

Багряное Вече

Основные правила

Кровавый пир: подобно предателям Новгорода из прошлого, безумные фанатики Багряного Вече трапезничают трупами своих врагов прямо на поле боя, исповедуя учение о очищении своей души чужой кровью. Подобные практики доходят до того, что на поле боя не редки случаи каннибализма во время боя: в порыве ярости, солдаты вече вгрызаются в плоть своих еще живых врагов, отрывая из тел тех куски мяса.

Если модель с ключевым словом ВЕЧЕ отправляет вражескую модель во Вне игры в Ближнем бою, снимите с неё КРОВАВЫЙ МАРКЕР или МАРКЕР БОЛЕЗНИ, на свой выбор.

- Багряное вече:** все модели, участвующие в бою и получившие 2 и более КРОВАВЫХ МАРКЕРОВ, получают ауру Багряная пелена.
- Багряная пелена:** в радиусе 2” все модели с ключевым словом ВЕЧЕ получают +1 результату броска на ранение по противникам.

Лист вооружений Багряного Вече

Оружие дальнего боя

Затин	30 дукатов (ЛИМИТ: 1, только для Пушкаря)
Модернизированная пицаль	10 дукатов (Штык. Крепление)
Четырехствольная пицаль	2 Очка Славы (ЛИМИТ: 2)
Пистолет	6 дукатов
Автоматический пистолет	15 дукатов (ЛИМИТ: 4, только для ЭЛИТЫ)
Гранаты	7 дукатов
Зажигательные гранаты	15 дукатов
Дробовик	15 дукатов (штык. крепление, щит-комбо)
Авто-дробовик	20 дукатов (штык. крепление, щит-комбо)
Огнемёт Рарок	35 дукатов (ЛИМИТ: 1)
Противотанковая винтовка (Anti-Materiel Rifle)	4 Очка Славы (ЛИМИТ: 1)

Оружие ближнего боя

Боевой нож (Trench Knife)	1 дукат
Штык-нож	2 дуката (щит-комбо)
Траншейная дубинка	3 дуката
Меч/топор	4 дуката
Плеть/цеп	5 дукатов
Молот/двуручный молот	10 дукатов
Двуручный меч/двуручный топор	12 дукатов
Траншейное копьё	7 дукатов (щит-комбо)
Дизельная пила по металлу	35 дукатов (ЛИМИТ: 3)
Булатная сабля	20 дукатов (ЛИМИТ: 3, только для ЭЛИТЫ)

Броня

Стандартная броня	15 дукатов
Покровы святой Агнии	50 дукатов (ЛИМИТ: 2, только для ЭЛИТЫ)
Траншейный щит	10 дукатов
Колючий щит	20 дукатов
Укреплённая броня	40 дукатов (ЛИМИТ: 2, только для ЭЛИТЫ)

Экипировка

Боевой шлем	5 дукатов
Противогаз	5 дукатов
Лопата	5 дукатов
Флаг	1 Очко Славы (ЛИМИТ: 1)
Личное проклятье (аналогично Infernal Brand Mark)	7 дукатов
Музыкальный инструмент	20 дукатов (ЛИМИТ: 2)
Набор альпиниста	3 дуката
Противогаз	5 дукатов

Элитные юниты

1 Архангел

Слияние души человека и порождения Кроцелла в одном теле делает архангелов идеальными командирами, способными обдумывать стратегию не отвлекаясь от резни. К сожалению их век сильно ограничен а тела постепенно распадаются из-за конфликта человеческой и демонической души.

100 дукатов

Название	Движение	Дальний бой	Ближний бой	Броня	Подставка
Архангел	8” (Полёт)	+1	+3	0	40мм

Снаряжение: может быть снаряжен любым оружием, броней и экипировкой Багряного Вече.

Правила

- Рукокрылое творение:** ДЕЙСТВИЕ Рывок совершается с + 1 КУБ и не может быть сломано МАРКЕРОМ КРОВИ или БОЛЕЗНИ.
- Призывный окрик:** в качестве ДЕЙСТВИЯ архангел вызывает к любой лежащей дружественной модели в радиусе 10” заставляя её подняться вне своего хода.

Ключевые слова: СТРАШНЫЙ, СИЛЬНЫЙ, КРЕПКИЙ, ВЕЧЕ, ЭЛИТА.

0 – 1 Багряный монах

Лишь самые талантливые порождения Кроцелла, известных как ангельские дети, способны освоить искусство гоэтической магии. В бою монахи поддерживают войска Багряного Вече исцеляя раненых или заставляя кровь в жилах врагов кипеть и вырываться из тел.

50 дукатов

Название	Движение	Дальний бой	Ближний бой	Броня	Подставка
Багряный монах	6”	нет	нет	0	32мм

Снаряжение: не может быть снаряжен оружием ближнего и дальнего боя.

Правила

- Причастие:** в качестве ДЕЙСТВИЯ может перенести на себя до 2 МАРКЕРОВ КРОВИ с любой дружественной модели в 6”. Цель при этом получает 1 МАРКЕР БЛАГОСЛАВЛЕНИЯ.
- Взрыв вен:** в качестве РИСКОВАННОГО ДЕЙСТВИЯ может снять с любой видимой вражеской модели в 24” дюймах от себя 3 МАРКЕРА КРОВИ объявив по цели бросок на ранение, применяя правило КРОВАВОЙ БАНИ.
- Лучистое омовение:** сколько бы ран не было на кровавом монахе, ему всё мало. ДЕЙСТВИЯ Кровавого монаха не могут быть испорчены взрывом МАРКЕРА КРОВИ и БОЛЕЗНИ.

Ключевые слова: ВЕЧЕ, ЭЛИТА.

0 – 1 Херувим

Отроки

пристрастившиеся к плоти своих павших товарищей со временем переживают чудовищную трансформацию, они теряют разум, отдаваясь всепоглощающей жажде. Лишь колыбельные монахов способны удерживать их в повиновении и направлять их.

150 дукатов

Название	Движение	Дальний бой	Ближний бой	Броня	Подставка
Херувим	8”	нет	+3	-3	60мм

Снаряжение: не может быть снаряжён из общего листа Багряного Вече. Всегда экипирован **ТЯЖЕЛОЙ УСИЛЕННОЙ** броней, всегда вооружен Сплетенным из рук мучеников мечом. Не может их утратить.

Правила

- **Слепая ярость:** Слепая ярость: если в радиусе 10” от херувима нет модели Багряного монаха, *он впадает в ярость и стремится уничтожить всё живое.* В начале Активации Херувим обязан объявить Движение либо Рывок к ближайшей модели до дистанции Нападения. Если в начале Активации в радиусе Нападения есть модель, он обязан совершить к ней Нападение и произвести **ДЕЙСТВИЕ** атака.

- **Из свежей плоти одёжи:** процесс регенерации плоти херувима воистину бесчеловечен: эти монстры способны поглощать своих бывших, еще живых союзников чтобы обращать их плоть в свою собственную, отрачивая утерянные конечности и залечивая ужасающие раны. Многие из обезумевших херувимов используют свой голод чтобы восстанавливаться во время боя.
Правило: если на начало Активации Херувим утратил свойство КРЕПКИЙ, в качестве РИСКОВАННОГО ДЕЙСВИЯ Херувим может уничтожить любую модель союзника в радиусе 1” и восстановить свойство КРЕПКИЙ (ЛИМИТ: 1 за бой).
- **Тяжёлый полёт:** во время Движения может преодолеть до 4” используя Полет.

Ключевые слова: СИЛЬНЫЙ, КРЕПКИЙ, СТРАШНЫЙ, ВЕЧЕ, ЭЛИТА.

Сплетенный из рук мучеников меч

Тип	Дистанция	Модификаторы	Ключевые слова
Двуручный	Ближний бой	+1 КУБ на ранение 2 атаки	РИСКОВАННЫЙ КРИТИЧЕСКИЙ

Правила

- **Разрывающая кишки атака:** результат Падение всегда наносит 2 КРОВАВЫХ МАРКЕРА вместо 1.
- Позволяет произвести 2 ДЕЙСТВИЯ атаки в Ближнем бою.

Базовая пехота

0 – 1 Гридь (2 при 1000+ лук.)

Гриди - отвратительные чудовища, пожирающие своих матерей после рождения, едва контролирующие свою кровожадность твари способны выносить тяжелейшие раны.

85 дукатов

Название	Движение	Дальний бой	Ближний бой	Броня	Подставка
Гридь	6”	нет	+2	0	40мм

Снаряжение: может быть снаряжен любым оружием ближнего боя, броней и экипировкой Багряного Вече.

Правила

- **Окровавленные крылья:** дальность Движения гридя становится лучше на 1" за каждые 3 КРОВАВЫХ МАРКЕРА на нём.
- **Отягощающий груз:** за 10 дукатов к стоимости получает правило КРЕПКИЙ. Если в процессе боя Гридя отправляют во Вне игры, он лишается модификаторов снаряженной брони до конца боя.

Ключевые слова: СИЛЬНЫЙ, СТРАШНЫЙ, ВЕЧЕ.

Скопец

Скопцы -

единственные неизменные люди в отрядах передовых отрядах Вече. Они следуют за своими владыками словно гиены, пожирая тела и даже пришивая к себе мертвые конечности.
Тем не менее скопцы - умелые воины, которые компенсируют нехватку сверхъестественных даров и снаряжения выучкой и фанатизмом.

25 дукатов

Название	Движение	Дальний бой	Ближний бой	Броня	Подставка
Скопец	6”	-2	+1	0	25мм

Снаряжение: может быть снаряжен любым оружием, броней и экипировкой Багряного Вече.

Правила

- **Безумная преданность:** *стараясь стать ближе к своим объектам культа, скопцы часто ранят себя, стараясь отсечь от тела ненужные, по их мнению, куски плоти.* В начале боя разместите на каждой второй модели Скопца 1 МАРКЕР КРОВИ.
- **Плешивые овцы:** *военная машина Багряного вече опирается на скопцов как на быстро возобновляемый и дешевый ресурс, которым можно пренебречь и пожертвовать в любую минуту боя, поэтому их снаряжение всегда оставляет желать лучшего.* Не может снаряжаться предметами стоимостью свыше 15 дукатов.

Ключевые слова: ВЕЧЕ.

0 – 5 Отрок

Отроки -

возвышенные воины Багряного Вече, их нечеловеческая природа позволяет им нести в бой самое совершенное оружие и броню, а безумная преданность Алому Ангелу и его порождениям делает их до крайности жестокими.

40 дукатов

Название	Движение	Дальний бой	Ближний бой	Броня	Подставка
Отрок	6”	0	+1	0	32мм

Снаряжение: может быть снаряжен любым оружием, броней и экипировкой Багряного Вече.

Правила

- **Гвардейский отряд:** может приобретать оружие ближнего боя и броню с ключевым словом ЭЛИТНОЕ.
- **Обезображенная маска:** имеет ключевое слово СТРАШНЫЙ.
- **Проблемы с поставками:** сумма снаряжения не может превышать 60 дукатов.
- **Ангельская инъекция:** может быть улучшен за дополнительные 5 дукатов. Приобретает СИЛЬНЫЙ. Только для двух Отроков.

Ключевые слова: СТРАШНЫЙ, ВЕЧЕ.

0 – 2 Пушкар

Если

маленький гридь оказывается слишком слабым, чтобы самостоятельно разорвать пуповину и сожрать свою мать, то их ждёт сосуществование в виде Пушкаря. Уродливый младенец цепляется за плечо матери и указывает ей цели, используя своё сверхъестественное чутьё.

45 дукатов

Название	Движение	Дальний бой	Ближний бой	Броня	Подставка
Пушкарь	6”	+1	0	0	25мм

Снаряжение: может быть снаряжена любым оружием, броней и экипировкой Багряного Вече, кроме ТЯЖЕЛОЙ брони.

Правила

- **Перехват:** в начале активации, вместо своих действий, может выбрать видимую неактивированную вражескую модель в пределах дальности своего оружия. В начале активации выбранной фигуры, Пушкарь может объявить по ней атаку Дальнего боя.
- **Отягощающая ноша:** из-за неразрывного сосуществования матери и сына, Пушкар не могут снаряжаться в ТЯЖЕЛУЮ броню. Пушкар могут снаряжаться только стандартной броней.

Ключевые слова: ВЕЧЕ.

Правила экипировки и оружия

Модернизированная пицаль

Название	Тип	Дальность	Модификаторы	Ключевые слова
Модернизированная пицаль	двуручное	18”		

Правило: атаки модернизированной пицалью на дальней дистанции не имеют штрафа -1 КУБ на попадание.

Четырёхствольная пицаль

Название	Тип	Дальность	Модификаторы	Ключевые слова
----------	-----	-----------	--------------	----------------

Четырехствольная пищаль	двуручное	18”	2 атаки - 1 КУБ на ранение	ШТУРМОВОЕ
----------------------------	-----------	-----	-------------------------------	-----------

Правила: фигура, вооруженная Четырёхствольной пищалью, может совершать 2 атаки вместо 1, обе атаки должны приходиться на одну цель. Атаки на дальней дистанции не имеют штрафа -1 КУБ на попадание.

Затин

Название	Тип	Дальность	Модификаторы	Ключевые слова
Затин	Двуручное	30”	+1 КУБ к попаданию	КРИТИЧЕСКОЕ ТЯЖЁЛОЕ

Правила: атаки на дальней дистанции не имеют штрафа -1 КУБ на попадание.

Огнемет Рарог

Название	Тип	Дальность	Модификаторы	Ключевые слова
Огнемет Рарог	Двуручное	6”	- 1 КУБ на ранение	ШТУРМОВОЕ ОГНЕННОЕ

Правила: автоматически бьет одну модель в радиусе действия без использования стрелкового ДЕЙСТВИЯ.

- Игнорирует броню.
- Нанесенные ранения получают штраф в -1 КУБ.
- ОГНЕННОЕ, соответственно наносит дополнительный +1 КРОВАВЫЙ МАРКЕР вражеским моделям, в которых попадает, даже если другие повреждения не нанесены.
- Перед атакой из может быть перегружен - выстрел получает радиус ВРЫВ 2", завершает Активацию стрелка и наносит ему 1 КРОВАВЫЙ МАРКЕР.

Дизельная пила по металлу

Название	Тип	Дальность	Модификаторы	Ключевые слова
Дизельная пила По металлу	Двуручное	Ближний бой	-	ОБРЕМЕНИТЕЛЬН ОЕ (CUMBERSOME) РИСКОВАННОЕ

Правила: игнорирует броню цели, не может совершать больше одной атаки.

Булатная сабля

Название	Тип	Дальность	Модификаторы	Ключевые слова
Булатная сабля	Двуручное	Ближний бой	+ 2 на ранение против не двигавшихся	КРИТИЧЕСКОЕ

Правила: +2 к результату броска на ранение по целям, не двигавшимся в этом ходу.

- При результате на попадание: Критическое, оружие игнорирует броню цели.

Колючий щит

Колючий щит: всегда занимает одну руку в Ближнем и Дальнем бою и не может быть заменён.

- Даёт -1 к результату броска на ранение против модели. Этот бонус суммируется с любой бронёй, которую носит модель, если не указано иное.
- При экипировке Двуручного оружия с пометкой *Совместим со щитом* не занимает руку.
- Может быть использован в качестве офф-хенд оружия с правилами Траншейной дубинки.

Покрова святой Агнии

Правила: даёт модификатор -3 к результату броска на ранения против владельца.

- Владелец не получает дополнительный МАРКЕР КРОВИ от атак с ключевым словом ГАЗ и не может экипироваться Траншейным или Колючим щитом.
- Владелец всегда имеет - 2” к дистанции своего Передвижения.