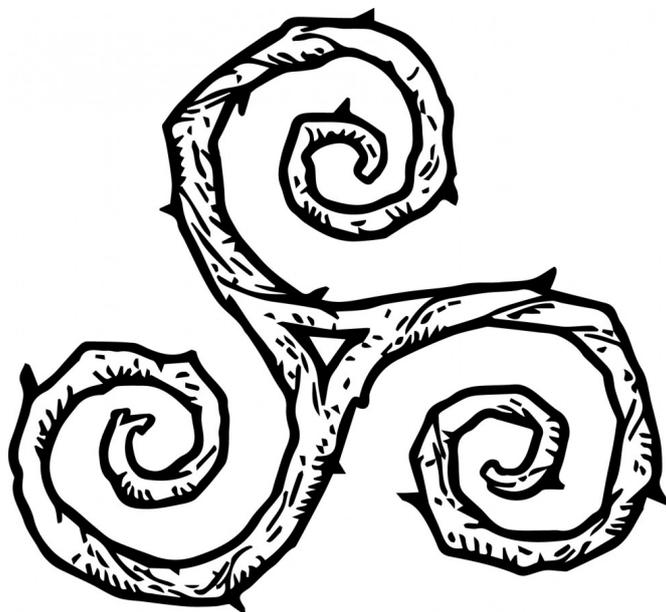


# THE IX AGE

## БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



## Лесные эльфы

Книга армии (Основные правила)

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

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

Введение	??	Краткий справочник	22
Правила армии	2	Журнал	25
Правила моделей армии	2	Персонажи	9
Унаследованное заклинание	3	Скакуны персонажей	13
Племена и Аспекты Природы	4	Основные отряды	15
Особые предметы	6	Особые отряды	17
Структура армии	8	Невидимые стрелы	20



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

## Лес за спиной

Сразу после определения, кто будет выставлять отряды первым (после шага 1 Фазы расстановки), вы **должны** разместить один Лес:

- Полностью на вашей половине Поля битвы
- Не в контакте с другими элементами ландшафта, за исключением Открытого
- С центром не ближе 6" от центра стола, если играется миссия «Держать позицию» и не ближе 6" от центра любого маркера Вторичных целей.

Этот элемент ландшафта может быть не длиннее, чем 27 см, и не шире, чем 19 см. Все Леса на поле боя считаются Опасным ландшафтом (1) для всех моделей.

# Правила моделей армии

## Универсальные правила

### Воодушевляющие ветви

Отряд, в котором более половины моделей имеют это правило получает правило **Упорный** пока более половины его моделей находится в Лесу центром своих подставок.

### Лесной дух

Модель получает правила **Бесстрашие**, **Предпочтение** **Лесной дух** и **Эгида (5+)**.

### Лесной странник

Модель получает правило **Знание местности (Лес)**. Если в начале Раунда ближнего боя больше половины моделей отряда, полностью состоящего из моделей с этим правилом, находятся центром своих подставок в Лесу, то все части моделей без правила **Ездовой** **должны** перебрасывать броски на ранение с выпавшей '1' для своих Атак ближнего боя в этот Раунд ближнего боя.

### Пение древ

Каждая модель с одним или более источниками этого правила может убрать 1 жетон Завесы один раз за свою Фазу магии, сразу после Выкачивания из-за Завесы. В этом случае, выберите элемент ландшафта типа Лес, который не находится в контакте ни с каким отрядом на расстоянии до 24" от модели с этим правилом. Передвиньте этот Лес по прямой линии на расстояние до 6". Это движение останавливается как только Лес касается любого отряда или элемента ландшафта, исключая Открытый ландшафт. Каждый Лес может быть передвинут этим правилом только один раз за Фазу магии.

## Свойства атаки

### Мастер-лучник – Стрельба

Немедленно до стрельбы из Лесного длинного лука, все модели с этим правилом в отряде могут выбрать получать либо +2 к Бронебойности, либо +2 на попадание до конца фазы.

## Арсенал

### Эльфийский плащ – Защитное снаряжение

При использовании вместе с Легким доспехом, носитель получает +1 к Броне.

### Висканский лук – Стрелковое оружие

Макс. 55 моделей с Висканским луком в армии.

Длинный лук. Атаки, совершенные Висканским луком получают Бронейбойность 1 и правило **Быстрый выстрел**. К тому же при стрельбе на Ближней дистанции это оружие получает Силу 4.

### Пронзающие корни – Стрелковое оружие

Дальность 12", Выстрелы D6+1, Си 4, Брб 1, **Быстрый выстрел**, **Марш и стрельба**, игнорирует модификаторы на попадание за укрытие. Если цель находится в контакте с Лесом, Сила **устанавливается** равной 5, а Бронейбойность равной 2.

### Висканские клинки – Оружие ближнего боя

Парное оружие. Атаки, совершенные Висканскими клинками, получают +1 к Бронейбойности.

### Висканское копьё – Оружие ближнего боя

Легкое копьё. Атаки, совершенные Висканским копьём, получают +1 к Бронейбойности.

## Унаследованное заклинание



Сложность	Дальность	Тип	Длительность	Эффект
<b>У Объятья леса</b> (4+) {7+}	18"	Усиление	Один ход	Поставьте под целью Лес (это можно обозначить просто положив рядом с отрядом маркер). Этот Лес <b>всегда</b> простирается до краев контур отряда (даже если отряд перемещается или перестроится). { <b>Вражеские отряды в контакте с целью должны перебрасывать все немодифицированные 'б' при броске на попадание.</b> }

# Племена

Разные персонажи в одной армии могут принадлежать к одному и тому же Племени.

## **Дикий охотник** 60 очк.

Только для моделей на Эльфийском коне или на Великом лосе.

Часть модели «Лесной князь» или «Вождь» получает правила **Бесстрашие**, **Бешенство**, **Боевой раж**, **Легкие войска** и **Опустошительное нападение (+2 Ат)**.

## **Следопыт** 50 очк.

0–2 в армии. Только для пеших моделей. Не может быть взято Знаменосцем армии.

Модель получает правила **Мастер-лучник** и **Разведчик**.

Число выстрелов носимого моделью Висканского лука **устанавливается** равным 3. Если Лесной лук носит Лесной князь, число выстрелов вместо этого **устанавливается** равным 4.

## **Танцующий с клинками** 50 очк.

Только для пеших моделей.

Модель получает правила **Бесстрашие**, **Танцы Кенирна** (см. отряд Танцующих с клинками), **Предпочтение (Персонаж из Племени Танцующих с клинками, Танцующие с клинками)** и **Эгида (6+)**. Отряд модели получает правило **Стремительность**. Модель не может использовать стрелковое оружие или носить доспех (ни обычный, ни зачарованный).

## **Оборотень** 40 очк.

Только для пеших моделей.

Модель получает правила **Авангард**, **Живучесть (4+)** и **Предпочтение(Одиночка)**, а ее Скорость марша **устанавливается** равной 20".

## **Страж леса** 20 очк.

Только для пеших моделей.

Модель получает правило **Ненависть** и + 1 к Броне.

# Аспекты Природы

Каждый Аспект Природы – Уникальный.

**Изрубцованная кора** 50 очк.  
Все Дриады в отряде модели получают правило **Ненависть**.

**Опутывающая лоза** 50 очк.  
При дуэли с носителем, вражеские модели **должны** перебрасывать успешные броски на попадание против него.

**Токсичные споры** 50 очк.  
Отряд модели получает правило **Смертельный удар**.

**Дубовый венец** 10 очк.  
Модель получает правило **Быстрое перестроение**.

# Особые предметы

## Чары для оружия

**Висканский сук** 100 очк.

Накладывается на: Висканский лук.

Число Выстрелов **всегда** равно 1, Си 4 [6], Брб 2 [10], **Атака по площади (1×5)**, [Множественные раны (2)], **Перезарядка!**.

**Честь охотника** 75 очк.

Накладывается на: Копье.

Атаки, совершенные этим оружием, получают +1 к Силе и +1 к Бронебойности. Если носитель наносит этим оружием одну или более не отраженную спасброском рану, он и все рядовые модели в его отряде получают правило **Отвлечение** до конца Фазы ближнего боя.

**Сила дуба** 65 очк.

Накладывается на: Оружие ближнего боя.

Атаки, совершенные этим оружием, получают +3 к Силе.

**Скорбь Стража** 45 очк.

Не может быть экипирован Магом.

Накладывается на: Висканский лук.

Число Выстрелов **устанавливается** равным 4. Стрелковые атаки, совершенные этим оружием, получают свойство **Ядовитые атаки**.

**Дух смерча** 40 очк.

Накладывается на: Висканские клинки.

Носитель получает +1 к Количеству атак. Атаки, совершенные этим оружием получают +1 к Силе и свойство **Смертельный удар**.

## Чары для брони

**Защитная кора** 35 очк.

Только для моделей типа Пехоты.

Накладывается на: Легкий доспех.

Носитель получает +1 к Броне, правила **Бесстрашие**, **Горючий**, **Магические атаки** и **Эгида (5+)**.

## Чары для знамен

**Знамя обмана** 55 очк.

В конце шага 4 Последовательности Фазы расстановки (до выставления Разведчиков) владелец может убрать отряд носителя с поля битвы и снова выставить его на другое место (персонажи в отряде должны оставаться в отряде; это не влияет на Число оставшихся отрядов для определения бонуса для броска на первый ход).

**Знамя хищника** 45 очк.

Отряд носителя получает правило **Опустошительное нападение (Отвлечение)**.

**Знамя безмолвного тумана** 35 очк.

0–2 в армии.

Отряд носителя получает Легкое укрытие. Вражеские отряды в 3" от отряда носителя не могут пользоваться Музыкантом.

## Артефакты

### Град стрел 60 очк.

Только для Лесных князей и Вождей.

Одноразовый. Этот артефакт используется как стрелковое оружие со следующим профилем: Дальность 30", Выстрелы 3D6, Си 4, Брб 1, **Магические атаки**. Точность **устанавливается** равной 2+. При стрельбе на Ближней дистанции это оружие получает +1 к Бронебойности. Мастер-лучник нельзя использовать в сочетании с этим предметом.

### Священные семена 55 очк.

Только для пеших моделей.

Одноразовый. Игрок может активировать этот артефакт в конце любой Фазы движения чтобы выставить элемент ландшафт типа «Лес» в контакт с носителем. Он должен быть размещен как минимум в 1" от вражеских отрядов и других элементов ландшафта **до конца игры, даже если носитель удален как потеря**. Размер данного Леса **должен** быть меньше круга 6" в диаметре.

### Зеркало бродящего в тумане 50 очк.

Только для пеших моделей.

Одноразовый. Может быть активирован в конце вашей Фазы движения, если отряд носителя полностью состоит из моделей Пехоты Стандартного размера, не связан в ближнем бою, полностью находится в элементе ландшафта типа «Лес», и в этом Лесу нет вражеских моделей. Примените следующие эффекты:

1. Если отряд носителя имел правило **Захват**, он теряет его до начала следующей фазы.
2. Удалите отряд носителя с поля боя.
3. Немедленно поместите его обратно на поле боя по правилу **Особая засада (Центр Леса)**. Если отряд не может быть выставлен, он считается уничтоженным на месте, где был убран с поля боя.

### Рог Дикой охоты 35 очк.

Одноразовый. Может быть активировано когда дружественный отряд в 8" провалил бросок на Дальность нападения. Этот бросок может быть переброшен.

### Глиф Амриля 30 очк.

Не может быть выбран моделью с правилом **Лесной дух**.

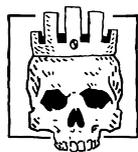
Носитель получает правило **Не может быть растоптан**. Во время дуэли, носитель получает +3 к Навыку защиты.

### Барабаны Кенирна 10 очк.

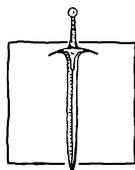
Только для пеших моделей.

Одноразовый. Может быть активировано когда отряд носителя объявляет нападение. Цель нападения может объявлять только Реакцию на нападения «Стоять» (если она не отступает). Если после этого вражеский отряд подвергается нападением от других отрядов, он может объявлять Реакцию на них как обычно.

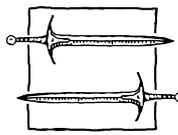
# Структура армии



**Персонажи**  
макс. 40%



**Основные отряды**  
мин. 25%



**Особые отряды**  
без ограничений



**Невидимые стрелы**  
макс. 35%

# Персонажи (макс. 40%)



## Лесной князь 210 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	9	Лесной странник				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	3	7	3	0				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Лесной князь	4	7	4	2	9	Молниеносные рефлексy, Точное		
— Улучшения —			очк. —		— Скакуны —		очк. —	
Одно Племя	без ограничений			Эльфийский конь с правилом <b>Легкие войска</b>	35			
Особые предметы	до 200			Великий лось	115			
Легкий доспех	5			Король орлов	115			
Щит	5			<b>Лесной дракон</b>	440			
Эльфийский плащ	10							
Висканский лук (0+)	5							
Может выбрать одно:								
Копье	5	ки			15			
Рыцарское копье	15	Висканское копье			15			
Висканские клин-		Двуручное оружие			15			



## Вождь 135 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	9	Лесной странник				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	3	6	3	0				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Вождь	3	6	4	1	7	Молниеносные рефлексy		
— Улучшения —			очк. —		— Скакуны —		очк. —	
Знаменосец армии	50			Эльфийский конь с правилом <b>Легкие войска</b>	40			
Одно Племя	без ограничений			Великий лось	85			
Особые предметы	до 100			Король орлов	105			
Легкий доспех	5							
Щит	5							
Эльфийский плащ	10							
Висканский лук (1+)	5							
Может выбрать одно:								
Копье	5	Висканские клин-			15			
Рыцарское копье	10	ки			15			
Двуручное оружие	10	Висканское копье			15			



## Друид

125 очк.

Одиноч. модель

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	8	Лесной странник, Младший маг, Пение древ				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	3	4	3	0				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Друид	1	4	3	0	5	Молниеносные рефлексы		
— Магические возможности —			очк. —		— Улучшения —		очк. —	
Старший маг			95		Особые предметы		до 100	
Магистр магии			265		Если Магистр магии		до 200	
					Висканский лук (3+)		5	
Друидизм	Космология	Шаманизм			Висканские клинки		5	
—					— Скакуны —		очк. —	
					Эльфийский конь		30	
					Висканский единорог		50	
					Король орлов		50	
					Лесной дракон (только Магистр магии)		380	



## Древо-прародитель

445 очк.

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии

Разм. Колосс.  
Тип Пехота  
Подст. 75×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	9	Лесной дух, Лесной странник, Пение древ, Упорный				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	6	4	6	4	Горючий, Эгида (5+)			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Древо-прародитель	3	4	5	2	2	Сокрушающий удар, Пронзающие корни (4+)		
— Магические возможности —			очк. —		— Улучшения —		очк. —	
Младший маг			25		Один Аспект Природы		без ограничений	
Старший маг			120		Один Артефакт* (только Маг)		без ограничений	
Магистр магии			290		*Не может взять Драконий камень			



Друидизм



Прорицание



## Аватар Природы

575 очк.

Разм. Колосс.

Тип Пехота

Одиноч. модель 0–1 отрядов в армии Подст. 75×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Лесной дух, Лесной странник, Пение древ, Упорный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	6	6	4	Горючий, Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Аватар Природы	6	6	7	4	3	Сокрушающий удар, Пронзающие корни (3+)

— Улучшения — очк. —

Один Аспект Природы без ограничений



## Древняя дриада

95 очк.

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Одиноч. модель

Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	9	Лесной дух, Лесной странник, Пение древ		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	4	0	Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Древняя дриада	3	6	4	1	7	Ненависть

— Магические возможности — очк. —

Младший маг 25  
Старший маг 120

— Улучшения — очк. —

Один Аспект Природы без ограничений



Друидизм



Прорицание



## Пастырь чащи

240 очк.

Разм. Большой  
Тип Пехота

Одиноч. модель 0-2 отрядов в армии Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	5"	10"	9	Воодушевляющие ветви, Лесной дух, Лесной странник, <b>Пастырь и его стадо</b>	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	4	5	5	3	Горючий, Эгида (5+)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Пастырь чащи	4	5	5	3	4

— Улучшения — очк. —  
 Знаменосец армии 50  
 Один Аспект Природы без ограничений

— Правила модели —

**Пастырь и его стадо:** Универсальное правило.

Модель не может присоединяться к отряду, уже включающему другую модель с этим же правилом.

# Скакуны персонажей



## Эльфийский конь

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

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



## Великий лось

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	П			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	5	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Великий лось	2	4	4	1	4	Ездовой



## Висканский единорог

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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	10"	20"	П	<b>Вестник Суры, Знание местности, Сопротивление магии (1)</b>		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	4	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Висканский единорог	2	5	4	1	5	Ездовой, Магические атаки

— Правила модели —

**Вестник Суры:** Универсальное правило.

Если отряд модели полностью состоит из моделей Кавалерии, поместите элемент ландшафта типа «Лес» под него (или поместите маркер «Лес» рядом с ним). Этот Лес **всегда** занимает площадь Контура отряда (даже если он переместится или изменит построение).



## Король орлов

Разм. Большой  
Тип Кавалерия  
0-2 скакунов в армии Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	По земле	<b>2"</b>	<b>4"</b>	П	
	Полет	<b>9"</b>	<b>18"</b>	П	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>4</b>	<b>П</b>	<b>4</b>	<b>П+1</b>	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Король орлов	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b> Ездовой



## Лесной дракон

Разм. Колосс.  
Тип Зверь  
0-1 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	По земле	<b>7"</b>	<b>14"</b>	П	
	Полет	<b>7"</b>	<b>14"</b>	П	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Лесной дракон	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b> Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой

— Правила модели —

**Единство разумов:** Универсальное правило.

Модель получает правило **Пение древ**. Кроме того, если модель начинает Раунд ближнего боя с центром своей подставки внутри Леса, скакун-Дракон **должен** перебрасывать свои броски на ранение, равные '1', при Атаках ближнего боя в течение этого Раунда ближнего боя.

# Основные отряды (мин. 25%)



## Стражи леса

160 очк. + 11 очк./доп. модель

15-50 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	8	Захват, Лесной странник				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	5	3	0	Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Страж леса	1	5	3	0	5 Молниеносные рефлекс			
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
<b>Должен</b> выбрать (только одно):					Знаменосец		10	
Копье и Щит			бесплатно		Чары для знамени		без ограничений	
Эльфиский плащ и Висканские клинки			бесплатно		Музыкант		10	
					Чемпион		10	



## Лесные лучники

230 очк. + 18 очк./доп. модель

10-30 мод.



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

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	8	Захват, Лесной странник				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	4	3	0				
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Лесной лучник	1	4	3	0	5 Молниеносные рефлекс, Висканский лук (3+)			
— Командная группа —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Знаменосец			10		Музыкант		10	
Чары для знамени			без ограничений		Чемпион		10	



## Луговые наездники

170 очк. + 25 очк./доп. модель

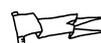
5–15 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм



Отряды с улучшением, отмеченным [НС], считаются также принадлежащими к категории «Невидимые стрелы».

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>8</b>	Захват, Лесной странник		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Луговой наездник	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	Молниеносные рефлексы, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб), Висканское копье
Эльфийский конь	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	Ездовой
— Улучшения —			очк. —			
<b>Должен</b> выбрать (только одно):			— Командная группа — очк. —			
Щит			Знаменосец 10			
Охотники пустоши (0–10 мод. в отряде) [НС]			Чары для знамени без ограничений 10			
Засада (только Охотники пустоши)			Музыкант 10			
			Чемпион 10			
			— Доступные Правила модели —			

**Охотники пустоши:** Универсальное правило. Модель теряет правила **Захват** и **Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)**, но получает Висканский лук (3+) и правила **Авангард**, **Легкие войска** и **Тактический отход**.



## Дриады

145 очк. + 14 очк./доп. модель

8–26 мод.

0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

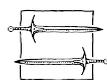
Тип Пехота

Подст. 25×25 мм



Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>	Захват, Лесной дух, Лесной странник	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Эгида (5+)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Дриада	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>
— Улучшения —			очк. —		
<b>Луговые духи</b> (0–15 мод. в отряде)			— Доступные Правила модели —		
1/модель			<b>Луговые духи:</b> Универсальное правило.		
— Командная группа —			Модель получает правила <b>Легкие войска</b> , <b>Рассыпной строй</b> и <b>Сложная цель (1)</b> , и теряет правило <b>Захват</b> .		
Чемпион			10		

# Особые отряды (без ограничений)



## Лесные разведчики

190 очк. + 19 очк./доп. модель

10–30 мод.

0–5 отрядов в армии

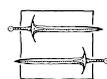


Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	9	Бесстрашие, Захват, Лесной странник				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	5	3	0	Легкий доспех, Эльфиский плащ			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Лесной разведчик	2	5	3	1	5	Молниеносные рефлексy, Двуручное оружие		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Авангард*			2/модель		Знаменосец		10	
*Персонажи из Племени Стражей леса, присоединившиеся к этому отряду, получают правило Авангард.					Чары для знамени		без ограничений	
					Музыкант		10	
					Чемпион		10	

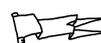


## Древодухи

335 очк. + 96 очк./доп. модель

4–6 мод.

0–3 отрядов в армии



Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	5"	10"	8	Воодушевляющие ветви, Захват, Лесной дух, Лесной странник, Телохранитель (Пастырь чаши)				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	3	4	5	3	Горючий, Эгида (5+)			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Древодух	3	4	5	2	3			
— Командная группа —			очк. —					
Чемпион			10					



## Лесные орлы

95 очк. + 29 очк./доп. модель

1–5 мод.

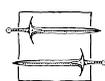
0–2 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 50×50 мм

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



## Танцующие с клинками

220 очк. + 34 очк./доп. модель

7–15 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Tun Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Бесстрашие, Легкие войска, Лесной странник, Соппротивление магии (1), <b>Танцы Кенирна</b>		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	6	3	0	Сложная цель (1), Эгида (6+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Танцующий с клинками	1	5	4	1	6	Молниеносные рефлексy, Висканские клинки

### — Правила модели —

#### Танцы Кенирна: Универсальное правило.

В начале каждого Раунда ближнего боя каждый отряд, полностью состоящий из моделей с этим правилом, **должен** выбрать один из танцев, перечисленных ниже. Примените его эффекты до конца Раунда ближнего боя. Отряд не может снова выбрать этот танец, пока не произойдет одно из следующих событий:

- Отряд больше не связан в ближнем бою.
- Отряд выбрал другой танец.

### — Командная группа —

очк. —

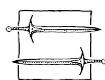
Знаменосец	10
Чары для знамени	без ограничений
Музыкант	10
Чемпион	10

**Танец вихревых клинков** +1 к Количеству атак.

**Танец пронизывающего ветра** +1 к Бронебойности и **Смертельный удар**.

**Танец прощального тумана** Эгида (3+), -1 к Силе и к Бронебойности.

**Танец чертовщины** **Страх**, и вражеские отряды в контакте с моделью не получают Бонус за полные ряды к своему Результату боя.



## Отец древ

435 очк.

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии\*

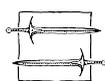
Разм. Колосс.

Tun Пехота

Подст. 75×50 мм

\*0–1 отрядов в армии если ростер армии тоже включает в себя Аватара Природы, Дракона или Древо-прародителя.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Лесной дух, Лесной странник, Пение древ, Упорный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	5	6	4	Горючий, Эгида (5+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Отец древ	5	5	6	3	2	Сокрушающий удар, Пронзающие корни (3+)



## Дикие охотники

260 очк. + 42 очк./доп. модель

5–12 мод.

0–3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	9"	18"	9	Бесстрашие, Бешенство, Легкие войска, Лесной странник		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	3	3	1	Эгида (6+), Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Дикий охотник	2	5	4	1	6	Боевой раж, Молниеносные рефлексy, Опустошительное нападение (+1 Ат)
Эльфийский олень	1	3	4	1	4	Ездовой
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Щит	4/модель			Знаменосец	10	
Должен выбрать (только одно):				Чары для знамени	без ограничений	
Висканские клинки			бесплатно	Музыкант	10	
Висканское копье			бесплатно	Чемпион	10	



## Рыцари пустыльги

260 очк. + 57 очк./доп. модель

3–6 мод.

0–2 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Кавалерия

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	По земле 2"	4"	9	Авангард, Легкие войска, Лесной странник, Полет (9", 18"), Тактический отход		
	Полет 9"	18"				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	2	5	4	1	Сложная цель (1), Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Рыцарь пустыльги	1	5	4	1	5	Молниеносные рефлексy, Опустошительное нападение (+1 Ат), Висканское копье
Пустыльга	2	5	4	2	4	Ездовой
— Улучшения —			очк. —	— Командная группа —		очк. —
Должен выбрать (только одно):				Знаменосец	10	
Рассыпной строй и Висканский лук (3+)			бесплатно	Чары для знамени	без ограничений	
Щит			10/модель	Музыкант	10	
				Чемпион	10	

# Невидимые стрелы (макс. 35%)



## Терновые девы

210 очк. + 30 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Кавалерия

Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	9"	18"	9	Легкие войска, Лесной странник, Совет магов	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	4	3	1	Эгида (4+)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Терновая дева	1	4	3	0	5 Молниеносные рефлексy, Ядовитые атаки, <b>Ядовитый шип (2+)</b>
Эльфийский олень	1	3	4	1	4 Ездовой
— Правила модели —			— Командная группа —		
<b>Ядовитый шип:</b> Стрелковое оружие. Дальность 12", Выстрелы 1, Си 3, Брб 1, <b>Быстрый выстрел.</b>			Знаменосец 10 Чары для знамени без ограничений Музыкант 10 Чемпион 100		
— Совет магов —					

**Должен** выбрать 2 заклинания из:

- Истина вренеми (Космология)
- Повелитель тверди (Друидизм)
- Сломленный дух (Шаманизм)
- Объятья леса (Унаследованное заклинание)



## Лесные дозорные

160 очк. + 37 очк./доп. модель

5–10 мод.

0–2 отрядов в армии\*

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

\*0–1 отрядов в армии если армия тоже включает в себя два или более отрядов Следопытов.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	5"	10"	8	Рассыпной строй, Легкие войска, Лесной странник	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	4	3	0	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Лесной дозорный	1	4	3	0	5 Молниеносные рефлексy, Ядовитые атаки, Висканский лук (3+)
— Улучшения —			— Командная группа —		
Разведчик (0–1 отрядов в армии)			3/модель		
Висканские клинки			1/модель		
			Чемпион 10		



## Следопыты

190 очк. + 48 очк./доп. модель

5-10 мод.

0-2 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	5"	10"	8	Разведчик, Рассыпной строй, Легкие войска, Лесной странник		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	3	0	Сложная цель (1)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Следопыт	1	4	3	0	5	Мастер-лучник, Молниеносные рефлекссы, Висканские клинки, Висканский лук (2+)
— Командная группа —					очк. -	
Чемпион					10	

# Краткий справочник

## Персонажи

<b>Лесной князь</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9					Лесной странник
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	7	Ст	3	Бр	0			
Лесной князь	Ат	4	НА	7	Си	4	Брб	2	Лов	9	Молниеносные рефлексы, Точное
<b>Вождь</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9					Лесной странник
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	6	Ст	3	Бр	0			
Вождь	Ат	3	НА	6	Си	4	Брб	1	Лов	7	Молниеносные рефлексы
<b>Друид</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					Лесной странник, Младший маг, Пение древ
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			
Друид	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы
<b>Древо-прародитель</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9					Лесной дух, Лесной странник, Пение древ, Упорный
Колосс, Пехота	ОЗ	6	НЗ	4	Ст	6	Бр	4			Горючий, Эгида (5+)
Древо-прародитель	Ат	3	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	2	Сокрушающий удар, Пронзающие корни (4+)
<b>Аватар Природы</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9					Лесной дух, Лесной странник, Пение древ, Упорный
Колосс, Пехота	ОЗ	6	НЗ	6	Ст	6	Бр	4			Горючий, Эгида (5+)
Аватар Природы	Ат	6	НА	6	Си	7	Брб	4	Лов	3	Сокрушающий удар, Пронзающие корни (3+)
<b>Древняя дриада</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9					Лесной дух, Лесной странник, Пение древ
Стандарт, Пехота	ОЗ	3	НЗ	6	Ст	4	Бр	0			Эгида (5+)
Древняя дриада	Ат	3	НА	6	Си	4	Брб	1	Лов	7	Ненависть
<b>Пастырь чащи</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9					Воодушевляющие ветви, Лесной дух, Лесной странник, Пастырь и его стадо
Большой, Пехота	ОЗ	4	НЗ	5	Ст	5	Бр	3			Горючий, Эгида (5+)
Пастырь чащи	Ат	4	НА	5	Си	5	Брб	3	Лов	4	

## Скакуны персонажей

<b>Эльфийский конь</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	П					
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1			
Эльфийский конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой
<b>Великий лось</b>	Дви	8"	Мар	16"	Дис	П					
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	5	Бр	П+1			
Великий лось	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	4	Ездовой
<b>Висканский единорог</b>	Дви	10"	Мар	20"	Дис	П					<b>Вестник Суры</b> , Знание местности, Сопrotивление магии (1)
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	П	НЗ	П	Ст	4	Бр	П+1			
Висканский единорог	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	5	Ездовой, Магические атаки
<b>Король орлов</b>	Дви	2"	Мар	4"	Дис	П					Легкие войска, Полет (9", 18")
Большой, Кавалерия	ОЗ	4	НЗ	П	Ст	4	Бр	П+1			Сложная цель (1)
Король орлов	Ат	3	НА	5	Си	5	Брб	1	Лов	4	Ездовой
<b>Лесной дракон</b>	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П					<b>Единство разумов</b> , Легкие войска, Полет (7", 14")
Колосс, Зверь	ОЗ	6	НЗ	5	Ст	6	Бр	4			
Лесной дракон	Ат	5	НА	5	Си	6	Брб	3	Лов	3	Дыхательная атака (Си 4, Брб 1, Огненные атаки), Ездовой

## Основные отряды

<b>Стражи леса</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					 Захват, Лесной странник
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех
Страж леса	Ат	1	НА	5	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы
<b>Лесные лучники</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8					 Захват, Лесной странник
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0			
Лесной лучник	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Висканский лук (3+)
<b>Луговые наездники</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	8					 Захват, Лесной странник
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	1			Легкий доспех
Луговой наездник	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5	Молниеносные рефлексы, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб), Висканское копье
Эльфийский конь	Ат	1	НА	3	Си	3	Брб	0	Лов	4	Ездовой

<b>Дриады</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Захват, Лесной дух, Лесной странник
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	4	Бр	0		Эгида (5+)
Дриада	Ат	2	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	5

## Особые отряды

<b>Лесные разведчики</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	9				Бесстрашие, Захват, Лесной странник
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0		Легкий доспех, Эльфийский плащ
Лесной разведчик	Ат	2	НА	5	Си	3	Брб	1	Лов	5

<b>Древодухи</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Воодушевляющие ветви, Захват, Лесной дух, Лесной странник, Телохранитель (Пастырь чащи)
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	4	Ст	5	Бр	3		Горючий, Эгида (5+)
Древодух	Ат	3	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	3

<b>Лесные орлы</b>	Дви	2"	Мар	4"	Дис	8				Знание местности (Лес), Легкие войска, Полет (9", 18")
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	5	Ст	4	Бр	0		
Лесной орел	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	4

<b>Танцующие с клинками</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Бесстрашие, Легкие войска, Лесной странник, Сопrotивление магии (1), Танцы Кенирна
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	6	Ст	3	Бр	0		Сложная цель (1), Эгида (6+)
Танцующий с клинками	Ат	1	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	6

<b>Отец древ</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Лесной дух, Лесной странник, Пение древ, Упорный
Колосс, Пехота	ОЗ	5	НЗ	5	Ст	6	Бр	4		Горючий, Эгида (5+)
Отец древ	Ат	5	НА	5	Си	6	Брб	3	Лов	2

<b>Дикие охотники</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	9				Бесстрашие, Бешенство, Легкие войска, Лесной странник
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	1		Эгида (6+), Легкий доспех
Дикий охотник	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	6

Эльфийский олень	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	4
------------------	----	---	----	---	----	---	-----	---	-----	---

<b>Рыцари пустельги</b>	Дви	2"	Мар	4"	Дис	9				Авангард, Легкие войска, Лесной странник, Полет (9", 18"), Тактический отход
Большой, Кавалерия	ОЗ	2	НЗ	5	Ст	4	Бр	1		Сложная цель (1), Легкий доспех
Рыцарь пустельги	Ат	1	НА	5	Си	4	Брб	1	Лов	5
Пустельга	Ат	2	НА	5	Си	4	Брб	2	Лов	4

## Невидимые стрелы

<b>Терновые девы</b>	Дви	9"	Мар	18"	Дис	9				Легкие войска, Лесной странник, Совет магов
Стандарт, Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	1		Эгида (4+)
Терновая дева	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5

Эльфийский олень	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	4
------------------	----	---	----	---	----	---	-----	---	-----	---

<b>Лесные дозорные</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Рассыпной строй, Легкие войска, Лесной странник
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	3	Бр	0		Сложная цель (1)
Лесной дозорный	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5

<b>Следопыты</b>	Дви	5"	Мар	10"	Дис	8				Разведчик, Рассыпной строй, Легкие войска, Лесной странник
Стандарт, Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	3	Бр	0		Сложная цель (1)
Следопыт	Ат	1	НА	4	Си	3	Брб	0	Лов	5

## Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальност	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Пронзающие корни	-	12"	4	1	D6+1	Быстрый выстрел Марш и стрельба Игнорирует укрытие Си 5 Брб 2 если цель в Лесу
Висканский лук	-	30"	3/4	1	1	Быстрый выстрел Навесная стрельба Си 4 на Ближней дистанции
Скорбь Стража	-	30"	3	1	4	Ядовитые атаки
Висканский сук	-	30"	4 [6]	2 [10]	1	Атака по площади (1×5) [Множественные раны (2)] Перезарядка!
Град стрел	-	30"	4	1	3D6	Магические атаки Точность <b>устанавливается</b> равной 2+ +1 Брб на Ближней дистанции
Ядовитый шип	-	12"	3	1	1	Быстрый выстрел Ядовитые атаки

## Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Град стрел	2+	Персонажи
Висканский лук	0+	Лесной князь
	1+	Вождь
	2+	Следопыт
	3+	Друид, Лесной лучник, Луговой наездник, Рыцарь пустельги, Лесной дозорный
Пронзающие корни	3+	Аватар Природы, Отец древ
	4+	Древо-прародитель
Ядовитый шип	2+	Терновая дева

# Журнал

## 2024 Review 2

- Священные семена: added errata
- Висканский сук: Основная цена 95 ↗ 100
- Дриады: Основная цена 150 ↘ 145
- Дриады: Дополнительные модели 15 ↘ 14
- Танцующие с клинками: Основная цена 210 ↗ 220
- Лесные разведчики: Основная цена 185 ↗ 190
- Лесные разведчики: Дополнительные модели 18 ↗ 19
- Рыцари пустыльги: Основная цена 270 ↘ 260
- Рыцари пустыльги: Дополнительные модели 60 ↘ 57
- Древодухи: Основная цена 345 ↘ 335
- Древодухи: Дополнительные модели 100 ↘ 96
- Терновые девы: Основная цена 205 ↗ 210
- Терновые девы: Дополнительные модели 28 ↗ 30

**Temporary page!**

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

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