

# THE IX AGE

## БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



## Высокородные эльфы

Книга армии (Основные правила)

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

**Начальная версия:** эта книга является официальной до момента полного пересмотра этой армии. Она будет изменяться только во время ежегодного обновления баланса, обычно влияющего только на цены

Введение	??	Структура армии	7
Правила моделей армии	2	Персонажи	7
Унаследованное заклинание	3	Скакуны персонажей	9
Почести	4	Основные отряды	12
Особые предметы	6	Особые отряды	15
Краткий справочник	23	Лучники Королевы	22
Журнал	26		



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

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

# Правила моделей армии

## Универсальные правила

### Воинская дисциплина

Отряды, в которых более половины моделей имеет данное правило, получают **Минимизированный бросок (проверки Дисциплины)**. Этот источник **Минимизированного броска** не может быть использован для проверок Паники и проверок на Разгром.

### Доблестный

Модель иммунна к эффекту правила **Страх**. Если более половины моделей в отряде имеет это правило, отряд автоматически проходит проверки на Панику, вызванные правилом **Ужас**.

### Древние союзники (X)

Суммарное значение лимита «Древние союзники» всех моделей в ростере армии ограничено до 1 на каждые 750 очков армии, с округлением вверх.

### Единство разумов

Часть модели «Дракона» получает правило **Источник (1)**.

### Мастер плетения чар

Сложность сотворения заклинаний Мага снижается на 1.

## Свойства атаки

### Лунные стрелы – Стрельба

Это свойство применяется только при использовании Лука или Длинного лука без чар. Атаки получают свойства **Магические атаки** и **Огненные атаки**, а также «Сила 4» и «Бронебойность 1».

### Пыльца фей – Ближний бой, Стрельба

Это Свойство атаки применяется только при использовании Длинного лука или Парного оружия. Когда по отряду попадают атаки с этим свойством, этот отряд **должен** пройти проверку Стойкости за каждое попадание, используя Стойкость, которую имеет большая часть моделей в отряде. В случае если большую часть отряда нельзя определить, используйте наибольшую величину. Если одна или более проверок Стойкости провалены, эффект свойства **Пыльца фей** действует на все модели в отряде до начала следующего хода активного игрока. Модель, на которую действует один или более источников этого эффекта получает модификатор в -1 на попадание (как для Стрелковых атак, так и для Атак ближнего боя).

## Арсенал

### Доспех драконьего пламени – Защитное снаряжение

Тяжелый доспех. Носитель получает правила **Эгида (3+, против Огненных атак)** и **Эгида (6+)**, и автоматически проваливает все свои спасброски за **Живучесть**.

### Львиный мех – Защитное снаряжение

Если носитель является Пехотой, он получает бонус в +1 к Броне, который становится бонусом в +2 против Стрелковых атак.

# Унаследованное заклинание



Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
<b>У Покровительство Меладиса</b>				
10+		Колдующий	Один ход	<p>Получите один жетон Завесы (который не удален при конце заклинания). Когда дружественный отряд в 18" от Колдующего получает рану (до спасбросков), вы можете сбросить один жетон Завесы из вашего пула, чтобы применить следующий эффект:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Против этой раны не могут быть использованы Особые спасброски.</li><li>• Если нанеся рана атака имеет свойство <b>Множественные раны</b>, она наносит одну рану меньше чем обычно. В противном случае рана игнорируется.</li></ul> <p>Для Пехоты до 2 ран могут быть проигнорированы за каждый сброшенный жетон, если эти две раны были нанесены одновременно. Вы можете таким образом сбрасывать до 2 жетонов Завесы за Фазу магии. Персонажи и модели с правилом <b>Возвышающийся</b> могут таким образом игнорировать только одну рану за Фазу.</p>

# Почести

## Почести Высокородных принцев и Командоров

### Мастер Башни Канрака 155 очк.

Только для пеших моделей.

Модель получает правила **Старший маг**, **Мастер плетения чар** и **Первобытная магия**. Она может выбирать заклинания из Путей магии Алхимии, Ведьмовства, Друидизма, Космологии и Шаманизма.

Высокородный князь **должен** получить 3 дополнительных Изученных заклинания **55 очк.**

### Спутница Королевы 55 очк.

0–2 Почести армии. Только для пеших моделей.

При стрельбе с Длинным луком без чар оружия, оружие модели получает Выстрелы 3. К тому же, отряд модели получает правило **Быстрый выстрел**.

Один выбор между:

- Пыльца фей, Разведчик, 25 очк.
- Предпочтение (Серые сторожа) 25 очк.
- Лунные стрелы 30 очк.

### Верховный хранитель Пламени 50 очк.

Только для пеших моделей.

Модель получает правила **Бесстрашие**, **Огненные атаки**, **Спротивление магии (1)** и **Эгида (4+)**, и не может взять Щит.

### Кавалер Королевы 30 очк.

Только для пеших моделей или моделей на Эльфийском коне, Драконе или Древнем драконе..

Эта часть модели получает правило **Опустошительное нападение (+1 Ат, Страх)**.

Если армия включает в себя одну или более моделей Большого или Колоссального размера с этой Почестью:

- Максимальное суммарное значение «Древние союзники» в ростере армии увеличивается на +2.
- Ограничение категории «Персонажи» увеличивается до «Макс. 50%».
- Все персонажи в армии **должны** быть типом Кавалерии Большого размера или Звери Колоссального размера.
- Ограничение Драконов и Древних драконов становится «0–2 скакунов в армии».
- Армия не может включать в себя отрядов Жнецов морской стражи и Небесных шлюпов.

### Офицер флота 20 очк.

Только для пеших моделей или моделей на Гигантском орле, Грифоне или Небесном шлюпе.

Часть модели получает правило **Устойчивый прицел**. К тому же, при использовании Небесного жнеца, получает бонус в +2 на попадание. Армия с одним или более Офицером флота может получать бонус в +1 на бросок для определения, кто выбирает зону расстановки. Модели с правилом **Воинская дисциплина** получают правило **Минимизированный бросок (проверки Паники)** пока находятся в пределах дальности действия правил **Воодушевляющее присутствие** или **Ни шагу назад!** этой модели.

### Королевский охотник бесплатно

Только для пеших моделей или моделей на Колеснице со львами.

Модель получает **Львиный мех**, и отряд модели получает правило **Доблестный**. При использовании Двуручного оружия часть модели получает правило **Множественные раны (2, против Зверей Большого размера, Кавалерии Большого размера, и моделей Колоссального размера)**.

## Достижения для Магов

### Последователь Асфады 85 очк.

Только для Магистров магии.

Дальность всех сотворенных Магом несвязанных заклинаний увеличивается на +6". Дальность заклинаний с типом «Аура» вместо этого увеличивается на +3". Заклинания с типом «Колдующий» не затрагиваются. Кроме того Маг может сотворить **Вытягивание магии** как Связанное заклинание, имеющее Уровень силы (4/8).

**Вытягивание магии:** Дальность 18", Тип: Универсальное, Длительность: Немедл..

Эффекты всех заклинаний с Длительностью «Один ход», целью которых была либо цель Вытягивания магии, либо модель или часть модели внутри такого отряда, немедленно заканчиваются (следует отметить, что если одно из этих заклинаний имело более чем одну цель, их действие прекращается для всех целей).

### Орден пылающего сердца 15 оч. / если всадник 95 очк.

Только для пеших моделей или моделей на Драконе.

Модель получает правило **Огненные атаки**. Также она заменяет свои доступные Пути магии на Алхимию и Пиромантию и игнорирует ограничения Типов «Стрела» и «Урон» для *Расплавленной меди* (Алхимия) и всех заклинаний Пиромантии, но только если целевые отряды связаны в ближнем бою с ней.

Кроме того, в каждой Фазе магии когда модель успешно сотворит Изученное заклинание первый раз, ее скакун (если он есть) получает бонусы в +1" к Скорости движения, +2" к Скорости марша, и +2 к Количеству атак. Эти эффекты действуют до начала следующей вашей Фазы магии. Кроме того, модель получает доступ к следующим улучшениям:

Щит	10 очк.
Тяжелый доспех	15 очк.
Доспех драконьего пламени	25 очк.
Парное оружие	5 очк.

# Особые предметы

## Чары для оружия

**Щепка Пылающего Рассвета** 120 очк.  
Накладывается на: Копье.  
Атаки, совершенные этим оружием, получают +1 к Силе и +2 к Бронебойности. Каждый успешный бросок на попадание, совершенный с этим оружием, оказывает 2 попадания вместо одно.

**Вспышка звезды** 95 очк.  
Накладывается на: Рыцарское копье.  
Атаки, наносимые этим оружием, получают свойства **Божественные атаки**, **Опустошительное нападение (+1 Ат)** и **Смертельный удар**.  
Одноразовый. Может быть активирован в начале любого Раунда ближнего боя. Носитель считается нападающим в отношении правила **Опустошительное нападение**.

**Сердцевина Эрле** 75 очк.  
Накладывается на: Длинный лук.  
Это оружие получает Выстрелы 3, Силу как у носителя +1, и Брб как у носителя +1.

## Чары для брони

**Сверкающая мантия** 60 очк.  
Только для Магов Стандартного размера.  
Накладывается на: Легкий доспех.  
Носитель получает правило **Эгида (3+)**. К тому же его Бронь **устанавливается** равной 1 и **никогда** не может быть улучшен выше этого значения. Если носитель вызывает Магическую ошибку и результатом получается Магический взрыв или Ведьмин огонь, количество попаданий делится на два, с округлением вверх.

**Покровительство Дорака** 55 очк.  
Только для пешей модели.  
Накладывается на: Тяжелый доспех.  
Носитель получает бонус в +2 к Навыку защиты и к Броне.

**Сплав из звездного металла** 25 очк.  
Накладывается на: Щит.  
Первый раз когда модель носителя получает неспасенную рану от атаки со свойством **Множественные раны (X)** при использовании этого Щита, количество полученных ран делится на два, с округлением вверх.

**Погибель демонов** 20 очк.  
Накладывается на: Доспех.  
Носитель получает +2 Брони против **Магических атак**.

## Чары для знамен

**Знамя затишья** 90 очк.  
Не может быть выбран отрядами, считающимися Основными.  
Во вражескую Фазу магии, на шаге «Выкачивание из-за Завесы», до превращения жетонов Завесы в Кубы магии, удалите один жетон Завесы из пула оппонента и добавьте один такой жетон в свой пул.

**Знамя навигатора** 75 очк.  
Рядовые модели в отряде носителя получают правило **Отвлечение** в первом раунде ближнего боя против атак от врагов, связанных в ближнем боя на фронте отряда носителя.

**Боевое знамя Рима** 55 очк.  
0–2 в армии.  
Части рядовых моделей без правила **Ездовой** в отряде с одним или более таких знамен получают правило **Опустошительное нападение (+1 Си)**. К тому же все модели типа Пехоты в отряде получают правило **Опустошительное нападение (+1" Дви)**.

## Артефакты

**Книга Медалиса** 100 очк.  
*Доминирующий.*  
Один раз каждую Фазу магии, носитель может перебрасывать один Куб магии при броске на сотворение заклинания (если не произошла Магическая ошибка). При перебрасывании немодифицированного результата '1', переброшенные Кубы магии вызывают правило «Пшик!» (если попытка сотворить заклинания провалена), несмотря на значение, выпавшее после перебрасывания.

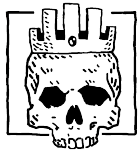
**Диадема защиты** 80 очк.  
Носитель получает правило **Эгида (+2, макс. 4+)**.

**Аметистовый кристалл** 40 очк.  
Только для Мага.  
Броски на развеивание, совершенные армией носителя, получают бонус в +1.

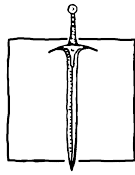
**Кольцо Жемчужного Трона** 40 очк.  
Не может использоваться моделью с правилом **Возвышающийся**.  
Чары для оружия в отряде носителя и в отрядах в контакте с носителем игнорируются.

**Блестящий лак** 35 очк.  
Только для моделей Кавалерии.  
Носитель получает правило **Сложная цель 1**.

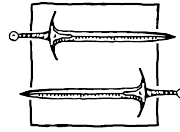
# Структура армии



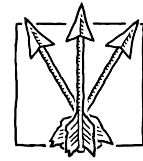
**Персонажи**  
макс. 40%



**Основные отряды**  
мин. 25%



**Особые отряды**  
без ограничений



**Лучники Королевы**  
макс. 30%

## Персонажи (макс. 40%)



**Высокородный принц**  
225 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	10	Воинская дисциплина		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	7	3	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Высокородный принц	4	7	4	1	8	Молниеносные рефлексы

Улучшения		очк.	Скакуны		очк.
Одно Достижение		без ограничений	Колесница налетчиков		35
Особые предметы		до 200	Эльфийский конь		35
Щит		5	Гигантский орел		50
Тяжелый доспех		10	Колесница со львами (только Королевский охотник)		180
Доспех драконьего пламени		25	Небесный шлюп (только Офицер флота)		215
Длинный лук (0+)		5	Грифон		275
Может выбрать одно:			Королевский дракон		435
Легкое копье	5	Двуручное оружие	10	Древний дракон	620
Парное оружие	5	Рыцарское копье	15		
Алебарда	10	Копье	15		



## Коммандор

130 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Воинская дисциплина		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	3	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Коммандор	3	6	4	1	7	Молниеносные рефлексы

Улучшения		очк.	Скакуны		очк.
Одно Достижение	без ограничений		Эльфийский конь	25	
Знаменосец армии	50		Колесница налетчиков	30	
Особые предметы	до 100		Гигантский орел	45	
Щит	5		Колесница со львами (только Королевский охотник)	170	
Тяжелый доспех	10		Грифон	215	
Доспех драконьего пламени	20		Небесный шлюп (только Офицер флота)	225	
Длинный лук (1+)	5		Королевский дракон (только Кавалер Королевы)	435	
Может выбрать одно:					
Копье	5	Рыцарское копье	10		
Легкое копье	5	Алебарда	10		
Парное оружие	5	Двуручное оружие	10		






## Маг

230 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Воинская дисциплина, Мастер плетения чар, Старший маг		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Маг	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексы

Магические возможности		очк.	Улучшения		очк.
Магистр магии	170		Одно Достижение	без ограничений	
			Особые предметы	до 100	
Космология	Пиромантия	Прорицание	Если Магистр магии	до 200	
			Легкий доспех	5	
Скакуны		очк.	Скакуны		очк.
Эльфийский конь	10		Гигантский орел	30	
Колесница налетчиков	20		Грифон (только Магистр магии)	60	
			Королевский дракон (только Магистр магии)	400	

# Скакуны персонажей



## Эльфийский конь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	П		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	П	П	П	<b>П+2</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Эльфийский конь	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b> Ездовой



## Гигантский орел

Разм. Большой  
Тип Кавалерия  
0–3 скакунов в армии Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
По земле	<b>2"</b>	<b>4"</b>	П	Легкие войска, Полет (9", 18")	
Полет	<b>9"</b>	<b>18"</b>			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	П	П	<b>4</b>	<b>П+1</b>	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гигантский орел	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b> Ездовой



## Грифон

Разм. Большой  
Тип Кавалерия  
0–3 скакунов в армии Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
По земле	<b>6"</b>	<b>12"</b>	П	Возвышающийся, Древние союзники (1), Легкие войска, Полет (8", 16"), Страх	
Полет	<b>8"</b>	<b>16"</b>			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>4</b>	П	<b>5</b>	П	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Грифон	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b> Ездовой, Молниеносные рефлексy, Опустошительное нападение (+1 Ат, +1 Си, +1 Брб)



## Королевский дракон

Разм. Колосс.

Тип Зверь

0–1 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Драконы и Древние драконы имеют общее ограничение 0–Х скакунов в армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	7"	14"	П	Древние союзники (2), 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	
Королевский дракон	5	5	6	3	3	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой



## Древний дракон

Разм. Колосс.

0–1 скакунов в армии Тип Зверь

Уникальный Подст. 100×150 мм

Драконы и Древние драконы имеют общее ограничение 0–Х скакунов в армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	7"	14"	П	Древние союзники (2), Единство разумов, Легкие войска, Полет (7", 14")		
Полет	7"	14"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	8	6	6	4		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Древний дракон	6	6	7	4	3	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой



## Колесница налетчиков

Разм. Большой

Тип Конструкт

0–3 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	14"	П	Легкие войска, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	П	4	П+2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж (2)	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексы, Длинный лук (3+), Легкое копье
Эльфийский конь (2)	1	3	3	0	4	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)



## Колесница со львами

Разм. Большой  
Тип Конструкт  
0–3 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>8"</b>	<b>8"</b>	П	Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>4</b>	П	<b>4</b>	<b>П+2</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Экипаж	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b> Множественные раны (2, против Большой и Зверь, Большой и Кавалерия, Колосс.), Молниеносные рефлексы, Двуручное оружие
Лев (2)	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b> Ездовой
Шасси			<b>5</b>	<b>2</b>	Механизм, Таранные попадания (D6+1)



## Небесный шлюп

Разм. Большой  
Тип Конструкт  
0–2 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Эта модель также учитывается в ограничении максимального количества Небесных шлюпов из категории Особых отрядов.

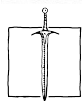
Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<i>По земле</i> <b>2"</b>	<b>2"</b>	П	Легкие войска, Полет (9", 9"), Стремительность	
	<i>Полет</i> <b>9"</b>	<b>9"</b>			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>4</b>	П	<b>4</b>	<b>П+1</b>	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Экипаж (2)	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b> Молниеносные рефлексы, Легкое копьё
Сокол	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b> Ездовой
Шасси			<b>5</b>	<b>2</b>	Механизм, Таранные попадания (D6), <b>Небесный жнец</b> (3+)

—Правила модели—

**Небесный жнец:** Артиллерийское оружие.

Дальность 24", Выстрелы 4, Си 5, Брб 3, **Быстрый выстрел.**

# Основные отряды (мин. 25%)



## Ополчение копейщиков

245 очк. + 11 очк./доп. модель

20–50 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	8	Воинская дисциплина, Захват				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	4	3	0	Легкий доспех, Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Копейщик-ополченец	1	4	3	0	5	Бьется дополнительный ряд, Молниеносные рефлексы, Копье		
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Знаменосец				10	Музыкант	10		
Чары для знамени	без ограничений				Чемпион	10		



## Высокородные уланы

210 очк. + 27 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–4 отрядов в армии

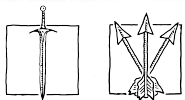


Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели					
	9"	18"	8	Воинская дисциплина, Захват					
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр					
	1	4	3	2	Тяжелый доспех, Щит				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов				
Высокородный улан	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексы, Рыцарское копье			
Эльфийский конь	1	3	3	0	4	Ездовой			
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —			очк. —	
Знаменосец				10	Музыкант	10			
Чары для знамени	без ограничений				Чемпион	10			



## Налетчики Эрле

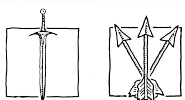
180 очк. + 14 очк./доп. мод. 5–10 мод.

0–4 отрядов в армии

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

Этот отряд относится к категориям «Основные отряды» и «Лучники Королевы».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели			
	9"	18"	8	Авангард, Военная дисциплина, Легкие войска, Тактический отход			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр			
	1	4	3	1	Легкий доспех		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов		
Налетчик Эрле	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексy, Легкое копьe	
Эльфийский конь	1	3	3	0	4	Ездовой	
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —
Лук (3+)	1/модель			Знаменосец			10
				Музыкант			10
				Чемпион			10



## Ополчение лучников

165 очк. + 14 очк./доп. мод. 10–30 мод.



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

Этот отряд относится к категориям «Основные отряды» и «Лучники Королевы».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	8	Военная дисциплина, Захват				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	4	3	0	Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Лучник-ополченец	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексy, Точное, Длинный лук (3+)		
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Знаменосец				10	Музыкант			10
Чары для знамени	без ограничений				Чемпион			10



## Морская стража

240 очк. + 22 очк./доп. мод. 15–30 мод.



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

Этот отряд относится к категориям «Основные отряды» и «Лучники Королевы».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Воинская дисциплина, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	3	0	Легкий доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Морской страж	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексy, Морская подготовка, Устойчивый прицел, Копье, Лук (3+)

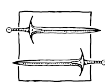
— Правила модели —

**Морская подготовка:** Свойство атаки – Стрельба.

Эта часть модели может совершать Стрелковые атаки из любого ряда.

Командная группа	очк. -	Командная группа	очк. -
Знаменосец	10	Музыкант	10
Чары для знамени	без ограничений	Чемпион	10

# Особые отряды (без ограничений)



## Мастера меча

125 очк. + 20 очк./доп. модель

5–30 мод.

0–4 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Воинская дисциплина, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	6	3	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Мастер меча	2	6	3	0	6	Клятва на мече, Молниеносные рефлекс, Двуручное оружие

### Правила модели

**Клятва на мече:** Свойство атаки – Ближний бой.

Часть модели получает бонус в +1 на попадание при атаке с Двуручным оружием.

### Командная группа

Знаменосец 10 очк.  
Чары для знамени без ограничений

### Командная группа

Музыкант 10 очк.  
Чемпион 10 очк.



## Львиная гвардия

210 очк. + 23 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	Воинская дисциплина, Доблестный, Захват, Знание местности (Лес), Телохранитель (Генерал Высокородный принц)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	3	0	Львиный мех, Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Львиный гвардеец	1	5	4	1	5	Множественные раны (2, против Большой и Зверь, Большой и Кавалерия, Колосс.), Молниеносные рефлекс, Двуручное оружие

### Улучшения

**Горец э-Балега** (0–15 моделей в отряде, 0–1 отрядов в армии) 1/модель

### Командная группа

Знаменосец 10 очк.  
Чары для знамени без ограничений  
Музыкант 10 очк.  
Чемпион 10 очк.

### Доступные Правила модели

**Горец э-Балега:** Универсальное правило. Модель получает правила **Легкие войска**, **Рассыпной строй** и **Сложная цель (1)**, и теряет правило **Захват**.



## Охранители Пламени

260 очк. + 26 очк./доп. модель



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

15–25 мод. 0–5 отрядов в армии Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели					
	5"	10"	9	Бесстрашие, Воинская дисциплина, Захват					
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр					
	1	5	3	0	Эгида (4+), Тяжелый доспех				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов				
Охранитель Пламени	1	5	3	0	6	Бьется дополнительный ряд, Молниеносные рефлекссы, Алебарда			
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —		
Знаменосец			10		Музыкант			10	
Чары для знамени			без ограничений		Чемпион			10	



## Рыцари Рима

320 очк. + 32 очк./доп. модель



Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

5–12 мод. 0–4 отрядов в армии Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели					
	9"	18"	9	Воинская дисциплина, Захват					
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр					
	1	5	3	2	Доспех драконьего пламени, Щит				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов				
Рыцарь Рима	2	5	4	1	6	Молниеносные рефлекссы, Рыцарское копье			
Эльфийский конь	1	3	3	0	4	Ездовой			
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —		
Знаменосец			10		Музыкант			10	
Чары для знамени			без ограничений		Чемпион			10	



## Колесницы налетчиков

110 очк. + 90 очк./доп. модель

1-4 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Большой  
Тип Конструктор  
Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	14"	8	Воинская дисциплина, Легкие войска, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	4	2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж (2)	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексy, Длинный лук (3+), Легкое копье
Эльфийский конь (2)	1	3	3	0	4	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)
— Командная группа —		очк. -		— Командная группа —		очк. -
Знаменосец				10	Чемпион	10
Музыкант				10		



## Колесница со львами

200 очк.

Одиноч. модель

0-3 отрядов в армии

Разм. Большой  
Тип Конструктор  
Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	8"	8	Воинская дисциплина, Доблестный, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	5	4	2	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж (2)	1	5	4	1	5	Множественные раны (2, против Большой и Зверь, Большой и Кавалерия, Колосс.), Молниеносные рефлексy, Двуручное оружие
Лев (2)	2	5	5	2	4	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6+1)



## Гигантские орлы

100 очк. + 30 очк./доп. модель

1-5 мод.

0-2 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
По земле	<b>2"</b>	<b>4"</b>	<b>8</b>	Легкие войска, Полет (9", 18")	
Полет	<b>9"</b>	<b>18"</b>			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гигантский орел	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>



## Феникс

355 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
По земле	2"	4"	8	Возрождение, Древние союзники (1), Легкие войска, Полет (9", 18")	
Полет	9"	18"			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	5	5	5	3	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Феникс	4	5	5	2	4

### — Правила модели —

#### Возрождение: Универсальное правило.

Когда модель теряет последнее Очко здоровья, если только это не **призванная модель**, владелец **должен** бросить один Дб. Бросок успешен на результат 5+ (3+ если модель имеет правило **Связанный с хранителем**):

- Прежде чем убрать модель как потерю, отметьте центр ее конечной позиции.
- В начале следующей дружественной фазы движения, **призовите** нового Феникса в 3" от отмеченной точки. Призванная модель имеет те же улучшения, что и оригинальный Феникс, **а количество ее Очков здоровья устанавливается равным 1**. Сразу после появления модель теряет 4 Очка здоровья, что никак нельзя избежать.

Если бросок провален, модель снимается как потеря, как обычно.

### — Улучшения —

**Должен** выбрать (только одно):

**Ледяной феникс**

**Огненный феникс**

очк. -

10

25

### — Улучшения —

**Связанный с хранителем**

очк. -

40

### — Доступные Правила модели —

#### Ледяной феникс: Универсальное правило.

Модель получает правила, **Бесстрашие**, **Потусторонний** и **Эгида (5+)**. Отряды в контакте с одним или более Ледяным фениксом получают штраф в -2 к Ловкости, к Навыку атаки и к Навыку защиты.

#### Огненный феникс: Универсальное правило.

Часть модели «Феникс» получает правила **Огненные атаки**, **Перемалывающая атака (Дб)** и **Эгида (3, против Огненных атак)** \*.

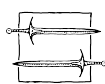
Эта модель может выполнить **Атаку по касательной\***. Вражеский отряд получает Дб попаданий, и дополнительные Д3 попадания за каждый ряд после первого.

\* Эти **Атаки по касательной** и **Перемалывающая атака** отрабатываются с Силой 4, Бронебойностью 1 и свойством **Огненные атаки**.

#### Связанный с хранителем: Универсальное правило.

Модель получает +1 к Дисциплине, правило **Воинская дисциплина**, и ее броски за возрождения успешны на результат 3+ вместо 5+. Часть модели «Феникс» получает правило **Ездовой**. Модель получает дополнительную часть модели:

Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	Правила модели
Хранитель	2	5	3	0	6	Молниеносные рефлексy, Алебарда



## Посвященный Плающего сердца

340 очк.

Разм. Большой  
Тип Кавалерия

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	7"	14"	9	Возвышающийся, Воинская дисциплина, Древние союзники (1), Единство разумов, <b>Единые в пламени</b> , Мастер плетения чар, Полет (7", 14"), Страх		
Полет	7"	14"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Легкий доспех	
	4	4	5	3		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Драконий маг	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексy, Огненные атаки
Молодой дракон	4	5	5	2	3	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой, Огненные атаки

### Правила модели

**Единые в пламени:** Универсальное правило.

Модель является **Младшим магом**, который не выбирает свои заклинания по обычным правилам, а вместо **должен** выбрать 2 заклинания из списка ниже:

- *Сияние золота* (Алхимия)
- *Серебряный шип* (Алхимия)
- *Пепельный покров* (Пиромантия)
- *Вулканический поток* (Пиромантия)



## Жнец морской стражи

200 очк.

Разм. Стандарт.  
Тип Конструкт

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

\*За каждый Небесный шлюп в армии из категорий «Скакуны персонажей» или «Особые отряды» максимальное количество снижается на 1.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	5"	8	Боевая машина, Воинская дисциплина		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Легкий доспех	
	4	1	4	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж	2	4	3	0	5	Двигаться или стрелять, Молниеносные рефлексy, <b>Эльфийская баллиста</b> (3+)

### Правила модели

**Эльфийская баллиста:** Артиллерийское оружие.

Это Артиллерийское орудие может стрелять двумя типами снарядов:

- Дальность 48", Выстрелы 1, Си 3 [6], Брб 10, **Атака по площади (1×5), [Множественные раны (D3)]**
- Дальность 48", Выстрелы 6, Си 4, Брб 2



## Небесный шлюп

220 очк.

Разм. Большой  
Тип Конструктор

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	2"	2"	8	Воинская дисциплина, Легкие войска, Полет (9", 9"), Стремительность		
Полет	9"	9"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	4	4	1	Сложная цель (1), Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Экипаж (2)	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексy, Легкое копье
Сокол	2	4	4	1	4	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, <b>Небесный жнец</b> (3+), Таранные попадания (D6)

— Правила модели —

**Небесный жнец:** Артиллерийское оружие.

Дальность 24", Выстрелы 4, Си 5, Брб 3, **Быстрый выстрел**.

# Лучники Королевы (макс. 30%)



## Гвардия Королевы

130 очк. + 22 очк./доп. модель

5-20 мод.

0-3 отрядов в армии  
0-20 моделей в  
армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	8	Воинская дисциплина, Захват				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	5	3	0	Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Гвардейка Королевы	1	5	3	0	5	Лунные стрелы, Молниеносные рефлексy, Длинный лук (2+)		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Копье			1/модель		Знаменосец		10	
					Чары для знамени		без ограничений	
					Музыкант		10	
					Чемпион		10	



## Серые сторожа

135 очк. + 18 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	Рассыпной строй, Воинская дисциплина, Легкие войска				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	4	3	0	Сложная цель (1), Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Серый сторож	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексy, Пыльца фей, Точное, Длинный лук (2+)		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Разведчик (0-1 отрядов в армии)			2/модель		Чемпион		10	
Щит			1/модель					
Парное оружие			1/модель					

# Краткий справочник

## Персонажи

<b>Высокородный принц</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	10				Воинская дисциплина	
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	7	Ст	3	Бр	0		Легкий доспех	
Высокородный принц	Ат	4	НА	7	Си	4	Брб	1	Лов	8	Молниеносные рефлексы
<b>Коммандор</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9				Воинская дисциплина	
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	6	Ст	3	Бр	0		Легкий доспех	
Коммандор	Ат	3	НА	6	Си	4	Брб	1	Лов	7	Молниеносные рефлексы
<b>Маг</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9				Воинская дисциплина, Мастер плетения чар, Старший маг	
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			
Маг	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы

## Скакуны персонажей

<b>Эльфийский конь</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	П					
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+2			
Эльфийский конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой
<b>Гигантский орел</b>	Дви	2"	Мар	4"	Дис	П					Легкие войска, Полет (9", 18")
Большой, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	4	Бр	П+1			Сложная цель (1)
Гигантский орел	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4	Ездовой
<b>Грифон</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	П					Возвышающийся, Древние союзники (1), Легкие войска, Полет (8", 16"), Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П			
Грифон	Ат	4	НА	5	Си	5	Брб	3	Лов	5	Ездовой, Молниеносные рефлексы, Опустошительное нападение (+1 Ат, +1 Си, +1 Брб)
<b>Королевский дракон</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					Древние союзники (2), Единство разумов, Легкие войска, Полет (7", 14")
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	5	Ст	6	Бр	4			
Королевский дракон	Ат	5	НА	5	Си	6	Брб	3	Лов	3	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой
<b>Древний дракон</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					Древние союзники (2), Единство разумов, Легкие войска, Полет (7", 14")
Колосс, Зверь	ОЗ	8	НЗ	6	Ст	6	Бр	4			
Древний дракон	Ат	6	НА	6	Си	7	Брб	4	Лов	3	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой
<b>Колесница налетчиков</b>	Дви	9"	Мар	14"	Дис	П					Легкие войска, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	3	НЗ	П	Ст	4	Бр	П+2			
Экипаж (2)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Длинный лук (3+), 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)
<b>Колесница со львами</b>	Дви	8"	Мар	8"	Дис	П					Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	4	Бр	П+2			
Экипаж	Ат	1	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	5	Множественные раны (2, против Большой и Зверь, Большой и Кавалерия, Колосс.), Молниеносные рефлексы, Двуручное оружие
Лев (2)	Ат	2	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	4	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6+1)
<b>Небесный шлюп</b>	Дви	2"	Мар	2"	Дис	П					Легкие войска, Полет (9", 9"), Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	4	Бр	П+1			Сложная цель (1)
Экипаж (2)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Легкое копье
Сокол	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6), Небесный жнец (3+)

## Основные отряды

<b>Ополчение копейщиков</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Воинская дисциплина, Захват
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех, Щит
Копейщик-ополченец	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Бьется дополнительный ряд, Молниеносные рефлексы, Копье

<b>Высокородные уланы</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	8				Воинская дисциплина, Захват	
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	2		Тяжелый доспех, Щит	
Высокородный улан	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Рыцарское копье
Эльфийский конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой
<b>Налетчики Эрле</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	8				Авангард, Воинская дисциплина, Легкие войска, Тактический отход	
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	1			Легкий доспех
Налетчик Эрле	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Легкое копье
Эльфийский конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой
<b>Ополчение лучников</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Воинская дисциплина, Захват	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех
Лучник-ополченец	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Точное, Длинный лук (3+)
<b>Морская стража</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Воинская дисциплина, Захват	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех, Щит
Морской страж	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Морская подготовка, Устойчивый прицел, Копье, Лук (3+)

## Особые отряды

<b>Мастера меча</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Воинская дисциплина, Захват	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	6	Ст	3	Бр	0			Тяжелый доспех
Мастер меча	Ат	2	НА	6	Си	3	Брб	0	Лов	6	Клятва на мече, Молниеносные рефлексы, Двуручное оружие
<b>Львиная гвардия</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Воинская дисциплина, Доблестный, Захват, Знание местности (Лес), Телохранитель (Генерал Высокородный принц)	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0			Львиный мех, Тяжелый доспех
Львиный гвардеец	Ат	1	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	5	Множественные раны (2, против Большой и Зверь, Большой и Кавалерия, Колосс.), Молниеносные рефлексы, Двуручное оружие
<b>Охранители Пламени</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9				Бесстрашие, Воинская дисциплина, Захват	
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0			Эгида (4+), Тяжелый доспех
Охранитель Пламени	Ат	1	НА	5	Си	3	Брб	0	Лов	6	Бьется дополнительный ряд, Молниеносные рефлексы, Алебарда
<b>Рыцари Рима</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	9				Воинская дисциплина, Захват	
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	2			Доспех драконьего пламени, Щит
Рыцарь Рима	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	6	Молниеносные рефлексы, Рыцарское копье
Эльфийский конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой
<b>Колесницы налетчиков</b>	Дви	9"	Мар	14"	Дис	8				Воинская дисциплина, Легкие войска, Стремительность	
Большой, Конструктор	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	2			
Экипаж (2)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Длинный лук (3+), 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)
<b>Колесница со львами</b>	Дви	8"	Мар	8"	Дис	8				Воинская дисциплина, Доблестный, Стремительность	
Большой, Конструктор	ОЗ	4	НЗ	5	Ст	4	Бр	2			Тяжелый доспех
Экипаж (2)	Ат	1	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	5	Множественные раны (2, против Большой и Зверь, Большой и Кавалерия, Колосс.), Молниеносные рефлексы, Двуручное оружие
Лев (2)	Ат	2	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	4	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6+1)
<b>Гигантские орлы</b>	Дви	2"	Мар	4"	Дис	8				Легкие войска, Полет (9", 18")	
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0			
Гигантский орел	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4	
<b>Феникс</b>	Дви	2"	Мар	4"	Дис	8				Возрождение, Древние союзники (1), Легкие войска, Полет (9", 18")	
Колосс, Зверь	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	5	Бр	3			
Феникс	Ат	4	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	4	

**Посвященный Пылающего сердца** Дви 7" Мар 14" Дис 9

Возвышающийся, Воинская дисциплина, Древние союзники (1), Единство разумов, **Единые в пламени**, Мастер плетения чар, Полет (7", 14"), Страх

Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	5	Бр	3		Легкий доспех	
Драконий маг	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Огненные атаки
Молодой дракон	Ат	4	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	3	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой, Огненные атаки
<b>Жнец морской стражи</b>	Дви	5"	Мар	5"	Дис	8					Боевая машина, Воинская дисциплина
Стандарт, Конструктор	ОЗ	4	НЗ	1	Ст	4	Бр	0			Легкий доспех
Экипаж	Ат	2	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Двигаться или стрелять, Молниеносные рефлексы, Эльфийская баллиста (3+)
<b>Небесный шлюп</b>	Дви	2"	Мар	2"	Дис	8					Воинская дисциплина, Легкие войска, Полет (9", 9"), Стремительность
Большой, Конструктор	ОЗ	4	НЗ	4	Ст	4	Бр	1			Сложная цель (1), Легкий доспех
Экипаж (2)	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Легкое копье
Сокол	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Небесный жнец (3+), Таранные попадания (D6)

## Лучники Королевы

<b>Гвардия Королевы</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Воинская дисциплина, Захват
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех
Гвардейка Королевы	Ат	1	НА	5	Си	3	Брб	0	Лов	5	Лунные стрелы, Молниеносные рефлексы, Длинный лук (2+)
<b>Серые сторожа</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Рассыпной строй, Воинская дисциплина, Легкие войска
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			Сложная цель (1), Легкий доспех
Серый сторож	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Пыльца фей, Точное, Длинный лук (2+)

## Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Лунные стрелы	-	-	4	1	-	Магические атаки Огненные атаки
Сердцевина Эрле	-	30"	Как у носитель +1	Как у носитель +1	3	Магические атаки
Эльфийская баллиста (1)	-	48"	3 [6]	10	1	Атака по площади (1×5) [Множественные раны (D3)]
Эльфийская баллиста (2)	-	48"	4	2	6	-
Небесный жнец (Небесный шлюп)	-	24"	5	3	4	Быстрый выстрел

## Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Длинный лук / Сердцевина Эрле	0+	Высокородный принц
	1+	Коммандор
Длинный лук	2+	Гвардия Королевы, Серый сторож
	3+	Колесница налетчиков, Лучник-ополченец
Лук	3+	Морская стража, Налетчик Эрле
Эльфийская баллиста (1) и (2)	3+	Эльфийская баллиста
Небесный жнец	1+	Офицер флота
	3+	Небесный шлюп

# Журнал

## 2024 Review 2

- Возрождение: Added errata
- Мастер Башни Канрака: 45 ↗ 55
- Последователь Асфады: Основная цена 95 ↘ 85
- Вспышка звезды: Основная цена 80 ↗ 95
- Ополчение лучников: Основная цена 150 ↗ 165
- Высокородные уланы: Дополнительные модели 30 ↘ 27
- Гвардия Королевы: Дополнительные модели 24 ↘ 22
- Рыцари Рима: Дополнительные модели 35 ↘ 32
- Колесница со львами: Основная цена 195 ↗ 200
- Львиная гвардия: Дополнительные модели 25 ↘ 23
- Феникс: Основная цена 340 ↗ 355

**Temporary page!**

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

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