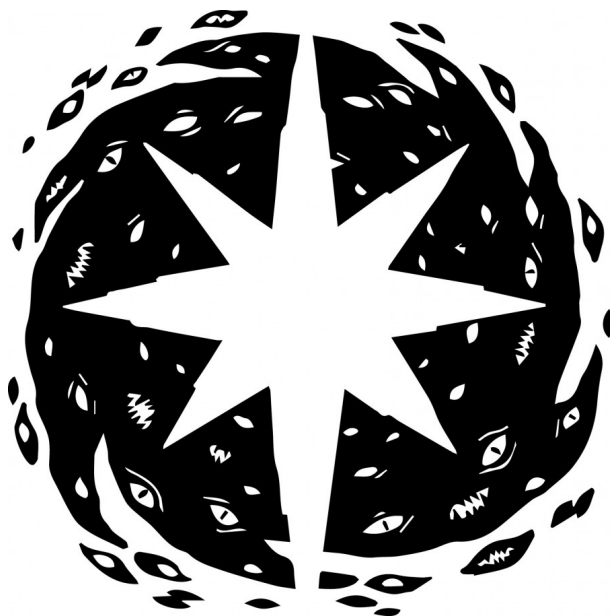


THE IX AGE БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Легионы демонов

Книга армии (Основные правила)

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

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

Введение	2	Структура армии	9
Правила армии	4	Персонажи	9
Правила моделей армии	4	Скакуну персонажей	17
Унаследованное заклинание	5	Основные отряды	20
Демонические воплощения	6	Особые отряды	23
Краткий справочник	35	Летуны	33
Журнал	38		

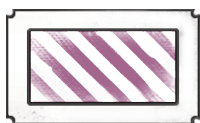
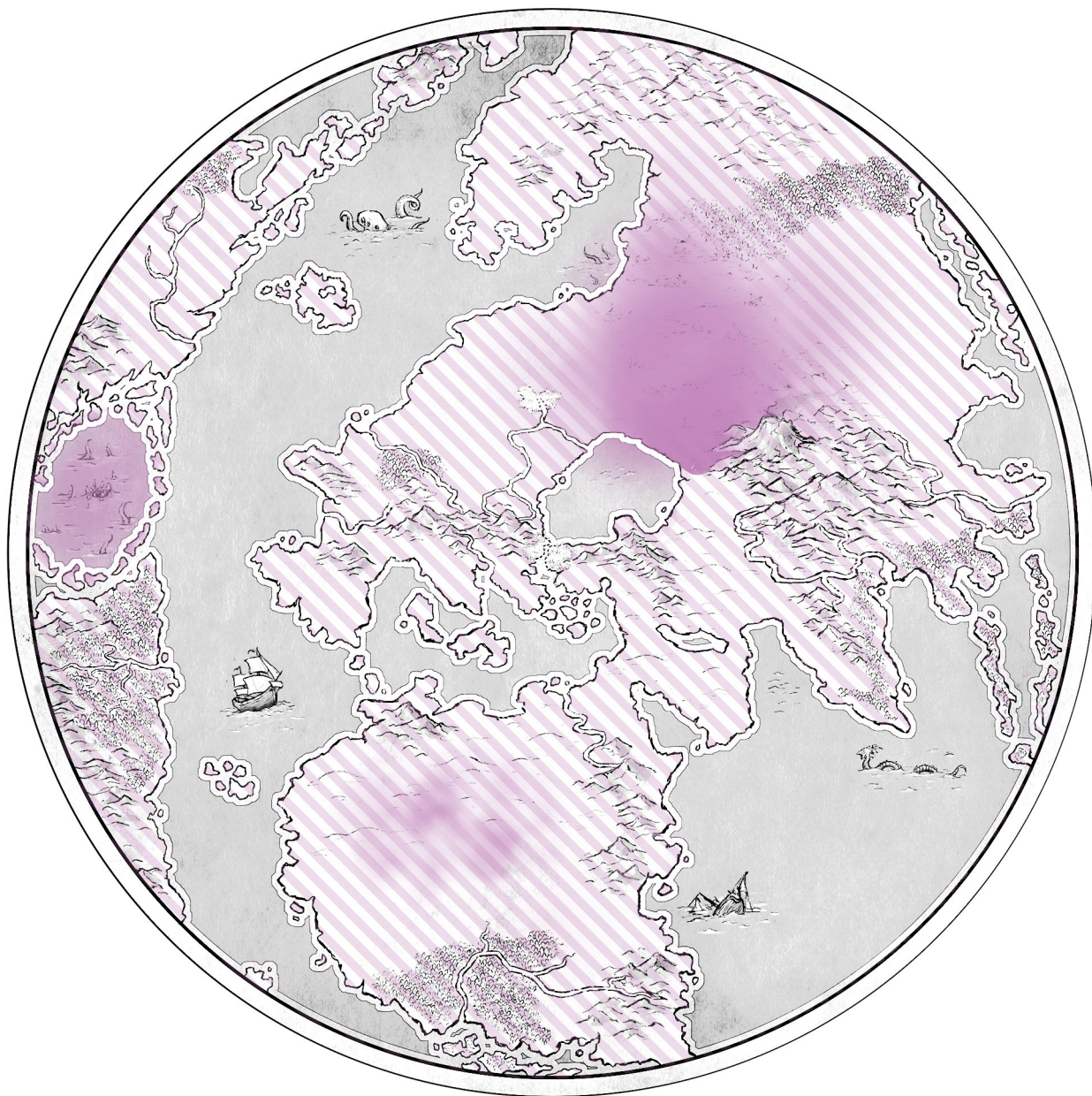


The 9th Age: Битвы фэнтези – это созданная и поддерживаемая силами фанатов и игроков настольная военно-стратегическая игра с миниатюрами. Правила в этой книге считаются частью основных правил Т9А и должны использоваться во всех играх. Актуальные правила, ответы на вопросы, а также отзывы и форум вы можете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

Легионы демонов

Легионы демонов не принадлежат этому миру. Демоны, служители богов из глубин Преисподней, происходят из-за Завесы, разделяющей миры Смертных и Бессмертных. В редкие моменты, когда им удается ее пересечь, они воплощаются в мириады кошмарных тел, чтобы пойти войной на всех жителей этого мира. Даже один взгляд на их ужасающие армии способен свести с ума случайного свидетеля.



В областях с высокой концентрацией магии демоны могут пересечь Завесу без посторонней помощи, и целые армии могут появиться из этих мест, опустошая близлежащие земли.



По всему миру, где бы их культисты ни работали тайно, демоны могут быть призваны и материализованы в Царстве смертных для достижения своих неведомых целей.

Царство Бессмертных

Изменчивый мир чистой магии, Царство Бессмертных, враждебен к существам из крови и плоти. Он принадлежит Потусторонним – бессмертным магическим сущностям, способным принять любую форму, какую они пожелают. В этом Царстве находится Бездна, которую многие называют Адом. Это ужасное и мрачное место, которым правят семь Темных Богов и их слуги: Потусторонние, которых зовут демонами.

В Царстве Бессмертных те, чья воля сильнее, имеют власть над более слабыми сущностями, насаждая им свою природу и свои намерения. Меньших демонов часто сравнивают с ручьями, сливающимися в реки более сильных демонов, которые, в свою очередь, сливаются в океаны Темных Богов. Таким образом, желания меньших демонов, их форма и поведение отражают тех, кто властвует над ними.

Семеро

Куулима, богиня Зависти; Акаан, бог Обжорства; Сугулаг, бог Алчности; Цибареш, бог Блуда; Савар, бог Гордыни; Нукуйя, богиня Уныния; Ванадра, богиня Гнева. Природа каждого из Темных Богов проистекает из одного из величайших грехов смертных, и армии демонов каждого из Богов приобретают их черты. Эти существа и их повелители вечно сеют раздор и хаос, стремясь разрушить Царство Смертных, но каждый из Богов имеет свои собственные взгляды, как это сделать, и претворяет их в жизнь, когда не отвлечен какими-либо менее долгосрочными целями.

Восьмая стрела Темной Звезды – Отец Хаос, первобытный титан, о котором говорят, что он представляет собой саму Бездну. Неизвестно, действительно ли он существует, или это просто идея, но Темные Боги видят себя его лейтенантами, и некоторые демоны считаются верными ему лично.

Воплощение и одержимость

Демонам требуется большой запас магической силы, чтобы воплотиться в Царстве Смертных. Они используют его, чтобы сотворить себе странные и пугающие тела из сырой материи и веществ вокруг них. Однако, только в некоторых местах мира достаточно магии, чтобы демоны могли пересекать Завесу подобным способом по своему желанию. Во всех прочих случаях подобный переход возможен только в том случае, если был проведен соответствующий нечестивый ритуал, требующий жертв, чтобы открыть путь для воплощения демонов.

Демонические тела могут принимать неограниченное количество форм, выражая все ужасное самосознание каждого отдельного демона. Некоторые превращаются в искаженные версии смертных существ, другие же могут быть намного более неестественными. Двух одинаковых демонов не существует, и поэтому когда они собираются вместе, они выглядят как шевелящееся, постоянно изменяющееся море из монстров. Но все же, каждый демон требует магической подпитки, чтобы поддерживать свое существование, и когда она истощается, они вынуждены возвращаться в Царство Бессмертных.

Демоны также могут захватывать смертных носителей – как живых, так и неодушевленных. Этот способ для них намного легче, так как требует меньше магии на поддержание, хотя он и дает им намного более ограниченную форму.

Культы

Легионы Демонов пользуются помощью смертных агентов, поклоняющихся Темным Богам. Эти фанатики собираются в тайные культы, скрывающиеся в тени, так как любая страна или религия, обнаружившая их, постарается их уничтожить. Надеясь обрести покровительство своих темных повелителей, подобные культы пытаются помочь демонам прорваться в Царство Смертных, а иногда и вступают в сражения на их стороне.

Правила армии

Царство Бессмертных полностью состоит из магии, и те, кто был в нем рожден, могут управлять ей с намного меньшими усилиями, нежели смертные, делая их необычайно могущественными магами. Демоны, воплощенные в Царстве Смертных, инстинктивно притягивают магию к себе для поддержания собственного существования и защиты, непроизвольно предоставляя дополнительную энергию магам, находящимся поблизости.

Обитатели бесконечности

Броски на сотворение заклинаний, совершенные моделями армии Легионов демонов, получают модификатор +1, если в них используется один или два кубика. Кроме того, если в игре присутствует хотя бы одна армия Легионов демонов, каждый игрок добавляет 2 жетона Завесы в свой пул жетонов Завесы во время Выкачивания из-за завесы, когда он является активным игроком.

Эгида

Профили отрядов в этой Книге армии содержат дополнительную характеристику, которая соответствует спасброску за Эгиду отряда (сокращенно «Эг»). Отряды с этой характеристикой считаются имеющими в своем профиле правило Эгида (X+), где X определяется значением характеристики «Эг». Отряды, не имеющие этой характеристики, все еще могут быть подвержены эффектам, модифицирующим ее.

Правила моделей армии

Универсальные правила

Господство

Пока находятся в пределах дальности действия правила **Воодушевляющее присутствие** модели с этим правилом, количество Очков здоровья, потерянных в результате проваленных проверок на Разгром дружественных отрядов с хотя бы одной рядовой моделью, уменьшается на X, где «X» равно количеству полных рядов отряда. «X» **всегда** не меньше 1 и **никогда** больше 3.

Свойства атаки

Удушение – Ближний бой

Если атака направлена на модель, имеющую тот же Размер, что и атакующий, она получает +1 к попаданию и +1 к ранению.

Арсенал

Темный огонь – Стрелковое оружие

Дальность 18", Выстрелы 2, Си 4, Брб 0.

Спасброски за броню от ран, нанесенных Темным огнем, на которых выпало '1', '2', '3' или '4' **всегда** считаются проваленными.

Унаследованное заклинание

Демоны имеют прямой доступ к чистой энергии Царства Бессмертных, позволяющий им высвободить магические разряды, разрывающие как плоть, так и души их жертв. Они становятся только мощнее в близости к другим колдующим демонам, усиливая связь с их родным миром.

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
У пов		Шип бесконечности		
4+	24"	Проклятие Стрела Урон	Немедл.	Цель получает 1 попадание с Силой 2 [5], Бронейностью 2, правилами Атака по площади (1×5) , Магические атаки и [Множественные раны (2)] . Попадания от заклинания <i>Шип бесконечности</i> получают +1 к Силе за каждое заклинание, успешно сотворенное в этой Фазе магии, не являющееся Побочным (включая другие источники заклинания <i>Шип бесконечности</i>).

Демонические воплощения

Армия Демонические легионы не может выбирать снаряжение из стандартного перечня Особых предметов. Вместо этого, они имеют свои собственные Особые предметы, называемые «Демоническими воплощениями». Они следуют тем же правилам, что и Особые предметы с двумя исключениями: они не являются Уникальными, и модели не могут находиться под действием более чем одного источника каждого Воплощения, если не указано обратного.

Направляющие воплощения

Некоторые демонические Воплощения имеют Направляющую версию, которые могут иметь только персонажи. Если не указано обратного, используется обычная версия Воплощения. Если они берут Направляющую версию, это **должно** быть указано в вашем ростере. При этом используются правила, которые **отмечены цветом**, и игнорируются цены в очках, написанные обычным способом. В противном случае, следуйте обычным правилам Воплощения. Кроме того, все рядовые модели в отряде этой модели получают соответствующее Воплощение. Следует отметить, что Направляющие и обычные Воплощения считаются одним и тем же Воплощением с точки зрения ограничений на число одинаковой экипировки в армии.

∞ Воплощения Отца Хаоса

Железный панцирь 90 очк.
Стойкость модели **устанавливается** равной 6.

Зеркальная чешуя 50 (75) очк.
(Доминирующий).
Каждая Атака ближнего боя, направленная против модели, для которой выпала немодифицированная '1' на попадание, распределяется на пул Очков здоровья атакующей модели.

Изменчивая плоть 50 (65) очк.
(Доминирующий).
Модель получает правило **Сложная цель 1**.

Метка Вечного чемпиона 50 очк.
Если носитель не является магом, он становится Младшим магом, который не выбирает заклинания обычным способом. Вместо этого он всегда знает заклинание *Шип бесконечности* (Унаследованное заклинание). Если носитель уже является магом, он знает *Шип бесконечности* в дополнение к остальным известным ему заклинаниям. Он не может повторно выбрать это заклинание во время Выбора заклинаний.

Молотящий кулак 40 очк.
Модель получает +1 к Количеству атак.

Живой щит 30 (50) очк.
(Доминирующий).
Модель получает **Парирование**.

Серные выделения 30 (30) очк.
(Доминирующий).
Модель получает правило **Иммунный (Божественные атаки)**.

Хитиновые пластины 30 очк.
Эта модель получает +2 к Броне, до максимума в 3.

Кошмарные корни 25 очк.
Сторона в ближнем бою, на которой находится одна или более моделей с Кошмарными корнями, связанная в ближнем бою в конце Раунда ближнего боя, получает +1 к Результату боя.

Темная шкура 25 очк.
Эта модель получает правило **Разведчик** со следующими исключениями: она **должна** быть выставлена полностью в Зоне расстановки владельца, а также владелец **должен** выставить хотя бы один отряд обычным образом.

Ноги сколопендры 20 (30) очк.
(Доминирующий).
Модель получает +2" к Скорости марша.



Воплощения Зависти

Завистливый глаз 25 очк.
Отряд, включающий в себя одну или более моделей с этим Воплощением, **должен** перебрасывать все выпавшие немодифицированные '1' при бросках на Дальность нападения и Дальность преследования.

Мешки с ядом 25 (80) очк.
(Доминирующий).

Модель получает правило **Ядовитые атаки**. Если Атаки ближнего боя уже имели свойство **Ядовитые атаки** от другого источника чем этого Воплощения, наносят автоматические ранения при успешных бросках на успешное попадание с немодифицированной '5' или '6', если цель не имеет правило **Иммунный (ОЯдовитые атаки)**.

Острое жало 25 (60) очк.
(Доминирующий).

Атаки ближнего боя, совершаемые этой модели, получают +1 к Бронебойности.



Воплощения Обжорства

Разъедающая рвота 40 (50) очк.
(Доминирующий).

Если модель ранее была на победившей в ближнем бою стороне, имея это Воплощение, она получает +1 к Силе и +1 к Бронебойности.

Бездонная пасть 40 (55) очк.
(Доминирующий).

Проваленные броски на ранение Атаками ближнего боя модели по Большим и Колоссальным моделям **должны** быть переброшены.

Мать роя 25 (50) очк.
Доминирующий.

За каждое Очко здоровья, потерянное от Атак ближнего боя этой модели, нанесенные на вражеские отряды, бросьте D6 в конце шага инициативы. За каждый кубик, на котором выпало 6+, эта модель **восстанавливает** 1 Очко здоровья.



Воплощения Алчности

Душащие ветки 20 (50) очк.
(Доминирующий).

Модель получает бонус в +1 на рану Атаками в ближнем бою против моделей с правилом **Захват**.

Жадное рыло 20 (35) очк.
(Доминирующий).

Эта модель получает правило **Опустошительное нападение (+2" Дви)** при нападениях на вражеские отряды, в котором есть хотя бы один Особый предмет. Этот эффект действует только если все модели в отряде находятся под действием этого Воплощения.

Многослойный панцирь 20 (30) очк.
(Доминирующий).

Если модель получает рану от атаки со свойством **Множественные раны (X)**, снизьте X на 1, до минимума в 1.



Воплощения Блуда

Чарующий наряд 40 очк.
Доминирующий.

Вражеские отряды в контакте с одной или более моделей с этим Воплощением получают модификатор в -1 к Навыку атаки и -1 к Навыку защиты.

Блудливые руки 35 (35) очк.
(Доминирующий).

Если этот отряд находится в контакте с фланговой или тыловой стороной отряда врага, эта модель получает +1 к Силе и +1 к Бронебойности.

Горячая кровь 10 (25) очк.
(Доминирующий).

Эта модель получает правило **Опустошительное нападение (+2 Лов)**.



Воплощения Гордыни

Присутствие духа 35 очк.
Отряд, в котором есть хотя бы одна модель с этим Воплощением, получает правило **Минимизированный бросок (проверки Дисциплины)**.

Стальной хребет 30 (70) очк.
(Доминирующий).
Модель получает правило **Ненависть**.

Рога высокомерия 25 (35) очк.
(Доминирующий).
Модель получает правило **Авангард 6"**.



Воплощения Уныния

Усыпляющая зевота 75 очк.
Доминирующий.
В контакте с одной или более моделей с этим Воплощением получают модификатор в -2 к Ловкости.

Колдовские антенны 40 очк.
0-2 в армии.
В каждой вашей Фазе магии на шаге Выкачивания из-за Завесы выберите одну часть модели в каждом отряде, имеющем один или более источников этого Воплощения. Выбранная часть модели получает правило **Источник (1)** до конца этой Фазы магии.

Аура отчаяния 10 (20) очк.
Доминирующий.
Модель получает правило **Точное**.



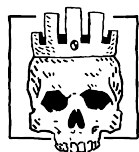
Воплощения Гнева

Хлещущий хвост 50 (75) очк.
(Доминирующий).
Модель получает правило **Молниеносные рефлексы**.

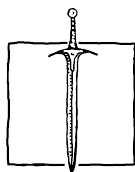
Красный туман 40 (75) очк.
(Доминирующий).
Атаки ближнего боя этой модели получают +1 к Силе и +1 к Бронейности, однако Атаки ближнего боя этой модели, для которых выпала немодифицированная '1' на попадание, распределяется на пул Очков здоровья атакующей модели.

Горючий ихор 10 (30) очк.
(Доминирующий).
Модель получает правило **Эгида (3+, против Огненных атак)**. Все Рукопашные атаки (включая Особые атаки) и Стрелковые атаки этой модели получают свойство **Огненные атаки**. Модель автоматически проваливает все спасброски за **Живучесть**.

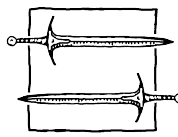
Структура армии



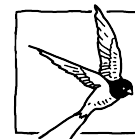
Персонажи
макс. 40%



Основные отряды
мин. 25%



Особые отряды
без ограничений



Летуны
макс. 35%

Персонажи (макс. 40%)

Некоторые демоны служат высшей силе энтропии: предвечной сущности, называемой Отцом Хаосом. Одинокие и таинственные, они являются могучими магами и отличными воинами, способными принимать большое количество различных форм и часто использующими меньших демонов как ездовых животных. Большинство из них демонстрирует знак Отца Хаоса как путеводный маяк для своего рода.



Глашатай Отца Хаоса

170 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии Подст. 25×25 мм



Скаун, отмеченный [Ле], и его наездник относятся одновременно к категориям «Персонажи» и «Летуны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Бесстрашие, Легкие войска, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	3	5	4	0	4+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Глашатай	3	5	5	2	5	

— Магические возможности —

Младший маг
Старший маг

очк. —

25
120

— Улучшения —

Знаменосец армии 50
Воплощения, доступные Генералу, и воплощения Отца Хаоса до 150
Темный огонь (3+) (только для пешех) 15


Ведьмов-ство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Скауны —

Бледный конь 40
Колесо огня [Ле] 50
Великий зверь пророчества [Ле, если имеет Полет] 55
Темный амвон 95

очк. —

50
до 150
15

очк. —

40
50
55
95

Высшие демоны Зависти развили способность мимикрировать под своих противников, отвечая ударом на удар. Обычно их вид не сильно отличен от человекоподобного, несмотря на гротескные формы, дьявольские украшения и кожу неестественно ярких цветов.



Обманщик Куулимы

310 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 25×25 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Ле], считаются также принадлежащими к категории «Летуны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Бесстрашие, Легкие войска, Младший маг, Первобытная магия, Потусторонний, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эз	
	4	6	5	0	4+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Обманщик Куулимы	1	8	5	2	5	Знай свое место, Ядовитые атаки

— Правила модели —

Знай свое место: Универсальное правило.

В начале шага инициативы, во время которого должны быть выполнены Атаки ближнего боя модели, выберите одну часть модели от каждой модели в контакте с носителем и добавьте ее Количество атак к Количеству атак Обманщика Куулимы (без учета модификаторов). В конце каждого Раунда ближнего боя Количество атак модели **устанавливается** равным 1.

— Магические возможности —

Старший маг 85
Магистр магии 225



Ведьмов-
ство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Улучшения —

Должен взять Высшую власть (только Генерал) 10
Полет (7", 14") [Ле] 35
Воплощения Отца Хаоса и Зависти до 150

Высшие демоны Обжорства выглядят как огромная куча плоти, стремящаяся поглотить все, до чего она дотянется, даже если это приведет к ее гибели. Они могут выглядеть как животные, или быть вовсе бесформенными, но все они имеют одну общую черту – огромную пасть, усеянную рядами острых зубов.



Пасть Акаана

535 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии Подст. 150×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	9	Бесстрашие, Младший маг, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	9	5	5	0		Живучесть (5+), Пожирание , Эгида (5+, против Магических атак)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Пасть Акаана	6	5	7	2	3	

Правила модели

Пожирание: Личная защита.

За каждое Очко здоровья, потерянное от Атак ближнего боя этой модели, нанесенные на вражеские отряды, бросьте D6 в конце шага инициативы. За каждый кубик, на котором выпало 4+, эта модель восстанавливает 1 Очко здоровья.

Как только эта модель получает 18 или более Очков здоровья, все отряды в пределах 9" от нее получают 2D6 попаданий с правилом **Токсические атаки**, после чего эта модель удаляется в потери.

Магические возможности

Старший маг 95
Магистр магии 265



Ведьмовство



Эвокация

Улучшения

Должен взять Высшую власть (только Генерал) 10
Воплощения Отца Хаоса и Обжорства до 150
Если Генерал до 175

Обрюзглые и болезненные, с самой их плотью отваливающейся от костей, высшие демоны Алчности медленны и неповоротливы. Однако, их покрытые слизью тела защищает омерзительного вида доспех, составленный из коллекции предметов, материалов и существ, подобранных Скупцом во время его похода по Царству Смертных. Эта гротескная груда также усилена магией, которую они собирают с равным рвением.



Скупец Сугулага

565 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	9	Бесстрашие, Младший маг, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	6	7	7	0	5+	Доспех бездны
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Скупец Сугулага	5	5	5	2	2	

Правила модели

Доспех бездны: Защитное снаряжение.

Латный доспех. За каждый жетон Завесы в пуле жетонов Завесы владельца попадания по носителю получают штраф в -1 к Бронебойности (но не более -3).

Магические возможности

очк.

Старший маг

95

Магистр магии

265



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

Улучшения

очк.

Должен взять Высшую власть (только Генерал) 10

Воплощения Отца Хаоса и Алчности до 175

Если Генерал до 200

Иногда человекоподобные, иногда похожие на зверей, иногда андрогинные, эти безжалостные обитатели гарема бога Блуда имеют высокие, тощие тела и длинные конечности – зачастую оканчивающиеся острыми ужасающими клинками. В бою они превращаются в смертоносный вихрь, наслаждающийся резней и болью, особенно когда они могут заставить своих жертв врасплох.



Куртизанка Цибареша

530 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	18"	9	Бесстрашие, Знание местности, Младший маг, Отведи свой взор , Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	6	7	5	0	5+	Отвлечение, Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Куртизанка Цибареша	6	7	5	4	7	Острые щупальца

Правила модели

Острые щупальца: Свойство атаки – Ближний бой.

Модель получает +3 к Количеству атак пока она связана в бою с флангом или тылом одного или более вражеских отрядов. Эти дополнительные атаки **должны** быть направлены против рядовых моделей этих отрядов. Игнорируйте этот эффект, если модель не может распределить ни одной Атаки ближнего боя на рядовые модели.

Отведи свой взор: Универсальное правило.

Вражеские отряды в пределах 6" от одной или более моделей с этим правилом получают штраф в –2 при прохождении проверок Дисциплины для Боевого перестроения.

Магические возможности

Старший маг 95
Магистр магии 265



Ведьмовство



Прорицание

Улучшения

Должен взять Высшую власть (только Генерал) 10
Воплощения Отца Хаоса и Блуда до 150
Если Генерал до 175

Князя Савара похожи на царственных особ из мира смертных, зачастую обладающих чертами высших хищников, такими как большие крылья, длинные хвосты и рога в форме короны. Мастера боя один на один, они излучают величественность, и смертные непроизвольно склоняются в их присутствии.



Предвестник Савара

435 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

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



Скакун, отмеченный (Ле), относится к категории «Летуны». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	18"	10	Бесстрашие, Божественное право , Младший маг, Потусторонний, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	4	7	5	0	6+	Эгида (4+, против Магических атак)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Предвестник Савара	D6+2	D6+5	6	3	6	

— Правила модели —

Божественное право: Универсальное правило. Эта модель не может присоединяться к отрядам с другими персонажами. Другие персонажи также не могут присоединяться к ее отряду. Эта модель **должна** объявлять вызовы на дуэли каждый раз, когда это возможно (объявление вызова на дуэль другой дружественной моделью не предотвращает действие этого правила). Этот вызов на дуэль **должен** быть принят персонажем (если это возможно), если чемпион отряда не примет его первым. Кроме того, в дуэли эта модель получает правила **Смертельный удар** и **Множественные раны (2)**.

— Магические возможности —

Старший маг 95
Магистр магии 265



Прорицание



Тауматургия

— Улучшения —

Должен взять Высшую власть (только Генерал) 10
Воплощения Отца Хаоса и Гордыни до 150
Если Генерал и всадник до 175

— Скакуны —

Трон ошеломительного величия (Ле) 155

Служители той, что видит начало и конец всего, высшие демоны Уныния, посвящают себя постижению высот владения магией. Наблюдающие, изучающие, планирующие, они редко снисходят до физического действия и движения. Обычно стражи имеют форму птиц, и иногда они могут взмыть в небеса, чтобы получить лучшую точку обзора, когда не передвигаются по полю боя на излюбленных ими колдовских платформах.



Страж Нукуйи

690 очк.

Одиноч. модель

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



Отряды с улучшением, отмеченным [Ле], считаются также принадлежащими к категории «Летуны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	2"	4"	9	Бесстрашие, Всеведение , Магистр магии, Потусторонний, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	5	5	5	0	4+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Страж Нукуйи	1	5	5	2	1	Сокрушающий удар

— Правила модели —

Всеведение: Универсальное правило.

В Фазу магии, если эта модель не совершала марша и не объявляла нападений в этот ход игрока, стоимость превращения жетонов Завесы в кубы магии снижается до соотношения в 2 к 1 в этот ход игрока (1 куб магии за 2 жетона Завесы). Кроме того, в конце шага Выкачивания из-за Завесы владелец модели может сохранить до 6 жетонов Завесы вместо обычных 3.

— Улучшения —

очк.

Должен взять Высшую власть (только Генерал) 10
Воплощения Отца Хаоса и Уныния до 175
Если Генерал Стрикоподобным духом до 200
Должен выбрать (только одно):
Темный амвон (Скакун) бесплатно
Стрикоподобны дух (0–1 отряд в армии) [Ле] 5
Темный огонь (2+) 15

— Магические возможности —

очк.



Ведьмовство



Прорицание



Тауматургия



Эвокация

— Доступные Правила модели —

Стрикоподобны дух: Универсальное правило. Эта модель получает +2 Очко здоровья и правила **Легкие войска** и **Полет (8", 16")**, а ее Размер изменяется на Колоссальный.

Возвышающиеся символы звериной ярости и кипящей ненависти, высшие демоны Гнева представляют собой воинственные горы крепких мускулов, которые бросают в бой кожистые крылья. Презирающие своих врагов, они получают удары с растущим гневом, чтобы затем выплеснуть его и не оставить вокруг себя ничего живого.



Бич Ванадры

760 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии Подст. 50×100 мм

Этот отряд относится к категориям «Персонажи» и «Летуны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	8"	16"	9	Бесстрашие, Легкие войска, Полет (7", 14"), Потусторонний		
Полет	7"	14"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	7	4	6	0	5+	Эгида (4+, против Рукопашных атак)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Бич Ванадры	5	7	7	4	0	Боевой раж, Опустошительное нападение (Отвлечение), Ярость

Магические возможности	очк.	Улучшения	очк.
Младший маг	25	Должен взять Высшую власть (только Генерал)	10
Старший маг	120	Воплощения Отца Хаоса и Гнева	до 150
		Если Генерал	до 175



Тауматургия



Эвокация

Скакуны персонажей

Демоны являются главными проповедниками Темных Богов; даже пытаются разорвать мир на части они ищут новообращенных для своей нечестивой веры. С этой дьявольской колесницы, порой стоящей на спинах меньших демонов, порой левитирующей самостоятельно, они несут слово своих хозяев и прославляют их имя.



Темный амвон

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

0–2 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	П	Высокий		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	5	П	П	1	П	Не может быть растоптан
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Темный амвон	4	4	5	0	1	Ездовой

Эти длинные, чужеродные скакуны, которым, как говорят, покровительствует Цибареш, подчиняются любому демону, приспособленному к езде на их огромной скорости. Смертные, изображая демонов, часто воспроизводят их на самых апокалиптических из картин.



Бледный конь

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

0–3 скакунов в армии Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	18"	П	Авангард, Знание местности, Неуловимый , Тактический отход		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	П	П	П	П	П	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Бледный конь	1	3	3	0	3	Ездовой

— Правила модели —

Неуловимый: Универсальное правило.

Отряд, полностью состоящий из моделей с этим правилом, может объявлять реакцию «Отступить» при нападении на него, даже если он имеет правило **Бесстрашие**.

Иногда состоящие из плоти, иногда из металла, эти демоны, похоже, имеют только минимальные зачатки разума, готовые подчиняться более сильным сородичам. Имеющие форму диска и извергающие калейдоскоп пламени, они имеют способность легко парить в воздухе.



Колесо огня

Разм. Стандарт.

Тип Конструкт

0–3 скакунов в армии Подст. 50×50 мм

Скакун и свой наездник относятся вместе к обоим категориям «Персонажи» и «Летуны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	По земле	2"	4"	П		
	Полет	10"	10"	Авангард, Высокий, Полет (10", 10"), Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	4	П	П	1	П	Не может быть растоптан, Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Колесо огня	3	4	4	0	4	Ездовой

Эти дикие создания могут быть подчинены только демонами с самой сильной волей. Эти монстры выглядят как химеры, составленные из частей наиболее могучих смертных существ, впрочем, не тем же образом, как это происходит со смертными химерами. Они являются пророкам и предсказателям в их снах и кошмарах, превосходящая большие демонические вторжения.



Великий зверь пророчества

Разм. Большой

Тип Кавалерия

0–3 скакунов в армии Подст. 50×75 мм



И скакун, и его наездник также относятся к категории Летунов, если скакун имеет Полет.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
		7"	14"	П		
				Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	П	П	5	2	П	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Великий зверь	3	5	5	2	2	Ездовой

— Улучшения — очк. —

Полет (7", 14") и Броня устанавливается равной «П» 35

Предоставляемая только высшим предводителям Савара, эта эффектная конструкция источает великолепие и непрекаемый авторитет. Ее тянут огромные летающие звери из свиты бога Гордыни, и ее действие на боевой дух войск растет с каждым вражеским чемпионом, сраженным ее наездником.



Трон ошеломительного величия

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 «Летуны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	9"	9"	П	Возвышающийся, Восходящая звезда, Полет (9", 9"), Стремительность		
Полет	9"	9"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	5	П	П	П	4+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Корчащиеся величества	4	4	4	1	4	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)

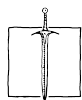
— Правила модели —

Восходящая звезда: Универсальное правило.

Каждый раз, когда атаки этой модели убивают вражескую модель в Дуэли, эта модель получает +1 к Результату боя до конца игры.

Основные отряды (мин. 25%)

Бесы – это общее название для широкого спектра видов демонов, которые представляют собой небольших человекообразных существ или же элементарей человеческого размера. В большинстве случаев это гоблиноподобные существа с ярким цветом кожи, метаящие огненные стрелы из своих конечностей, движимые страстью к поджиганию.



Бесы

200 очк. + 14 очк./доп. модель

10–25 мод.



0–40 моделей в армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	6	Бесстрашие, Захват, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	1	2	3	0	5+	Эгида (3+, против Стрелковых атак)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Бес	1	2	2	0	3	Сгустки энергии (4+)

— Правила модели —

Сгустки энергии: Стрелковое оружие.
Дальность 24", Выстрелы 1, Си 5, Брб 0,
Навесная стрельба, Перезарядка!

— Улучшения —

Воплощение (только одно):

- Горючий иخور 1/модель
- Аура отчаяния 2/модель
- Темная шкура 3/модель
- Метка Вечного чемпиона**
(только Чемпион) 30
- Колдовские антенны** 50

— Командная группа —

Знаменосец с (один выбор):

- Разжигатель (Шип бесконечности**
(Унаследованное заклинание)) 45
- Разжигатель (Рука небес** (Тауматургия)) 50
- Музыкант 10
- Чемпион 10

— Доступные Правила модели —

Разжигатель (X): Универсальное правило.
Знаменосец может сотворять заклинание в скобках как Связанное заклинание с Уровнем силы (5/8).

Ловкие и изворотливые человекоподобные существа,двигающиеся с неестественной грацией и скоростью, суккубы могут разорвать на части орды врагов своими косоподобными когтями, бесконтрольно смеясь, пока они играют со своими жертвами. Танцуя вокруг противников большего размера, они ищут жертвы, которым могут принести наибольшие мучения.



Суккубы

255 очк. + 20 очк./доп. модель

10–25 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	7	Бесстрашие, Захват, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	1	4	3	0	5+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Суккуб	3	4	3	1	5	Удушение
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Воплощение (только одно):				Знаменосец		10
Жадное рыло			1/модель	Музыкант		10
Темная шкура			1/модель	Чемпион		10
Чарующий наряд			2/модель			
Стальной хребет			3/модель			
Усыпляющая зевота			4/модель			

Эти демоны воплощаются как больные или разложившиеся смертные. Некоторые выбирают тела, которые в принципе невозможно описать, постоянно изменяющиеся или же выглядящие, как мясистые опухоли. Подобные формы сложно убить, или даже эффективно ранить.



Драугиры

225 очк. + 20 очк./доп. модель

10–25 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	7	Бесстрашие, Захват, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	1	3	5	0	5+	Парирование
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Драугир	1	3	3	0	2	
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Воплощение (только одно):				Знаменосец		10
Присутствие духа			1/модель	Музыкант		10
Серные выделения			1/модель	Чемпион		10
Мешки с ядом			2/модель			
Усыпляющая зевота			3/модель			
Кошмарные корни				35		

Мирмидоны – извращенное отражение элитных войск смертных с копытами и змеиными языками, их оружие, отдаленно напоминающее обычные мечи и топоры, вырастает напрямую из их конечностей. Призванные своими хозяевами, они образуют боевые отряды, принимая цвета и униформу своих покровителей.



Мирмидоны

200 очк. + 19 очк./доп. модель

10–30 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Бесстрашие, Захват, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	1	4	3	0	5+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Мирмидон	1	5	5	1	4	Бьется дополнительный ряд, Опустошительное нападение (Боевой раж)

Улучшения

очк.

Командная группа

очк.

Воплощение (только одно):

Горячая кровь	1/модель
Бездонная пасть	3/модель
Хлещущий хвост	3/модель
Острое жало	4/модель
Стальной хребет	5/модель

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10

Особые отряды (без ограничений)

Эти демоны сотканы из лоскутов разных оттенков, которые пузыряются и пульсируют безо всякой оглядки на силу притяжения. В их огне можно различить кричащие лица и корчащиеся конечности, испытывающие волю их жертв. Эти существа фокусируют свою энергию через наиболее сильного в их группе, чтобы творить заклинания, еще более смертельные, чем их пламя.



Эйдолоны

180 очк. + 30 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–18 моделей в армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	7	Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Потусторонний, Совет магов		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	1	2	4	0	5+	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Эйдолон	1	2	2	0	3	Темный огонь (3+)

— Улучшения —

Улучшения	очк.
Разведчик (0–1 отрядов в армии)	5/модель
Воплощение (только одно):	
Горючий ихор	1/модель
Изменчивая плоть	5/модель
Аура отчаяния	8/модель
Колдовские антенны	25

— Совет магов —

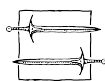
Должен выбрать 2 заклинания из:

- Вердикт судьбы (Прорицание)
- Приблизить час (Эвокация)
- Рука небес (Тауматургия)
- Шип бесконечности (Унаследованное заклинание)

— Командная группа —

Чемпион очк. 120

Огромные волки, покрытые черным мехом, с длинными мордами, усеянными острыми зубами, и глазами, тлеющими нечестивым огнем, эти посланники ада несут с древний, первобытный страх сердцам тех, кто слышит их ужасный вой.



Адские гончие

160 очк. + 18 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–4 отрядов в армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	18"	7	Бесстрашие, Потусторонний, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	1	3	4	0	5+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Адская гончая	3	5	3	0	4	Дополнительная поддержка (2), Смертельный удар

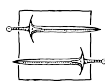
— Улучшения —

Улучшения	очк.
Воплощение (только одно):	
Рога высокомерия	1/модель
Горючий ихор	1/модель
Горячая кровь	1/модель
Ноги сколопендры	1/модель
Разъедающая рвота	2/модель

— Командная группа —

Чемпион очк. 10

Несущийся по полю боя с невозможной скоростью, это порождение демонического разума истребляет врагов с огромной скоростью. Эти колесницы тянут длинные, гладкие двуногие существа. В качестве оружия они используют рассекающие плоть и кости подобия инструментов, которые смертные используют для культивации полей.



Молотильщик

155 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

Одиноч. модель 0–5 отрядов в армии Подст. 50×100 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Ле], считаются также принадлежащими к категории «Летуны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	10"	10"	7	Бесстрашие, Потусторонний, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	4	4	4	0	5+	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Культиватор (2)	2	4	3	3	3	
Тягловой зверь (2)	1	3	3	0	3	Ездовой
Шасси			4	3		Механизм, Таранные попадания (2D3)

— Улучшения —

Может выбрать одно:

Полет (9", 9") (0–2 отрядов в армии)[Ле] 20

Погибель орд (0–3 отрядов в армии) 110

Погибель армий (0–2 отрядов в армии) 195

Воплощение (только одно):

Рога высокомерия 15

Жадное рыло 25

Хлещущий хвост 25

Метка Вечного чемпиона 40

Блудливые руки 45

— Командная группа —

Знаменосец 10

— Доступные Правила модели —

Погибель армий: Универсальное правило.

Изменения профиля модели:

- Размер базы изменяется на **100×150 mm**.
- Очки здоровья **устанавливаются** равными **8**.
- Она получает **2-х** дополнительных Культиваторов.
- Она получает **2-х** дополнительных Тягловых зверей.
- Она получает правило **Дьявольский колосс**.
- Шасси получают правило **Таранные попадания (4D3)**.

Погибель орд: Универсальное правило.

Изменения профиля модели:

- Размер базы изменяется на **100×100 mm**.
- Очки здоровья **устанавливаются** равными **6**.
- Она получает **1** дополнительного Культиватора.
- Она получает **1** дополнительного Тяглового зверя.
- Она получает правило **Дьявольский колосс**.
- Шасси получают правило **Таранные попадания (3D3)**.

Дьявольский колосс: Универсальное правило.

Эта модель считается имеющей Колоссальный размер при определении количества полных рядов отряда.

Эта живая машина, частично состоящая из плоти, частично из металла, создана с помощью темной магии и непостижимых для смертных технологий. Она выискивает самых больших и пугающих противников на поле боя, чтобы врезаться в них всей своей массой и разорвать на части. Меньшие демоны цепляются к ее корпусу, помогая в ее поисках жертвы.



Истребитель титанов

190 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	8"	8	Бесстрашие, Крушитель гор , Потусторонний, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	4	4	5	0	5+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Мирмидон (2)	1	5	5	1	4	Опустошительное нападение (Боевой раж)
Хтонический машинист	3	3	6	3	3	Ездовой
Шасси			7	2		Механизм, Таранные попадания (D3+1)

— Правила модели —

Крушитель гор: Универсальное правило. В Фазе нападений модель получает правило **Максимизированный бросок (Дальность нападения)** при нападениях против отрядов, полностью состоящих из моделей с правилом **Возвышающийся**. Кроме того, Таранные попадания модели получают правило **Множественные раны (D3, против моделей с правилом Возвышающийся)**.

— Улучшения —

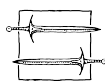
Воплощение (только одно):

	Многослойный панцирь	5
	Присутствие духа	5
	Разъедающая рвота	10
	Ноги сколопендры	15
	Молотящий кулак	35

— Командная группа —

Знаменосец	10
------------	----

Маленькие, пухлые демоны с ухмылками, демонстрирующими похожие на иглы зубы, и крохотными закрученными рогами, весьма смертоносны в больших количествах. Они презирают смертных волшебников, завидуя их способности использовать энергии Бессмертных в Царстве Смертных, и представляют собой постоянную угрозу волшебникам, слишком сильно истончающим Завесу.



Гремлины-магоеды

150 очк. + 25 очк./доп. модель

2–4 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	6	Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Охотники Завесы, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	4	3	3	0	5+	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гремлин-магоед	5	3	2	0	2	Дополнительная поддержка (3), Жажда заклятий, Ядовитые атаки

— Правила модели —

Жажда заклятий: Свойство атаки – Ближний бой.

При определении Результата боя сторона, имеющая в бою хотя бы одну модель с этим правилом, добавляет +X к Результату боя, где X равен количеству заклинаний, известных вражеским магам, находящимся в контакте с данной моделью. Священные и Побочные заклинания не учитываются (несколько источников одного и того же заклинания считаются за одно заклинание).

Охотники Завесы: Универсальное правило.

Модель следует правилам **Засады** со следующим исключением:

Когда этот отряд выходит на поле боя, его владелец может выбрать применение правила **Особая засада (в пределах 6" от вражеской модели с правилом Источник)**.

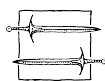
— Улучшения —

очк. –

Воплощение (только одно):

	Завистливый глаз	2/модель
	Острое жало	8/модель
	Живой щит	9/модель
	Кошмарные корни	10
	Мешки с ядом	15/модель

Эти невероятно быстрые большие насекомоподобные демоны, похожие на кентавров с рудиментарным экзоскелетом и угрожающими когтями, ищут на поле боя внимания и любви. Привлекаемые смертными их размера, они обнимают их, не осознавая собственной силы и остроты когтей. Когда их новообретенный друг перестает двигаться, они ищут нового.



Когтистые изверги

250 очк. + 85 очк./доп. модель

3-6 мод.

0-3 отрядов в армии



Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	18"	7	Бесстрашие, Захват, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	3	4	4	0	5+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Когтистый изверг	3	4	4	2	4	Удушение

Улучшения — очк. —

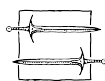
Воплощение (только одно):

∞ Темная шкура	4/модель
☉ Мать роя	6/модель
☽ Чарующий наряд	8/модель
☦ Острое жало	13/модель
☉ Бездонная пасть	15/модель

Командная группа — очк. —

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10

Эти большие демоны Алчности корчатся и извиваются в лужах слизи, которую сами и оставляют. Некоторые из них напоминают гротескных жаб, насекомых, змей или просто пузыри слизистой плоти. Они собирают на своем пути как мусор, так и ценности. Своих жертв они обвивают и душат, тем сильнее, чем больше они сопротивляются.



Собиратели

270 очк. + 115 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии



Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Бесстрашие, Захват, Знание местности, Потусторонний, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	4	5	5	0	5+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Собиратель	3	3	4	0	2	Сжимающаяся хватка

Правила модели

Сжимающаяся хватка: Особая атака.

Эта модель получает правило **Перемалывающая атака (X)** и может выполнять Перемалывающая атака как Поддерживающие атаки, игнорируя ограничение максимального количества Поддерживающих атак. Когда модель не связана в ближнем бою, X **устанавливается** равным 1.

В начале каждого Раунда ближнего боя, в котором отряд модели связан в бою, кроме первого, «X» увеличивается на +1 (т. е. Перемалывающая атака (1) становятся Перемалывающая атака (2) и т. д.).

Улучшения

очк.

До двух Воплощений:

∞ Хитиновые пластины	3/модель
∞ Многослойный панцирь	4/модель
∞ Жадное рыло	5/модель
∞ Душащие витки	10/модель
∞ Зеркальная чешуя	21/модель
∞ Кошмарные корни	30

Командная группа

очк.

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10

Сирены – симбиотические демоны Блуда, способные бежать быстрее, чем Вирентийские рапторы. Один из демонов в паре развивает форму, приспособленную для скорости, а другая – лучшую для того, чтобы нести смерть со спины первой когтями, острыми как бритва и крепкими как сталь.



Сирены

205 очк. + 18 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	18"	9	Авангард, Бесстрашие, Знание местности, Легкие войска, Неуловимый , Потусторонний, Тактический отход		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	1	5	3	0	5+	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Сирена	2	5	4	1	4	
Симбиотический конь	1	3	3	0	3	Ездовой

— Правила модели —

Неуловимый: Универсальное правило.

Отряд, полностью состоящий из моделей с этим правилом, может объявлять реакцию «Отступить» при нападении на него, даже если он имеет правило **Бесстрашие**.

— Улучшения —

очк. –

Воплощение (только одно):

☼ Горячая кровь	1/модель
∞ Ноги сколопендры	2/модель
☼ Блудливые руки	5/модель
☼ Чарующий наряд	5/модель
∞ Молотящий кулак	8/модель

— Командная группа —

очк. –

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10

Большие, властные и насмешливые демоны Гордыни, их сила кроется в их непредставимой надменности. Если их противнику удастся их ранить, их смертоносность начинает исчезать, однако они все же остаются грозными врагами до тех пор, пока способны поддерживать свою форму.



Фантазм сияющей славы

320 очк.

Разм. Большой

Тип Зверь

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



Отряды с улучшением, отмеченным [Ле], считаются также принадлежащими к категории «Летуны».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	8	Бесстрашие, Возвышающийся, Падающая звезда, Потусторонний, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	5	*	5	0	5+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Фантазм сияющей славы	5	*	5	5	5	

— Правила модели —

Падающая звезда: Универсальное правило. Навык атаки и Навык защиты этой модели **устанавливаются** равными удвоенному количеству ее Очков здоровья. Эта модель может бросать вызовы на Дуэль, принимать Дуэль и отказываться от Дуэля как персонаж. Когда эта модель находится в Дуэли во время Раунда ближнего боя, она получает правило **Упорный** до конца Раунда.

— Улучшения —

	очк.
Полет (8", 16") [Ле]	55
Воплощение (только одно):	
∞ Серные выделения	10
⚔ Рога высокомерия	15
⚔ Присутствие духа	20
∞ Стальной хребет	30

Несмотря на силу, способную сокрушить любого, кто осмелится к ним приблизиться, пожинатели надежды предпочитают атаковать своих врагов на расстоянии снарядами из чистой магии и кормиться отчаянием выживших. Порождения Уныния, эти терпеливые создания иногда присоединяются к группам других демонов, которые могут сделать за них большую часть работы, или же создают себе крепкие большие тела, способные вместить их силу.



Пожинатель надежды

285 очк.

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 50×100 мм

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Машина проклятий имеет ограничение 0–1 отрядов в армии, если ваша армия включает в себя любые модели Колоссального размера, за исключением Стража Нукуйи с улучшением Стрикоподобны дух.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	7	Бесстрашие, Боевая платформа, Не лидер, Потусторонний, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	5	4	5	3	5+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Пожинатель надежды	4	4	6	3	1	Эфирная батарея (3+)

ды

— Правила модели —

Эфирная батарея: Артиллерийское оружие. Скорострельная пушка. Дальность 18", Выстрелы 2D6×2, Си 4, Брб 1. Перед определением количества выстрелов этой модели ее владелец может сбросить 1-3 жетонов Завесы из пула жетонов Завесы. В этом случае количество выстрелов увеличивается на 3 за каждый сброшенный жетон Завесы.

— Улучшения —

Улучшения	очк.
Машина проклятий	80
Воплощение (только одно):	
△ Аура отчаяния	25
△ Колдовские антенны	30
∞ Метка Вечного чемпиона	50
△ Усыпляющая зевота	55
∞ Железный панцирь	65

— Доступные Правила модели —

Машина проклятий: Универсальное правило.

Размер этой модели изменяется на Колоссальный, а ее подставка изменяется на 150×100 мм. Ее Очки здоровья устанавливаются равными 8, а она теряет правило **Боевая платформа**.

Сложно определить, являются ли эти демоны Гнева, порождения темной магии и инженерии, живыми созданиями или машинами. Их сопровождают дьяволы Гнева, меньшие демоны, делающие их натиск еще более разрушительным.



Исступленные звери

350 очк. + 95 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	Бесстрашие, Захват, Потусторонний, Страх					
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг				
	4	3	4	0	5+				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов				
Дьявол	1	5	3	0	4	Боевой раж, Опустошительное нападение (+2 Ат,+2 Си, +2 Брб)			
Зверь	2	4	5	2	2	Боевой раж, Ездовой, Таранные попадания (2)			
Улучшения			очк.			Командная группа		очк.	
Воплощение (только одно):						Знаменосец		10	
☹ Горючий иxor			3/модель			Музыкант		10	
∞ Ноги сколопендры			5/модель			Чемпион		10	
∞ Хитиновые пластины			5/модель						
☹ Хлещущий хвост			12/модель						
☹ Красный туман			21/модель						

Летуны (макс. 35%)

Когда эти демоны посещают Царство Смертных, истинное безумие принимает физическую форму. Дикие крылатые звери небывалой скорости являются карать грешников, и они никогда не оставляют выбранной жертвы.



Фурии

175 очк. + 9 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	4"	8"	5	Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Полет (10", 20"), Потусторонний		
Полет	10"	20"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	1	3	3	0	6+	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Фурия	1	3	4	1	4	Опустошительное нападение (+1 Си)

— Улучшения — очк. —

Воплощение (только одно):

- Красный туман 1/модель
- Мешки с ядом 1/модель
- Темная шкура 1/модель
- Изменчивая плоть 2/модель
- Чарующий наряд 4/модель

Извивающиеся в воздухе, напоминающие рыб и змей одновременно, эти хищники Завесы не имеют глаз или других органов чувств, движимые потусторонним голодом и сверхъестественной способностью находить своих жертв. Они притягивают энергию иного мира и формируют ее в заклинания, вытягивающие силы и храбрость, одновременно адаптируя свою форму к тому, как им потребуется.



Эфирные змеи

230 очк. + 40 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	2"	4"	7	Бесстрашие, Изменчивые , Легкие войска, Полет (9", 12"), Потусторонний, Совет магов		
Полет	9"	12"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	3	4	4	0	5+	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Эфирный змей	3	4	4	0	4	

— Правила модели —

Изменчивые: Универсальное правило.

Во время Выбора заклинаний каждый отряд Эфирных змеев **должен** выбрать Воплощение из списка ниже, которое действует до конца игры.

- Чарующий наряд
- Усыпляющая зевота
- Мешки с ядом

— Совет магов —

Должен выбрать 2 заклинания из:

- Сокрушение неверных (Тауматургия)
- Обманчивый морок (Ведьмовство)
- Искаженное отражение (Ведьмовство)
- Шип бесконечности (Унаследованное заклинание)

— Командная группа —

Чемпион

очк. —

145

Омерзительные, похожие на ос демоны Обжорства, смертоносные раздутые слепни вооружены острыми жалами и крепкими жвалами. Их кровь погибельна для смертных, и некоторые из них выглядят так, как будто имеют человекоподобных наездников – но, на самом деле, эти наездники являются частями тела демона. Ранить слепня невероятно трудно, труднее, чем большинство других демонов.



Раздутые слепни

320 очк. + 110 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	По земле	2"	4"	8		
	Полет	6"	14"			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Эг	
	4	2	4	0		Живучесть (5+), Эгида (5+, против Магических атак)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Раздутый слепень	2	5	6	3	3	Кислотная кровь

Правила модели

Кислотная кровь: Особая атака.

За каждый успешный спасбросок за **Живучесть**, сделанный носителем против Рукопашных атак, модель, которая нанесла ранящее попадание, немедленно получает 1 попадание со свойством **Токсические атаки** до удаления любых потерь. Это попадание распределяется в пул Очков здоровья модели.

Улучшения

очк.

Воплощение (только одно):

∞	Изменчивая плоть	6/модель
☹	Разъедающая рвота	7/модель
☹	Мать роя	8/модель
☹	Бездонная пасть	12/модель

Командная группа

очк.

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10

Краткий справочник

Персонажи

Глашатай	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Бесстрашие, Легкие войска, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0	Эг	4+	
Глашатай	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	5	
Обманщик Куулимы	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9					Бесстрашие, Легкие войска, Младший маг, Первобытная магия, Потусторонний, Страх
Стандарт, Зверь	ОЗ	4	НЗ	6	Ст	5	Бр	0	Эг	4+	
Обманщик Куулимы	Ат	1	НА	8	Си	5	Брб	2	Лов	5	Знай свое место, Ядовитые атаки
Пасть Акаана	Дви	7"	Мар	14"	Дис	9					Бесстрашие, Младший маг, Потусторонний
Колосс, Зверь	ОЗ	9	НЗ	5	Ст	5	Бр	0	Эг		Живучесть (5+), Пожирание, Эгида (5+, против Магических атак)
Пасть Акаана	Ат	6	НА	5	Си	7	Брб	2	Лов	3	
Скупец Сугулага	Дви	7"	Мар	14"	Дис	9					Бесстрашие, Младший маг, Потусторонний
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	7	Ст	7	Бр	0	Эг	5+	Доспех бездны
Скупец Сугулага	Ат	5	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	2	
Куртизанка Цибареша	Дви	9"	Мар	18"	Дис	9					Бесстрашие, Знание местности, Младший маг, Отведи свой взор, Потусторонний
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	7	Ст	5	Бр	0	Эг	5+	Отвлечение, Сложная цель (1)
Куртизанка Цибареша	Ат	6	НА	7	Си	5	Брб	4	Лов	7	Острые щупальца
Предвестник Савара	Дви	6"	Мар	18"	Дис	10					Бесстрашие, Божественное право, Младший маг, Потусторонний, Страх
Стандарт, Зверь	ОЗ	4	НЗ	7	Ст	5	Бр	0	Эг	6+	Эгида (4+, против Магических атак)
Предвестник Савара	Ат	D6+2	НА	D6+5	Си	6	Брб	3	Лов	6	
Страж Нукуйи	Дви	2"	Мар	4"	Дис	9					Бесстрашие, Всеведение, Магистр магии, Потусторонний, Страх
Стандарт, Зверь	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	5	Бр	0	Эг	4+	
Страж Нукуйи	Ат	1	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	1	Сокрушающий удар
Бич Ванадры	Дви	8"	Мар	16"	Дис	9					Бесстрашие, Легкие войска, Полет (7", 14"), Потусторонний
Колосс, Зверь	ОЗ	7	НЗ	4	Ст	6	Бр	0	Эг	5+	Эгида (4+, против Рукопашных атак)
Бич Ванадры	Ат	5	НА	7	Си	7	Брб	4	Лов	0	Боевой раж, Опустошительное нападение (Отвлечение), Ярость

Скакуны персонажей

Темный амвон	Дви	5"	Мар	10"	Дис	П					Высокий
Стандарт, Зверь	ОЗ	5	НЗ	П	Ст	П	Бр	1	Эг	П	Не может быть растоптан
Темный амвон	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	0	Лов	1	Ездовой
Бледный конь	Дви	9"	Мар	18"	Дис	П					Авангард, Знание местности, Неуловимый, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П	Эг	П	Сложная цель (1)
Бледный конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Ездовой
Колесо огня	Дви	2"	Мар	4"	Дис	П					Авангард, Высокий, Полет (10", 10"), Стремительность
Стандарт, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	П	Бр	1	Эг	П	Не может быть растоптан, Сложная цель (1)
Колесо огня	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	0	Лов	4	Ездовой
Великий зверь	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	5	Бр	2	Эг	П	
Великий зверь	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	2	Ездовой
Трон величия	Дви	9"	Мар	9"	Дис	П					Возвышающийся, Восходящая звезда, Полет (9", 9"), Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	П	Ст	П	Бр	П	Эг	4+	
Корчащиеся величества	Ат	4	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6)

Основные отряды

Бесы	Дви	5"	Мар	10"	Дис	6						Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	3	Бр	0	Эг	5+		Эгида (3+, против Стрелковых атак)
Бес	Ат	1	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3		Сгустки энергии (4+)
Суккубы	Дви	5"	Мар	10"	Дис	7						Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0	Эг	5+		
Суккуб	Ат	3	НА	4	Си	3	Брб	1	Лов	5		Удушение
Драугиры	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7						Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	5	Бр	0	Эг	5+		Парирование
Драугир	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	2		
Мирмидоны	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8						Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0	Эг	5+		
Мирмидон	Ат	1	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов	4		Бьется дополнительный ряд, Опустошительное нападение (Боевой раж)

Особые отряды

Эйдолоны	Дви	5"	Мар	10"	Дис	7						Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Потусторонний, Совет магов
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	4	Бр	0	Эг	5+		Сложная цель (1)
Эйдолон	Ат	1	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3		Темный огонь (3+)
Адские гончие	Дви	9"	Мар	18"	Дис	7						Бесстрашие, Потусторонний, Страх
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	4	Бр	0	Эг	5+		
Адская гончая	Ат	3	НА	5	Си	3	Брб	0	Лов	4		Дополнительная поддержка (2), Смертельный удар
Молотильщик	Дви	10"	Мар	10"	Дис	7						Бесстрашие, Потусторонний, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	4	Бр	0	Эг	5+		Сложная цель (1)
Культиватор (2)	Ат	2	НА	4	Си	3	Брб	3	Лов	3		
Тягловой зверь (2)	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3		Ездовой
Шасси					Си	4	Брб	3				Механизм, Таранные попадания (2D3)
Истребитель титанов	Дви	8"	Мар	8"	Дис	8						Бесстрашие, Крушитель гор, Потусторонний, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	5	Бр	0	Эг	5+		
Мирмидон (2)	Ат	1	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов	4		Опустошительное нападение (Боевой раж)
Хтонический машинист	Ат	3	НА	3	Си	6	Брб	3	Лов	3		Ездовой
Шасси					Си	7	Брб	2				Механизм, Таранные попадания (D3+1)
Гремлины-магоеды	Дви	5"	Мар	10"	Дис	6						Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Охотники Завесы, Потусторонний
Стандарт, Зверь	ОЗ	4	НЗ	3	Ст	3	Бр	0	Эг	5+		Сложная цель (1)
Гремлин-магоед	Ат	5	НА	3	Си	2	Брб	0	Лов	2		Дополнительная поддержка (3), Жажда заклятий, Ядовитые атаки
Когтистые изверги	Дви	9"	Мар	18"	Дис	7						Бесстрашие, Захват, Потусторонний
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	0	Эг	5+		
Когтистый изверг	Ат	3	НА	4	Си	4	Брб	2	Лов	4		Удушение
Собиратели	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8						Бесстрашие, Захват, Знание местности, Потусторонний, Страх
Большой, Зверь	ОЗ	4	НЗ	5	Ст	5	Бр	0	Эг	5+		
Собиратель	Ат	3	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов	2		Сжимающаяся хватка
Сирены	Дви	9"	Мар	18"	Дис	9						Авангард, Бесстрашие, Знание местности, Легкие войска, Неуловимый, Потусторонний, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0	Эг	5+		Сложная цель (1)
Сирена	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4		
Симбиотический конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3		Ездовой
Фантазм сияющей славы	Дви	8"	Мар	16"	Дис	8						Бесстрашие, Возвышающийся, Падающая звезда, Потусторонний, Страх
Большой, Зверь	ОЗ	5	НЗ	*	Ст	5	Бр	0	Эг	5+		
Фантазм сияющей славы	Ат	5	НА	*	Си	5	Брб	5	Лов	5		
Пожинатель надежды	Дви	5"	Мар	10"	Дис	7						Бесстрашие, Боевая платформа, Не лидер, Потусторонний, Страх
Большой, Зверь	ОЗ	5	НЗ	4	Ст	5	Бр	3	Эг	5+		
Пожинатель надежды	Ат	4	НА	4	Си	6	Брб	3	Лов	1		Эфирная батарея (3+)

Иступленные звери	<i>Дви</i>	7"	<i>Мар</i>	14"	<i>Дис</i>	8		Бесстрашие, Захват, Потусторонний, Страх
Большой, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i> 0 <i>Эг</i> 5+	
Дьявол	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i> 0 <i>Лов</i> 4	Боевой раж, Опустошительное нападение (+2 Ат,+2 Си, +2 Брб)
Зверь	<i>Ат</i>	2	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i> 2 <i>Лов</i> 2	Боевой раж, Ездовой, Таранные попадания (2)

Летуны

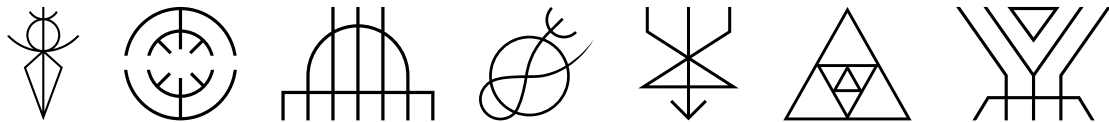
Фурии	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	5	Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Полет (10", 20"), Потусторонний	
Стандарт, Зверь	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i> 0 <i>Эг</i> 6+	Сложная цель (1)
Фурия	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i> 1 <i>Лов</i> 4	Опустошительное нападение (+1 Си)
Эфирные змеи	<i>Дви</i>	2"	<i>Мар</i>	4"	<i>Дис</i>	7	Бесстрашие, Изменчивые, Легкие войска, Полет (9", 12"), Потусторонний, Совет магов	
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i> 0 <i>Эг</i> 5+	
Эфирный змей	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i> 0 <i>Лов</i> 4	
Раздутые слепни	<i>Дви</i>	2"	<i>Мар</i>	4"	<i>Дис</i>	8	Бесстрашие, Высокий, Легкие войска, Полет (6", 14"), Потусторонний, Страх	
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	2	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i> 0 <i>Эг</i>	Живучесть (5+), Эгида (5+, против Магических атак)
Раздутый слепень	<i>Ат</i>	2	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	6	<i>Брб</i> 3 <i>Лов</i> 3	Кислотная кровь

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальност	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Темный огонь	-	18"	4	0	2	'1', '2', '3', '4' на спасбросках за броню всегда проваливаются
Сгустки энергии	-	24"	5	0	1	Навесная стрельба, Перезарядка!
Эфирная батарея	Скорострельная пушка	18"	4	1	2D6×2	Сбросьте 1-3 жетонов Завесы: Выстрелы +3 за жетон

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Эфирная батарея	3+	Пожинатель надежды
Темный огонь	2+	Страж Нукуйи
	3+	Глашатай Отца Хаоса, Эйдолон
Сгустки энергии	4+	Бес



Журнал

2024 Review 2

- Предвестник Савара: Основная цена 455 ↘ 435
- Мирмидоны Бездонная пасть: Основная цена 2 ↗ 3
- Исступленные звери Горючий ихор: Основная цена 1 ↗ 3
- Когтистые изверги: Основная цена 255 ↘ 250
- Когтистые изверги: Дополнительные модели 90 ↘ 85
- Эйдолоны Чемпион: Основная цена 130 ↘ 120
- Эйдолоны Аура отчаяния: Основная цена 7 ↗ 8
- Гремлины-магоеды: Основная цена 160 ↘ 150
- Гремлины-магоеды: Дополнительные модели 30 ↘ 25