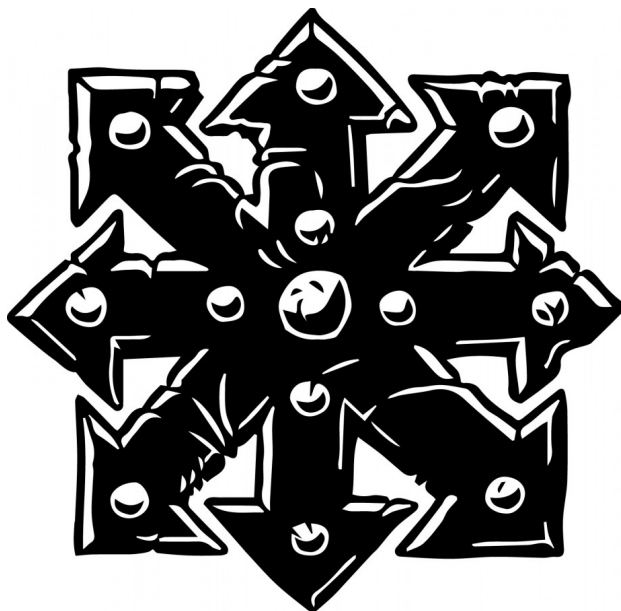


THE IX AGE БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Воины Темных Богов

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	Персонажи	9
Правила моделей армии	4	Скакуны персонажей	15
Унаследованное заклинание	7	Основные отряды	20
Особые предметы	7	Особые отряды	22
Структура армии	8		
Краткий справочник	35		
Журнал	39		

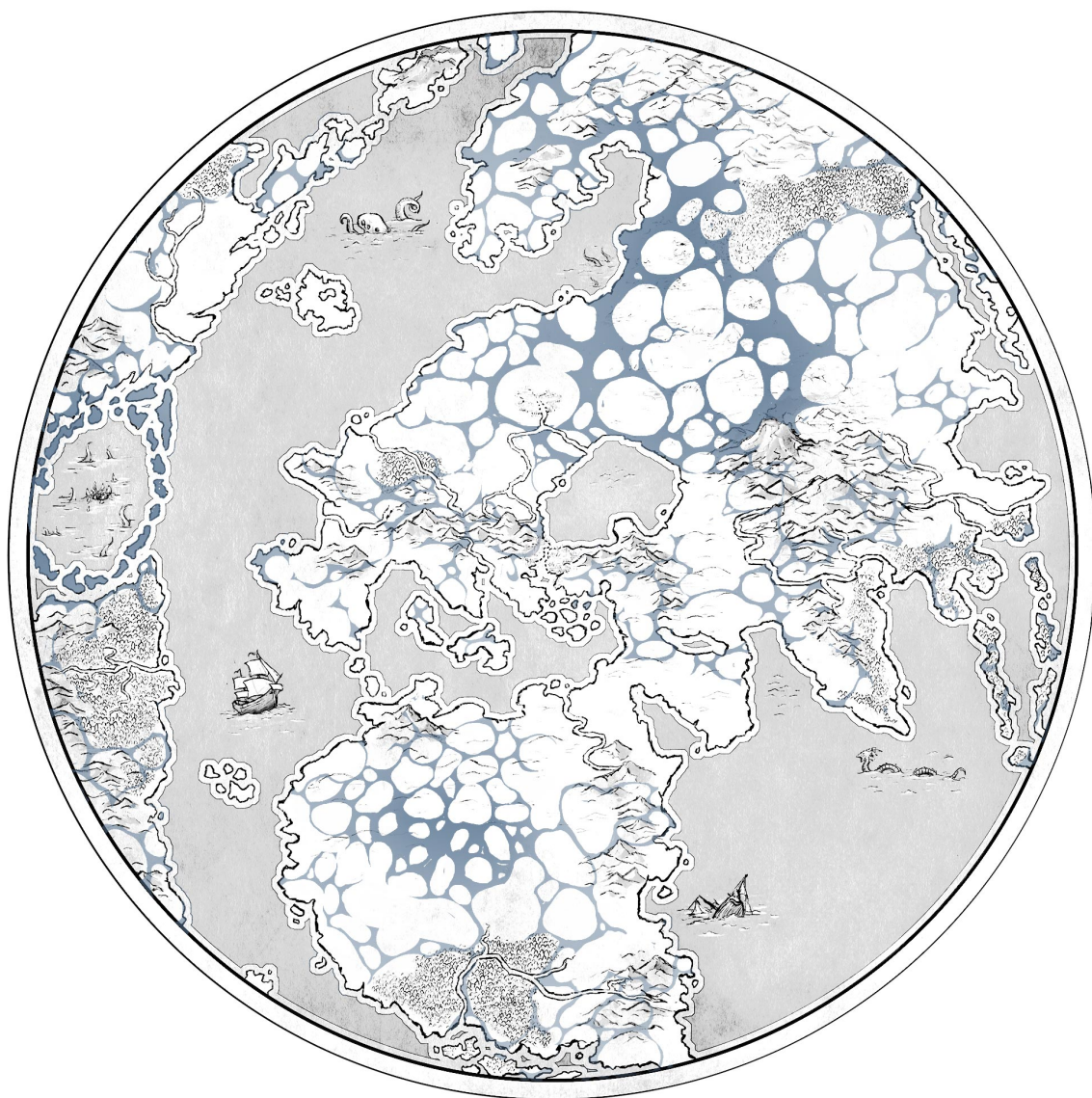


The 9th Age: Битвы фэнтези – это созданная и поддерживаемая силами фанатов и игроков настольная военно-стратегическая игра с миниатюрами. Правила в этой книге считаются частью основных правил Т9А и должны использоваться во всех играх. Актуальные правила, ответы на вопросы, а также отзывы и форум вы можете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

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

Воины Темных Богов

Воины Темных Богов — армия жестоких бойцов, посвятивших себя богам, ищущим разрушения цивилизаций смертных. Закованные в тяжелую броню, они маршируют на войну сопровождаемые варварскими племенами, живущими среди более просвещенных народов, и ужасными чудовищами из диких земель, в которых собираются Воины. Безжалостные, неумолимые, достигшие превосходства в искусстве убийства, отряды Воинов во всей их славе — зрелище, повергающее в страх даже самых стойких противников.



Те, кто служит Темным Богам, могут быть любого вида, принадлежать любой культуре и быть родом из любой страны. Они покидают свои дома и скитаются, сбиваясь в банды или огромные армии на окраинах цивилизованного общества. Постоянно находящиеся в движении орды набирают свою наибольшую силу на границах пораженных магией областей, особенно в Пустошах и Разбитом море, куда они отправляются, чтобы говорить со слугами своих богов из Царства бессмертных.

Семерка

Существует семь Темных Богов, каждый из которых воплощает один из наиболее широко известных грехов. Каждый Бог имеет свою собственную природу, и их последователи среди Воинов также имеют отличные друг от друга черты. Поведение и цели Воинов отражают свойства божества, с которым они заключили пакт:

- Савар, Падающая звезда, бог Гордыни. Обожжаем теми, кто пал с вершин общества или считает себя выше других.
- Куулима, Повелительница мух, богиня Зависти. Великий уравниватель, она привлекает как завистливых, так и разочарованных.
- Ванадра, Враг, богиня Гнева. Покровительница ищущих мести и кары предателям.
- Нукуйя, Спящая, богиня Уныния. Та, кто видит конец всего, привлекает пророков и тех, кто потерял надежду.
- Сугулаг, Собиратель, бог Алчности. Он берет силой все, чего желает, воры и скупцы слетаются к нему на службу.
- Цибареш, Искуситель, бог Похоти. Наслаждающийся разложением благочестивых, также притягивает и уже развращенных.
- Акаан, Пожиратель, бог Обжорства. Всеплощающая пасть. Излюблен гедонистами, несмотря на всю его омерзительность.

Отец Хаос — вечный и непостижимый, враг всего упорядоченного, стоящий выше самих Темных Богов — метафизическая сущность, повелевающая Семеркой. Он покровительствует отвергнутым всем и всеми.

Надвигающийся хаос

Каждый Воин следует своему собственному пути поклонения своему божеству-покровителю. Не принадлежащие какой-либо стране, они ищут только славы для себя и способа продвинуться на пути к Вознесению. Однако, несмотря на это, они объединяются в отряды с общими целями, склонностями и способами сражаться. Одиночки по своей натуре, Воины обычно не объединяются в больших количествах, но достаточно могущественный лидер, ищущий превосходства над всеми, может в редкие ужасные моменты собрать вокруг себя настоящую армию Воинов, сметающую все на своем пути.

Путь Вознесения

Путь начинается с пакта, во время которого будущий Воин из одного из народов смертных, насе-

ляющих мир Девятой эпохи, добровольно обещает свою душу одному из Темных Богов. Таким образом они отвергают богов своего народа, отдавая всякую надежду на посмертие в обмен на силу здесь и сейчас, обретая великую мощь и навыки в бою и именование «Воитель». До тех пор, пока Темный Бог ему благоволит, сила Воителя растет, если он докажет свою ценность, и таким образом начинается восхождение Воина по долгому и трудному пути к тому, чтобы возвыситься до статуса Избранного, а потом и Избранного властителя по усмотрению его бога.

Стоит ему потерпеть неудачу, Воин теряет покровительство своего Бога и становится Падшим. Без защиты одного из Семерки, магия, которой пропитаны Воины, искажает их облик до неузнаваемости. Если им повезет, подобные существа могут найти нового покровителя в лице самого Отца Хаоса. Этот путь намного тяжелее, но для Падших еще есть надежда возвыситься, став Отрекшимся, или даже Обреченным властителем.

Высшей наградой в конце каждой дороги является бессмертие, не больше, и не меньше. Как Избранные властители, так и Обреченные могут возвыситься до Вознесшегося вестника — могучего Потустороннего, обитающего в Царстве Бессмертных. Но те, кто не сумеет удовлетворить требования своего покровителя, поистине безнадежны, ведь их провал не оставляет от них ничего, кроме бездумной кучи плоти — Сломленного, или, в случае тех, кто провалился на самом последнем шаге пути Вознесения — Покинутого.

Существа из Пустоши

Темных Богов боятся и ненавидят все цивилизации, и их последователи, кроме тех, что прячутся в тених, обитают на окраинах этих цивилизаций. В частности, их привлекают места с высокой концентрацией дикой магии, где прячутся демоны, снабжающие их легендарной броней Воинов. В подобных регионах Воины встречают и приручают самых странных существ, от мутировавших скакунов до колоссальных монстров, или же образуют союзы с наиболее разумными из них. Эти звери сопровождают их в битвах, обычно с ужасающими последствиями для их противников.

Без присяги

Многие поклоняются Темным Богам, не заключая пакт Воителя, или же просто присоединяются к собирающимся армиям Воинов, например, варварские племена, угнетенные более развитыми народами. Зачастую эти племена и сами по себе имеют могучих бойцов, с радостью готовых поддержать отряды Воинов при первой возможности.

Правила моделей армии

Покровительство Темных Богов

Когда Воин посвящает себя своему Темному Покровителю, он получает в награду не только физическую силу, но и другие способности, и продолжает развивать подобные навыки во время служения своему богу. Собираясь в отряды с другими Воинами схожей природы, они ревностно ищут внимания выбранного ими божества.

Персонаж с Покровительством Темного Бога не может присоединиться к отрядам, включающим хотя бы одну модель с Покровительством другого Темного Бога.



Покровительство Сугулага, бога Алчности
Универсальное правило

Часть модели получает Алебарду, Двуручное оружие, Парное оружие и правило **Мастер оружия**. К тому же, ограничение очков на Особые предметы персонажа с данным Покровительством увеличивается на 50 очк.



Покровительство Цибареша, бога Блуда
Универсальное правило

Отряд, в которых более половины моделей имеет данное Покровительство, следует нижеприведенным правилам:

- Они получают **Тактический отход**.
- Он может объявить Реакцию на нападение «Отступить» даже в том случае, если он имеет правило **Бесстрашный**.
- После того как данный отряд добровольно объявил «Отступить» как Реакцию на нападение, проверка на Восстановление порядка данного отряда в следующий ход игрока, владеющего отрядом, становится Минимизированным броском. Это правило не применяется в случае, если отряд проваливает проверку на Восстановление порядка в последующий ход игрока или отступает вынужденно.



Покровительство Ванадры, богини Гнева
Свойство атаки – Ближний бой

Часть модели получает правило **Молниеносные рефлексy** в первый Раунд ближнего боя.



Покровительство Савара, бога Гордыни
Универсальное правило

Отряд, в котором есть хотя бы одна модель с этим Покровительством, получает правило **Минимизированный бросок (проверки Дисциплины)**.



Покровительство Куулимы, богини Зависти
Свойство атаки – Ближний бой

Отряды, более половины моделей которых имеют это Покровительство, получают правило **Максимизированный бросок (Дальность нападения, Дальность преследования, Прорыв)**.



Покровительство Акаана, бога Обжорства
Свойство атаки – Ближний бой

Первый раз когда модель находится на победившей в ближнем бою стороне ее части с данным Покровительством получают +1 к Силе до конца игры. Бонус к Силе от этого Покровительства также влияет на атаки Шипованных щитов, совершенные этими частями моделей.



Покровительство Нукуйи, богини Уныния
Универсальное правило

Атаки против модели получают штраф в -1 к броскам на ранение. Если отряд модели объявляет нападение или совершает Марш, этот эффект игнорируется до начала следующей Фазы ближнего боя (любого игрока).

Универсальные правила

Жажда битвы

Отряды, в которых более половины моделей имеет это правило, **должны** перебрасывать проваленные проверки на Панику и Разгром.

Легендарные чудовища (X)

Суммарное значение «Легендарное чудовище» у всех моделей с этим правилом в ростере армии имеет ограничение 1 за каждые 750 очков армии, с округлением вверх.

Непощенный

Эта модель не может использовать **Растаптывание**, но, если не находится в контакте с вражескими моделями, может выполнять **Перемалывающие атаки** из второго ряда через модели в первом ряду прямо перед ними. К тому же, когда модель с этим правилом убита Рукопашной атакой, она удаляется как потеря только в конце Шага инициативы 0. Отряд, в котором есть хотя бы одна модель с этим правилом, никогда не может иметь больше рядов, чем колонн.

Пронзивший Завесу

Когда модель с этим правилом сотворяет заклинание, не являющееся Связанным, вы можете сбросить один жетон Завесы во время объявления цели заклинания и активировать один из приведенных ниже эффектов:

- *Тайны Плоти*: Проваленные броски на ранение от этого заклинания, которые происходят во время Фазы магии, **должны** быть переброшены.
- *Тайны сепарации*: дальность этого заклинания увеличивается на +6". Заклинания с типом «Аура» увеличивают дальность только на +3". Заклинания с типом «Колдующий» не затрагиваются.
- *Тайны субстанции*: успешные спасброски за броню от ран, нанесенных этим заклинанием, **должны** быть переброшены.

Путь Избранного

Отряды, в которых более половины моделей имеют это правило **должны** перебрасывать проваленные проверки на Разгром. Кроме того, если модель повышается до звания чемпиона, та часть модели, которой принадлежит правило Путь Избранного, получает +1 Очко здоровья до максимума в 3 очка, и ее Дисциплина **устанавливается** равной 9.

Путь Изгнанного

Отряд, в котором более половины моделей имеет данное правило, **должен** перебрасывать проваленные проверки на Разгром. К тому же, в конце шага 7 раунда ближнего боя (после проверок на Разгром) модели с этим правилом, находящиеся в отряде, провалившем проверку на Разгром, одновременно выполняют свои Атаки ближнего боя (игнорируя Порядок инициативы, но в остальном следуя обычным правилам, таким как назначение целей атак ближнего боя, выполнение Поддерживающих атак и так далее). После этого они удаляются как потери. Модели с правилом **Путь Изгнанного** не могут присоединяться к моделям с правилом **Путь Избранного**. Модели с правилом **Путь Избранного** также не могут присоединяться к моделям с правилом **Путь Изгнанного**.

Трофейный шест

Отряд модели может перебрасывать проваленные проверки Дисциплины, если он не отступает. Каждый раз, когда атаки этой модели убивают вражескую модель в дуэли, она получает модификатор +1 к Результату боя до конца игры (это также относится к атакам, совершаемым вне Фазы ближнего боя). Кроме того, модель может взять одни чары для знамен (лимит очков на особые предметы носителя применяется как обычно).

Личные защиты

Неопалимый

Успешные броски на ранение от **Огненных атак**, направленных против модели с этим правилом, **должны** быть переброшены. Кроме того, в отношении данной модели все отряды, состоящие целиком из моделей, не имеющих правила **Неопалимый**, считаются **Незначительными**.

Арсенал

Демонический доспех – Защитное снаряжение

Латный доспех. Модель носителя получает правило **Эгиду (5+, против Токсических атак)**.

Шипованный щит – Защитное снаряжение

[Только для пеших моделей.](#)

Щит. За каждый **успешный** спасбросок за броню, на котором выпало **4+**, выполненный частью модели против **вражеской** Рукопашной атаки при использовании Шипованного щита, часть модели немедленно наносит модели, которая нанесла рану, одно попадание со своей Силой и Бронебойностью (до удаления моделей в потери). Это попадание распределяется в пул Очков здоровья нанесшей рану модели. Эта считается Особой атакой.

Унаследованное заклинание

Бездна, также называемая Адом, заполнена всеми возможными видами ужаса, каждым воображимым страхом смертных существ. Темные колдуны даже посреди жаркой битвы умеют призывать силы из этого места на своих врагов, опустошая все перед собой.

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
У Адское пламя				
<5+> {10+}	18"	Проклятие Прямое Урон*	Немедл.	Цель получает <2D3> {2D6} попаданий с Силой 6, Бронейностью 0, и правило Магические атаки .

*Целью этого заклинания могут быть отряды, связанные в ближнем бою, если они находятся в контакте с фронтом колдующего.

Особые предметы

Чары для оружия

Пылающее предзнаменование 130 очк.

Накладывается на: Одноручное оружие.

Атаки, совершенные этим оружием, получают свойства **Множественные раны (D3)** и **Огненные атаки**, а их Бронейность **устанавливается** равной 10.

Символ бойни 30 очк.

Накладывается на: Одноручное оружие и Парное оружие.

При использовании данного оружия его носитель получает +2 к Количеству атак и к Ловкости. Однако Атаки ближнего боя, направленные против модели носителя, получают +1 к броскам на попадание.

Чары для брони

Тройная проковка 60 очк.

Накладывается на: Доспех.

Носитель получает +3 к Броне. Если модель носителя имеет правило **Возвышающийся**, ее Броня **никогда** не может быть улучшена выше 5.

Дух гладиатора 35 очк.

Накладывается на: Доспех.

Носитель получает +1 к Броне и **Парирование**.

Чары для знамен

Знамя фанатика 55 очк.

0–3 в армии.

Модели во втором ряду отряда носителя получают правило **Дополнительная поддержка (2)**.

Факел Пустошей 40 очк.

Не может быть выбрано отрядами, считающимися Основным.

Отряд носителя получает **Знание местности (Руины)**. После определения зон расстановки (в конце шага 6 Действий перед игрой) вы можете выбрать один элемент ландшафта, являющийся Полем или Лесом. Данный элемент ландшафта превращается в Руины. **Данный эффект длится до конца игры, даже если носитель был удален как потеря**. Кроме того, в первый Раунд ближнего боя атаки отряда становятся **Огненными атаками**.

Икона Бесконечности 35 очк.

0–2 в армии.

Носитель одной или более Икон Бесконечности может сотворить **Адское пламя** (Унаследованное заклинание) как **Связанное заклинание** с Уровнем силы (4/8).

Артефакты

Перчатки бессмертного 45 очк.

В начале Раунда ближнего боя вы можете сбросить жетон Завесы из вашего пула жетонов Завесы. В этом случае выберите **Божественные атаки**, **Магические атаки** и **Огненные атаки**. Атаки ближнего боя носителя получают выбранное Свойство атаки. Этот эффект действует до конца фазы.

Фолиант душ 45 очк.

Немедленно после удаления в потери дружественной модели без правила Незначительный в отряде, находящемся в 9" от модели носителя вследствие вражеской атаки, вы получаете жетон Завесы за каждое Очко здоровья, которое модель имела в момент, когда была впервые выставлена на поле боя.

Повелитель проклятых 35 очк.

Может быть выбран только Жрецами (см. Боевой алтарь), Колдунами, Обреченными властителями.

Любой отряд с правилом **Непрощенный** в 18" от модели носителя может перебрасывать дистанцию, которую он должен пройти во время Фазы движения по правилу **Случайного движения**.

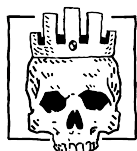
Камень прорицания 10 очк.

Одноразовый. **Должен** быть активирован в момент, когда модель носителя получает первое попадание за игру. Это попадание полностью игнорируется. Если модель носителя получает несколько попаданий от одновременных атак, носитель выбирает, какое из них игнорировать.

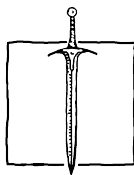
Сфера Завесы 10 очк.

После Выкачивания из-за Завесы армия может сохранить до 6 жетонов Завесы вместо обычных 3-х.

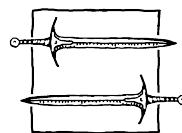
Структура армии



Персонажи
макс. 45%



Основные отряды
мин. 20%



Особые отряды
без ограничений

Персонажи (макс. 45%)

Вершина, которой пытаются достичь Воины, эти существа, ранее бывшие смертными, вознеслись, чтобы стать бессмертными потусторонними аватарами, воплощениями воли Отца Хаоса по эту сторону Завесы. Принимая форму, наиболее подходящую для их целей, они возвращаются из Царства Бессмертных наполненными силой Бездны и волей отстаивать интересы своего вечного господина.



Вознесшийся вестник

810 очк.

Одиноч. модель

Разм. Большой
Тип Пехота
Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	7"	14"	9	Бесстрашие, Воплощение , Легендарные чудовища (2), Потусторонний, Предпочтение , Старший маг, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	5	8	5	3	Эгида (4+)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Вознесшийся вестник	6	9	5	2	8

— Правила модели —

Воплощение: Универсальное правило.

Во время Выбора заклинаний, **каждый** Вознесшийся вестник **должен** выбрать два разных Воплощения из списка ниже. Выбранные эффекты сохраняются до конца игры. Модель **должна** выбрать два заклинания из числа принадлежащих к выбранным Воплощениям, *Гнева божьего* (Тауматургия), и *Адского пламени* (Унаследованное заклинание). Это заменяет обычные правила на Выбор заклинаний по правилам **Старших магов**. Кроме того, ко всем несвязанным заклинаниям, сотворенным моделью, применяется Побочное заклинание – *Путеводный свет* (Прорицание).

— Доступные Правила модели —

	Вознесшийся вестник получает	Доступные заклинания
Бессмертный чародей	Источник (1) и Пронзивший Завесу	<i>Отмеченный роком</i> (Оккультизм) и <i>Могильный зов</i> (Оккультизм)
Клеймо дракона	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Полет (7", 14") и Стремительность	<i>Разлагающее дыхание</i> (Оккультизм)
Несгибаемый дух	Сложная цель (1) . В конце каждой Фазы ближнего боя игрока, владеющего его, Вознесшийся вестник восстанавливает 1 Очко здоровья, если он находился на победившей в ближнем бою стороне.	<i>Сокрушение неверных</i> (Тауматургия)
Нечестивный аватар	+1 Сила, +1 Бронебойность и Божественные атаки	<i>Внутреннее гниение</i> (Оккультизм)
Эмиссар Хаоса	Распаptyвание (D6), Высокий, Ужас и Упорный	<i>Пентаграмма боли</i> (Оккультизм)

Воплощения греха и смерти, эти чемпионы своих богов близки к вершине пути Избранного. Овладевшие искусством боя в превосходной степени и наделенные множеством даров их покровителей, они преследуют каждую возможность быть испытанными и получить наивысшую награду: бессмертие.



Избранный властитель

275 очк.

Одиноч. модель

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Бесстрашие, Путь Избранного		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	7	5	0	Демонический доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Избранный властитель	5	8	5	2	7	

Улучшения		оchk.		Скакуны		оchk.	
Трофейный шест		25		Колесо клинков		45	
Особые предметы		до 150		Боевой помост		110	
Если генерал		до 200		Каркадан		110	
Один Дар Темных Богов	без ограничений			Черный жеребец		135	
Должен выбрать (только одно):				Темная колесница		140	
Щит	бесплатно			Химера		185	
Шипованный щит	10			Дракон Пустошей (только Генерал)		380	
Должен выбрать (только одно):							
Алчность	20	Зависть	20				
Блуд	бесплатно	Обжорство	20				
Гнев	20	Уныние	20				
Гордыня	бесплатно						
Может выбрать одно:							
Рыцарское копье		10					
Парное оружие		10					
Алебарда		20					
Двуручное оружие		20					

Доступные Правила модели

Дары Темных Богов. Каждый Дар является Уникальным.

Изваяние злости 75 очк.

Одноразовый. Может быть активировано в начале раунда ближнего боя. До конца этого Раунда носитель получает +1 к Количеству атак, к Силе и к Бронебойности.

Демонические крылья 70 очк.

Только для пешей модели.

Носитель получает **Легкие войска, Полет (8", 16")** и **Стремительность**.

Дьявольская удача 65 очк.

Модель носителя получает **Эгиду +1, макс. 4+**.

Темный прелат 55 очк.

Носитель может сотворить заклинания *Призрачные клинки* (Эвокация) и *Рука славы* (Оккультизм) как Связанные заклинания с Уровнем силы 4/8) и типом «Отряд колдующего». *Рука славы* сотворится в улучшенной версии без необходимости выполнять *Жертвоприношение* (.)

Аура энтропии 50 очк.

Только для моделей Стандартного и Большого размера.

Чары для оружия и чары для брони, имеющиеся у носителя, моделей в отряде носителя и моделей в отрядах в контакте с носителем, полностью игнорируются.

Путь Изгнанного — самая трудная из всех скользких дорог, по которым можно попытаться пройти. Приближаясь к ее желанному концу эти легендарные последователи Темных Богов с железной волей ищут способ найти искупление своих ошибок — или пасть навеки, пытаясь это сделать. Сила Богов течет в жилах их огромных, монструозных тел, придавая им ужасающую форму и дикую мощь живого инструмента убийства.



Обреченный властитель

340 очк.

Одиноч. модель

Разм. Большой
Тип Пехота
Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	9	Бесстрашие, Путь Изгнанного		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	6	5	1	Демонический доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Обреченный властитель	5	7	5	2	5	Мастер разрушения

— Правила модели —

Мастер разрушения: Свойство атаки – Ближний бой.

Часть модели может использовать щит или шипованный щит одновременно с двуручным оружием или алебардой.

— Улучшения —

	очк.
Трофейный шест	25
Особые предметы	до 150
Если генерал	до 200
Должен выбрать (только одно):	
Щит	бесплатно
Шипованный щит	50
Может выбрать одно:	
Парное оружие	5
Алебарда	25
Двуручное оружие	45

— Скакуны —

	очк.
Чудище Пустошей	180

Вошебники, ищущие беззаконных путей к силе, или же те, кто вырос среди демонов, колдуны являются пророками Темных Богов. Колдуны путешествуют по миру, поддерживая культы в цивилизованных землях, они привлекают новых последователей, готовых дать клятву верности Семерым. Они владеют могущественной магией, единственной в этом мире, напрямую связанной с Бездной.



Колдун

130 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	8	Жажда битвы, Младший маг		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	4	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Колдун	2	4	3	0	3	

— Магические возможности —

Может выбрать одно:

Старший маг

95

Магистр магии

265



Алхимия



Оккультизм



Эвокация

— Скакуны —

оchk. —

Колесо клинков 30

Боевой помост 50

Черный жеребец 50

Темная колесница 80

Боевой алтарь 260

Чудище Пустошей 325

Дракон Пустошей (только Магистр магии) 365

— Улучшения —

Особые предметы до 150

Если генерал до 200

Пронзивший Завесу 90

Латный доспех 15

Парное оружие 5

Пост вождя, первого в племени, заключившем союз с Воинами, не из тех, что легко удержать. Только воодушевляя своих людей и ведя их к великим деяниям своим примером можно заслужить уважение в подобном обществе.



Вождь варваров

100 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	9	Жажда битвы		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	5	4	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Вождь варваров	3	5	5	1	5	Делом, не словом

— Правила модели —

Делом, не словом: Свойство атаки.
Эта часть модели получает правила **Боевой раж** и **Ненависть** когда присоединена к одной или более рядовым моделям с правилом **Жажда битвы**.

— Улучшения —

Трофейный шест	25
Особые предметы	до 100
Если генерал	до 150
Щит	5
Метательное оружие (4+)	5
Может выбрать одно:	
Копье	5
Легкое копье	5
Двуручное оружие	10
Парное оружие	10

— Скакуны —

	очк.
Боевой помост	50
Черный жеребец	75
Ловец теней	90
Темная колесница	120
Химера	155
Чудище Пустошей	330

Древние, первобытные предки фелдраков, в этих существах можно увидеть многое из их драконьего наследия. В жестоких междуусобных схватках старейшие и огромнейшие из фелдраков еще могут призывать последние остатки внутреннего пламени, извергая его на врагов потоками разрушения. Зачастую они самолично ведут отряды Воинов, преследуя свои собственные цели.



Фелдрак-прародитель

640 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии Подст. 75×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	9	Легендарные чудовища (2), Первобытная легенда		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	8	6	6	3	Неопалимый, Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Фелдрак-прародитель	6	6	7	4	3	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Угасающее пламя, Огненные атаки), Ненависть (против Полета)

— Правила модели —

Первобытная легенда: Универсальное правило. Пока эта модель находится на столе, дружественные отряды с правилом **Полет** не могут использовать перемещение Полетом. Кроме того, если модель – Генерал, максимальное суммарное значение Легендарного чудовища на ростере армии увеличивается в +1.

Угасающее пламя: Свойство атаки.

После использования Дыхательной атаки эта модель теряет одно Очко здоровья без спасбросков любого типа.

— Улучшения —

очк. —

Одни чары для оружия, по удвоенной цене в очках	без ограничений
Может выбрать одно:	
Двуручное оружие	10
Алебарда	35
Парное оружие	90

Скакуны персонажей

Черные в своем применении — и зачастую по цвету — эти звери обычно представляют из себя могучих коней, выращенных племенами кочевников, верных Темным Богам, но иногда и другие создания могут быть использованы с равной эффективностью.



Черный жеребец

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	14"	П			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Черный жеребец	1	3	4	0	3	Ездовой

— Улучшения —

очк. -

— Доступные Правила модели —

Вождь варваров **должен** взять **жеребца**

Лучшего бесплатно

Лучший жеребец: Универсальное правило. Скорость марша модели **устанавливается** равной 16".

Один из видов животных, мутировавших из-за жизни в областях с высокой концентрацией магии, Ловцы теней обычно имеют длинные и гладкие тела, делающие их менее прочными, но намного более быстрыми, чем любой конь. Адаптация, полезная для выживания в дикой природе, равно ценна и на поле битвы.



Ловец теней

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	10"	20"	П	Авангард (6"), Знание местности, Легкие войска		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Ловец теней	1	3	3	0	4	Ездовой

Сотворенные конклавами колдунов и демонов, эти внушительные платформы наделены способностью игнорировать гравитацию как таковую. Сделаны ли они из плоти или металла, они являются идеальным средством перемещения в бою, позволяя величайшим Воинам в армии атаковать или уклоняться более эффективно, а закрепленные на них клинки делают их смертоносными для тех, кто осмелится к ним приблизиться.



Колесо клинков

Разм. Стандарт.

Тип Конструкт

0–3 скакунов в армии Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	По земле	П	П	П	Высокий, Легкие войска, Полет (6", 18"), Стремительность
	Полет	6"	18"		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Не может быть растоптан, Сложная цель (1)
	П	П	П	П	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Колесо клинков			3	0	3 Ездовой, Перемалывающая атака (D3+1)

Хотя Воины редко наслаждаются чужой славой, большинство из них признает, что те из них, кому покровительствуют боги, заслуживают уважения. Для предводителя Воинов быть добровольно переносимым на троне из ужасных трофеев является знаком истинного величия, и поводом сразить еще больше врагов, чтобы легенды о нем росли еще больше.



Боевой помост

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

0–2 скакунов в армии Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	П	П	П	Высокий	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	Не может быть растоптан
	4	П	П	П+2	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Боевой помост	4	5	4	1	4 Ездовой

Эти бронированные конструкции, служащие символом поклонения божеству-покровителю всадника, строятся в огромном количестве форм и стилей, отражая как местные культуры, так и внеземные наклонности демонических создателей. Усеянные клинками, шипами, костями и древними знаками, как осмысленными, так и декоративными, эти устройства, врывающиеся в ряды врагов, сеют горе и разрушение.



Темная колесница

Разм. Большой

Тип Конструкт

0–3 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

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



Боевой алтарь

Разм. Большой

Тип Конструкт

0–1 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	П	Боевая платформа, Возвышающийся, Источник (1), Страх, Трофейный шест, Хранитель маяка		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	П	5	П+1	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Сломленный (2)			4	0	1	Ездовой, Перемалывающая атака (D6+1)

— Правила модели —

Хранитель маяка: Универсальное правило.

После Выбора заклинаний маг **должен** заменить одно из своих Ученных заклинаний, не являющееся Унаследованным, на заклинание из списка:

- *Шепот Завесы* (Эвокация)
- *Могильный зов* (Оккультизм)
- *Гнев божий* (Тауматургия) (только для Магистров магии)
- *Адское пламя* (Унаследованное заклинание)

Эти могучие носорогоподобные существа живут в диких местах по всему миру. В отличие от других животных, которых Воины используют в качестве ездовых, их не привлекает магия, но, похоже, всадникам, верным Темным Богам, они подчиняются более охотно, нежели другим. Цивилизованные народы практически никогда не преуспевали в приручении этих диких чудовищ.



Каркадан

Разм. Большой

Тип Кавалерия

0–4 скакунов в армии Подст. 50×75 мм

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



Химера

Разм. Большой

Тип Кавалерия

0–2 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	20"	П	Возвышающийся, Легендарные чудовища (1), Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	5	П		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Химера	5	4	5	2	4	Ездовой

— Улучшения —

Крылья

очк. —

40

— Доступные Правила модели —

Крылья: Универсальное правило.

Скорость марша модели **устанавливается** равной 16", кроме того, она получает **Легкие войска** и **Полет (8", 16")**

Когда-то Пустошь была открытой степью; границы Расколотого моря заполняли просторные прерии; сердце Пустыни лежит на месте, где раньше были великие саванны. Изменившись, эти и другие места концентрации магической энергии изменили и животных, обитавших в них, включая самых гигантских; сегодня они стали титаническими мутантами, готовыми крушить все вокруг.



Чудище Пустошей

Разм. Колосс.

Тип Зверь

0–2 скакунов в армии Подст. 100×150 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	П	Легендарные чудовища (1)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	7	3	6	4		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Чудище Пустошей	6	3	6	3	3	Ездовой

Улучшения

Бесчисленные конечности

очк. -

20

Доступные Правила модели

Бесчисленные конечности: Универсальное правило.

Скорость марша модели **устанавливается** равной 20", ее Броня **устанавливается** равной 3.

Драконы имеют врожденную способность управлять магией, но те, кто был подвержен воздействию мест с неестественно высокой ее концентрацией и множеству опасностей Пустошей, изменились сами под ее влиянием. Они проводят все меньше и меньше времени в небесах, предпочитая рыскать по земле с огромной скоростью, но сохраняют прежнюю силу и живое пламя внутри себя. Некоторые из них избрали великих Воинов своими наездниками.



Дракон Пустошей

Разм. Колосс.

Тип Зверь

0–1 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

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

Правила модели

Единство разумов: Универсальное правило.

Модель получает +4" к Скорости марша за движение по земле.

Основные отряды (мин. 20%)

Следующие пути Избранного, Воители заключают себя в доспехи, выкованные демонами, утверждая свой пакт с Темными Богами. Полученная в обмен на утраченную душу, божественная сила, полученная ими, делает их одними из наиболее опасных бойцов во всем мире, способных противостоять чему угодно, чтобы доказать, что они достойны продвижения по пути Вознесения.



Воители

230 очк. + 20 очк./доп. модель

10-30* мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	8"	8	Бесстрашие, Захват, Путь Избранного	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	5	4	0	Демонический доспех, Шипованный щит
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Воитель	2	5	4	1	4

Улучшения

очк.

Командная группа

очк.

Отряды с чемпионом могут дать Воителям одно из Покровительств:*

Алчность	8/модель	Зависть	3/модель
Блуд	4/модель	Обжорство	3/модель
Гнев	6/модель	Уныние	6/модель
Гордыня	2/модель		

Знаменосец	10
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	30

*макс. размер отряда с Покровительством снижен до 25 моделей.

Может выбрать одно:

Парное оружие	бесплатно
Двуручное оружие	3/модель
Алебарда	4/модель

Семерка быстро отвергает тех, кого сочла недостойными, но с теми дарами, которые они уже получили, они все еще не бесполезны. Отец Хаос предлагает падшим Воинам последний шанс показать себя на новом пути. Сила внутри них, не сдерживаемая более их покровителем, вырывается наружу, изменяя их тела и сплавляя их с броней, которую они носили — они никогда не смогут ее снять.



Падшие

145 очк. + 15 очк./доп. модель

5-15 мод.

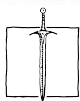
0-2 отрядов в армии*

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

*0-6 отрядов в армии, если генерал – Обреченный властитель

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	6"	12"	8	Бесстрашие, Легкие войска, Путь Изгнанного	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	2	4	0	Демонический доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Падший	2	4	4	1	4

Мир полон людей и народов, живущих за пределами границ так называемых цивилизованных земель, отвергающих подобные ценности ради свободы и силы. Многие из этих закаленных, испытанных в боях племен решают последовать за Темными Богами напрямую, или же найти в Воинах естественных союзников.



Варвары

135 очк. + 6 очк./доп. модель

15–40 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	7	Жажда битвы, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Варвар	1	4	4	0	3	

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

Щит	1/модель	Знаменосец	10
Метательное оружие (5+)*	1/модель	Чары для знамени	без ограничений
Может выбрать одно:		Музыкант	10
Парное оружие	бесплатно	Чемпион	10
Копье и Щит	2/модель		
Двуручное оружие	3/модель		
*0–40 моделей в армии			

Особые отряды (без ограничений)

Лучшие из диких племен ездят на могучих конях, которых предпочитает и кавалерия Воителей. На них они врываются на поле боя и проводят безжалостные рейды. Многие из врагов Воинов, сбросившие их со счетов как меньшую угрозу, пали под железными подковами копыт их коней.



Варвары-всадники

125 очк. + 20 очк./доп. модель

5-15 мод.



0-4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

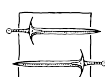
Подст. 25×50 мм



Отряды из 8 и более моделей относятся к категории Основных отрядов вместо Особых.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	8	Жажда битвы, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	4	3	1	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Варвар-всадник	1	4	4	0	3	
Черный жеребец	1	3	4	0	3	
Ездовой						
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Щит	2/модель			Знаменосец	10	
Может выбрать одно:				Чары для знамени	без ограничений	
Двуручное оружие			бесплатно	Музыкант	10	
Парное оружие			бесплатно	Чемпион	10	
Легкое копьё			2/модель			

Верный пес — не то, что можно было бы ожидать увидеть среди безжалостных Воинов, однако многие отряды держат при себе стаю натренированных и кровожадных гончих. Строгие хозяева держат своих собак в узде, но по команде они готовы свирепо броситься на врага.



Гончие

90 очк. + 10 очк./доп. модель

5-15 мод.

0-4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 25×50 мм



Отряды из 8 и более моделей относятся к категории Основных отрядов вместо Особых.

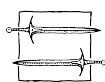
Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	16"	5	Незначительный, Спустить собак!	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	3	3	0	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гончий	1	3	3	0	4

— Правила модели —

Спустить собак!: Универсальное правило.

Одноразовый. Может быть активировано в начале хода дружественного игрока (все модели в отряде должны активировать это правило одновременно). Эта модель получает +6" к Скорости марша и **Опустошительное нападение (+1 Ат, +1 Си)** во время этого хода игрока.

В то время как многие Воители предпочитают идти в бой на своих собственных ногах, не доверяя другому существу нести их в битву, некоторые решают воспользоваться скоростью Черных жеребцов, чтобы врываться в сердце вражеских построений в авангарде закованного в сталь войска.



Воители-рыцари

250 очк. + 35 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–5 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм



Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	14"	8	Бесстрашие, Захват, Путь Избранного	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	5	4	2	Демонический доспех, Щит
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Воитель-наездник	2	5	4	1	4
Черный жеребец	1	3	4	0	3

— Улучшения —

очк. —

— Командная группа —

очк. —

Отряды с чемпионом могут дать Воителям-всадникам одно из Покровительств:

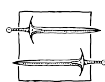
Алчность	3/модель	Зависть	3/модель
Блуд	3/модель	Обжорство	3/модель
Гнев	5/модель	Уныние	5/модель
Гордыня	3/модель		

Может выбрать одно:

Двуручное оружие	1/модель
Рыцарское копье	6/модель

Знаменосец	10
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	30

Воины не славятся своим талантом к строительству; скорее всего, эти бронированные колесницы с косами на колесах получены от тех же демонических кузнецов, что и броня, которую носят их наездники. Откуда бы они не появились, они успешно выполняют свою задачу — нести разрушение.



Колесница воителей

210 очк.

Одиноч. модель 0–4 отрядов в армии

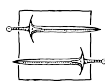
Разм. Большой

Тип Конструкт

Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	8"	8	Бесстрашие, Путь Избранного, Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	4	5	5	1	Демонический доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Воители-колесничие (2)	2	5	4	1	4
Черный жеребец (2)	1	3	4	0	3
Шасси			5	2	

Очень немногие бойцы оказываются более смертоносными в бою, нежели те, кто завоевал особое расположение Темных Богов. Они все еще далеки от конца своего пути Вознесения, но уже прошли через многие препятствия и превзошли бесчисленное число врагов. В бою они воплощают черты своих богов и используют их, чтобы получить преимущество.



Избранные

235 очк. + 53 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–4 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Бесстрашие, Захват, Путь Избранного		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	2	6	4	0	Демонический доспех, Шипованный щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Избранный	3	6	4	1	5	Дополнительная поддержка (3)

— Улучшения —

очк. —

Должен выбрать (только одно):

Алчность	7/модель	Зависть	бесплатно
Блуд	бесплатно	Обжорство	бесплатно
Гнев	7/модель	Уныние	бесплатно
Гордыня	бесплатно		

Может выбрать одно:

Парное оружие	бесплатно
Двуручное оружие	3/модель
Алебарда	7/модель

— Командная группа —

очк. —

Знаменосец	10
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	30

Ни один обычный конь не подошел бы тем, кто возвысился среди адского войска. Их обычный выбор — это каркаданы, сильные и верные животные, которых трудно сломить и трудно убить. Они вселяют страх своим видом, но никто не усомнится в том, что всадник — намного более опасный противник.



Избранные-рыцари

410 очк. + 120 очк./доп. модель

3–5 мод.

0–12 моделей в армии



Разм. Большой

Тип Кавалерия

Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	8	Бесстрашие, Захват, Путь Избранного, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	4	2	Демонический доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Избран.-наездник	3	6	4	1	5	Алебарда
Каркадан	2	3	5	2	2	Ездовой

— Улучшения —

очк. —

Избранные-наездники **должен** выбрать одно из

Покровительств:

Алчность	5/модель	Зависть	бесплатно
Блуд	бесплатно	Обжорство	бесплатно
Гнев	5/модель	Уныние	5/модель
Гордыня	бесплатно		

— Командная группа —

очк. —

Знаменосец	10
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	30

Согласие среди Избранных, достаточное для того, чтобы вместе управлять боевой машиной, не из тех, что легко достигаются. Даже пешие, двое из рядов Избранных являются силой, с которой приходится считаться на поле боя. С бронированной колесницей, украшенной темными символами и трофеями, посвященными их покровителю, которую тянет разъяренный каркадан, сама земля дрожит от страха при их приближении.



Колесница Избранных

295 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

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

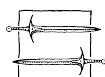
Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	7"	8	Бесстрашие, Путь Избранного, Страх, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	6	5	2	Демонический доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Избран.-колесничие (2)	3	6	4	1	5	Алебарда
Каркадан	2	3	5	2	2	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6+1)

— Улучшения — очк. —

Избран.-колесничие **должен** выбрать одно из Покровительств:

Алчность	30	Зависть	бесплатно
Блуд	бесплатно	Обжорство	бесплатно
Гнев	бесплатно	Уныние	30
Гордыня	бесплатно		

Пустошь является домом для множества существ, не соответствующих естественному порядку природы. Химера, вероятно, наиболее распространенное из них — комбинация частей тел самых различных созданий, намного более злобное, чем все они, чудовищная по своему виду и размеру.



Химера

190 очк.

Разм. Большой

Тип Зверь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	20"	8	Возвышающийся, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	4	3	5	3	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Химера	5	4	5	2	4

— Улучшения — очк. —

Крылья (0–2 отрядов в армии)

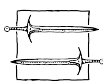
25

— Доступные Правила модели —

Крылья: Универсальное правило.

Скорость марша модели **устанавливается** равной 16", кроме того, она получает **Легкие войска** и **Полет (8", 16")**

Бывшие Воители, вызвавшие гнев Темных Богов, которых не спас даже Отец Хаос, всегда могут пасть еще ниже. На самом дне их ждет превращение в этих измученных созданий. Искаженные фигуры, даже отдаленно уже не напоминающие прежних себя, они существуют только для того чтобы тащиться в направлении врагов своих бывших соратников.



Сломленные

75 очк. + 90 очк./доп. модель

1-6 мод.

0-2 отрядов в армии

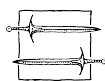
Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3D6"		5	Бесстрашие, Непоколебимость, Непрощенный, Случайное движение (3D6")		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	2	4	0	Живучесть (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Сломленный			4	0	1	Перемалывающая атака (D6+1)

Отрекшиеся для Избранных то же самое, что Падшие для Воителей. Они ближе к вершине пути Вознесения, но потеряли защиту одного из Семерки, раздувшись, с телами, распираемыми от неконтролируемой мощи внутри них. Их единственная надежда — продолжать двигаться по пути Изгнанного, пытаясь избежать участи Сломленного.



Отрекшиеся

185 очк. + 55 очк./доп. модель

3–9 мод.

0–3 отрядов в армии



Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	8	Бесстрашие, Захват, Путь Изгнанного, Телохранитель (Обреченный властитель)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	4	4	1	Демонический доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Отрекшийся	2	5	4	1	4	

— Улучшения —

очк. -

— Командная группа —

очк. -

Шипованный щит	15/модель	Знаменосец	10
Проклятие Темных Богов*	7/модель	Чары для знамени	без ограничений
Может выбрать одно:		Музыкант	10
Парное оружие	бесплатно	Чемпион	10
Алебарда	2/модель		
Двуручное оружие	2/модель		

*0–2 отрядов в армии и 0–6 моделей в отряде

— Доступные Правила модели —

Проклятие Темных Богов: Универсальное правило.

Персонажи не могут присоединяться к этому отряду, и он никогда не может иметь больше рядов, чем колонн. Когда этот отряд проваливает проверку на Разгром, он не выполняет дополнительных Атак ближнего боя по правилу **Путь Изгнанного**. Вместо этого, замените каждую модель в отряде моделью Сломленного после шага 8 Раунда ближнего боя (после проведения проверок на Панику):

- Отряд с **Проклятием Темных Богов** считается уничтоженным, а его модели считаются убранными в потери.
- Каждая модель Сломленного выставляется на то же положение смотрящей в ту же сторону, что и замененная ей модель, даже если эта модель находилась в контакте с вражеским отрядом. В этом случае, модель Сломленного также выставляется в контакте с вражеским отрядом.
- Модели Сломленных образуют новый отряд.
- Этот отряд следует правилам Призванных отрядов, за исключением того, что он игнорирует Правило расстояния между отрядами при выставлении на поле боя.
- Отряд Сломленных не может выполнять Боевое перестроение в этот Раунд ближнего боя. Однако, вражеские отряды могут совершать его как обычно.
- Следует отметить, что последующий Раунд ближнего боя не считается первым ни для отряда Сломленных, ни для вражеских отрядов, с которыми он связан в ближнем бою.

Говорят, что фелдраки когда-то были драконами: они имеют много черт этого древнего рода, от чешуи до ящероподобной нижней части тела, от устойчивости к огню до размеров. Скорбя о своих утерянных крыльях, они страстно ненавидят истинных драконов, и даже более того — всех, кто способен летать, разрывая подобных существ с ужасающей яростью.



Фелдраки

340 очк. + 115 очк./доп. модель

3–6 мод.

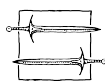


0–12 моделей в армии

Разм. Большой
Тип Зверь
Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	8"	16"	9	Высокий, Захват, Страх				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	4	4	5	2	Неопалимый, Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Фелдрак	3	4	5	2	3	Ненависть (против Полета)		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Может выбрать одно:					Знаменосец		10	
Двуручное оружие			8/модель		Чары для знамени		без ограничений	
Алебарда			10/модель		Музыкант		10	
Парное оружие			15/модель		Чемпион		10	

Для большинства людей алтарь — место спокойствия и созерцания, место для веры и молитвы. Среди Воинов нельзя ожидать чего-то столь обыденного. Переносимые деформированными существами, эти оскверненные платформы являются храмами для жертвоприношений, колдовства и греха, украшенными декором и символами, рнящими глаза и терзающими душу.



Боевой алтарь

310 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Боевая платформа, Возвышающийся, Жажда битвы, Источник (1), Маяк Темных Богов, Младший маг, Не лидер, Страх, Трофейный шест		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	4	5	4	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Жрец	1	4	3	0	3	
Сломленный (2)			4	0	1	Ездовой, Перемалывающая атака (D6+1)

— Улучшения — очк. —

Жрец может экипировать один артефакт* или одни чары для знамен* Это правило замещает возможность взять чары для знамен на Трофейный шест без ограничений

*только из этой Книги армии

— Правила модели —

Маяк Темных Богов: Универсальное правило.

Вместо обычного выбора заклинаний маг **должен** выбрать одно из следующих на шаге Выбора заклинаний:

- Шепот Завесы (Эвокация)
- Могильный зов (Оккультизм)
- Адское пламя (Унаследованное заклинание)

Жестокость свойственна не только Воинам, однако, в то время как многие из варваров имеют свои представления о благородстве, тем, кого называют свежевателями, чужды подобные понятия. Оседлавшие быстрейших из зверей, каких они смогли найти, они наводят ужас как на солдат, так и на мирных жителей, обращая их плети против всех на своем пути и исчезая в тенях раньше, чем кто-либо сможет даже подумать о том, чтобы защититься.



Свежеватели

150 очк. + 12 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	
	10"	20"	8	Авангард (6"), Жажда битвы, Знание местности, Легкие войска, Тактический отход	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	4	3	1	Легкий доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Свежеватель	1	4	4	0	4
Ловец теней	1	3	3	0	4

Улучшения

	очк.
Щит	2/модель
Легкое копье	2/модель
Может выбрать одно:	
Лук (4+)	1/модель
Метательное оружие (5+)	2/модель
Плеть свежевателя (0–15 мод. в армии)	4/модель

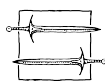
Командная группа

	очк.
Музыкант	10
Чемпион	10

Доступные Правила модели

Плеть свежевателя: Особая атака. Отряд, в котором есть хотя бы одна модель с **Плетью свежевателя**, может совершить **Атаку по касательной** по одному не связанному в ближнем бою отряду, пройдя в 1" от него (отряд не может и не должен двигаться сквозь или поверх цели). Вражеский отряд получает 1 попадание с Силой 4 и Бронебойностью 0 за каждую модель с **Плетью свежевателя** в отряде. Отряд, потерявший одно или более Очков здоровья от **Атаки по касательной Плетью свежевателя**, получает штраф в –1 Дисциплины до конца следующего хода игрока, владеющего им.

Из всех созданий, сопровождающих Воинов в битве, ни одно не является таким же необычным, как эти живые механизмы. Они — демонические сущности, заточенные в живых телах, механических конструктах, или же и том, и другом одновременно. Их огромная пасть способна разорвать плоть Царства Смертных, связывая два места сквозь пространство между ними.



Адская пасть

310 очк.

Разм. Колосс.

Тип Конструкт

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии Подст. 100×150 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	5	Бесстрашие, Портал, Потусторонний		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	7	3	5	2	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Адская пасть	5	3	5	2	1	

Правила модели

Портал: Универсальное правило.

В начале шага 7 Действий перед игрой («Выбор заклинаний») отметьте маркером «Портал» точку на поле боя. Выбранная точка должна находиться на расстоянии не менее 1,5" от зоны расстановки вашего оппонента.

В начале каждой вашей Фазы магии, если модель не связана в ближнем бою, вы можете применить один из следующих эффектов:

- Отметьте маркером «Портал» точку на поле боя в 24" от модели. Перед этим вы можете убрать с поля боя любой дружественный маркер «Портал», который не был размещен во время этого хода. Непосредственно перед удалением маркера «Портал» все отряды, находящиеся в 1,5" от маркера, получают 2D3 попаданий со свойством **Токсические атаки**. На поле боя не может быть более 4 дружественных маркеров «Портал» одновременно.
- Выберите один не связанный в бою дружественный отряд в 6" от модели, который не содержит ни одной модели Колоссального размера, не отступает и не **потрясен**. Если отряд имел правило **Захват**, он теряет его до начала следующей фазы. Уберите отряд с поля боя и немедленно поместите его обратно следуя правилу **Особая засада (в пределах 1,5" от дружественного маркера «Портал», который не был размещен во время этого хода)**. Если отряд не может быть выставлен согласно этому правилу, он считается уничтоженным на месте, где был убран с поля боя.

Если все дружественные Адские пасти уничтожены, все отряды, находящиеся в 1,5" от одного или нескольких дружественных маркеров «Портал», получают 2D3 попаданий со свойством **Токсические атаки**; после этого маркеры удаляются.

Обреченные и Избранные властители могут пасть перед последним и наиболее суровым испытанием на их пути к Вознесению. Для тех, кто попытается его преодолеть, есть только два исхода. Победа и вечная слава, или же, с намного большими шансами — падение, безумие, мутация и чудовищность. Эти огромные искаженные звери — все, что осталось от тех, кто провалился.



Покинутый

390 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	3D6"		5	Бесстрашие, Легендарные чудовища (2), Непоколебимость, Непрощенный, Случайное движение (3D6")		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	2	6	0	Живучесть (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Покинутый			6	2	1	Перемалывающая атака (D6+3)

В своей юности великаны путешествуют по миру и находят свой дом среди самых разных народов. Среди наиболее частых мест, где подобные существа могут осесть великаны, особенно те из них, кто более расположен жестокости, являются племена варваров, которые часто примыкают к отрядам Воинов. Некоторые великаны даже проявляют сноровку в мистическом искусстве, если сумеют привлечь внимание какого-нибудь странного колдуна.



Великан-мародер

290 очк.

Разм. Колосс.

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	8	Великан видит, великан повторяет , Легендарные чудовища (1)		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	7	3	5	1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Великан-мародер	5	3	5	2	3	Ярость

Правила модели

Великан видит, великан повторяет: Универсальное правило. Модель получает правило **Жажда битвы**.

Улучшения

	очк.
Большой брат	25
Должен выбрать (только одно):	
Дубина великана	бесплатно
Боевое копьё	10
Чудовищный фамильяр	15

Доступные Правила модели

Боевое копьё: Оружие ближнего боя.

Атаки, совершенные боевым копьём, получают +1 к Силе и привало **Множественные раны (D3, против Возвышающихся)**. Нападающие вражеские отряды в контакте с носителем получают –1 к Ловкости. Носитель получает правила **Боевая платформа**, **Не лидер** и **Предпочтение (Варвары)**.

Большой брат: Универсальное правило.

Показатель Очков здоровья модели **устанавливается** равным 8, а ее подставка изменяется на 75×100 мм. Модель получает правило **Максимизированный бросок (Растаптывание)**.

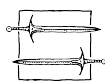
Дубина великана: Оружие ближнего боя.

Атаки дубиной великана получают +1 к Силе и к Бронебойности.

Чудовищный фамильяр: Универсальное правило.

Модель получает правило **Младший маг**. Вместо того, чтобы выбирать заклинания как обычно, она **должна** выбрать одно из следующих заклинаний на шаге Выбора заклинаний: *Сияние золота* (Алхимия), *Разлагающее дыхание* (Оккультизм), или *Адское пламя* (Унаследованное заклинание).

Большинство фелдраков увеличиваются в размере с возрастом, совсем как их предки — драконы. Своим оружием, которое слишком велико даже для огра, они наносят удары, раскалывающие разом броню, плоть и камень. Рев этих гигантских ящероподобных существ сокрушает дух даже самых закаленных врагов.



Фелдрак-старец

445 очк.

Разм. Колосс.

Тип Зверь

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	16"	9	Легендарные чудовища (2)	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	6	5	6	3	Неопалимый, Легкий доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Фелдрак-старец	5	5	6	3	3 Ненависть (против Полета)

— Улучшения — очк. —

Может выбрать одно:

Двуручное оружие	25
Алебарда	45
Парное оружие	65

Краткий справочник

Персонажи

Вознесшийся вестник	Дви	7"	Мар	14"	Дис	9				Бесстрашие, Воплощение, Легендарные чудовища (2), Потусторонний, Предпочтение, Старший маг, Страх
Большой, Пехота	ОЗ	5	НЗ	8	Ст	5	Бр	3		Эгида (4+)
Вознесшийся вестник	Ат	6	НА	9	Си	5	Брб	2	Лов	8
Избранный властитель	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9				Бесстрашие, Путь Избранного
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	7	Ст	5	Бр	0		Демонический доспех
Избранный властитель	Ат	5	НА	8	Си	5	Брб	2	Лов	7
Обреченный властитель	Дви	6"	Мар	12"	Дис	9				Бесстрашие, Путь Изгнанного
Большой, Пехота	ОЗ	4	НЗ	6	Ст	5	Бр	1		Демонический доспех
Обреченный властитель	Ат	5	НА	7	Си	5	Брб	2	Лов	5
Колдун	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8				Жажда битвы, Младший маг
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	0		Легкий доспех
Колдун	Ат	2	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	3
Вождь варваров	Дви	4"	Мар	8"	Дис	9				Жажда битвы
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0		Тяжелый доспех
Вождь варваров	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов	5
Фелдрак-прародитель	Дви	8"	Мар	16"	Дис	9				Легендарные чудовища (2), Первобытная легенда
Колосс, Зверь	ОЗ	8	НЗ	6	Ст	6	Бр	3		Неопалимый, Легкий доспех
Фелдрак-прародитель	Ат	6	НА	6	Си	7	Брб	4	Лов	3

Скакуны персонажей

Черный жеребец	Дви	8"	Мар	14"	Дис	П				
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+2		
Черный жеребец	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов	3
Ловец теней	Дви	10"	Мар	20"	Дис	П				Авангард (6"), Знание местности, Легкие войска
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1		
Ловец теней	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4
Колесо клинков	Дви	П	Мар	П	Дис	П				Высокий, Легкие войска, Полет (6", 18"), Стремительность
Стандарт, Конструкт	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П		Не может быть растоптан, Сложная цель (1)
Колесо клинков					Си	3	Брб	0	Лов	3
Боевой помост	Дви	П	Мар	П	Дис	П				Высокий
Стандарт, Пехота	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+2		Не может быть растоптан
Боевой помост	Ат	4	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4
Темная колесница	Дви	8"	Мар	8"	Дис	П				Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П+2		
Черный жеребец (2)	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов	3
Шасси					Си	5	Брб	2		Механизм, Таранные попадания (D6+1)
Боевой алтарь	Дви	5"	Мар	10"	Дис	П				Боевая платформа, Возвышающийся, Источник (1), Страх, Трофейный шест, Хранитель маяка
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	П	Ст	5	Бр	П+1		Эгида (5+)
Сломленный (2)					Си	4	Брб	0	Лов	1
Каркадан	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П				Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+2		
Каркадан	Ат	2	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	2
Химера	Дви	8"	Мар	20"	Дис	П				Возвышающийся, Легендарные чудовища (1), Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П		
Химера	Ат	5	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	4
Чудище Пустошей	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П				Легендарные чудовища (1)
Колосс, Зверь	ОЗ	7	НЗ	3	Ст	6	Бр	4		
Чудище Пустошей	Ат	6	НА	3	Си	6	Брб	3	Лов	3

Дракон Пустошей	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П			Единство разумов , Легендарные чудовища (1), Легкие войска, Полет (7", 14")
Колосс., Зверь	ОЗ	6	НЗ	5	Ст	6	Бр	4	
Дракон Пустошей	Ат	5	НА	5	Си	6	Брб	3	Лов 3

Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой

Основные отряды

Воители	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8			Бесстрашие, Захват, Путь Избранного
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	4	Бр	0	
Воитель	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов 4
Падшие	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8			Бесстрашие, Легкие войска, Путь Изгнанного
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	4	Бр	0	
Падший	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов 4
Варвары	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7			Жажда битвы, Захват
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0	
Варвар	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	0	Лов 3

Особые отряды

Варвары-всадники	Дви	8"	Мар	16"	Дис	8			Жажда битвы, Захват
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	1	
Варвар-всадник	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	0	Лов 3
Черный жеребец	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов 3
Гончие	Дви	8"	Мар	16"	Дис	5			Незначительный, Спустить собак!
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0	
Гончий	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов 4
Воители-рыцари	Дви	8"	Мар	14"	Дис	8			Бесстрашие, Захват, Путь Избранного
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	4	Бр	2	
Воитель-наездник	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов 4
Черный жеребец	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов 3
Колесница воителей	Дви	8"	Мар	8"	Дис	8			Бесстрашие, Путь Избранного, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	5	Ст	5	Бр	1	
Воители-колесничие	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов 4
(2)									
Черный жеребец (2)	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов 3
Шасси					Си	5	Брб	2	
Избранные	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8			Бесстрашие, Захват, Путь Избранного
Стандарт, Пехота	ОЗ	2	НЗ	6	Ст	4	Бр	0	
Избранный	Ат	3	НА	6	Си	4	Брб	1	Лов 5
Избранные-рыцари	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8			Бесстрашие, Захват, Путь Избранного, Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	3	НЗ	6	Ст	4	Бр	2	
Избран.-наездник	Ат	3	НА	6	Си	4	Брб	1	Лов 5
Каркадан	Ат	2	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов 2
Колесница Избранных	Дви	7"	Мар	7"	Дис	8			Бесстрашие, Путь Избранного, Страх, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	6	Ст	5	Бр	2	
Избран.-колесничие	Ат	3	НА	6	Си	4	Брб	1	Лов 5
(2)									
Каркадан	Ат	2	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов 2
Шасси					Си	5	Брб	2	
Химера	Дви	8"	Мар	20"	Дис	8			Возвышающийся, Страх
Большой, Зверь	ОЗ	4	НЗ	3	Ст	5	Бр	3	
Химера	Ат	5	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов 4
Сломленные	Дви	3D6"			Дис	5			Бесстрашие, Непоколебимость, Непрощенный, Случайное движение (3D6")
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	2	Ст	4	Бр	0	
Сломленный					Си	4	Брб	0	Лов 1
Отрекшиеся	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8			Бесстрашие, Захват, Путь Изгнанного, Телохранитель (Обреченный властитель)
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	4	Бр	1	
Отрекшийся	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов 4

Фелдраки	<i>Дви</i>	8"	<i>Мар</i>	16"	<i>Дис</i>	9					Высокий, Захват, Страх
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	2			Неопалимый, Легкий доспех
Фелдрак	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	3	Ненависть (против Полета)
Боевой алтарь	<i>Дви</i>	5"	<i>Мар</i>	10"	<i>Дис</i>	8					Боевая платформа, Возвышающийся, Жажда битвы, Источник (1), Маяк Темных Богов, Младший маг, Не лидер, Страх, Трофейный шест
Большой, Конструкт	<i>ОЗ</i>	5	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	4			Эгида (5+)
Жрец	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	3	
Сломленный (2)					<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	1	Ездовой, Перемалывающая атака (D6+1)
Свежеватели	<i>Дви</i>	10"	<i>Мар</i>	20"	<i>Дис</i>	8					Авангард (6"), Жажда битвы, Знание местности, Легкие войска, Тактический отход
Стандарт, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	1	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	1			Легкий доспех
Свежеватель	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4	
Ловец теней	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	4	Ездовой
Адская пасть	<i>Дви</i>	6"	<i>Мар</i>	12"	<i>Дис</i>	5					Бесстрашие, Портал, Потусторонний
Колосс, Конструкт	<i>ОЗ</i>	7	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	2			Эгида (5+)
Адская пасть	<i>Ат</i>	5	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	1	
Покинутый	<i>Дви</i>	3D6"			<i>Дис</i>	5					Бесстрашие, Легендарные чудовища (2), Непокоримость, Непрощенный, Случайное движение (3D6")
Колосс, Зверь	<i>ОЗ</i>	6	<i>НЗ</i>	2	<i>Ст</i>	6	<i>Бр</i>	0			Живучесть (5+)
Покинутый					<i>Си</i>	6	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	1	Перемалывающая атака (D6+3)
Великан-мародер	<i>Дви</i>	7"	<i>Мар</i>	14"	<i>Дис</i>	8					Великан видит, великан повторяет, Легендарные чудовища (1)
Колосс, Пехота	<i>ОЗ</i>	7	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	1			
Великан-мародер	<i>Ат</i>	5	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	3	Ярость
Фелдрак-старец	<i>Дви</i>	8"	<i>Мар</i>	16"	<i>Дис</i>	9					Легендарные чудовища (2)
Колосс, Зверь	<i>ОЗ</i>	6	<i>НЗ</i>	5	<i>Ст</i>	6	<i>Бр</i>	3			Неопалимый, Легкий доспех
Фелдрак-старец	<i>Ат</i>	5	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	6	<i>Брб</i>	3	<i>Лов</i>	3	Ненависть (против Полета)

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Лук	4+	Свежеватель
Метательное оружие	4+	Вождь варваров
	5+	Варвар, Свежеватель

Покровительство Темных Богов

Это только краткое содержание. Полные правила приведены в соответствующих разделах выше.

Зависть Свойство атаки – Ближний бой	Отряды, более половины моделей которых имеют это Покровительство, получают правило Максимизированный бросок (Дальность нападения, Дальность преследования, Прорыв) .
Обжорство Свойство атаки – Ближний бой	Первый раз когда модель находится на победившей в ближнем бою стороне ее части с данным Покровительством получают +1 к Силе до конца игры. Бонус к Силе от этого Покровительства также влияет на атаки Шипованных щитов, совершенные этими частями моделей.
Алчность Универсальное правило	Часть модели получает Алебарду, Двуручное оружие, Парное оружие и правило Мастер оружия . К тому же, ограничение очков на Особые предметы персонажа с данным Покровительством увеличивается на 50 очк.
Блуд Универсальное правило	Отряд, в которых более половины моделей имеет данное Покровительство, следует нижеприведенным правилам: <ul style="list-style-type: none"> • Они получают Тактический отход. • Он может объявить Реакцию на нападение «Отступить» даже в том случае, если он имеет правило Бесстрашный. • После того как данный отряд добровольно объявил «Отступить» как Реакцию на нападение, проверка на Восстановление порядка данного отряда в следующий ход игрока, владеющего отрядом, становится Минимизированным броском. Это правило не применяется в случае, если отряд проваливает проверку на Восстановление порядка в последующий ход игрока или отступает вынужденно.
Гордыня Универсальное правило	Отряд, в котором есть хотя бы одна модель с этим Покровительством, получает правило Минимизированный бросок (проверки Дисциплины) .
Уныние Универсальное правило	Атаки против модели получают штраф в –1 к броскам на ранение. Если отряд модели объявляет нападение или совершает Марш, этот эффект игнорируется до начала следующей Фазы ближнего боя (любого игрока).
Гнев Свойство атаки – Ближний бой	Часть модели получает правило Молниеносные рефлексy в первый Раунд ближнего боя.

Журнал

2024 Review 2

- Воплощение: added errata
- Факел Пустошей: added errata
- Факел Пустошей: Основная цена 35 ↗ 40
- Вождь варваров Чудище Пустошей: Основная цена 350 ↘ 330
- Обреченный властитель Чудище Пустошей: Основная цена 200 ↘ 180
- Вознесшийся вестник: Основная цена 780 ↗ 810
- Вознесшийся вестник: Added Предпочтение
- Колесница Избранных: Основная цена 310 ↘ 295
- Отрекшиеся: Основная цена 200 ↘ 185
- Отрекшиеся Проклятие Темных Богов: Основная цена 10 ↘ 7