

THE IX AGE БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Темные эльфы

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	7
Правила моделей армии	4	Персонажи	8
Унаследованное заклинание	5	Скакуны персонажей	14
Особые предметы	5	Основные отряды	17
Краткий справочник	31	Особые отряды	21
Журнал	35	Налетчики	28
		Зверинец	29

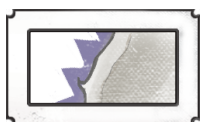
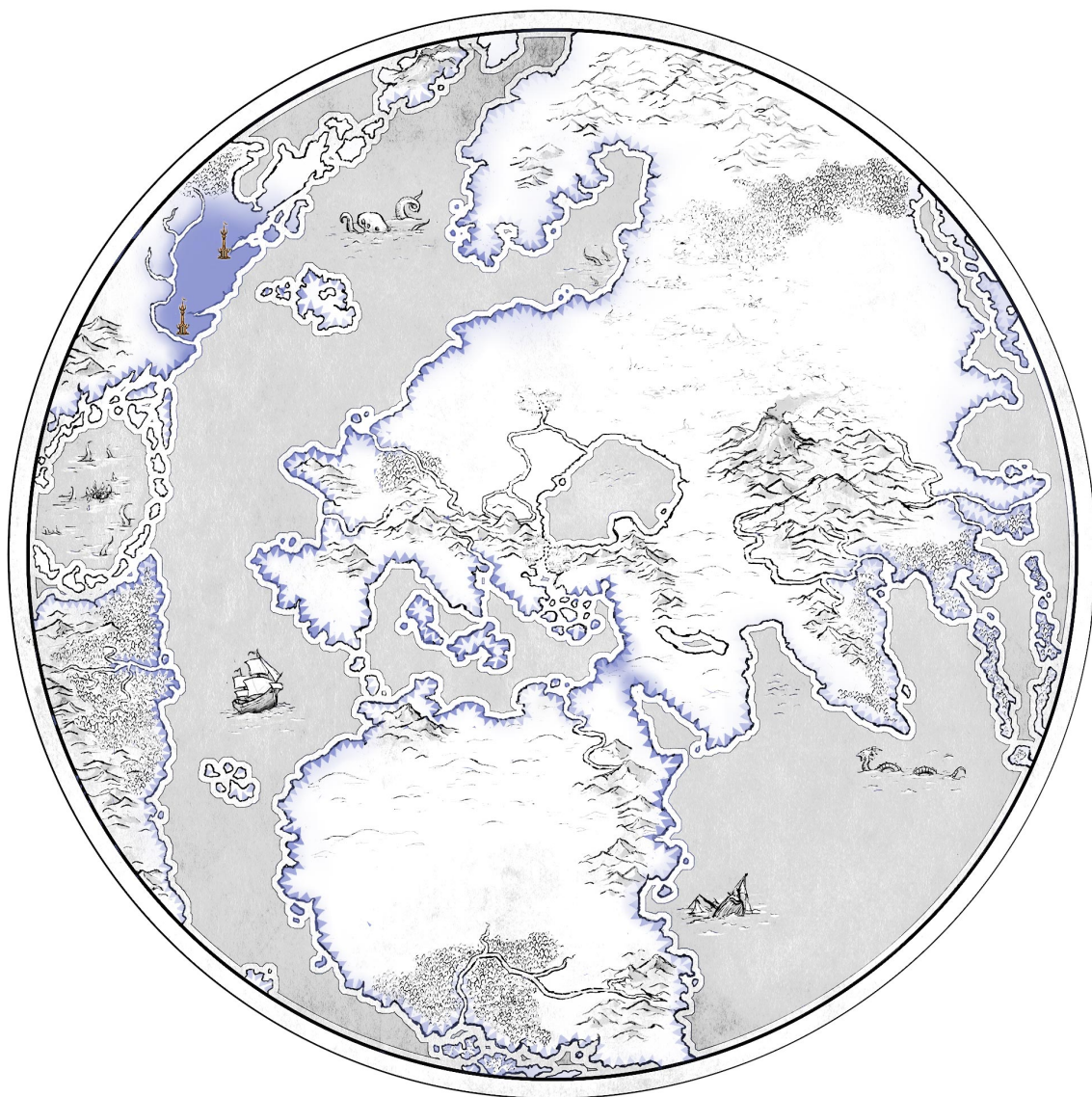


The 9th Age: Битвы фэнтези – это созданная и поддерживаемая силами фанатов и игроков настольная военно-стратегическая игра с миниатюрами. Правила в этой книге считаются частью основных правил Т9А и должны использоваться во всех играх. Актуальные правила, ответы на вопросы, а также отзывы и форум вы можете найти в интернете по адресу: <https://www.the-ninth-age.com/?lang=ru>. Правила прочтения описаний отрядов вы можете найти в Книге правил. Недавние изменения помечены **синим цветом**, и указаны в конце данного документа.

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

Темные эльфы

В прошлом колония Высокородных, эльфийская республика Датен была основана давным-давно в результате кровавого восстания. В этом жестоком конфликте был рожден дух того народа, который неустанно стремится к превосходству над всеми остальными, и намеревается покорить сразу два фронта: собственный огромный континент Силексию и мировые океаны. Но всего благополучия, которое приносят богатая природа Датена и грабеж обитателей каждого побережья, никогда не было достаточно темным эльфам. Таким образом, это эльфийская машина войны, готовая успешно бросить вызов всему миру.



Корабли налетчиков Даэбов известны тем, что совершают стремительные и ужасные набеги на побережья по всему миру.



Государство темных эльфов называется республика Датен, которая была заселена в стародавние времена исследователями-первопроходцами и беженцами.

Биологический вид: эльфы

Будучи смертными, эльфы могут жить сотни лет, что дает их жизням и обществу менталитет, сильно отличающий их от других разумных видов. Высокие с заостренными ушами, они выглядят похожими на людей, однако обладают особой волшебной чертой, которая немедленно их выдает. Эльфы известны своими гордостью и элитарностью, ценя ту форму благородства и изящества, которая вызывает инстинктивный страх у других видов — которых часто считают немногим лучше животных.

Восстание

Эльфийская гражданская война была одним из катаклизмов, ознаменовавших конец Золотой эпохи и начало Эпохи руин. Когда их земли в восточном полушарии были захвачены врагами, эльфы бежали на запад. Однако вместо теплого приема на родных островах Келеда-Аблан, они были вынуждены заселить суровый и необузданный континент Силексию. Для быстро выработавших суровый дух фронта колониистов было лишь вопросом времени, когда они откажутся преклонить колени, и последовавшая война показала происхождение воинской славы Даэбов. По сей день армии Даэбов часто называют Силексийскими в честь первых отрядов, сформированных до войны.

Несмотря на тысячелетнюю независимость, темные эльфы поклоняются тому же пантеону богов, что и их лесные и высококордные предшественники, хоть и с большим или меньшим почтением к каждому божеству, а имена адаптированы под их язык. Кэдрен Охотник, Йема Искусительница и Нав Ворона войны повелевают самыми могущественными храмами. Датенцы являются очень религиозным народом, и их жрецы постепенно взяли на себя роль магов, поскольку великие традиции магического обучения на Белых островах были потеряны во время восстания.

Обсидиановые троны

Сегодня Датен контролирует все восточное побережье Силексии. Он управляется девятью сенаторами и тремя Багровыми консулами, которые занимают символические кресла, известные как Obsidianовые троны, в ужасной башне Гар-Дэкос. Эти должности выборные, но право выбора имеют только богатые эльфы, имеющие достаточно земли, кораблей или рабов.

В политике даэбов доминируют три партии: партия Отечества, которая стремится в итоге вернуть исконные земли эльфов в Ветии; партия Родины, которая поддерживает старую вражду с Высокордными, мечтая однажды захватить Белые острова; и Рабовладельцы, которые не видят потребности

покидать Силексию, предпочитая достигнуть экономического и военного успеха во всем мире.

Пиратство и работорговля

По всему миру люди знают, что следует бояться приближения кораблей Даэбов. Их экипажи состоят из жестоких морских бойцов, обладающих десятилетиями опыта набегов на побережье с целью захватить как материальные блага, так и представителей любого вида, которые могут согдаться в качестве рабов. Прочие разумные существа имеют малую моральную ценность в глазах эльфов, которые используют огромное количество рабского труда, чтобы пахать их расширяющиеся поля, строить их города и их корабли. Поэтому морской разбой привлекает как простолюдинов, так и знать, как способ приобрести богатство и репутацию.

Военное образование

Все рожденные свободными даэбы должны поступить в одну из знаменитых военных академий Датена. Там они учатся воинскому мастерству у бескомпромиссных мастеров, пытаясь стать выпускниками и заслужить свои копыя, которые символизируют гражданство даэба. Те, кто не справились, все еще могут поддержать армию Республики со стрелковым оружием в руках или другими способами, однако они никогда не будут считаться настоящими даэбами.

Эта безжалостная система выковала нацию эльфов, способных немедленно выставить армию и сражаться как один, обученных бесподобной дисциплине и боевой стратегии. Это также создает связь товарищества между теми, кто выдержал обучение в академии плечом к плечу. Армии даэбов состоят из оплачиваемых профессионалов, не связанных государственными или феодальными обязательствами, что наделяет всех воинов высокой мотивацией.

Зверинец

В своем бесконечном стремлении испытать себя и установить свою власть над всеми остальными существами, темные эльфы выработали масштабную культуру охоты, стремясь укротить и использовать самых страшных чудовищ своих родины и морей. Эти существа заключены в школах укрощения, которые почти так же престижны как академии, в которых дрессировщики задействуют специальные методы для «обучения» даже самых больших монстров, используя немногим больше своей силы воли. Затем чудища могут отправиться в зоопарки и бойцовские арены, где они обеспечивают зрелища и развлечения; однако они могут быть обучены сражаться вместе с солдатами Датена, принося разрушительный эффект.

Правила моделей армии

Универсальные правила

Запах крови

Эта модель получает правила **Бесстрашие** и **Бешенство**, когда она связана в ближнем бою. Кроме того, модель получает правило **Опустошительное нападение (+1" Дви)** при нападениях на отрядов, в котором хотя бы один пул Очков здоровья содержит меньше Очков здоровья, чем он имел в момент появления первый раз на поле боя.

Обученные воины

На отряд, в котором более половины моделей имеет данное правило, влияют нижеприведенным эффекты:

- Он получает правило **Опустошительное нападение (+1" Дви)**, когда он в первый раз за Фазу нападений объявляет нападение. Этот эффект длится до конца Фазы нападений. Персонажи без правила **Обученные воины**, объявляющие нападение из отряда, не подвергаются его действию.
- Он считается имеющим на один полный ряд больше при определении Непреклонности отряда и Разгромленных рядов, если он имеет хотя бы один полный ряд.

Данные эффекты применяются только если выполняются два следующие условия:

- Отряд полностью состоит из моделей Пехоты.
- Отряд находится в 8" от одной или более не отступающей модели с этим же правилом в одном или более другом дружественном отряде.

Хищник побережья

Модель получает правило **Знание местности (Водоем)**. Кроме того, отряд получает правило **Опустошительное нападение (+2" Дви)** и **Сложная цель (1)** пока выполняются два следующие условия:

- Более половины его моделей имеют **Хищник побережья**.
- Большая часть центров подставок его моделей находится в Водоеме.

Персонаж без правила **Хищник побережья**, нападающий из отряда, не пользуется данным правилом.

Свойства атаки

Безжалостная эффективность – Ближний бой

Атака получает +1 к броску на ранение в первый Раунд ближнего боя.

Искусство убийства – Ближний бой

Атака получает +1 к броску на ранение. Атаки со свойством **Искусство убийства** теряют свойство **Безжалостная эффективность**, если имели его.

Арсенал

Шкура кракена – Защитное снаряжение

Носитель получает +1 к Броне и правило **Хищник побережья**.

Самострел [X] – Стрелковое оружие

Дальность 12", Выстрелы X, Си 3, Брб 0, **Быстрый выстрел**, **Точное**. При стрельбе на Ближней дистанции это оружие получает +1 к Бронебойности.

Скорострельный арбалет – Стрелковое оружие

Дальность 18", Выстрелы 2, Си 3, Брб 0. При стрельбе на Ближней дистанции это оружие получает +1 к Бронебойности.

Клинки Дарага – Оружие ближнего боя

Парное оружие. Атаки, совершенные этим оружием, получают свойство **Магические атаки**. Если хотя бы одна модель в отряде этой части модели является целью одного или более дружественного не Побочного заклинания с Длительностью «Один ход», Сила атак, совершенных этим оружием **всегда** равна 5 до тех пор, пока эффект этого заклинания действует. Это оружие не может быть зачарованно.

Унаследованное заклинание

Королеве эльфийского пантеона Мойтир поклоняются в ее различных аспектах. Пока остальные эльфы верят, что она дарует защиту, даэбы просят у нее дар отмщения. Навредить величайшему из эльфийских народов означает навлечь на себя быстрое и безжалостное возмездие, и священные обряды Призрачной королевы – его надежнейший проводник.

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
7+		Колдующий	Один ход	Получите один жетон Завесы (который не удален при конце заклинания). Когда вражеский отряд наносит одну или более потерю Очков здоровья дружественному отряду в пределах 18" от Колдующего, вы можете сбросить жетоны Завесы из вашего пула жетонов Завесы. Вы можете таким образом сбрасывать до 2 жетонов Завесы за Фазу магии. За каждый сброшенный жетон Завесы вражеский отряд немедленно получает 3 попадание с Силой 4, Бронебойностью 2 и свойством Магические атаки . Эти попадания считаются Стрелковыми атаками.

у Проклятие Призрачной королевы

7+

Колдующий

Один ход

Особые предметы

Чары для оружия

Разрывающее касание 65 очк.

Накладывается на: Парное оружие.

Атаки, совершенные этим оружием, получают +2 к Бронебойности. При использовании этого оружия носитель получает +2 к Количеству атак и правило **Страх**.

Трансцендентность 50 очк.

Накладывается на: Рыцарское копье.

За каждую неотраженную рану, нанесенную вражеским моделям, носитель получает +1 к Силе и +1 к Бронебойности до конца игры, но не более, чем +2 к каждой из характеристик.

Мастер резни 40 очк.
Накладывается на: Копье.
Атаки, совершенные этим оружием, получают свойства **Боевой раж, Искусство убийства, Магические атаки Множественные раны (2) и Смертельный удар**.

Калечащий холод 35 очк.
Накладывается на: Двуручное оружие.
Вражеские отряды в контакте с моделью носителя получают -2 к Навыку защиты.

Гордость Гар Дэкоса 30 очк.
Накладывается на: Алебарда.
При использовании этого оружия носитель получает +1 к Количеству атак; атаки, совершенные этим оружием, получают свойство **divineattacks**.

Чары для брони

Печать республики 45 очк.
Только для пешей модели.
Накладывается на: Тяжелый доспех.
За каждую неотраженную рану, нанесенную вражеским моделям Атаками ближнего боя, носитель получает +1 к Броне до конца игры.

Чары для знамен

Флаг Кэдрена 85 очк.
Модели Пехоты в отряде носителя получают правила **Стремительность** и **Запах крови**.

Знак палача 65 очк.
Носитель и все рядовые модели с правилом **Безжалостная эффективность** в его отряде получают правило **Искусство убийства**.

Глаз горгоны 50 очк.
Не может быть использован отрядами, считающимися Основными.
Носитель получает правило **Окаменяющий взор** (см. отряд **Горгоны**). Вражеские отряды в контакте с носителем **должны** перебрасывать успешные проверки Дисциплины.

Артефакты

Маска Ворона войны 60 очк.
Отряд носителя получает правило **Страх**. Кроме того, носитель и любой дружественный отряд, содержащий одну или более моделей с правилом Страх в пределах 6" от отряда носителя, **должен** перебрасывать немодифицированные '1' при броске на ранение своими Атаками ближнего боя.

Печать Девятой флотилии 45 очк.
Только для Силексийских командоров.
Если отряд носителя состоит полностью из моделей Пехоты, он получает правило **Обученные воины**.

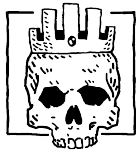
Весы Кейнрана 40 очк.
Только для Мага.
Носитель может сотворить *Призрачные клинки* (Эвокация) как Связанное заклинание, имеющее Уровень силы (4/8).

Зеркало Мойтири 40 очк.
Носитель получает правило **Эгида (5+, от Рукопашных атак)**. Кроме того, на Шаге инициативы 0 Раунда ближнего боя при котором одна или более Рукопашных атак направлены или распределены на модель носителя (Шаг инициативы 0 включительно), носитель наносит три попадания с Силой 4, бронейбойностью 2 и свойством **Магические атаки** каждому отряду атакующих моделей. Эта атака считается Особой атакой.

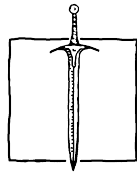
Кольцо Обсидиановых тронов 40 очк.
Не может быть выбрано Чародеями-изгоями.
Дружественные отряды, находящиеся в 6" от носителя, получают правило **Минимизированный бросок (проверки на Разгром, проверки Паники)**.

Свисток повелителя зверей 25 очк.
только Повелитель зверей.
Одноразовый. Может быть активирован в начале дружественной Фазы нападений. Дружественные Манतिकоры и дружественные модели типа Зверь в 12" от носителя получают правило **Максимизированный бросок (Дальность нападения)** до конца Фазы нападений.

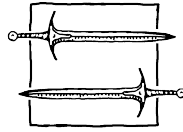
Структура армии



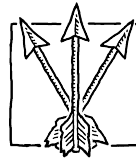
Персонажи
макс. 40%



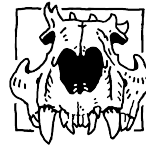
**Основные
отряды**
мин. 25%



Особые отряды
без ограничений



Налетчики
макс. 20%



Зверинец
макс. 30%

Персонажи (макс. 40%)

Отпрыски сословия патрициев, эти ужасающие и вдохновляющие дворяне обладают железной волей, выкованной в сотнях битв, и мастерством боевых техник, полученным на частных уроках. От независимых искателей приключений до маршалов Обсидиановых тронов, все они осуществят судьбу Республики или умрут при попытке.



Князь ужаса 215 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели			
	5"	10"	9				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр			
	3	7	3	0	Тяжелый доспех		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов		
Князь ужаса	5	8	4	1	8	Искусство убийства, Молниеносные рефлексы	
— Улучшения —			очк. —		— Скакуны —		очк. —
Особые предметы			до 200		Эльфийский конь	45	
Шкура кракена (только для пешех)			20		Раптор даэбов	50	
Щит			10		Колесница с рапторами	90	
Может выбрать одно:							
Парное оружие			5				
Алебарда			10				
Двуручное оружие			10				
Рыцарское копье			15				

Этими прославленными дрессировщиками укрощается бесчисленное множество диких зверей в Датене. Некоторым суждено сражаться на арене на потеху кровожадной толпе, но другие становятся живым оружием, направленным против врагов. Низшие народы обладают ездовыми животными и питомцами, но даэбы имеют целые школы, чтобы подчинить диких существ своей воле.



Повелитель зверей

140 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм



Скакун, отмеченный (3), относится к категории «Зверинец». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Искусство подчинения		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	3	0	Не может быть растоптан, Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Повелитель зверей	4	5	4	1	7	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

— Правила модели —

Искусство подчинения: Универсальное правило. В 12" от одной или более не отступающих моделей с этим правилом:

- Дружественные модели с правилом **Возвышающийся**, не являющиеся Конструктами, получают правило **Минимизированный бросок (проверки Дисциплины)**.
- Дружественные модели получают правило **Максимизированный бросок (Растаптывание)**.
- Вражеские модели получают правило **Минимизированный бросок (Растаптывание)**.

— Улучшения —

	очк.
Особые предметы	до 150
Щит	5
Может выбрать одно:	
Алебарда	10
Парное оружие	10
Рыцарское копье	15
Двуручное оружие	15

— Скакуны —

	очк.
Эльфийский конь	45
Раптор даэбов	50
Колесница с рапторами	90
Черногривый пегас	90
Мантикора (3)	220
Властительный дракон (3)	500

Подразделения Республики управляются военной элитой, многие из которых получают свои должности благодаря личной доблести и хорошему видению стратегии. Знать может править благодаря традициям, но выпускники-офицеры командуют непоколебимой верностью солдат, связь с которыми выкована в академии и на поле боя.



Силексийский командор

160 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	10	Обученные воины, Тактик		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	3	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Силексийский командор	3	6	4	1	7	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексy

— Правила модели —

Тактик: Универсальное правило.

Отряды, полностью состоящие из моделей Пехоты, более половины которых имеет правило **Обученные воины**, к которым присоединяется моделью с правилом **Тактик** или которые находятся в пределах действия **Воодушевляющего присутствия** не отступающей, дружелюбной модели с данным правилом, считаются находящимися в пределах 8" от не отступающей модели с правилом **Обученные воины** в другом дружелюбном отряде.

— Улучшения —

	очк.
Знаменосец армии	50
Особые предметы	до 100
Если Генерал	до 150
Щит	5
Шкура кракена (только для пеших)	15
Может выбрать одно:	
Алебарда	5
Копье	5
Парное оружие	5
Рыцарское копье	10
Двуручное оружие	10

— Скакуны —

	очк.
Эльфийский конь	35
Раптор даэбов	40
Колесница с рапторами	65
Черногривый пегас	70
Мантикора (З)	200

Для тех, кого сформировала потребность в доминировании и величии, священные обряды и заклинания являются всего лишь еще одним видом оружия – и потому лидеры храмов Датена – священники-воины, в равной степени обученные мастерству обращения с оружием и с магией – должны участвовать в войнах вместе с армией. Эти несущие смерть капелланы вдохновляют и ободряют солдат настолько же, насколько благословляют.



Храмовый экзарх

250 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Бесстрашие, Младший маг		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	3	0	Эгида (4+, против Рукопашных атак), Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Храмовый экзарх	3	5	4	1	6	Безжалостная эффективность, Боевой раж, Молниеносные рефлексy

— Магические возможности —



Алхимия



Прорицание

— Доступные Правила модели —

Оракул Рока: Универсальное правило. Модель получает правило **Старший маг**. Кроме того, часть этой модели и части рядовых моделей без правила **Ездовой** в ее отряде получают правила **Бешенство** и **Боевой раж**. Храмовые воины получают правило **Ненависть** до тех пор, пока Оракул Рока присоединен к их отряду.

— Улучшения —

очк. –

Должен выбрать (только одно):

Знаменосец армии

бесплатно

Оракул Рока

85

Особые предметы

до 100

Может выбрать одно:

Клиники Дарага

бесплатно

Алебарда

10

Двуручное оружие

10

Копье

10

Парное оружие

10

Дважды отверженные, колдуны Силексии это мастера мистических искусств, не пользующиеся доверием. Маги Высокородных, осужденные за противостественные эксперименты, бежали в Силексию, где даэбы считают их недостойными за Арандайское происхождение. Сформировав сообщества изгоев за границами Датена, они иногда предлагают свои выдающиеся услуги военным кампаниям – за солидную цену.



Чародей-изгой

240 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (3), относится к категории «Зверинец». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Недоверяемый, Неодолимая воля, Старший маг		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Чародей-изгой	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

— Правила модели —

Недоверяемый: Универсальное правило. Если эта модель является Генералом, проверки Дисциплины, при которых используется ее **Воодушевляющее присутствие** получают штраф в -1 к Дисциплине.

Неодолимая воля: Универсальное правило. Броски на развеивание против заклинаний, сотворенных этой моделью, получают Модификатор на развеивание в -2, если попытка сотворения была выполнена с 4 или более Кубиками магии.

— Магические возможности —

Магистр магии 170



Ведьмовство



Космология



Эвокация

— Улучшения —

Особые предметы до 100
Если Магистр магии до 200
Легкий доспех 5
Клинка Дарага 10
Парное оружие 10

— Скакуны —

Эльфийский конь 20
Раптор даэбов 25
Черногривый пегас 35
Мантикора (3) (только Магистр магии) 75
Властительный дракон (3) (только Магистр магии) 400

Кто угодно может совершить убийство ради политической выгоды, но эти клинки во тьме остаются выше подобных эгоистичных методов. Их забрали в культ Кэдрена еще детьми, и учили только уловкам и смерти так, что они забыли собственные имена. Будучи одними из самых смертоносных агентов в мире, они служат только богам и Республике.



Безмолвный ассасин

150 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	, Не лидер, Учтивость избранных		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	7	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Безмолвный ассасин	3	7	4	3	9	Искусство убийства, Множественные раны (2, против Персонажи), Молниеносные рефлексy, Ядовитые атаки, Парное оружие, Самострел3 (2+)

— Правила модели —

Учтивость избранных: Универсальное правило.

Модель не может присоединяться к отряду, уже включающему другую такую модель.

Скакуны персонажей

Смесь древней эльфийской породы и с дикими стадами Силексии, скакуны даэбов быстры как ветер. Их худощавое телосложение плохо подходит для ношения тяжелой брони, но в легкой экипировке они идеальны для гонок по прериям, а так же могут быть обучены переносить долгое плавание через океан.



Эльфийский конь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	18"	П			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Эльфийский конь	1	3	3	0	4	Ездовой

Превосходный хищник, идеально адаптированный для охоты в любых условиях, рапторы это единственный представитель больших ящеров, которые распространились за пределами континента Вирентии. Темные эльфы восхищаются их элегантной и летальной формой ящера, и добились успеха в выведении собственных пород из яиц, украденных по всему миру.



Раптор даэбов

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	П	Запах крови		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Раптор даэбов	2	3	4	1	3	Ездовой, Смертельный удар

Крылатые лошади не могут размножаться в неволе, поэтому они должны быть пойманы дикими и сломлены повелителем зверей, пока не примут наездника. Они высоко ценятся знатью и теми, кто достаточно богат, чтобы позволить себе такого скакуна. Те, что родом из Силексии, знамениты своим черным окрасом, который придает им особенно пугающую внешность.



Черногривый пегас

Разм. Большой

Тип Кавалерия

0-2 скакунов в армии Подст. 40×40 мм

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



Колесница с рапторами

Разм. Большой

Тип Конструкт

0-2 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	7"	7"	П	Запах крови, Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	4	П	4	П+2	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Раптор даэбов (2)	2	3	4	1	3 Ездовой, Смертельный удар
Шасси			5	2	Механизм, Таранные попадания (D6+1)

Сочетание льва и дракона, мантикора это мифическое чудовище, которое давно охотится на просторах Силексии и ближайших островов. Выдающаяся добыча для любой школы укрощения, этих химерических чудовищ неохотно дают взаимы для военных действий за их способность обескровить вражеские войска.



Мантикора

Разм. Большой

Тип Кавалерия

0–2 скакунов в армии Подст. 50×50 мм

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	6"	12"	П	Запах крови, Полет (8", 16"), Предпочтение, Страх		
Полет	8"	16"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	5	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Мантикора	4	5	5	2	5	Ездовой, Смертельный удар
Улучшения		очк. -		Доступные Правила модели		
Выдающаяся особь		25		Выдающаяся особь: Универсальное правило. Мантикора получает правила Возвышающийся и Распапывание (D3) и ее подставка заменяется на 50×100 мм.		

Пожалуй, единственное существо, которое повелители чудовищ Датена не смогли сломить, драконы — это апогей мировой мощи, и принимают только тех наездников, которых сами выбрали. Те, что выбирают таким образом даэбов, обычно самые своенравные и гордые из драконов, не позволят врагам оставаться на воле.



Властительный дракон

Разм. Колосс.

Тип Зверь

0–1 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

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

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

Правила модели

Единство разумов: Универсальное правило.

Модель получает правило **Запах крови** и считает все дружественные отряды Зверей **Незначительными**.

Основные отряды (мин. 25%)

Те, кто с триумфом покидают суровые условия академии, эльфы с копьями – сердце армии и общества Датена. Из их рядов выходят величайшие воины даэбов, поскольку даже вчерашние выпускники проявляют беспощадный инстинкт убийцы и бескомпромиссную дисциплину.



Силексийские копья

210 очк. + 14 очк./доп. модель

15-40 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Захват, Обученные воины		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	0	Легкий доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Силексийское копьё	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Копье
— Командная группа —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Знаменосец			10	Музыкант		10
Чары для знамени			без ограничений	Чемпион		10

Кроваворукие религиозные фанатики даэбов отвергают броню и принимают резню всем сердцем. Они бросаются на врага ослепительным штормом безрассудной жестокости. Используя сталь, посвященную Божественному Кузнецу, чей полный потенциал может быть раскрыт сопровождающими жрецами, они надеются угодить богам кровопролитием.



Храмовые воины

150 очк. + 14 очк./доп. модель

10-30 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Бесстрашие, Бешенство, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Храмовый воин	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Боевой раж, Молниеносные рефлексы, Клинки Дарага
— Командная группа —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Знаменосец			10	Музыкант		10
Чары для знамени			без ограничений	Чемпион		10

Когда прочие смертные думают о даэбах, они скорее всего представляют себе этих морских разбойников. Бесконечные жестокие набеги темных эльфов осуществляют корсары Флота ужаса, которые берут много пленных и никого не отпускают. При встрече с таким врагом смерть часто бывает меньшим из зол, однако жертвы всегда бегут...



Корсары

155 очк. + 14 очк./доп. модель

10–30 мод. 0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [Н], считаются также принадлежащими к категории «Налетчики».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Жестокие работорговцы , Легкие войска		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	0	Легкий доспех, Шкура кракена	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Корсар	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Парное оружие

— Правила модели —

Жестокие работорговцы: Универсальное правило.

Вражеские не иммунные к эффектам **Страх** модели в отрядах, находящихся в контакте с одной или более моделью с данным правилом получают штраф в -1 к Дисциплине.

— Улучшения —

Самострел [2] (4+) [Н]

очк. —
3/модель

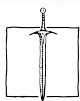
— Командная группа —

Знаменосец
Музыкант
Чемпион

очк. —

10
10
10

Даэбы считают себя вершиной цивилизации, а прочие низшие существа созданы лишь служить их потребностям. Подавить волю низших форм жизни чтобы научить их служению – необходимость для даэбов, и школы укрощения готовят множество опытных и безжалостных дрессировщиков



Укротители

150 очк. + 14 очк./доп. модель

10–30 мод.

0–3 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Захват, Укус плети		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	0	Легкий доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Укротитель	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

Правила модели

Укус плети: Универсальное правило.

Отряды, содержащим одну или более моделей с этим правилом, получают правило **Не может быть растоптан**. В начале каждого из ваших ходов, выбирайте другой дружественный отряд в пределах 8" от каждого отряда, включающего одну или более моделей с правилом **Укус плети**. Модели-всадники в выбранном отряде получают +1" к Скорости движения до конца Фазы движения. Несколько источников этого правила не суммируются.

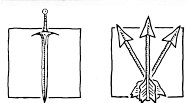
Командная группа

Знаменосец	10
Музыкант	10

Командная группа

Чемпион	10
---------	----

Те, кто не соответствуют высоким стандартам обучения в академии, но проявляют способность к меткой стрельбе, все еще могут послужить армиям Республики с арбалетом вместо копья. Роль менее престижная, хоть и гораздо более безопасная, ауксиларий в походе может заслужить достаточно репутации, чтобы помочь своему дальнейшему карьерному росту.



Силексийская ауксилия

260 очк. + 12 очк./доп. мод. 15–25 мод.



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

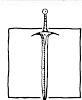
Этот отряд относится к категориям «Основные отряды» и «Налетчики».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Захват, Обученные воины		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	0	Легкий доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Силексийская ауксилия	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Марш и стрельба, Молниеносные рефлексы, Скорострельный арбалет (3+)

— Командная группа — очк. —

Знаменосец	10
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	10

Эти загадочные агенты патрулируют границы Датена и разносят сообщения по заданию лож Кэдрена. В битве их чистокровные скакуны скачут вокруг вражеских построений, а проворные наездники обращают злое щепоту копья и жестокие арбалеты на пользу своей мобильности.



Темные всадники

185 очк. + 16 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–4 отрядов в армии

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



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	18"	8	Авангард, Легкие войска, Тактический отход		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	1	Легкий доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Темный всадник	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Эльфийский конь	1	3	3	0	4	Ездовой

— Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):	
Легкое копьё and Скорострельный арбалет (3+)	бесплатно
[Н]	бесплатно
Легкое копьё	2/модель

— Командная группа — очк. —

Знаменосец	10
Музыкант	10
Чемпион	10

Особые отряды (без ограничений)

Чародеи формируют прочные сообщества со своими товарищами-изгоями. Их стойкость и целеустремленность таковы, что порой кажется, что они – большие даэбы, чем сами даэбы. Могучие маги-рenegаты, возглавляющие такие группы, часто стараются обучить новые поколения заклинателей, чтобы обеспечить выживание и стойкость их банд и поселений вне закона.



Чародеи-аколиты

190 очк. + 32 очк./доп. модель

5–12 мод.

0–2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	18"	8	Легкие войска, Совет магов		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	1	Эгида (5+), Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Аколит	1	4	4	1	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Клинки Дарага
Эльфийский конь	1	3	3	0	4	Ездовой

Совет магов

Должен выбрать 2 заклинания из:

- Восприятие силы (Космология)
- Помощь предков (Эвокация)
- Искаженное отражение (Ведьмовство)
- Проклятие Призрачной королевы (Унаследованное заклинание)

Командная группа

Чемпион

очк.

110

В ряды рыцарей ужаса могут попасть лишь представители знати и аристократы – эта роль установлена законом, следуя требовательному критерию, чтобы только самые смертоносные всадники могли принять мантию. Из их дорогих рапторов выходят идеальные ездовые животные для Даэбов, соответствующие агрессивному и злому темпераменту, способные питаться диетой из мертвых рабов и врагов.



Рыцари ужаса

255 очк. + 29 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм



Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	7"	14"	9	Запах крови, Захват				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	5	3	2	Тяжелый доспех, Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Рыцарь ужаса	2	5	4	1	6	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы		
Раптор даэбов	2	3	4	1	3	Ездовой, Смертельный удар		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Может выбрать одно:					Знаменосец		10	
Двуручное оружие			5/модель		Чары для знамени		без ограничений	
Рыцарское копые			8/модель		Музыкант		10	
					Чемпион		10	

Солдат-ветеранов тайно оценивают, и, если сочтут достойными, дают шанс вступить в легендарную Обсидиановую гвардию, кольчужный кулак Багровых консулов. Все связи обрываются, их старая жизнь завершается, и начинается новая, состоящая из бесконечной тренировки и непоколебимой самоотверженности. Такие воины считаются апофеозом эльфийского мастерства как своими товарищами, так и своими врагами.



Обсидиановая гвардия

230 очк. + 21 очк./доп. модель

10–25 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

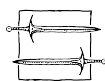
Тип Пехота

Подст. 20×20 мм



Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	9	Держать строй, Захват, Обученные воины				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	6	3	0	Тяжелый доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Обсидиановый гвардеец	2	6	3	1	6	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Алебарда		
— Командная группа —			очк. —					
Знаменосец							10	
Чары для знамени							без ограничений	
Музыкант							10	
Чемпион							10	

«Миротворцы», служащие Вороне войны, вершителю – злобная полиция Датена. Судья, присяжный и палач в одном лице, они вершат волю Двора ворон и следят за обществом, чтобы предотвратить беспорядки. В бою они несут правосудие богов против врагов государства, яро используя оружие палача, чтобы вынести приговор на поле.



Вершителю

190 очк. + 20 очк./доп. модель

10–30 мод.

0–5 отрядов в армии

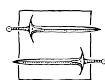
Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели					
	5"	10"	8	Захват					
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр					
	1	5	3	0	Тяжелый доспех				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов				
Вершитель	1	5	3	2	5	Искусство убийства, Молниеносные рефлекс, Ненависть, Двуручное оружие			
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —		
Знаменосец			10		Музыкант			10	
Чары для знамени			без ограничений		Чемпион			10	

Стаи гуманоидных стервятников знаменуют прибытие Датенских армий и корсарских судов, питаются трупами убитых или разрывая на части тех, кого застанут врасплох. Эти химеры считаются результатами древних экспериментов с множеством биологических видов. Они обладают разумом животных, и их хозяева относятся к ним как к охотничьим гончим.



Гарпии

165 очк. + 10 очк./доп. модель

5–12 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	По земле 5"	10"	6	Рассыпной строй, Запах крови, Легкие войска, Незначительный, Полет (8", 16")		
	Полет 8"	16"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	0	Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гарпия	1	3	4	0	4	Рвущие когти, Опустошительное нападение (+1 Ат)

— Правила модели —

Рвущие когти: Особая атака.

Атака по касательной. Вражеский отряд получает 1 попадание за каждую модель с данным правилом в отряде. Эти попадания обрабатываются с Силой и Броней частью модели, имеющей это правило.

Даэбы высоко ценят эльфийскую жизнь, поэтому редко готовы предложить разум и тело для жертвоприношения, в котором создаются горгоны. В этих древних запретных ритуалах, созданных последователями Йемы, проситель сливается с сущностью эльфийских богов, получая одновременно благословление и проклятие змеиной формы и окаменяющего взора – заслужив уважение солдат даже несмотря на преступное происхождение.



Горгоны

150 очк. + 110 очк./доп. модель

1-3 мод.

Разм. Большой
0-2 отрядов в армии Тип Зверь
0-3 моделей в армии Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	8	Бесстрашие, Знание местности, Потусторонний, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	4	0	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Горгона	3	5	4	1	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Окаменяющий взор

—Правила модели—

Окаменяющий взор: Особая атака.

На Шаге инициативы 10 каждый вражеский отряд в контакте с моделью получает 2 попадания с Бронейностью 10 и свойством **Магические атаки**, которые ранят при выпадении:

- 4+ для моделей Стандартного размера
- 5+ для моделей Большого размера
- 6+ для моделей Колоссального размера

—Улучшения—

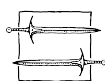
Может выбрать одно:

Парное оружие
Алебарда

—очк.—

бесплатно
15/модель

Как и степи Авгеи, широкие степи Силексии являются домом для удивительной мегафауны – от гигантских бизонов до загадочных видов. Некоторые живут стадами, известными своим сотрясающим землю топотом. Загнанные выпускниками школ укрощения, эти звери дают прекрасные мясо и кожу; также их можно приучить к запаху крови и направить в бой в громовое наступление.



Громовая стая

270 очк. + 70 очк./доп. модель

3-6 мод.

Разм. Большой
0-3 отрядов в армии Тип Зверь
Подст. 40×60 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	8	Быстрое перестроение, Запах крови		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	5	1	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Громовой зверь	4	3	6	1	3	Ездовой, Ненависть, Опустошительное нападение (+1 Брб, Ужас)
Погонщик (2)	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

Разрушительные на открытой местности, колесницы Даэбов с жестокостью рассекают ряды противника. Не все прекрасные орнаменты на этих машинах декоративны: они разрежут все до чего коснутся; а те, кто переживут столкновение и встречу с наездником, станут добычей кровожадных рапторов.



Колесница с рапторами

210 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	7"	9	Запах крови, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	5	4	2	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Расчёт (2)	2	5	4	1	6	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Раптор даэбов (2)	2	3	4	1	3	Ездовой, Смертельный удар
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6+1)

— Улучшения —

— очк. —

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

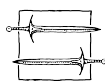
Рыцарское копье

бесплатно

Алебарда

бесплатно

Даэбы придают кровавый фанатизм своему поклонению эльфийскому пантеону, особенно тем, кто помогает в битве. В полной мере зная силу религиозной и патриотической самоотверженности, командиры даэбов иногда берут с собой в битву боевые алтари, деморализуя врагов и наполняя своих самых пылких бойцов упоительной яростью.



Божественный алтарь

180 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Возвышающийся, Источник (3)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	5	5	2	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Служитель (3)	2	5	3	1	5	Безжалостная эффективность, Боевой раж, Молниеносные рефлексы, Клинки Дарага

Улучшения — очк. —

Должен выбрать (только одно):

Изваяние ужаса

бесплатно

Горнило резни

75

Доступные Правила модели

Горнило резни: Универсальное правило.

Модель получает правила **Бешенство**, **Боевая платформа**, **Не лидер**, **Предпочтение (рядовая Пехота)** и **Прикрепленный**, а теряет **Источник (3)**. Кроме того, следующие части моделей получают соответствующие правила пока они находятся в отрядах, находящихся в 12" от дружественного Горнило резни:

- Рядовые части моделей без правила **Ездовой** получают правила **Бешенство** и **Боевой раж**
- Храмовые воины получают правило **Ненависть**

Изваяние ужаса: Универсальное правило.

Модель получает правила **Бесстрашие**, **Непоколебимость** и **Страх**. Ее число Очков здоровья **устанавливается** равной 6 и ее Скорость движения и Скорость марша **всегда** равные 0". Модель не может объявлять нападения ни совершать Обычное перемещение, Марш, Магическое перемещение, Перемещение преследующих и Случайное перемещение. Кроме того, дружественные отряды в пределах 24" от этой модели получают правило **Страх**. Вражеские отряды в пределах 24" от этой модели не могут использовать правило Ни шагу назад! при проверках Страх.

Укротители устанавливают гарпуны на стремительных колесницах, чтобы настигнуть, связать и поймать чудищ для дрессировки или для арены. В бою с вражескими монстрами эти инструменты для ловли становятся оружием.



Охотничья колесница

205 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	9"	8	Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	4	4	2	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Расчёт (2)	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Легкое копье
Эльфийский конь (2)	1	3	3	0	4	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6), Гарпуномет (3+)

— Правила модели —

Гарпуномет: Стрелковое оружие.

Дальность 18", Выстрелы 3, Си 6, Брб 3, **Быстрый выстрел, Перезарядка!, Точное.** Отряды, получившие одно или более попаданий от этого оружия, получают штраф в -1 к Ловкости и теряют правило **Стремительность**. Эти эффекты действуют до начала следующего хода владельца этой модели.

Морская артиллерия даэбов адаптирована для их тактики: вырваться из бесшумной засады в тумане на короткой дистанции и обрушить разрушительную бомбардировку, которая ошеломит врага. Поэтому они предпочитают баллисты с высокой скорострельностью, ради которой готовы пожертвовать дальностью; легко устанавливающиеся и снимающиеся с палубы.



Скорострельная батарея

210 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Конструкт

Одиноч. модель 0–3* отрядов в армии Подст. 60 мм круг

* За каждую Охотничью колесницу в армии максимальное количество Скорострельных батарей снижается на 1.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	5"	8	Боевая машина		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	1	4	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Расчёт	2	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Баллиста даэбов (3+)

— Правила модели —

Баллиста даэбов: Артиллерийское оружие.

Дальность 24", Выстрелы 8, Си 5, Брб 2. Обратите внимание: эта модель может двигаться и стрелять.

Налетчики (макс. 20%)

Обладающих высокой должностью в культе Кэдрена специальных агентов направляют искать бунтовщиков, внедряться на вражескую территорию или охотиться за преступниками и чародеями. Там, где свобода ценится высоко, тайные методы черных капюшонов заполняют важную нишу, и их отточенное незаметное применение силы может внести значительный вклад в исход любой битвы.



Черные капюшоны

170 очк. + 30 очк./доп. модель

5-10 мод.

0-2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Разведчик, Рассыпной строй, Легкие войска		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	0	Сложная цель (1), Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Черный капюшон	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Ядовитые атаки, Парное оружие, Самострел2 (3+)
— Командная группа —					очк. -	
Чемпион					10	

Зверинец (макс. 30%)

Величайшие из морских чудовищ, эти амфибии с множеством щупалец охотятся в прибрежных водах Разбитого моря и Великого океана, используя приливы и хамелеоновую чешую. Их высоко ценят укротители и адмиралы Дазбов не столько за великолепие и силу, сколько за умение вынырнуть из волн во внезапную атаку.



Кракен 375 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	8	Хищник побережья		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	5	5	3	Отвлечение, Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Кракен	4	5	7	3	3	Ездовой, Множественные раны (D3), Ненависть (против Большой, Колосс.)
Погонщик (2)	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлекссы

— Улучшения —

очк. —

Колоссальный кракен* (0–1 отрядов в армии) 35

*Только для армий с одним или более Повелителями зверей

— Доступные Правила модели —

Колоссальный кракен: Универсальное правило.

Эта модель получает +2 Очка здоровья и двух дополнительных Погонщиков. Размер ее подставки изменяется на 100×150 мм.

Змеевидные гидры рек и озер Силексии могут вырасти до огромных размеров. Их коррозионная кровь способна к регенерации прямо на глазах, а в случае угрозы они могут даже отрастить фальшивые головы и шеи, чтобы лучше драться. Более того, они выдыхают ядовитые облака, которые часто убивают добычу прежде, чем до нее дотянутся многочисленные пасти.



Гидра 395 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	8	Отсеки одну...		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	4	5	3	Живучесть (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гидра	5	4	5	2	2	Дыхательная атака (Си 3, Брб 2), Ездовой, Ядовитые атаки, Ярость
Погонщик (2)	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлекссы

— Правила модели —

Отсеки одну...: Универсальное правило.

За каждый успешный спасбросок за Живучесть, на котором выпала 'б', модель может дополнительно проигнорировать одну из одновременно полученных ран. Если одновременно полученных ран недостаточно, модель вместо этого восстанавливает 1 Очко здоровья.

Немногим удалось ясно увидеть туманного левиафана, поскольку миазмы, окружающие этих огромных летучих существ, не какой-то жалкий утренний туман, а плотный пар, испускаемый самим левиафаном. Что бы ни скрывалось под этой завесой, оно может плыть по воздуху в пугающей тишине, не оставляя ни следов, ни, часто, выживших.



Туманный левиафан

230 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	По земле	2"	4"	8	Легкие войска, Под покровом тумана, Полет (7", 14")	
	Полет	7"	14"			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	8	3	5	0	Отвлечение	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Туманный левиафан	4	3	4	3	3	Ездовой
Погонщик (4)	1	4	3	0	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

— Правила модели —

Под покровом тумана: Универсальное правило.

Вражеские отряды в 8" от одного или более Туманного левиафана получают штраф в -1 к броскам на попадание Стрелковыми атаками. Кроме того, в первый игровой ход, дружественные отряды Пехоты получают правило **Сложная цель (1)** пока находятся в пределах 8" от одного или более Туманного левиафана.

Храмовые воины	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Бесстрашие, Бешенство, Захват
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			
Храмовый воин	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Боевой раж, Молниеносные рефлексы, Клинки Дарага
Корсары	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Жестокие работорговцы, Легкие войска
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех, Шкура кракена
Корсар	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Парное оружие
Укротители	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Захват, Укус плети
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех, Щит
Укротитель	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Силексийская ауксидия	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Захват, Обученные воины
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех, Щит
Силексийская ауксидия	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Марш и стрельба, Молниеносные рефлексы, Скорострельный арбалет (3+)
Темные всадники	Дви	9"	Мар	18"	Дис	8					Авангард, Легкие войска, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	1			Легкий доспех, Щит
Темный всадник	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Эльфийский конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой

Особые отряды

Чародеи-аколиты	Дви	9"	Мар	18"	Дис	8					Легкие войска, Совет магов
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	1			Эгида (5+), Легкий доспех
Аколит	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Клинки Дарага
Эльфийский конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой
Рыцари ужаса	Дви	7"	Мар	14"	Дис	9					Запах крови, Захват
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	2			Тяжелый доспех, Щит
Рыцарь ужаса	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	6	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Раптор даэбов	Ат	2	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3	Ездовой, Смертельный удар
Обсидиановая гвардия	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9					Держать строй, Захват, Обученные воины
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	6	Ст	3	Бр	0			Тяжелый доспех
Обсидиановый гвардеец	Ат	2	НА	6	Си	3	Брб	1	Лов	6	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Алебарда
Вершители	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Захват
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0			Тяжелый доспех
Вершитель	Ат	1	НА	5	Си	3	Брб	2	Лов	5	Искусство убийства, Молниеносные рефлексы, Ненависть, Двуручное оружие
Гарпии	Дви	5"	Мар	10"	Дис	6					Рассыпной строй, Запах крови, Легкие войска, Незначительный, Полет (8", 16")
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			Сложная цель (1)
Гарпия	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов	4	Рвущие когти, Опустошительное нападение (+1 Ат)
Горгоны	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8					Бесстрашие, Знание местности, Потусторонний, Страх
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0			Эгида (5+)
Горгона	Ат	3	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Окаменяющий взор
Громовая стая	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8					Быстрое перестроение, Запах крови
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	5	Бр	1			Легкий доспех
Громовой зверь	Ат	4	НА	3	Си	6	Брб	1	Лов	3	Ездовой, Ненависть, Опустошительное нападение (+1 Брб, Ужас)
Погонщик (2)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Колесница с рапторами	Дви	7"	Мар	7"	Дис	9					Запах крови, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	5	Ст	4	Бр	2			Тяжелый доспех
Расчёт (2)	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	6	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Раптор даэбов (2)	Ат	2	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3	Ездовой, Смертельный удар
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6+1)

Божественный тарь	ал-	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8			Возвышающийся, Источник (3)	
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	5	Брб	2		Эгида (5+)	
Служитель (3)	Ат	2	НА	5	Си	3	Брб	1	Лов	5	Безжалостная эффективность, Боевой раж, Молниеносные рефлексы, Клинки Дарага
Охотничья колесница		Дви	9"	Мар	9"	Дис	8			Стремительность	
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	4	Брб	2		Легкий доспех	
Расчёт (2)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Легкое копье
Эльфийский конь (2)	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6), Гарпуномет (3+)
Скорострельная батарея		Дви	5"	Мар	5"	Дис	8			Боевая машина	
Стандарт, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	1	Ст	4	Брб	0			Легкий доспех
Расчёт	Ат	2	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Баллиста даэбов (3+)

Налетчики

Черные капюшоны		Дви	5"	Мар	10"	Дис	8			Разведчик, Рассыпной строй, Легкие войска	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Брб	0			Сложная цель (1), Легкий доспех
Черный капюшон	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы, Ядовитые атаки, Парное оружие, Самострел2 (3+)

Зверинец

Кракен		Дви	6"	Мар	12"	Дис	8			Хищник побережья	
Колосс, Зверь	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	5	Брб	3			Отвлечение, Сложная цель (1)
Кракен	Ат	4	НА	5	Си	7	Брб	3	Лов	3	Ездовой, Множественные раны (D3), Ненависть (против Большой, Колосс.)
Погонщик (2)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Гидра		Дви	6"	Мар	12"	Дис	8			Отсеки одну...	
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	4	Ст	5	Брб	3			Живучесть (5+)
Гидра	Ат	5	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	2	Дыхательная атака (Си 3, Брб 2), Ездовой, Ядовитые атаки, Ярость
Погонщик (2)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы
Туманный левиафан		Дви	2"	Мар	4"	Дис	8			Легкие войска, Под покровом тумана, Полет (7", 14")	
Колосс, Зверь	ОЗ	8	НЗ	3	Ст	5	Брб	0			Отвлечение
Туманный левиафан	Ат	4	НА	3	Си	4	Брб	3	Лов	3	Ездовой
Погонщик (4)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Безжалостная эффективность, Молниеносные рефлексы

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Скорострельный арбалет	-	18"	3	0	2	+1 Брб на Ближней дистанции Быстрый выстрел
Самострел [X]	-	12"	3	0	X	Точное +1 Брб на Ближней дистанции Быстрый выстрел
Гарпуномет	-	18"	6	3	3	Перезарядка! Точное
Баллиста даэбов	-	24"	5	2	8	Может двигаться и стрелять

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Самострел [3]	2+	Безмолвный ассасин
Самострел [2]	3+	Черный капюшон
Самострел [2]	4+	Корсар
Скорострельный арбалет	3+	Силексийская ауксилия, Темный всадник
Гарпуномет	3+	Охотничья колесница
Баллиста даэбов	3+	Скорострельная батарея

Журнал

2024 Review 2

- Повелитель зверей: Основная цена 150 ↘ 140
- Храмовый экзарх Оракул Рока: Основная цена 95 ↘ 85
- Корсары: Основная цена 165 ↘ 155
- Силексийская ауксилия: Основная цена 255 ↗ 260
- Божественный алтарь: Основная цена 190 ↘ 180
- Божественный алтарь Горнило резни: Основная цена 85 ↘ 75
- Рыцари ужаса: Основная цена 265 ↘ 255
- Рыцари ужаса: Дополнительные модели 31 ↘ 29
- Рыцари ужаса Рыцарское копье: Основная цена 7 ↗ 8
- Гарпии: Дополнительные модели 12 ↘ 10
- Охотничья колесница: Основная цена 200 ↗ 205
- Вершители: Дополнительные модели 21 ↘ 20
- Скорострельная батарея: Основная цена 215 ↘ 210
- Чародеи-аколиты: Основная цена 200 ↘ 190
- Кракен Колоссальный кракен: Основная цена 60 ↘ 35