каждое улучшение – 0–2 моделей в армии.

Особые предметы до 100

Может выбрать одно:

Джезайл (3+)[†] бесплатно

Газовая мортира (3+) [ПС][‡] 15

Пулемет Крыслинга (3+)[†] 25

Распылитель глубинного огня [ПС][‡] 40

[†]только для Технократа Дома Ракачит

[‡]только для Алхимика Дома Скорчит

— Скакуны —

очк. —

Громила-преторианец (только Мастер плоти Дома Феттис) 55

Алхимик Дома Скорчит: Универсальное правило.

В начале любой Фазы ближнего боя модель может нанести D3 попадания по своему отряду, которые автоматически ранят с Бронебойностью 10. В этом случае рядовые модели Стандартного размера в отряде модели получают правило **Молниеносные рефлексы** до конца Фазы ближнего боя. Обратите внимание, что эти потери Очков здоровья не учитываются при определении Результата боя.

Мастер плоти Дома Феттис: Универсальное правило.

Отряды, полностью состоящие из Гигантских крыс, Громил Дома Феттис, Зверей арены и модели на Громиле-преторианце или Триумфальной платформе, получают один источник правила **Максимизированный бросок (Дальность нападения)** в Фазе нападений за каждого Мастера плоти Дома Феттис в 12".

Надзиратель Дома Стигия: Универсальное правило.

В начале каждой вашей Фазы магии, каждый Надзиратель Дома Стигия может переместить один дружественный маркер «Туннель» в 24" от него, который не находится в контакте ни с одним отрядом. Переместите этот маркер по прямой до 6", останавливаясь непосредственно перед соприкосновением с любым отрядом. Каждый маркер «Туннель» может быть перемещен только один раз за Фазу магии. Кроме того, каждый Надзиратель Дома Стигия в ростере армии увеличивает ограничение на количество отрядов Полевых буров легиона на 1.

Технократ Дома Ракачит: Универсальное правило.

Модель получает правило **Инженер (3+)**, со следующим исключением:

- Оно также может быть использовано на Стрелковом и Артиллерийском оружии с правилом **Поломка (X)**.
- Оно действует на все модели в одном дружественном отряде в 6".



Крысиный жрец

115 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	5"	10"	5	Беспощадные, Младший маг	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	2	3	0	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Крысиный жрец	1	2	3	0	4

— Магические возможности — очк. —

Старший маг 95



Оккультизм



Тауматургия

— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Пантеон богов Целизии	бесплатно
Култ Эррахмана и Заражённые клинки	15
Святой триумвират	35
Особые предметы	до 100
Легкий доспех	5

— Скакуны — очк. —

Священная платформа 190

— Доступные Правила модели —

Пантеон богов Целизии: Универсальное правило.

Доступные для модели Пути магии заменены на:



Ведьмовство



Тауматургия



Сумеречный ассасин

135 очк.

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	5"	10"	5	, Беспощадные, Не лидер, Презрение к плебейам , Смерть тиранам	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	2	5	3	0	Отвлечение
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Сумеречный ассасин	2	5	4	3	8
Божественные атаки, Множественные раны (2, против персонажей), Метательное оружие (2+), Парное оружие					

— Правила модели —

Презрение к плебейам: Универсальное правило.

Модель не может быть выбран врагом как модель, которая получает штраф за отклонение Дуэли.

Смерть тиранам: Универсальное правило.

Пока отряд модели находится в контакте с одним или более вражеским персонажем, модель получает +1 к Количеству атак за каждого другого Сумрачного клинка в своем отряде.

Скакуны персонажей



Носилки сенатора

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	П	Высокий, Жребий брошен		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	4	П	Не может быть растоптан	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Черношкурый ветеран (4)	1	4	4	1	5	Ездовой

— Правила модели —

Жребий брошен: Универсальное правило.

Модель получает правило **Воодушевляющее присутствие (+6", макс. 18")**. Кроме того, модель получает +1 к Дисциплине (до 7), пока находится в пределах 12" от одной или более вражеских моделей.



Громила-преторианец

Разм. Большой
Тип Пехота
0–3 скакунов в армии Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	П			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	П	5	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Громила-преторианец	4	3	5	2	4	Ездовой



Триумфальная платформа

Разм. Колосс.
Тип Конструктор
Подст. 80×80 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	П+1	Боевая платформа, Предпочтение (Черношкурые ветераны, Громилы Дома Феттис, Крысиные легионеры), Прикрепленный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	8	1	5	4		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Громила-преторианец (3)	4	3	5	2	4	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6+1)



Священная платформа

Разм. Колосс.
Тип Конструктор
0–2 скакунов в армии Подст. 60×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	П	Бесстрашие, Боевая платформа, Источник (1), Прикрепленный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	7	1	5	2	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Аколит (8)	1	2	3	0	3	Двуручное оружие
Шасси			5	2		Ездовой, Таранные попадания (2D3)

— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

- Шепчущий колокол** (только для моделей с правилом **Пантеон богов Целизии**) бесплатно
- Чумная трибуна** (только для моделей с правилом **Кульг Эррахмана**) 45

— Доступные Правила модели —

Чумная трибуна: Универсальное правило.

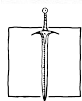
Модель получает правило **Предпочтение (Адепты разложения, Крысиные рабы)** (и игнорирует правила **Незначительный** и **Предпочтение (Кульг Эррахмана)**, что касается присоединения к отряду Крысиных рабов). Кроме того, число ее **Таранных попаданий** увеличивается на D3.

Отряд модели получает правила **Бесстрашие** и **Ядовитые атаки**. Если модели в отряде уже имеют это правило, все они наносят раны автоматически при успешных бросках на попадание 5+ или 6, если цель не имеет правило **Иммунный (Ядовитые атаки)**.

Шепчущий колокол: Универсальное правило.

Модель получает правила **Оглушительный шум** и **Предпочтение Черношкурые ветераны, Крысиные легионеры**, и отряд модели получает правило **Бесстрашие**. Кроме того, Дальность сотворенных ей заклинаний (не являющихся Связанными) увеличивается на 3".

Основные отряды (мин. 25%)



Крысиные велиты

135 очк. + 5 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		
	5"	10"	5	Беспощадные, Жизнь ничтожна, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	2	2	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Крысиный велит	1	3	3	0	4	Быстрый выстрел, Когортная тактика, Парное оружие, Праца (4+), Точное

— Доступные Правила модели —

Праца: Стрелковое оружие.

Дальность 18", Выстрелы 1, Си 3, Брб 0. Атака получает +1 к Силе при стрельбе на Ближней дистанции.

Командная группа	очк.	Командная группа	очк.
Знаменосец с Орлом легиона	25	Чемпион	10
Музыкант	10		



Крысиные легионеры

180 очк. + 6 очк./доп. модель

25-60 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	5	Беспощадные, Жизнь ничтожна, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	2	2	0	Легкий доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Крысиный легионер	1	3	3	0	4	Когортная тактика

Улучшения	очк.	Командная группа	очк.
Копье	бесплатно	Знаменосец с Орлом легиона	25
		Чары для знамени	без ограничений
		Музыкант	10
		Чемпион	10



Черношкурные ветераны

230 очк. + 11 очк./доп. модель

25–50 мод.

 0–120 моделей в армии

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



Отряды с улучшением, отмеченным [Осб] считаются в категории «Особые отряды» вместо «Основные отряды».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	6	Беспощадные, Жизнь ничтожна, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	2	0	Тяжелый доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Черношкурый ветеран	1	4	3	0	5	Алебарда, Когортная тактика, Черепеха

— Правила модели —

Черепеха: Оружие ближнего боя.

Двуручный хват. Атаки, совершенные этим оружием, получают +1 к Силе. При использовании этого оружия носитель получает правило **Парирование** и может использовать **Щит одновременно с Черепехой**.

— Улучшения —

Кровавошкурные преторианцы (0–1 отрядов в армии)[Осб] 1

— Командная группа —

Знаменосец с Орлом легиона	25
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	10

— Доступные Правила модели —

Кровавошкурные преторианцы: Универсальное правило.

Модель получает правило **Телохрани́тель (Генерал)** и Двуручное оружие, а теряет Алебарду. Модель не учитывается в ограничении на максимум 120 Черношкурных ветеранов в армии.



Крысиные рабы

120 очк. + 3 очк./доп. модель

30–80 мод.

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	3	Беспощадные, Влияние культа, Жизнь ничтожна, Незначительный, Пушечное мясо		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	1	2	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Крысиный раб	1	1	3	0	4	

— Правила модели —

Влияние культа: Универсальное правило.

Пока Священная платформа с правилом **Чумная трибуна** находится в отряде модели, она получает правило **Предпочтение (Кульг Эррахмана)** и теряет **Незначительный**

Пушечное мясо: Универсальное правило.

Стрелковые атаки против вражеских отрядов, находящихся в контакте с одной или несколькими моделями с этим правилом, получают +1 на попадание.

— Улучшения —

Землеройные орудия 20

— Командная группа —

Музыкант 10

— Доступные Правила модели —

Землеройные орудия: Универсальное правило.

Отряд дает один маркер «Туннель» своей армии.

Особые отряды (без ограничений)



Адепты разложения

190 очк. + 9 очк./доп. модель

20–50 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	5	Беспощадные, Бесстрашие, Жизнь ничтожна, Захват, Не убоюсь я Зла , Телохранитель (Священная платформа)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	2	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Адепт разложения	2	2	3	0	3	Культ Эррахмана

— Правила модели —

Не убоюсь я Зла: Универсальное правило. Если отряд модели **непреклонный** и не страдает от **разгромленных рядов**, он получает правило **Непоколебимость**.

— Улучшения —

Должен выбрать (только одно):

Заражённые клинки бесплатно
Чумной цеп 1/модель

— Командная группа —

Знаменосец 10
Чары для знамени без ограничений
Музыкант 10
Чемпион 10

— Доступные Правила модели —

Чумной цеп: Оружие ближнего боя. Алебарда. Носитель получает правило **Опустошительное нападение (Смертельный удар)**. Кроме того, носитель и вражеские отряды, находящиеся в контакте с одной или несколькими моделями, использующими Чумной цеп, получают штраф в -1 к Навыку защиты.



Гигантские крысы

90 очк. + 4 очк./доп. модель

10–30 мод. 0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 20×20 мм



Отряды из 20 и более моделей относятся к категории Основных отрядов вместо Особых.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	5	Беспощадные, Незначительный, Нестабильность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	2	2	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гигантская крыса	1	2	3	1	5	Опустошительное нападение (+1 Ат)

— Улучшения —

очк. —

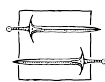
— Доступные Правила модели —

Боевые крысы (0–20 моделей в отряде, 0–2 отрядов в армии)

бесплатно

Боевые крысы: Универсальное правило.

Эта модель получает правила **Горячий** и **Огненные атаки**. Размер ее подставки изменяется на 25×50 мм. Непосредственно перед тем как модель будет удалена как потеря в результате любой вражеской Рукопашной атаки, она наносит 1 попадание с Силой 3, Бронебойностью 0 и свойством **Огненные атаки** по атакующему отряду. Эта атака считается Особой атакой.



Громилы Дома Феттис

265 очк. + 55 очк./доп. модель

6–12 мод.

0–24 моделей в армии*

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

* Громилы Дома Феттис и Громилы-мурмиллоны имеют общее ограничение 0–Х моделей в армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	5	Беспощадные		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	5	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Громила Дома Феттис	3	2	4	2	4	Бьется дополнительный ряд, Парное оружие

— Командная группа —

очк. —

Чемпион

10



Громилы-мурмиллоны

230 очк. + 63 очк./доп. модель

3-9 мод.

0-3 отрядов в армии *Разм. Большой*
0-24 моделей в *Тип Пехота*
армии* *Подст. 50x50 мм*



Отряды с улучшением, отмеченным [ПС], считаются также принадлежащими к категории «Подземные стрелки».

* Громилы Дома Феттис и Громилы-мурмиллоны имеют общее ограничение 0-X моделей в армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	6	Беспощадные, Захват, Когортная тактика		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	5	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Громила-мурмиллон	3	3	5	2	4	Быстрый выстрел

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

Должен выбрать (только одно):

Джезайл (4+) и Щит [ПС]	бесплатно
Алебарда, Парное оружие и Щит	5/модель
Газовая мортира (4+) [ПС]	7/модель
Распылитель глубинного огня (0-6 Models/Unit) [ПС]	17/модель
Пулемет Крыслинга (4+) [ПС]	20/модель

Знаменосец с Орлом легиона	25
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	10



Полевой бур легиона

100 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	5	Беспощадные, Боевая платформа, Жизнь ничтожна, Не лидер, Обратно в норы , Предпочтение (, , Когортная тактика), Прикрепленный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	2	3	3		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Полевой бур легиона			6	3	4	Перемалывающая атака (3)

— Правила модели —

Обратно в норы: Универсальное правило.

Одноразовое. Может быть активировано в конце любой вашей Фазы движения, если выполнены все следующие условия:

- Отряд модели полностью состоит из моделей Пехоты Стандартного размера.
- Отряд не связан в ближнем бою и не **потрясен**.
- Одна или несколько моделей в нем касаются дружественного маркера «Туннель».

Примените следующие эффекты:

1. Если отряд имел правило **Захват**, он теряет его до начала следующего хода оппонента.
2. Удалите отряд с поля боя.
3. Немедленно поместите его обратно на поле боя по правилу **Особая засада (в 1,5" от дружественного маркера «Туннель»)**. Если отряд не может быть выставлен, он считается уничтоженным на месте, где был убран с поля боя.
4. Отряд получает D6 попаданий, которые пробивают автоматически, при этом спасброски любого типа не могут быть применены.

Подземные стрелки (макс. 30%)



Тенешкурые сталкеры

130 очк. + 8 очк./доп. модель

10-15 мод.

0-30 моделей в армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	6	Рассыпной строй, Беспощадные, Жизнь ничтожна, Легкие войска, Сикарранские контрабандисты		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	2	0	Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Тенешкурый сталкер	1	3	3	2	5	Парное оружие

— Правила модели —

Сикарранские контрабандисты: Универсальное правило.
Отряд может начинать игру в Подземном резерве. Броски на выход из Засады для отрядов, полностью состоящих из моделей с правилом Сикарранские контрабандисты, могут быть переброшены. На этот эффект не распространяется ограничение Особых предметов, не позволяющее им действовать, когда модель не находится на поле боя.

— Улучшения —

Должен выбрать (только одно):

Пистолет (4+) (0-2 отр. в армии) бесплатно
Метательное оружие (4+) 1/модель

— Командная группа —

Музыкант 10
Чемпион 10



Гранатометчики

130 очк. + 12 очк./доп. модель

5-10 мод.

0-3 отрядов в армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	6	Рассыпной строй, Беспощадные, Жизнь ничтожна, Легкие войска		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	0	Горючий, Сложная цель (1), Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гранатометчик	1	4	3	0	4	Гранаты с глубинным огнем (5+)

— Правила модели —

Гранаты с глубинным огнем: Стрелковое оружие.

Дальность 8", Выстрелы 2, Си 6, Брб 2, **Быстрый выстрел**, **Навесная стрельба**, **Огненные атаки**, **Точное**. При стрельбе на связанный в бою вражеский отряд, попадания от этого оружия распределяется на случайно выбранный дружественный отряд, связанный с изначальной целью, если на броске выпало 5+, вместо 4+.



Экспериментальные орудия

120 очк. + 35 очк./доп. модель

3-6 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	8"	5	Беспощадные, Легкие войска		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	2	2	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Эксп. орудия	2	2	3	0	4	Быстрый выстрел

— Улучшения —

— очк. —

Должен выбрать (только одно):

Джезайл (4+) и Щит	бесплатно
Газовая мортира (4+)	2/модель
Пулемет Крыслинга (4+)	20/модель
Распылитель глубинного огня	32/модель



Искрящаяся дурмашина

235 очк.

Одиноч. модель 0-3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Конструкт

Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	10"	6	Беспощадные, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	2	5	3		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Инженер (3)	1	2	3	0	4	
Шасси				4		Механизм, Перемалывающая атака (D6+1), Цепная молния , Чернокаменный Генератор

— Правила модели —

Цепная молния: Особая атака.

Перемалывающие атаки этой модели отрабатываются с Силой D6+1 и Бронебойностью 3.

Чернокаменный Генератор: Стрелковое оружие.

Дальность 12", Выстрелы D6+1, Сила D6+1, Бронебойность 3, **Марш и стрельба**, **Перезарядка!**, **Поломка (Бросок на количество Выстрелов)**. Атаки попадают автоматически.



Крысиная артиллерия

185 очк.

Разм. Большой
Тип Конструктор

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии Подст. 75 мм круг

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	5"	6	Беспощадные, Боевая машина		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	1	4	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж	3	3	3	0	4	Двигаться или стрелять

— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Катапульта Дома Скорчит (4+)

(0–2 мод. в армии)

бесплатно

Пушка Маусса (4+)

(0–3 мод. в армии)

бесплатно

— Доступные Правила модели —

Катапульта Дома Скорчит: Артиллерийское оружие.

Катапульта (4×4). Дальность 12–48", Выстрелы 1, Си 4 [6], Брб 0 [1], **Метод проб и ушибов**, **[Множественные раны (2)]**, **Огненные атаки**, **Поломка (Осечка)**.

Модель получает правило **Горючий**.

Пушка Маусса: Артиллерийское оружие.

Пушка. Дальность 48", Выстрелы 1, Си 4 [7], Брб 4, **Атака по площади (1×5)**, **Метод проб и ушибов**, **[Множественные раны (D3+1)]**, **Поломка (Осечка)**.

Хлеба и Зрелищ (макс. 20%)



Землелом Дома Стигия

260 очк.

Разм. Большой
Тип Конструкт
Подст. 50×100 мм

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	6"	6	Беспощадные, Знание местности, Подземный прорыв , Упорный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	1	5	5		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Землелом Дома Стигия			6	4	2	Опустошительное нападение (Страх), Перемалывающая атака (3D3), Таранные попадания (2D3)

— Правила модели —

Подземный прорыв: Универсальное правило.

Модель может выбрать начать игру в Подземном резерве. Один раз за игру, в конце Фазы движения, отряд модели может быть убран с Поля боя и размещен в Подземном резерве. Это не может быть выполнено, если модель Связанна в ближнем бою или Потрясена. Если на поле боя менее 4 дружественных маркеров «Туннель», вы можете отметить точку на поле боя маркером «Туннель», которого касалась модель, когда она была убрана.



Рассекательные колесницы

100 очк. + 85 очк./доп. модель

Разм. Большой
Тип Конструкт
Подст. 50×100 мм

1–3 мод. 0–2 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	7"	6	Беспощадные, Бесстрашие, Легкие войска, Незначительный, Нестабильные двигатели , Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	2	4	3	Горючий	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Возничий	1	2	3	0	4	Пистолет (4+)
Шасси			5	2	4	Механизм, Перемалывающая атака (1), Таранные попадания (D6+1)

— Правила модели —

Нестабильные двигатели: Универсальное правило.

Отряд, полностью состоящий из моделей с Нестабильными двигателями:

- Получает +D6" к его Дальности нападения в Фазу нападений. Так же добавьте этот D6 к дальности перемещение при Неудачном нападении.
- Немедленно после выбора Марша в качестве типа перемещения, добавьте +D6" к Скорости марша.

Эффект длится до конца фазы.

Непосредственно перед тем, как модель будет удалена как потеря из отряда, модель наносит D6 попаданий с Силой 4, Бронебойностью 0 и свойством **Огненные атаки** по всем другим отрядам в пределах 6" от отряда модели. Эти попадания считаются Особыми атаками.



Зверь арены

290 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

* 0-2 отрядов в армии, если армия включает в себя Губительного диктатора.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	6	Беспощадные, Бесстрашие		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	3	5	2	Живучесть (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Зверь арены	2D3+1	3	7	3	3	Ездовой
Чемпион бойцовой ямы	2	3	4	1	4	Алебарда

Улучшения

Чудище нижнего мира

очк.

15

Доступные Правила модели

Чудище нижнего мира: Универсальное правило. Модель получает правило **Случайное движение (3D6")**, ее Количество атак **устанавливается** равным 4D3. Она теряет правило Ездовой и часть модели Чемпиона бойцовой ямы, а размер ее подставки меняется на 60×100 мм.

Краткий справочник

Персонажи

Губительный диктатор	Дви	7"	Мар	14"	Дис	6				Абсолютная власть!, Беспощадные, Бесстрашие, Потусторонний, Святой триумвират, Старший маг, Упорный	
Колосс., Пехота	ОЗ	7	НЗ	5	Ст	5	Бр	2		Эгида (5+)	
Губительный диктатор	Ат	4	НА	5	Си	5	Брб	4	Лов	8	Алебарда, Двуручное оружие, Парное оружие
Крысиный сенатор	Дви	5"	Мар	10"	Дис	6				Беспощадные, Голос толпы, За спинами	
Стандарт., Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех
Крысиный сенатор	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Пистолет (4+)
Кровавошкурый легат	Дви	5"	Мар	10"	Дис	6				Беспощадные	
Стандарт., Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	0			Тяжелый доспех
Кровавошкурый легат	Ат	4	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	6	
Префект Дома	Дви	5"	Мар	10"	Дис	5				Беспощадные	
Стандарт., Пехота	ОЗ	2	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			Тяжелый доспех, Щит
Префект Дома	Ат	2	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	4	Пистолет (3+)
Крысиный жрец	Дви	5"	Мар	10"	Дис	5				Беспощадные, Младший маг	
Стандарт., Пехота	ОЗ	3	НЗ	2	Ст	3	Бр	0			
Крысиный жрец	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	4	
Сумеречный ассасин	Дви	5"	Мар	10"	Дис	5				, Беспощадные, Не лидер, Презрение к плебейам, Смерть тиранам	
Стандарт., Пехота	ОЗ	2	НЗ	5	Ст	3	Бр	0			Отвлечение
Сумеречный ассасин	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	3	Лов	8	Божественные атаки, Множественные раны (2, против персонажей), Метательное оружие (2+), Парное оружие

Скакуны персонажей

Носилки сенатора	Дви	5"	Мар	10"	Дис	П				Высокий, Жребий брошен	
Стандарт., Пехота	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	4	Бр	П			Не может быть растоптан
Черношкурый ветеран (4)	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	5	Ездовой
Громила-преторианец	Дви	6"	Мар	12"	Дис	П					
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	П	Ст	5	Бр	П+1			
Громила-преторианец	Ат	4	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	4	Ездовой
Триумфальная платформа	Дви	5"	Мар	10"	Дис	П+1				Боевая платформа, Предпочтение (Черношкурые ветераны, Громилы Дома Феттис, Крысиные легионеры), Прикрепленный	
Колосс., Конструкт	ОЗ	8	НЗ	1	Ст	5	Бр	4			
Громила-преторианец (3)	Ат	4	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	4	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6+1)
Священная платформа	Дви	5"	Мар	10"	Дис	П				Бесстрашие, Боевая платформа, Источник (1), Прикрепленный	
Колосс., Конструкт	ОЗ	7	НЗ	1	Ст	5	Бр	2			Эгида (5+)
Аколит (8)	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	3	Двуручное оружие
Шасси					Си	5	Брб	2			Ездовой, Таранные попадания (2D3)

Основные отряды

Крысиные вельиты	Дви	5"	Мар	10"	Дис	5				Беспощадные, Жизнь ничтожна, Захват	
Стандарт., Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	2	Бр	0			Легкий доспех
Крысиный вельит	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Быстрый выстрел, Когортная тактика, Парное оружие, Праца (4+), Точное
Крысиные легионеры	Дви	5"	Мар	10"	Дис	5				Беспощадные, Жизнь ничтожна, Захват	
Стандарт., Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	2	Бр	0			Легкий доспех, Щит
Крысиный легионер	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Когортная тактика

Черношкурные ветераны	Дви	5"	Мар	10"	Дис	6					Беспощадные, Жизнь ничтожна, Захват
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	2	Бр	0			Тяжелый доспех, Щит
Черношкурый ветеран	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Алебарда, Когортная тактика, Черепаха
Крысиные рабы	Дви	5"	Мар	10"	Дис	3					Беспощадные, Влияние культа, Жизнь ничтожна, Незначительный, Пушечное мясо
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	1	Ст	2	Бр	0			
Крысиный раб	Ат	1	НА	1	Си	3	Брб	0	Лов	4	

Особые отряды

Адепты разложения	Дви	5"	Мар	10"	Дис	5					Беспощадные, Бесстрашие, Жизнь ничтожна, Захват, Не боюсь я Зла, Телохранитель (Священная платформа)
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	3	Бр	0			
Адепт разложения	Ат	2	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	3	Культ Эррахмана
Гигантские крысы	Дви	7"	Мар	14"	Дис	5					Беспощадные, Незначительный, Нестабильность
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	2	Бр	0			
Гигантская крыса	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	1	Лов	5	Опустошительное нападение (+1 Ат)
Громилы Дома Феттис	Дви	6"	Мар	12"	Дис	5					Беспощадные
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	5	Бр	0			
Громила Дома Феттис	Ат	3	НА	2	Си	4	Брб	2	Лов	4	Бьется дополнительный ряд, Парное оружие
Громилы-мурмиллоны	Дви	6"	Мар	12"	Дис	6					Беспощадные, Захват, Когортная тактика
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	5	Бр	0			Тяжелый доспех
Громила-мурмиллон	Ат	3	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	4	Быстрый выстрел
Полевой бур легиона	Дви	5"	Мар	10"	Дис	5					Беспощадные, Боевая платформа, Жизнь ничтожна, Не лидер, Обратно в норы, Предпочтение (, , Когортная тактика), Прикрепленный
Стандарт, Пехота	ОЗ	4	НЗ	2	Ст	3	Бр	3			
Полевой бур легиона					Си	6	Брб	3	Лов	4	Перемалывающая атака (3)

Подземные стрелки

Тенешкурые сталкеры	Дви	5"	Мар	10"	Дис	6					Рассыпной строй, Беспощадные, Жизнь ничтожна, Легкие войска, Сикарранские контрабандисты
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	2	Бр	0			Сложная цель (1)
Тенешкурый сталкер	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	2	Лов	5	Парное оружие
Гранатометчики	Дви	5"	Мар	10"	Дис	6					Рассыпной строй, Беспощадные, Жизнь ничтожна, Легкие войска
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			Горючий, Сложная цель (1), Тяжелый доспех
Гранатометчик	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	4	Гранаты с глубинным огнем (5+)
Эксп. орудия	Дви	5"	Мар	8"	Дис	5					Беспощадные, Легкие войска
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	2	Ст	2	Бр	0			Тяжелый доспех
Эксп. орудия	Ат	2	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	4	Быстрый выстрел
Искрящаяся дурмашина	Дви	6"	Мар	10"	Дис	6					Беспощадные, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	2	Ст	5	Бр	3			
Инженер (3)	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	4	
Шасси					Си	-	Брб	-	Лов	4	Механизм, Перемалывающая атака (D6+1), Цепная молния, Чернокаменный Генератор
Крысиная артиллерия	Дви	5"	Мар	5"	Дис	6					Беспощадные, Боевая машина
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	1	Ст	4	Бр	0			
Экипаж	Ат	3	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Двигаться или стрелять

Хлеба и Зрелищ

Землелом Дома Стигия	Дви	6"	Мар	6"	Дис	6					Беспощадные, Знание местности, Подземный прорыв, Упорный
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	1	Ст	5	Бр	5			
Землелом Дома Стигия					Си	6	Брб	4	Лов	2	Опустошительное нападение (Страх), Перемалывающая атака (3D3), Таранные попадания (2D3)

Рассекательные колесницы	<i>Дви</i>	7"	<i>Мар</i>	7"	<i>Дис</i>	6					Беспощадные, Бесстрашие, Легкие войска, Незначительный, Нестабильные двигатели, Стремительность
Большой, Конструкт	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	2	<i>Ст</i>	4	<i>Брб</i>	3			Горячий
Возничий	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	2	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4	Пистолет (4+)
Шасси					<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	4	Механизм, Перемалывающая атака (1), Таранные попадания (D6+1)
Зверь арены	<i>Дви</i>	6"	<i>Мар</i>	12"	<i>Дис</i>	6					Беспощадные, Бесстрашие
Колосс., Зверь	<i>ОЗ</i>	6	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	5	<i>Брб</i>	2			Живучесть (5+)
Зверь арены	<i>Ат</i>	2D3+1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	7	<i>Брб</i>	3	<i>Лов</i>	3	Ездовой
Чемпион бойцовой ямы	<i>Ат</i>	2	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	4	Алебарда

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Джезайл	-	30"	5	3	1	Громоздкое Метод проб и ушибов Поломка (Бросок на попадание) Точное
Пулемет Крыслинга	-	18"	4	2	D6	Метод проб и ушибов Поломка (Бросок на количество Выстрелов)
Газовая мортира	-	18"	3	10	1	Атака по площади (1×3) Метод проб и ушибов Навесная стрельба Поломка (Бросок на попадание) Токсические атаки
Распылитель глубинного огня	Огнемёт	18"	2	1	1	Метод проб и ушибов Огненные атаки Поломка (Осечка)
Родентиевые пули (Пистолет)	-	18"	4	3	3	Быстрый выстрел Магические атаки Точное
Штурмовая ракета (Пистолет)	-	24"	5	2	1	Магические атаки Навесная стрельба Огненные атаки Поломка (Бросок на попадание) D6 hits
Праща	-	18"	3	0	1	+1 к Силе от Ближней дистанции
Гранаты с глубинным огнем	-	8"	6	2	2	Быстрый выстрел Навесная стрельба Огненные атаки Точное
Чернокаменный Генератор	-	12"	D6+1	3	D6+1	Марш и стрельба Перезарядка! Поломка (Бросок на количество Выстрелов) Попадает автоматически
Пушка Маусса	-	48"	4 [7]	4	1	Атака по площади (1×5) Метод проб и ушибов [Множественные раны (D3+1)] Поломка (Осечка)
Катапульта Дома Скорчит	Катапульта (4×4)	12-48"	4 [6]	0 [1]	1	Метод проб и ушибов Множественные раны (2) Огненные атаки Поломка (Осечка)

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Штурмовая ракета	2+	Персонажи
Метательное оружие	2+	Сумеречный ассасин
	4+	Крысиный велит, Тенешкурый сталкер
Пистолет	3+	Кровавошкурый легат, Префект Дома
	4+	Крысиный сенатор, Тенешкурый сталкер, Рассекательные колесницы
Джезайл	3+	Префект Дома
	4+	Громила-мурмиллон, Эксп. орудия
Газовая мортира	3+	Префект Дома
	4+	Громила-мурмиллон, Эксп. орудия
Пулемет Крыслинга	3+	Префект Дома
	4+	Громила-мурмиллон, Эксп. орудия
Праща	4+	Крысиный велит
Пушка Маусса	4+	Крысиная артиллерия
Катапульта Дома Скорчит	4+	Крысиная артиллерия
Гранаты с глубинным огнем	5+	Гранатометчик

Журнал

2024 Released 4

- Holy Triumvirate: Now gives Hereditary to all casters
- Orb of Ateus: Clarification to only be usable for shooting attacks
- Cowl of the Apostate: Can be used by wizards without being tied to a full Holy Triumvirate
- House Prefect: Weapon choice is now one choice only
- Testudo: Simplification
- Tome of the Ratking: Clarification
- Secrets of the Doom Blade 155 ↗ 180
- Ruinous Dictator Base Cost 400 ↘ 395
- Ruinous Dictator Lord of the Legions 40 ↘ 35
- Ruinous Dictator I am the Senate 30 ↗ 40
- Ruinous Dictator Avatar of Udius 50 ↗ 60
- Ruinous Dictator Avatar of Acratos 35 ↘ 30
- Ruinous Dictator Avatar of Favana 35 ↘ 30
- Vermin Senator Base Cost 130 ↘ 120
- Vermin Senator Senatorial Litter 75 ↘ 65
- Bloodfur Legate Base Cost 110 ↘ 100
- House Prefect Base Cost 75 ↘ 70
- House Prefect Rakachit Technocrat 30 ↗ 35
- Blackfur Veterans Additional Models 10 ↗ 11
- Murmillo Brutes Additional Models 60 ↗ 63
- Murmillo Brutes Deepfire Thrower 20 ↘ 17
- Murmillo Brutes Canister Launcher 10 ↘ 7
- Shadowfur Stalkers Base Cost 135 ↘ 130
- Ignifier Grenadiers Additional Models 13 ↘ 12
- Experimental Weapon Team Canister Launcher 5 ↘ 2
- Experimental Weapon Team Deepfire Thrower 35 ↘ 32
- Vermin Artillery Base Cost 180 ↗ 185
- Vermin Artillery Skorochit Ordnance 10 ↘ 0
- Dreadmill Chariots Base Cost 105 ↘ 100
- Dreadmill Chariots Additional Models 90 ↘ 85

Temporary page!

\LaTeX was unable to guess the total number of pages correctly. As there was some unprocessed data that should have been added to the final page this extra page has been added to receive it.

If you rerun the document (without altering it) this surplus page will go away, because \LaTeX now knows how many pages to expect for this document.