

# THE IX AGE БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



## Завет вампиров

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	??	Скакуны персонажей	13
Правила армии	2	Основные отряды	17
Унаследованное заклинание	4	Особые отряды	19
Дары крови	5	Страдающие	23
Особые предметы	7	Быстрая смерть	25
Структура армии	8	Краткий справочник	27
Персонажи	9	Журнал	31



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**.

# Правила армии

## Оживление

Профили некоторых отрядов содержат дополнительную характеристику «Оживление», сокращенно Ож, которая определяет количество Очков здоровья, **возрожденных** с помощью заклинаний *Восстаньте!* (Унаследованное заклинание) и *Мертвые восстанут* (Связанное заклинание).

# Правила моделей армии

## Универсальные правила

### Автономность

Отряды с правилом Нежить, состоящие полностью из моделей с правилом Автономность, могут совершать Марш согласно стандартным правилам, даже если они находятся за пределами дальности правила Воодушевляющее присутствие какой-либо дружественной модели. Отряд все еще **должен** проходить проверку Дисциплины, чтобы совершить Марш в 8" от не отступающего вражеского отряда.

### Аура некромантии

Все дружественные отряды в 6" от одной или более моделей с этим правилом уменьшают на 1 количество Очков здоровья, потерянных из-за правил **Прах к праху** и **Нестабильный**.

### Врата в Царство мертвых

Каждый раз, когда модель с правилом **Врата в Царство мертвых** успешно сотворяет *Восстаньте!*, после отработки его эффекта выберите дружественный отряд, имеющий характеристику «Оживление» и находящийся в 12" от колдующего. Этот отряд, или один персонаж в отряде, **восстанавливает** 1 Очко здоровья. Нельзя выбрать в качестве цели эффекта **Врата в Царство мертвых** один и тот же отряд более, чем дважды за одну фазу магии.

### Единство разумов

Модель получает правило **Аура некромантии**.

### Мертвые восстают

0–1 в армии.

Модель может колдовать **Мертвые восстают** как Связанное заклинание, имеющее Уровень силы (4/8).

**Мертвые восстают:** Дальность 12", Тип Поле битвы, Длительность Немедл..

Призовите один отряд Зомби или Скелетов (объявите перед сотворением каким будет) с количеством Очков здоровья, соответствующим значению «Оживление» этого отряда. Все модели **должны** быть расположены в пределах Дальности заклинания, при этом хоть одна модель должна касаться точки, указанной целью заклинания. Доступны все улучшения, кроме командной группы. Этот отряд теряет правило **Захват**.

### Прах к праху

В начале каждого вашего хода после того как Генерал был удален в потери, каждый отряд с одной или более моделями с этим правилом теряет 1 Очко здоровья без спасбросков любого типа. Эти потери Очков Здоровья распределяются согласно правилу Нестабильный, но не могут быть распределены на модели, которые не имеют правило Прах к Праху.

## Призрачная форма

Модель получает правила **Магические атаки** и **Призрачный шаг**. К тому же, к рядовым моделям с этим правилом могут присоединяться только персонажи с таким же правилом.

## Пробуждение (X)

Эта модель может **возродить** Очки здоровья выше изначального значения для отрядов, указанных в скобках. Однако, отряды не могут быть увеличены более, чем их удвоенный изначальный размер или более, чем максимальный размер отряда, указанный в их описании. Изначальный размер отряда – это размер отряда, указанный в ростере, или размер отряда в момент, когда отряд был **призван**.

## Свойства атаки

### Вампиризм (X) – Ближний бой

В конце каждой Фазы ближнего боя проверьте и примените следующие эффекты для всех моделей с правилом **Вампиризм**:

- **Персонаж** – Если хотя бы одна атака со свойством **Вампиризм**, совершенная этим персонажем, нанесла неспасенную рану против вражеских отрядов, этот персонаж может сделать один бросок на **Вампиризм**. В случае успеха персонаж **восстанавливает** одно Очко здоровья.
- **Рядовая модель** – Если хотя бы одна атака со свойством **Вампиризм**, совершенная рядовой моделью в этом отряде, нанесла неспасенную рану против вражеских отрядов, этот отряд может сделать один бросок на **Вампиризм**. В случае успеха отряд **восстанавливает** одно Очко здоровья.

Бросок на Вампиризм является успешным, если на D6 выпало X+, где X – число, указанное в скобках. Используйте лучшее значение, если отряд или персонаж имеет несколько частей модели с этим свойством атаки, каждая из которых нанесла неспасенную рану.

### Нечестивый аппетит – Ближний бой

После раунда ближнего боя, в котором хотя бы одна атака с этим свойством нанесла неспасенную рану, все атаки с этим свойством, совершенные моделями в том же отряде, **должны** перебрасывать проваленные броски на попадание до конца хода следующего игрока.

## Особые атаки

### Жнец

Отряд, полностью состоящий из пеших моделей с этим правилом:

- Игнорирует все остальные отряды при Обычных перемещениях и Маршах, но **должен** следовать Правилу расстояния между отрядами в конце своего перемещения.
- Может совершить **Атаку по касательной**. За каждую модель с правилом Жнец в отряде, вражеский отряд получает 1 попадание с Силой 5, Бронебойностью 10, и **Магическими атаками**.

# Унаследованное заклинание

У этого заклинания есть вторая усиленная версия, которая выделена **этим цветом**.

Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
<b>У</b> <i>пов</i>		<b>Восстаньте!</b>		
<b>&lt;4+&gt;</b>	<b>&lt;18"&gt;</b>			
<b>{8+}</b>	<b>{6" Аура}</b>	Усиление	Немедл.	
<b>{{11+}}</b>	<b>{{12" Аура}}</b>			
				При отработке заклинания выберите один из следующих эффектов для каждой цели:
				<ul style="list-style-type: none"><li>Рядовые модели в целевом отряде <b>возрождают</b> Очки здоровья в количестве, равном значению их характеристики «Оживление».</li><li>Один персонаж в целевом отряде <b>восстанавливает</b> Очки здоровья в количестве, равном значению его характеристики «Оживление».</li></ul>
				Модели с правилом <b>Возвышающийся</b> не могут <b>восстановить</b> больше, чем 2 Очка здоровья с помощью этого заклинания за одну Фазу магии.

# Дары крови

Графы-вампиры и Придворные вампиры **должны** приобрести уникальные улучшения, называемые Дарами крови. Эти Дары могут дублироваться в армии, если не указано обратное. Одна модель может нести только один Древний дар крови.

## Древние дары крови

**Ламия** 60 очк.

Не может быть взят моделью с Тяжелым доспехом или Щитом.

Эта часть модели получает свойства **Молниеносные рефлекс**ы и **Отвлечение**.

**Стригой** 60 очк.

Только для пеших моделей или моделей на Визжащем ужасе. Не могут быть взят моделями с любым защитным снаряжением или правилом **Магистр-магии**.

Количество Очков здоровья этой части модели **устанавливается** равным 4, и она получает правила **Живучесть (4+)** и **Ненависть**.

**Лич** 35 очк.

Только для Магов. Не может быть взят моделью с Тяжелым доспехом или Щитом.

Модель получает правила **Врата в Царство Мертвых** и **Пробуждение (Зомби, Скелеты)**, и знает Унаследованное заклинание в дополнение к своим другим заклинаниям.

**Сангреал** 30 очк.

Не может быть взят Магистром магии.

Эта часть модели получает Латный доспех, правило **Мастер оружия** и может взять любое количество оружия ближнего боя.

**Ветала** бесплатно

Модель получает правила **Воодушевляющего присутствия (+6")**, **Ни шагу назад! (+6")** и **Пробуждение (Зомби, Летучие мышипереростки, Лютоволки, Стаи летучих мышей)**. К тому же отряд модели получает правило **Автономность**.

## Старшие дары крови

**Владыка гулей** 70 очк.

0–1 в армии. Только для Графов-вампиров с даром Стригоев.

Эта модель и рядовые модели в ее отряде получают правило **Ядовитые атаки**. Если эти рядовые модели уже имеют это правило, все они наносят раны автоматически при успешных бросках на попадание 5+ или 6, если цель не имеет правило **Иммунный (Ядовитые атаки)**.

**Багровая ярость** 60 очк.

0–1 в армии. Только для Графов-вампиров с даром Братства дракона.

Эта часть модели получает правило **Боевой раж** и **должна** перебрасывать свои проваленные броски на попадание.

**Повеление** 60 очк.

0–1 в армии. Только для Графов-вампиров с даром Ламий.

Навык защиты и Навык атаки рядовых моделей в отряде модели **устанавливаются** равными 6.

**Буревестник** 40 очк.

0–1 в армии. Только для Графов-вампиров с даром Фон Карнштейнов.

Все отряды в 12" от модели получают правило **Сложная цель (1)**.

**Тайное знание** 40 очк.

0–1 в армии. Только для Графов-вампиров с даром Носферату.

Дальность заклинаний, сотворенных моделью, увеличивается на +6". Дальность заклинаний с типом «Аура» вместо этого увеличивается на +3". Не влияет на Связанные заклинания и заклинания, не имеющие дальности.

## Младшие дары крови

**Верховный лич** 290 очк.

Только для Придворных вампиров с даром Носферату.

Модель становится **Магистром магии**.

**Вечный дуэлянт** 60 очк.

Эта часть модели **должна** перебрасывать недефицированные '1' при бросках на попадание и на ранение своими Атаками ближнего боя.

**Охотник на монстров** 45 очк.

Эта часть модели получает правило **Множественные раны (2, против Возвышающихся)**.

**Крылатый ужас** 35 очк.

Только для пешей модели.

Эта модель получает **Легкие войска, Полет (7", 14")** и **Стремительность**.

**Несокрушимая воля** 30 очк.

В начале каждого Раунда ближнего боя выберите один дружественный отряд, связанный в том же ближнем бою, что и модель (это может быть отряд самой модели). Этот отряд получает правило **Упорный** до конца Фазы ближнего боя.

**Звериная туша** 25 очк.

Только для пеших моделей.

Размер этой модели меняется на Большой, а размер его подставки изменяется на 40×40 мм. Пока она соединена к отряду Вурдалаков, модель получает правило **Захват**. Если вторичная цель игры – **Захват флагов**, модель получает правило **Захват** (вне зависимости от того, присоединилась ли она к отряду Вурдалаков).

**Гипнотизирующий взгляд** 15 очк.

Если возможно, и другая модель не делает это раньше, эта модель **должна** бросить или принять вызов на дуэль. Вызовы на дуэль, брошенные моделью, **должны** (если это возможно) быть приняты персонажем, если чемпион не сделает этого раньше. Вражеские части моделей без правила **Ездовой**, сражающиеся в дуэли с этой моделью получают штраф в -1 к Количеству атак.

**Таинства ночи** 10 очк.

Только для Младших магов и Старших магов.

Доступ к Путям магии модели заменяется на Ведьмовство, Космологию и Шаманизм.

# Особые предметы

## Чары для оружия

**Урожай Жнеца** 105 очк.  
Накладывается на: Одноручное оружие.  
Атаки, совершенные этим оружием, **всегда** имеют Силу 10 и Бронейность 10, а также получают свойство **Божественные атаки**. При броске на ранение для атак, совершенных этим оружием, используйте Дисциплину противника вместо Стойкости.

**Истинная жажда** 55 очк.  
Только для Графов-вампиров и Придворных вампиров.  
Накладывается на: Одноручное оружие.  
Атаки, совершенные этим оружием, получают +1 к Силе, +1 к Бронейности и получают правило **Вампиризм (3+)**. Если модель носителя имеет правило **Возвышающийся**, атаки получают свойство **Вампиризм (5+)** вместо **Вампиризм (3+)**. За каждую неспасенную рану, нанесенную этим оружием во время Фазы ближнего боя, **возродите** 1 Очко здоровья рядовой модели в отряде носителя в конце Фазы ближнего боя. Количество **возрожденных** Очков здоровья за одну фазу не может превзойти фиксированную часть значения «Оживление» для рядовых моделей в отряде, игнорируя части «D3» и «D6» (например, вы можете **возродить** 4 Зомби за одну фазу).

## Чары для брони

**Легенда о Черном Короле** 110 очк.  
Накладывается на: Тяжелый доспех и Латный доспех.  
Носитель получает +1 к Броне и правило **Эгида (4+)**.

## Чары для знамен

**Черный штандарт Загвозда** 55 очк.  
Только для Стражи курганов и Рыцарей курганов.  
Атаки ближнего боя, совершенные рядовыми частями моделей, не являющимися **Ездовыми**, в отряде носителя, получают +1 на попадание.

## Артефакты

**Гипнотический кулон** 100 очк.  
Носитель получает правило **Отвлечение**. К тому же, все рядовые модели Стандартного размера в отряде носителя получают правило **Парирование**.

**Камень вечности** 95 очк.  
Только для Графов-вампиров и Придворных вампиров на Ожившем монстре или не имеющих правила **Возвышающийся**.  
Модель носителя получает правило **Иммунный (Множественные раны (X), Смертельный удар)**.  
Одноразовый: **Должен** быть активирован, когда модель носителя получает свою первую рану за игру (после спасброска). Модель носителя получает правило **Эгида (2+)** от этой раны.

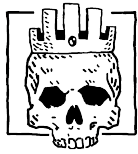
**Посох некроманта** 85 очк.  
*Доминирующий.* Только для Мага.  
Носитель получает правило **Источник (1)** и может колдовать первую усиленную версию (Аура 6") заклинания *Восстаньте!* (Унаследованное заклинание) в качестве Связанного заклинания с Уровнем силы (4/8).

**Нечистый фолиант** 60 очк.  
*Доминирующий.* Только для Мага.  
Носитель может сотворить *Шепот Завесы* (Эвокация) как Связанное заклинание, имеющее Уровень силы (4/8).

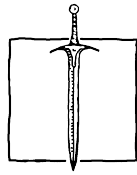
**Корона ночи** 55 очк.  
Только для моделей Стандартного размера.  
Атаки ближнего боя, направленные на модель носителя, не получают модификаторы Силы типа +X, полученные от оружия ближнего боя. Броски на ранение Атак ближнего боя, направленных на модель носителя, на которых выпала немодифицированная '1', '2', или '3' **всегда** считаются проваленными.

**Пролкятый медальон** 35 очк.  
Перед началом битвы (во время шага 7 Фазы расстановки), выберите персонажа, чемпиона или отряд, состоящий из одной модели во ростере армии оппонента. Носитель **должен** перебрасывать проваленные броски на попадание и на ранение по выбранной модели.

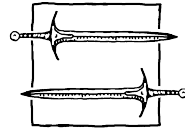
# Структура армии



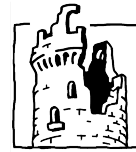
**Персонажи**  
макс. 40%



**Основные отряды**  
мин. 25%



**Особые отряды**  
без ограничений



**Страдающие**  
макс. 20%



**Быстрая смерть**  
макс. 30%

\*

# Персонажи (макс. 40%)



## Граф-вампир 315 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (БС), относится к категории «Быстрая смерть». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели
	6"	12"	9	1	Автономность, Бесстрашие, Нежить, Пробуждение (Зомби), Страх

Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр
	3	7	5	0

Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Граф-вампир	5	7	5	2	7	Вампиризм (6+)

### — Магические возможности —

очк. —

**должен** взять **Мертвые встают** (только Генерал)

25

Может выбрать одно:

Младший маг

бесплатно

Старший маг

95

Магистр магии

265



Оккультизм



Эвокация

### — Улучшения —

очк. —

**Должен** взять 1 или 2 Дара крови без ограничений

Особые предметы

до 200

Щит

5

Легкий доспех

5

Тяжелый доспех

15

Может выбрать одно:

Парное оружие

10

Алебарда

15

Рыцарское копье

20

Двуручное оружие

20

### — Скакуны —

очк. —

Костяной скакун

75

Призрачный скакун

105

Оживший монстр (БС)

115

Трон проклятых

315

Визжащий ужас (БС) (только для моделей Стриго-ев)

320

Зомби-дракон (БС)

350

Колоссальный зомби-дракон (БС)

395



## Придворный вампир

135 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (БС), относится к категории «Быстрая смерть». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	6"	12"	8	1	Автономность, Бесстрашие, Нежить, Пробуждение (Зомби), Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	4	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Придворный вампир	4	6	5	2	6	Вампиризм (6+)

— Магические возможности —

очк. —

**должен** взять **Мертвые восстают** (только Генерал)  
25  
Может выбрать одно:  
Младший маг 25  
Старший маг 120



Оккультизм



Эвокация

— Улучшения —

очк. —

Знаменосец армии 50  
**Должен** взять 1 или 2 Дара крови без ограничений  
Особые предметы до 100  
Щит 5  
Легкий доспех 5  
Тяжелый доспех 10  
Может выбрать одно:  
Рыцарское копье 10  
Алебарда 10  
Двуручное оружие 10  
Парное оружие 10

— Скакуны —

очк. —

Костяной скакун 65  
Призрачный скакун 90  
Оживший монстр (БС) 140  
Трон проклятых 315



## Некромант

110 очк.

Одиноч. модель

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



Скакун, отмеченный (БС), относится к категории «Быстрая смерть». И скакун, и его наездник также относятся к категории «Персонажи».

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели			
	4"	8"	7	1	Бесстрашие, Врата в Царство мертвых, Младший маг, Нежить, Пробуждение (Скелеты, Зомби)			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	3	3	3	0				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Некромант	1	3	3	0	3			
— Магические возможности —			очк. —		— Улучшения —		очк. —	
должен взять <b>Мертвые встают</b> (только Генерал)			Генерал) 20		Особые предметы		до 100	
Может выбрать одно:					Если Магистр магии		до 200	
Старший маг			95		Легкий доспех		5	
Магистр магии			265		— Скакуны —		очк. —	
					Костяной скакун		15	
Алхимия					Оживший монстр (БС) (только для Магистра магии)		65	
					Труповозка		230	
Эвокация								



## Король кургана

125 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели			
	4"	8"	8	1	Бесстрашие, <b>Неживой щит</b> , Нежить, Не лидер, Прах к праху			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	4	5	5	0	Тяжелый доспех, Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Король кургана	3	5	4	1	4	Магические атаки, Множественные раны (2, против Стандартного размера), Смертельный удар		
— Правила модели —					— Улучшения —		очк. —	
<b>Неживой щит:</b> Универсальное правило.					Знаменосец армии		50	
Вражеские модели не могут направлять Атаки ближнего боя против Некроманта, если они могут направить Атаки против модели с правилом Неживой Щит, находящейся в том же отряде, что и Некромант. Это правило не может быть использовано, если в отряде, в котором находится Некромант, есть модели с правилом <b>Вампиризм</b> .					Особые предметы		до 150	
					Может выбрать одно:			
					Рыцарское копье		5	
					Алебарда		5	
					Двуручное оружие		5	
					Парное оружие		5	
					— Скакуны —		очк. —	
					Костяной скакун		75	



## Банши

160 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

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

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	6"	12"	5	1	Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Не лидер, Прах к праху, Призрачная форма, Страх, Ужас	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	3	0	Эгида (3+, против не Магических атак), Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Банши	1	3	3	0	3	Жнец, <b>Скорбный плач</b>

— Правила модели —

### Скорбный плач: Особая атака.

Модель с этой Особой атакой может использовать ее как 1. Стрелковая атака, и как 2. Особая атака, когда связана в ближнем бою.

1. Выберите цель, следуя нормальным правилам Стрелковых атак. Эта атака имеет Дальность 8", правило **Марш и стрельба**, и наносит D6+2 попаданий с Силой 4, Бронебойностью 1 и **Магическими атаками**.
2. Эта атака наносится по Ловкости части модели. Объявите, что Вы используете Скорбный Плач при направлении атак. В этом случае часть модели больше не может наносить Атаки ближнего боя. Выберите отряд в контакте в качестве цели. Цель получает D3+1 попаданий с Силой 4, Бронебойностью 1 и **Магическими атаками**.

# Скакун персонажей



## Костяной скакун

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	П	Призрачный шаг		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Костяной скакун	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Ездовой, Магические атаки



## Призрачный скакун

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	П	Легкие войска, Полет (8", 16"), Призрачный шаг		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Призрачный скакун	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Ездовой, Магические атаки



## Труповозка

Разм. Большой  
Тип Конструкт  
Подст. 60×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	П	Аура некромантии, Боевая платформа, <b>Нет покоя нечестивым</b>		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>4</b>	П	<b>4</b>	П+2	Живучесть (4+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Волочащаяся орда	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	Ездовой
Шасси			<b>4</b>	<b>1</b>		Механизм, Таранные попадания (1)

— Правила модели —

**Нет покоя нечестивым:** Универсальное правило.

Все рядовые модели в дружественных отрядах в 6" получают правило **Живучесть (6+)**. Вурдалаки в дружественных отрядах в 6" вместо этого получают **Живучесть (4+)**. В дополнение, все рядовые модели в дружественных отрядах, относящихся к категории «Основные отряды», находящихся в 6" от одной или более Труповозки, получают **Живучесть (+1, макс. 5+)** в первый раунд ближнего боя.



## Трон проклятых

Разм. Большой  
Тип Конструктор  
Подст. 60×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	П	Боевая платформа, Возвышающийся, <b>Могильный холод</b> , Призрачный шаг, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	5	5	2	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Любовница (2)	2	5	5	2	6	Вампиризм (6+)
Призрачные носильщики гробов	8	2	3	0	2	Ездовой, Магические атаки
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)

— Правила модели —

**Могильный холод:** Универсальное правило.

Вражеские отряды в 6" от одной или более модели с этим правилом получают штраф -2 к Ловкости и к Навыку защиты.



## Визжащий ужас

Разм. Колосс.  
Тип Зверь  
0-1 скакунов в армии Подст. 100×150 мм

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	По земле 6" Полет 8"	12" 16"	П	Легкие войска, Полет (8", 16")		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	4	6	0	Живучесть (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Визжащий ужас	4	4	5	2	2	Ездовой, <b>Леденящий визг</b>

— Правила модели —

**Леденящий визг:** Особая атака.

Модель с этой Особой атакой может использовать ее как 1. Стрелковая атака, и как 2. Особая атака, когда связана в ближнем бою.

1. Выберите цель, следуя нормальным правилам Стрелковых атак. Эта атака имеет Дальность 8" и правило **Марш и стрельба**.
2. Эта атака наносится по Ловкости части модели. Объявите, что Вы используете Леденящий визг при направлении атак. В этом случае часть модели больше не может наносить Атаки ближнего боя. Выберите отряд в контакте в качестве цели.

Леденящий визг наносит 1 попадание за каждое Очко Здоровья, которое на данный момент имеет модель, использующая Леденящий визг, вне зависимости от того, используется он как стрельба или как рукопашная атака. Эти попадания **всегда** имеют Силу 10, Бронебойность 10 и **Магические атаки**. При бросках на ранение для этой атаки используйте Дисциплину противника вместо Стойкости.



## Оживший монстр

Разм. Большой  
Тип Кавалерия

0–3 скакунов в армии Подст. 50×50 мм

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	6"	12"	П	Возвышающийся, Полет (8", 16"), Страх		
Полет	8"	16"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	5	П		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Оживший монстр	4	4	5	2	2	Ездовой, Смертельный удар, Ядовитые атаки
— Улучшения —			очк. —	— Доступные Правила модели —		
Огромный оживший монстр			10	<b>Огромный оживший монстр:</b> Универсальное правило. Оживший монстр получает правило <b>Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)</b> , и измерения его подставка меняются на 60×100 мм.		



## Зомби-дракон

Разм. Колосс.  
Тип Зверь

0–1 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

И скакун, и его наездник относятся к категории «Персонажи». Скакун также относится к категории «Быстрая смерть». Зомби-дракон и Колоссальный зомби-дракон имеют общее ограничение 0–1 скакунов в армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
По земле	7"	14"	П	Единство разумов, Легкие войска, Полет (7", 14")		
Полет	7"	14"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	4	6	3		Живучесть (6+), Отвлечение
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Зомби-дракон	5	4	6	3	2	Дыхательная атака (Токсические атаки), Ездовой



## Колоссальный зомби-дракон

Разм. Колосс.

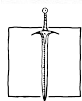
Тип Зверь

0-1 скакунов в армии Подст. 100×150 мм

И скакун, и его наездник относятся к категории «Персонажи». Скакун также относится к категории «Быстрая смерть». Зомби-дракон и Колоссальный зомби-дракон имеют общее ограничение 0-1 скакунов в армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
По земле	7"	14"	П	Единство разумов, Легкие войска, Полет (7", 14")	
Полет	7"	14"			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	6	5	6	4	Живучесть (6+), Отвлечение
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Колосс. ЗД	5	5	6	3	2 Дыхательная атака (Токсические атаки), Ездовой

# Основные отряды (мин. 25%)



## Зомби

120 очк. + 4 очк./доп. модель

20–80 мод.

0–4 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	4"	8"	2	2D6+4	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	1	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Зомби	1	1	3	0	1	
— Командная группа —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Знаменосец			10	Музыкант		10



## Скелеты

145 очк. + 7 очк./доп. модель

20–60 мод.



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	4"	8"	4	D6+4	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	2	3	0	Легкий доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Скелет	1	2	3	0	2	
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Может выбрать одно:				Знаменосец		10
Алебарда			бесплатно	Чары для знамени		без ограничений
Копье			бесплатно	Музыкант		10
				Чемпион		10



## Гули

115 очк. + 14 очк./доп. модель

10–40 мод.

0–4 отрядов в армии



Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	4"	8"	6	D6+4	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	4	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гуль	2	3	3	0	4	Нечестивый аппетит, Ядовитые атаки
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Авангард (0–35 мод. в отряде)*			2/модель	Музыкант		10
*Если Генерал – Стригой.				Чемпион		10



## Стаи летучих мышей

110 очк. + 23 очк./доп. модель

2-10 мод.

0-4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
По земле	1"	2"	3	D6+4	Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (6", 12"), Прах к праху, <b>Шторм из крыльев</b>	
Полет	6"	12"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	3	2	0	Отвлечение, Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Стая летучих мышей	4	3	2	0	3	Дополнительная поддержка (3)

— Правила модели —

**Шторм из крыльев:** Универсальное правило.

Вражеские отряды в контакте с одной или более моделью с этим правилом получают штраф -1 к Навыку атаки и к Навыку защиты.

# Особые отряды (без ограничений)



## Лютоволки

80 очк. + 18 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–5 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

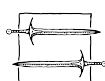
Тип Зверь

Подст. 25×50 мм



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	9"	18"	3	D3+4	Авангард, Бесстрашие, Нежить, Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	0		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Лютоволк	1	3	3	0	3	Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)
— Командная группа —				очк. -		
Чемпион				10		



## Летучие мыши-переростки

95 очк. + 10 очк./доп. модель

2–9 мод.

0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	По земле 1" Полет 9"	2" 18"	5	D3+1	Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (9", 18"), Прах к праху	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	2	3	3	0	Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Летучая мышь- переросток	2	3	3	0	3	



## Вурдалаки

170 очк. + 87 очк./доп. модель

3–10 мод.

0–5 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	6"	12"	5	D3+1	Бесстрашие, Нежить, Прах к праху, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	5	0	Живучесть (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Вурдалак	3	3	4	1	2	Нечестивый аппетит, Ядовитые атаки
— Командная группа —				очк. -		
Чемпион				10		



## Страж курганов

155 очк. + 17 очк./доп. модель

15–40 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели			
	4"	8"	7	D3+4	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху, Телохранитель (Генерал, Король кургана)			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	3	4	0	Тяжелый доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Стражник кургана	1	3	4	1	3	Магические атаки, Множественные раны (2, против Стандартного размера), Смертельный удар		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Может выбрать одно:						Знаменосец		10
Щит				бесплатно		Чары для знамени		без ограничений
Алебарда				2/модель		Музыкант		10
Двуручное оружие				3/модель		Чемпион		10



## Рыцари курганов

160 очк. + 32 очк./доп. модель

5–15 мод.

0–4 отрядов в армии



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели			
	8"	16"	7	D3+2	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху, Призрачный шаг			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	3	4	2	Тяжелый доспех, Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Рыцарь кургана	1	3	4	1	3	Магические атаки, Множественные раны (2, против Стандартного размера), Смертельный удар, Рыцарское копье		
Костяной скакун	1	2	3	0	2	Ездовой, Магические атаки		
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Знаменосец				10		Музыкант		10
Чары для знамени				без ограничений		Чемпион		10



## Труповозка

250 очк.

Разм. Большой  
Тип Конструктор

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии Подст. 60×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	4"	8"	5	2	Аура некромантии, Бесстрашие, Боевая платформа, Нежить, Не лидер, <b>Нет покоя нечестивым</b>	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	3	4	2	Живучесть (4+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Погонщик трупов	1	3	3	0	3	
Волочащаяся орда	8	1	3	0	1	Ездовой
Шасси			4	1		Механизм, Таранные попадания (1)

— Правила модели —

**Нет покоя нечестивым:** Универсальное правило.

Все рядовые модели в дружественных отрядах в 6" получают правило **Живучесть (6+)**. Вурдалаки в дружественных отрядах в 6" вместо этого получают **Живучесть (4+)**. В дополнение, все рядовые модели в дружественных отрядах, относящихся к категории «Основные отряды», находящихся в 6" от одной или более Труповозки, получают **Живучесть (+1, макс. 5+)** в первый раунд ближнего боя.



## Темная карета

425 очк.

Разм. Большой  
Тип Конструктор

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	8"	8"	7	1	Бесстрашие, Нежить, <b>Нечистый посредник</b> , Призрачный шаг, Страх, Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	3	5	4	Эгида (4+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Кучер	2	3	3	10	2	Магические атаки, Двуручное оружие
Вампир	4	6	5	2	6	Вампиризм (3+)
Неживой скакун (2)	1	3	4	1	2	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6+1)

— Правила модели —

**Нечистый посредник:** Универсальное правило. Дружественные отряды в 6" получают правило **Автономность**.

— Доступные Правила модели —

**Увеличенное шасси:** Универсальное правило. Измерения подставки Темной кареты меняется на 50×150 мм а Количество атак Неживых скакунов **становится** равно 2.

— Улучшения —

**Увеличенное шасси**

очк. –

5



## Трон проклятых

320 очк.

Разм. Большой  
Тип Конструктор  
Подст. 60×100 мм

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	4"	8"	7	1	Бесстрашие, Боевая платформа, Возвышающийся, <b>Могильный холод</b> , Нежить, Не лидер, Призрачный шаг, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	5	5	2	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Любовница (3)	2	5	5	2	6	Вампиризм (6+)
Призрачные носильщики гробов	8	2	3	0	2	Ездовой, Магические атаки
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)

— Правила модели —

**Могильный холод:** Универсальное правило.

Вражеские отряды в 6" от одной или более модели с этим правилом получают штраф –2 к Ловкости и к Навыку защиты.



## Алтарь нежизни

340 очк.

Разм. Большой  
Тип Конструктор  
Подст. 50×100 мм

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	8"	8"	5	1	Бесстрашие, Возвышающийся, Нежить, <b>Плеть душ</b> , Прах к праху, Призрачный шаг, Страх, Стремительность, Ужас	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	3	5	2	Живучесть (4+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Темный проводник	1	3	3	0	3	<b>Аура нежизни</b>
Призрачные скауны	8	2	3	0	2	Ездовой, Магические атаки
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)

— Правила модели —

**Аура нежизни:** Особая атака.

Во время своей Фазы стрельбы эта часть модели может совершить Стрелковую атаку, целью которой являются все вражеские отряды в 12" от этой модели (включая отряды, связанные в ближнем бою, и находящиеся вне фронтального сектора или линии видимости). Эта атака может быть использована, даже если Алтарь связан в ближнем бою. Цель получает D6 попаданий с Силой, равной номеру текущего игрового хода, и Бронебойностью 2.

**Плеть душ:** Универсальное правило.

Носитель может сотворить *Пентаграмма боли* (Оккультизм) как Связанное заклинание, имеющее Уровень силы (4/8).

# Страдающие (макс. 20%)



## Рои привидений

160 очк. + 40 очк./доп. модель

4–9 мод.

0–2 отрядов в армии  
0–10 моделей в  
армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	6"	12"	4	1	Бесстрашие, Нежить, Прах к праху, Призрачная форма, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	3	3	0	Эгида (3+, против не Магических атак), Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Рой привидений	4	3	3	1	1	Дополнительная поддержка (3)



## Призраки

190 очк. + 45 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–2 отрядов в армии

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	6"	12"	5	1	Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху, Призрачная форма, Совет магов, Страх, Ужас	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	0	Эгида (3+, против не Магических атак), Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Призрак	2	3	3	10	2	Жнец, Двуручное оружие

— Совет магов —

**Должен** выбрать 2 заклинания из:

- Приблизить час (Эвокация)
- Вороново крыло (Ведьмовство)
- Обманчивый морок (Ведьмовство)

— Командная группа —

Чемпион

очк. -

120



## Призрачные охотники

175 очк. + 33 очк./доп. модель

5-10 мод.

0-2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	8"	16"	5	1	Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху, Призрачная форма, Совет магов, Страх, Ужас	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	1	Эгида (3+, против не Магических атак), Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Призрачный охотник	2	3	3	10	2	Магические атаки, Огненные атаки, Двуручное оружие
Призрачный скакун	1	2	3	0	2	Ездовой, Огненные атаки

— Совет магов —

**Должен** выбрать 2 заклинания из:

- *Восприятие силы* (Космология)
- *Шепот Завесы* (Эвокация)
- *Вороново крыло* (Ведьмовство)

— Командная группа —

Чемпион

— очк. —

110

# Быстрая смерть (макс. 30%)



## Рыцари-вампиры

275 очк. + 80 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели			
	7"	14"	7	1	Автономность, Бесстрашие, Захват, Нежить, Страх			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	2	5	4	2	Тяжелый доспех, Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Рыцарь	2	5	5	2	5	Вампиризм (6+), Опустошительное нападение (+1 Ат), Рыцарское копьё		
Неживой скакун	1	2	3	0	2	Ездовой, Магические атаки		
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Знаменосец				10	Музыкант	10		
Чары для знамени	без ограничений				Чемпион	10		



## Вампирские отродья

230 очк. + 80 очк./доп. модель

3–8 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели		
	По земле 6"	12"	8	D3	Автономность, Бесстрашие, Бешенство, Легкие войска, Нежить, Полет (9", 18"), Страх, Стремительность		
	Полет 9"	18"					
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр			
	3	3	4	0			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов		
Вампирское отродье	3	4	5	2	4	Боевой раж, Вампиризм (6+)	
— Командная группа —			очк. —				
Чемпион				10			



## Варколак

315 очк.

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
	8"	16"	7	1	Авангард, Автономность, Бесстрашие, Нежить, Страх	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	5	5	0	Живучесть (4+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Варколак	5	5	6	3	4	Вампиризм (3+), Ненависть



## Крылатые жнецы

260 очк. + 165 очк./доп. модель

2-4 мод.

0-2 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 50×75 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
По земле	6"	12"	10	D3	Аура некромантии, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (6", 12"), Страх, Стремительность	
Полет	6"	12"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	5	5	2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Крылатый жнец	4	5	5	2	4	Смертельный удар

— Улучшения —

очк. -

Может выбрать одно:

Алебарда

15/модель

Парное оружие

15/модель



## Визжащий ужас

510 очк.

Одиноч. модель 0-2 отрядов в армии\*

Разм. Колосс.

Тип Зверь

Подст. 100×150 мм

\*За каждого персонажа Колоссального размера в армии максимальное количество Визжащих ужасов снижается на 1.

Общий	Дви	Мар	Дис	Ож	Правила модели	
По земле	6"	12"	4	1	Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (8", 16"), Прах к праху	
Полет	8"	16"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	4	6	0	Живучесть (6+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Визжащий ужас	4	4	5	2	2	Ездовой, Леденящий визг

— Правила модели —

**Леденящий визг:** Особая атака.

Модель с этой Особой атакой может использовать ее как 1. Стрелковая атака, и как 2. Особая атака, когда связана в ближнем бою.

1. Выберите цель, следуя нормальным правилам Стрелковых атак. Эта атака имеет Дальность 8" и правило **Марш и стрельба**.
2. Эта атака наносится по Ловкости части модели. Объявите, что Вы используете Леденящий визг при направлении атак. В этом случае часть модели больше не может наносить Атаки ближнего боя. Выберите отряд в контакте в качестве цели.

Леденящий визг наносит 1 попадание за каждое Очко Здоровья, которое на данный момент имеет модель, использующая Леденящий визг, вне зависимости от того, используется он как стрельба или как рукопашная атака. Эти попадания **всегда** имеют Силу 10, Бронебойность 10 и **Магические атаки**. При бросках на ранение для этой атаки используйте Дисциплину противника вместо Стойкости.

# Краткий справочник

## Персонажи

<b>Граф-вампир</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	9	Ож	1		Автономность, Бесстрашие, Нежить, Пробуждение (Зомби), Страх	
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	7	Ст	5	Бр	0			
Граф-вампир	Ат	5	НА	7	Си	5	Брб	2	Лов	7	Вампиризм (6+)
<b>Придворный вампир</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8	Ож	1		Автономность, Бесстрашие, Нежить, Пробуждение (Зомби), Страх	
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	6	Ст	4	Бр	0			
Придворный вампир	Ат	4	НА	6	Си	5	Брб	2	Лов	6	Вампиризм (6+)
<b>Некромант</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7	Ож	1		Бесстрашие, Врата в Царство мертвых, Младший маг, Нежить, Пробуждение (Скелеты, Зомби)	
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			
Некромант	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	
<b>Король кургана</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	8	Ож	1		Бесстрашие, Неживой щит, Нежить, Не лидер, Прах к праху	
Стандарт, Пехота	ОЗ	4	НЗ	5	Ст	5	Бр	0		Тяжелый доспех, Щит	
Король кургана	Ат	3	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4	Магические атаки, Множественные раны (2, против Стандартного размера), Смертельный удар
<b>Банши</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	5	Ож	1		Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Не лидер, Прах к праху, Призрачная форма, Страх, Ужас	
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	3	Бр	0		Эгида (3+, против не Магических атак), Эгида (5+)	
Банши	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3	Жнец, Скорбный плач

## Скакуны персонажей

<b>Костяной скакун</b>	Дви	8"	Мар	16"	Дис	П					Призрачный шаг
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+2			
Костяной скакун	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2	Ездовой, Магические атаки
<b>Призрачный скакун</b>	Дви	8"	Мар	16"	Дис	П					Легкие войска, Полет (8", 16"), Призрачный шаг
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1			
Призрачный скакун	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2	Ездовой, Магические атаки
<b>Труповозка</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	П					Аура некромантии, Боевая платформа, Нет покоя нечестивым
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	4	Бр	П+2			Живучесть (4+)
Волочащаяся орда	Ат	8	НА	1	Си	3	Брб	0	Лов	1	Ездовой
Шасси					Си	4	Брб	1			Механизм, Таранные попадания (1)
<b>Трон проклятых</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	П					Боевая платформа, Возвышающийся, Могильный холод, Призрачный шаг, Страх
Большой, Конструкт	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	5	Бр	2			Эгида (5+)
Любовница (2)	Ат	2	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	6	Вампиризм (6+)
Призрачные носильщи- ки гробов	Ат	8	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2	Ездовой, Магические атаки
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6)
<b>Визжащий ужас</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	П					Легкие войска, Полет (8", 16")
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	4	Ст	6	Бр	0			Живучесть (5+)
Визжащий ужас	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	2	Ездовой, Леденящий визг
<b>Оживший монстр</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	П					Возвышающийся, Полет (8", 16"), Страх
Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	5	Бр	П			
Оживший монстр	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	2	Ездовой, Смертельный удар, Ядовитые атаки
<b>Зомби-дракон</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					Единство разумов, Легкие войска, Полет (7", 14")
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	4	Ст	6	Бр	3			Живучесть (6+), Отвлечение
Зомби-дракон	Ат	5	НА	4	Си	6	Брб	3	Лов	2	Дыхательная атака (Токсические атаки), Ездовой
<b>Колосс. ЗД</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					Единство разумов, Легкие войска, Полет (7", 14")
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	5	Ст	6	Бр	4			Живучесть (6+), Отвлечение
Колосс. ЗД	Ат	5	НА	5	Си	6	Брб	3	Лов	2	Дыхательная атака (Токсические атаки), Ездовой

## Основные отряды

<b>Зомби</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	2	Ож	2D6+4	☞☞	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	1	Ст	3	Бр	0		
Зомби	Ат	1	НА	1	Си	3	Брб	0	Лов	1
<b>Скелеты</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	4	Ож	D6+4	☞☞	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	3	Бр	0		Легкий доспех, Щит
Скелет	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2
<b>Гули</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	6	Ож	D6+4	☞☞	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	4	Бр	0		
Гуль	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4
<b>Стаи летучих мышей</b>	Дви	1"	Мар	2"	Дис	3	Ож	D6+4		Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (6", 12"), Прах к праху, Шторм из крыльев
Стандарт, Зверь	ОЗ	4	НЗ	3	Ст	2	Бр	0		Отвлечение, Сложная цель (1)
Стая летучих мышей	Ат	4	НА	3	Си	2	Брб	0	Лов	3

## Особые отряды

<b>Лютоволки</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	3	Ож	D3+4		Авангард, Бесстрашие, Нежить, Прах к праху
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0		
Лютоволк	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3
<b>Летучие переростки</b>	Дви	1"	Мар	2"	Дис	5	Ож	D3+1		Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (9", 18"), Прах к праху
Стандарт, Зверь	ОЗ	2	НЗ	3	Ст	3	Бр	0		Сложная цель (1)
Летучая переросток	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3
<b>Вурдалаки</b>	Дви	6"	Мар	12"	Дис	5	Ож	D3+1		Бесстрашие, Нежить, Прах к праху, Страх
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	5	Бр	0		Живучесть (5+)
Вурдалак	Ат	3	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	2
<b>Страж курганов</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7	Ож	D3+4	☞☞	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху, Телохраниитель (Генерал, Король кургана)
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	4	Бр	0		Тяжелый доспех
Стражник кургана	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3
<b>Рыцари курганов</b>	Дви	8"	Мар	16"	Дис	7	Ож	D3+2	☞☞	Бесстрашие, Захват, Нежить, Прах к праху, Призрачный шаг
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	4	Бр	2		Тяжелый доспех, Щит
Рыцарь кургана	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3
Костяной скакун	Ат	1	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2
<b>Труповозка</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	5	Ож	2		Аура некромантии, Бесстрашие, Боевая платформа, Нежить, Не лидер, Нет покоя нечестивым
Большой, Конструктор	ОЗ	4	НЗ	3	Ст	4	Бр	2		Живучесть (4+)
Погонщик трупов	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	3
Волочащаяся орда	Ат	8	НА	1	Си	3	Брб	0	Лов	1
Шасси					Си	4	Брб	1		Механизм, Таранные попадания (1)
<b>Темная карета</b>	Дви	8"	Мар	8"	Дис	7	Ож	1		Бесстрашие, Нежить, Нечистый посредник, Призрачный шаг, Страх, Стремительность
Большой, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	3	Ст	5	Бр	4		Эгида (4+)
Кучер	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	10	Лов	2
Вампир	Ат	4	НА	6	Си	5	Брб	2	Лов	6
Неживой скакун (2)	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	2
Шасси					Си	5	Брб	2		Механизм, Таранные попадания (D6+1)
<b>Трон проклятых</b>	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7	Ож	1		Бесстрашие, Боевая платформа, Возвышающийся, Могильный холод, Нежить, Не лидер, Призрачный шаг, Страх
Большой, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	5	Бр	2		Эгида (5+)
Любовница (3)	Ат	2	НА	5	Си	5	Брб	2	Лов	6
Призрачные носильщики гробов	Ат	8	НА	2	Си	3	Брб	0	Лов	2
Шасси					Си	5	Брб	2		Механизм, Таранные попадания (D6)

<b>Алтарь нежизни</b>	<i>Дви</i>	<b>8"</b>	<i>Мар</i>	<b>8"</b>	<i>Дис</i>	<b>5</b>	<i>Ож</i>	<b>1</b>		Бесстрашие, Возвышающийся, Нежить, Плеть душ, Прах к праху, Призрачный шаг, Страх, Стремительность, Ужас	
Большой, Конструктор	<i>ОЗ</i>	<b>5</b>	<i>НЗ</i>	<b>3</b>	<i>Ст</i>	<b>5</b>	<i>Брб</i>	<b>2</b>		Живучесть (4+)	
Темный проводник	<i>Ат</i>	<b>1</b>	<i>НА</i>	<b>3</b>	<i>Си</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>	<i>Лов</i>	<b>3</b>	Аура нежизни
Призрачные скакуны	<i>Ат</i>	<b>8</b>	<i>НА</i>	<b>2</b>	<i>Си</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>	<i>Лов</i>	<b>2</b>	Ездовой, Магические атаки
Шасси					<i>Си</i>	<b>5</b>	<i>Брб</i>	<b>2</b>			Механизм, Таранные попадания (D6)

## Страдающие

<b>Рой привидений</b>	<i>Дви</i>	<b>6"</b>	<i>Мар</i>	<b>12"</b>	<i>Дис</i>	<b>4</b>	<i>Ож</i>	<b>1</b>		Бесстрашие, Нежить, Прах к праху, Призрачная форма, Страх	
Стандарт, Пехота	<i>ОЗ</i>	<b>4</b>	<i>НЗ</i>	<b>3</b>	<i>Ст</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>		Эгида (3+, против не Магических атак), Эгида (5+)	
Рой привидений	<i>Ат</i>	<b>4</b>	<i>НА</i>	<b>3</b>	<i>Си</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>1</b>	<i>Лов</i>	<b>1</b>	Дополнительная поддержка (3)
<b>Призраки</b>	<i>Дви</i>	<b>6"</b>	<i>Мар</i>	<b>12"</b>	<i>Дис</i>	<b>5</b>	<i>Ож</i>	<b>1</b>		Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху, Призрачная форма, Совет магов, Страх, Ужас	
Стандарт, Пехота	<i>ОЗ</i>	<b>1</b>	<i>НЗ</i>	<b>3</b>	<i>Ст</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>		Эгида (3+, против не Магических атак), Эгида (5+)	
Призрак	<i>Ат</i>	<b>2</b>	<i>НА</i>	<b>3</b>	<i>Си</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>10</b>	<i>Лов</i>	<b>2</b>	Жнец, Двуручное оружие
<b>Призрачные охотники</b>	<i>Дви</i>	<b>8"</b>	<i>Мар</i>	<b>16"</b>	<i>Дис</i>	<b>5</b>	<i>Ож</i>	<b>1</b>		Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Прах к праху, Призрачная форма, Совет магов, Страх, Ужас	
Стандарт, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	<b>1</b>	<i>НЗ</i>	<b>3</b>	<i>Ст</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>1</b>		Эгида (3+, против не Магических атак), Эгида (5+)	
Призрачный охотник	<i>Ат</i>	<b>2</b>	<i>НА</i>	<b>3</b>	<i>Си</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>10</b>	<i>Лов</i>	<b>2</b>	Магические атаки, Огненные атаки, Двуручное оружие
Призрачный скакун	<i>Ат</i>	<b>1</b>	<i>НА</i>	<b>2</b>	<i>Си</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>	<i>Лов</i>	<b>2</b>	Ездовой, Огненные атаки

## Быстрая смерть

<b>Рыцари-вампиры</b>	<i>Дви</i>	<b>7"</b>	<i>Мар</i>	<b>14"</b>	<i>Дис</i>	<b>7</b>	<i>Ож</i>	<b>1</b>		Автономность, Бесстрашие, Захват, Нежить, Страх	
Стандарт, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	<b>2</b>	<i>НЗ</i>	<b>5</b>	<i>Ст</i>	<b>4</b>	<i>Брб</i>	<b>2</b>		Тяжелый доспех, Щит	
Рыцарь	<i>Ат</i>	<b>2</b>	<i>НА</i>	<b>5</b>	<i>Си</i>	<b>5</b>	<i>Брб</i>	<b>2</b>	<i>Лов</i>	<b>5</b>	Вампиризм (6+), Опустошительное нападение (+1 Ат), Рыцарское копьё
Неживой скакун	<i>Ат</i>	<b>1</b>	<i>НА</i>	<b>2</b>	<i>Си</i>	<b>3</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>	<i>Лов</i>	<b>2</b>	Ездовой, Магические атаки
<b>Вампирские отродья</b>	<i>Дви</i>	<b>6"</b>	<i>Мар</i>	<b>12"</b>	<i>Дис</i>	<b>8</b>	<i>Ож</i>	<b>D3</b>		Автономность, Бесстрашие, Бешенство, Легкие войска, Нежить, Полет (9", 18"), Страх, Стремительность	
Большой, Пехота	<i>ОЗ</i>	<b>3</b>	<i>НЗ</i>	<b>3</b>	<i>Ст</i>	<b>4</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>			
Вампирское отродье	<i>Ат</i>	<b>3</b>	<i>НА</i>	<b>4</b>	<i>Си</i>	<b>5</b>	<i>Брб</i>	<b>2</b>	<i>Лов</i>	<b>4</b>	Боевой раж, Вампиризм (6+)
<b>Варколак</b>	<i>Дви</i>	<b>8"</b>	<i>Мар</i>	<b>16"</b>	<i>Дис</i>	<b>7</b>	<i>Ож</i>	<b>1</b>		Авангард, Автономность, Бесстрашие, Нежить, Страх	
Большой, Зверь	<i>ОЗ</i>	<b>4</b>	<i>НЗ</i>	<b>5</b>	<i>Ст</i>	<b>5</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>		Живучесть (4+)	
Варколак	<i>Ат</i>	<b>5</b>	<i>НА</i>	<b>5</b>	<i>Си</i>	<b>6</b>	<i>Брб</i>	<b>3</b>	<i>Лов</i>	<b>4</b>	Вампиризм (3+), Ненависть
<b>Крылатые жнецы</b>	<i>Дви</i>	<b>6"</b>	<i>Мар</i>	<b>12"</b>	<i>Дис</i>	<b>10</b>	<i>Ож</i>	<b>D3</b>		Аура некромантии, Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (6", 12"), Страх, Стремительность	
Большой, Пехота	<i>ОЗ</i>	<b>4</b>	<i>НЗ</i>	<b>5</b>	<i>Ст</i>	<b>5</b>	<i>Брб</i>	<b>2</b>			
Крылатый жнец	<i>Ат</i>	<b>4</b>	<i>НА</i>	<b>5</b>	<i>Си</i>	<b>5</b>	<i>Брб</i>	<b>2</b>	<i>Лов</i>	<b>4</b>	Смертельный удар
<b>Визжащий ужас</b>	<i>Дви</i>	<b>6"</b>	<i>Мар</i>	<b>12"</b>	<i>Дис</i>	<b>4</b>	<i>Ож</i>	<b>1</b>		Бесстрашие, Легкие войска, Нежить, Полет (8", 16"), Прах к праху	
Колосс, Зверь	<i>ОЗ</i>	<b>6</b>	<i>НЗ</i>	<b>4</b>	<i>Ст</i>	<b>6</b>	<i>Брб</i>	<b>0</b>		Живучесть (6+)	
Визжащий ужас	<i>Ат</i>	<b>4</b>	<i>НА</i>	<b>4</b>	<i>Си</i>	<b>5</b>	<i>Брб</i>	<b>2</b>	<i>Лов</i>	<b>2</b>	Ездовой, Ледящий визг

## Оживление

<b>1</b>	Персонажи, Трон проклятых, Алтарь нежизни, Темная карета, модели из категории «Страдающие», Визжащий ужас, Рыцари-вампиры, Варколак
<b>2</b>	Труповозка
<b>D3</b>	Крылатые жнецы, Вампирские отродья
<b>D3+1</b>	Вурдалаки, Летучие мыши-переростки
<b>D3+2</b>	Рыцари курганов
<b>D3+4</b>	Лютovolки, Страж курганов
<b>D6+4</b>	Скелеты, Гули, Стаи летучих мышей
<b>2D6+4</b>	Зомби



# Журнал

## 2024 Review 2

- Сангреал: Основная цена 20 ↗ 30
- Гипнотизирующий взгляд: Основная цена 10 ↗ 15
- Король кургана: Основная цена 135 ↘ 125
- Придворный вампир Оживший монстр: Основная цена 125 ↗ 140
- Темная карета: Основная цена 445 ↘ 425
- Рыцари-вампиры: Основная цена 270 ↗ 275
- Рыцари-вампиры: Дополнительные модели 82 ↘ 80
- Вампирские отродья: Дополнительные модели 84 ↘ 80
- Варколак: Основная цена 325 ↘ 315
- Призраки Чемпион: Основная цена 110 ↗ 120