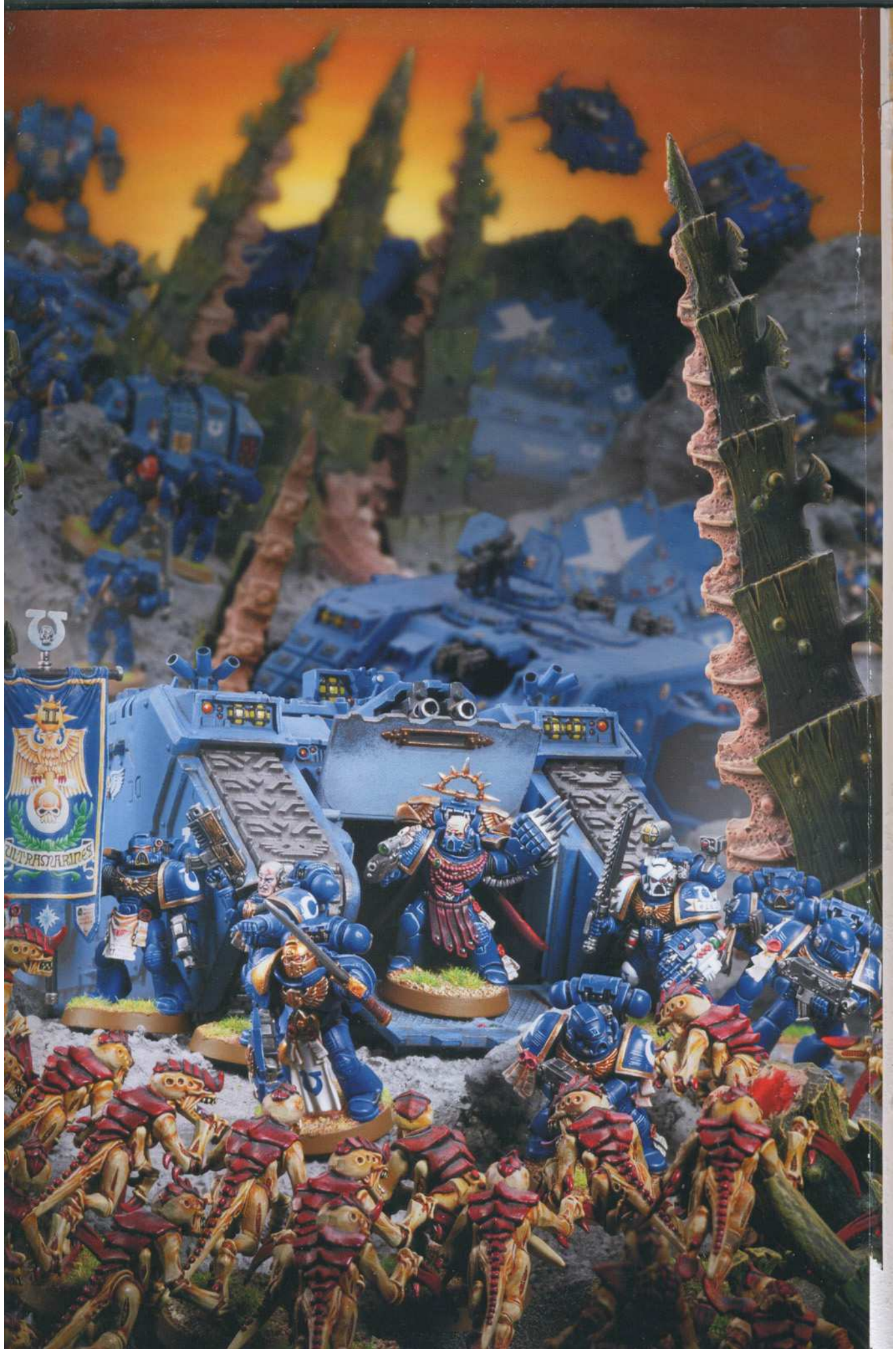


WARHAMMER[®]

40,000

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ





КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ



Введение	2	Арсенал	22
Воины легенд	4	Психосилы	
Ордена Кодекса	8	Библиариев	26
Ритуалы инициации	10	Воинский Лист	
Боевые Братья	12	Армии Космического	
Космические		Десанта	27
Десантники-		Командные	
Ветераны	12	Подразделения ..	28
Гроссмейстеры	13	Элитные	
Капитаны	13	Подразделения ..	31
Технодесантники ..	14	Основные	
Дредноуты	15	Подразделения ..	34
Апотекарии	16	Транспорт	35
Библиарии	17	Легкие Ударные	
Капелланы	18	Отряды	36
Вечность Войны ..	19	Тяжелая Огневая	
Специальные		Поддержка	38
Правила Космического		Особенности	
Десанта	21	Ордена	42
		Специальные	
		Персонажи	46
		Цвета Войны	54

Авторы
Пит Хэйнис и
Грэхэм Мак Нийл

**Дополнительный
Материал**
Стив Камиски

Оформление Обложки
Карл Копински

**Концептуальный
Дизайн**
Дэйв Эндрюс, Алессіо
Каваторе, Элэн Миррит,
Рик Пристли и Гэв Торп.

Иллюстрации
Джон Бланч, Алекс Бойд,
Пауль Дэйнтон, Марк
ГиАронс, Дэвид Галахер,
Адриан Смит и
Карл Копински.

Дизайн графики
Элун Дэйвис,
Нийл Ходсон и
Стефан Копински.

Дизайн Миниатюр
Тим Эдкок, Джуан Диаз,
Джес Гудвин, Дэйв
Томас, Марк Хэррисон,
Мартин Футитт,
Сиб Пирборт и
Феликс Паниагуа

**Перевод на русский
язык**
Артем Павлов

Под редакцией
Владимира Яснова,
А.Г. Синяткина

Отдельное спасибо
Козловой Алёне и
Евтюшкину Антону.

**Верстка
и редактирование
русской версии**
Дизайнерская группа
«Столица»

**Команда Эви Металл
('Eavy Metal)**
Кив Эспри, Пит Фоли,
Нийл Грин, Дэррен
Лэтам, Сиб Пирборт,
Нийл Лонгдаун,
Дэвид Родригес Гарсия,
Кийт Робертсон и
Кирстин Вильямс.

Особая благодарность
Черной Библиотеке,
Энди Чемберсу и
Древнему Ордену
Техно-Священников.

Произведено компанией Games Workshop
Русская версия книги произведена компанией Астероид
Авторские Права Games Workshop Limited 2004 год, все права защищены

The Double-Headed/Imperial Eagle, дизайн Двуглавого/Имперского орла, 40K, GW, Chaos, Хаос, логотип компании Games Workshop, Games Workshop, Space Marine, Космические Десантники, Adeptus Astartes, Адептус Астартеc, Adeptus Mechanicus, Адептус Механикус, Codex, Кодекс, Terminator, Терминатор, Dreadnought, Дредноут, Techmarine, Технодесантник, Rhino, Носорог, Razorback, Секач, Land Speeder, Ленд Спидер, Vindicator, Защитник, Land Raider, Ленд Рейдер, Predator, Хищник, Whirlwind, Вихрь, Cassius, Кассиус, Tigris, Тигуриус, Kayvan Shrike, Кюван Шрайк, Lysander, Лисандер, Mameus Calgar, Марнеус Калгар, Warhammer, Молот Войны, Space Marine Chapter, Наименования и символы Орденос Космического Десанта и все связанные знаки, имена, персонажи, иллюстрации и изображения из вселенной Warhammer 40,000 являются либо торговыми марками

© И/или © компании Games Workshop Ltd 2000-2004, зарегистрированные в Великобритании и в других странах мира. Все права защищены.

Отпечатано в России.

Произведено ООО «Астероид»
(Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар до 4/3, строение 1, asteroid40k@yandex.ru)
по лицензии компании Games Workshop,
1-ая редакция, Москва 2005 год

Международный сайт компании Games Workshop: <http://www.games-workshop.com>
ISBN: 1-84154-526-0



ВВЕДЕНИЕ

«Дай мне сотню Космических Десантников. Или сделай ошибку, дав тысячу других воинов»

Приписывается Рогалу Дорну,
Примарху Кулаков Империи



Приветствую тебя, Брат, и добро пожаловать в кодекс Космических Десантников. На этих благословенных страницах ты найдешь все, что тебе понадобится для собирания и покраски армии Космических Десантников, а также для игры этой армией. Армии Космических Десантников обладают огромной разрушительной силой и состоят из воинов, не ведающих страха. Они возглавляются Командирами,

Юриэл рубанул мечом поперек хормангана и срубил еще одну голову, что показалась на сугробом. Позади него огнемет Пасаннуса жег выводок Чужих, пытающихся сбросить пылающую чешую.

Снег и лед взмыли струями пара, и дужки горящего прометеума прожгли во льду небольшие дыры.

Юриэл заметил, как невдалеке пара монстров упала в траншею, и крикнул Пасаннусу: «Сержант, за мной!!!»

Он снялся с огневой позиции и побежал к брешу в рядах, стреляя на бегу из болт-пистолета.

Разрывные патроны рвали на части по несколько тварей разом, а сквозь выживших дегел Юриэл, подобный удару молнии, яростно рубя направо и налево своим силовым мечом. Чужие подыкали десятками, и два Космических Десантника продирались сквозь груды шипящих тел.

Когти скребли по их броне, скорость их замедлилась, но это были лучшие воины из солдат Императора, и никакой Чужой не мог задержать их своими ударами.

Древняя ненависть к этим тварям наполняла вены Юриэла, когда он убивал, только атакуя, не заботясь о своей защите.

Стая хорманганов прыгнула на него, заставив упасть на колени. Хитиновые клешни повредили броню, одна пробила сочленение грудной пластины и ребро. Брызнула кровь, но как только поток закрыл рану, она мгновенно свернулась, образуя защитный слой над мышцами и плотью. Он перекатился, раздавив своим весом несколько тварей, и затрясся, словно бешеный, раскidyвая остальных. Он ударил локтем вниз, и почувствовал, как ломаются кости, затем взмахнул рукой по широкой дуге, оставляя по пути своего клинка отрубленные конечности и вспоротые животы.

Капелланами и Библиариями, каждый из которых – ветеран сотен военных кампаний, вооруженный лучшим оружием, которое можно найти в Империи.

Под их командованием состоят Космические Десантники – величайшие воины Человечества, связанные кровными узами с самим Императором Рода Людского.

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

Космические Десантники находятся среди самых устрашающих и могучих воинов в Warhammer 40000. Они не совсем люди, но сверхлюди, ибо Космический Десантник, благодаря усердным тренировкам, психокондиционированию и серьезным генетическим изменениям, превосходит простого человека во всех отношениях. Малочисленные по отношению к неисчислимым миллиардам человечества, Космические Десантники собраны в небольшие независимые армии, называемые Орденами. Каждый Орден сам заботится о наборе рекрутов, тренировках, техническом оснащении, организации и стратегии ведения боя. Непокоримая верность Космических Десантников принадлежит лишь самому Императору.

ПОЧЕМУ СТОИТ СОБИРАТЬ АРМИЮ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Космические Десантники – одна из лучших армий в Warhammer 40000, особенно для начинающих коллекционеров. Почему? Да потому что они выносливые и закаленные бойцы. Даже самый обычный Космический Десантник – весьма грозный воин в Warhammer 40000. Характеристики Космических Десантников сравнимы или превосходят характеристики элитных воинов других армий, и являются сплавом отличного умения драться в рукопашной и точной стрельбы с яростным стремлением никогда не сдаваться перед лицами подлых и извращенных врагов Человечества.

Космические Десантники вооружены и бронированы как лучшие элитные части. У них на вооружении огромный выбор смертельного оружия, от болтера до смертоносной штурмовой пушки и установки залпового огня «Вихрь». Ну а самое лучшее – их Силовая Броня, которая позволяет просто игнорировать большую часть ранений.

Также армия Космических Десантников имеет много преимуществ в коллекционировании. Силы Космических Десантников компактны и эффективны, поэтому нужно действительно небольшое количество моделей, чтобы собрать боеспособную армию. Это позволяет легко перевозить армию Космических Десантников, и нужно совсем мало времени, чтобы покрасить ее для битвы.

Цветовые схемы для многих Орденов Космических Десантников очень просты для покраски, но ты сам можешь придумать свои собственные цвета для Ордена. Добавлять дополнительные детали действительно просто, потому что для тех, у кого пальцы не приспособлены для тонкой работы, существует большой выбор декалей и самоклеющихся флагов.



КАПИТАН ЮРИЭЛ ВЕНТРИС ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНЫ В БИТВЕ ЗА ТАРСИС УЛЬТРА

ВЕЛИКОЕ ПРЕДАТЕЛЬСТВО

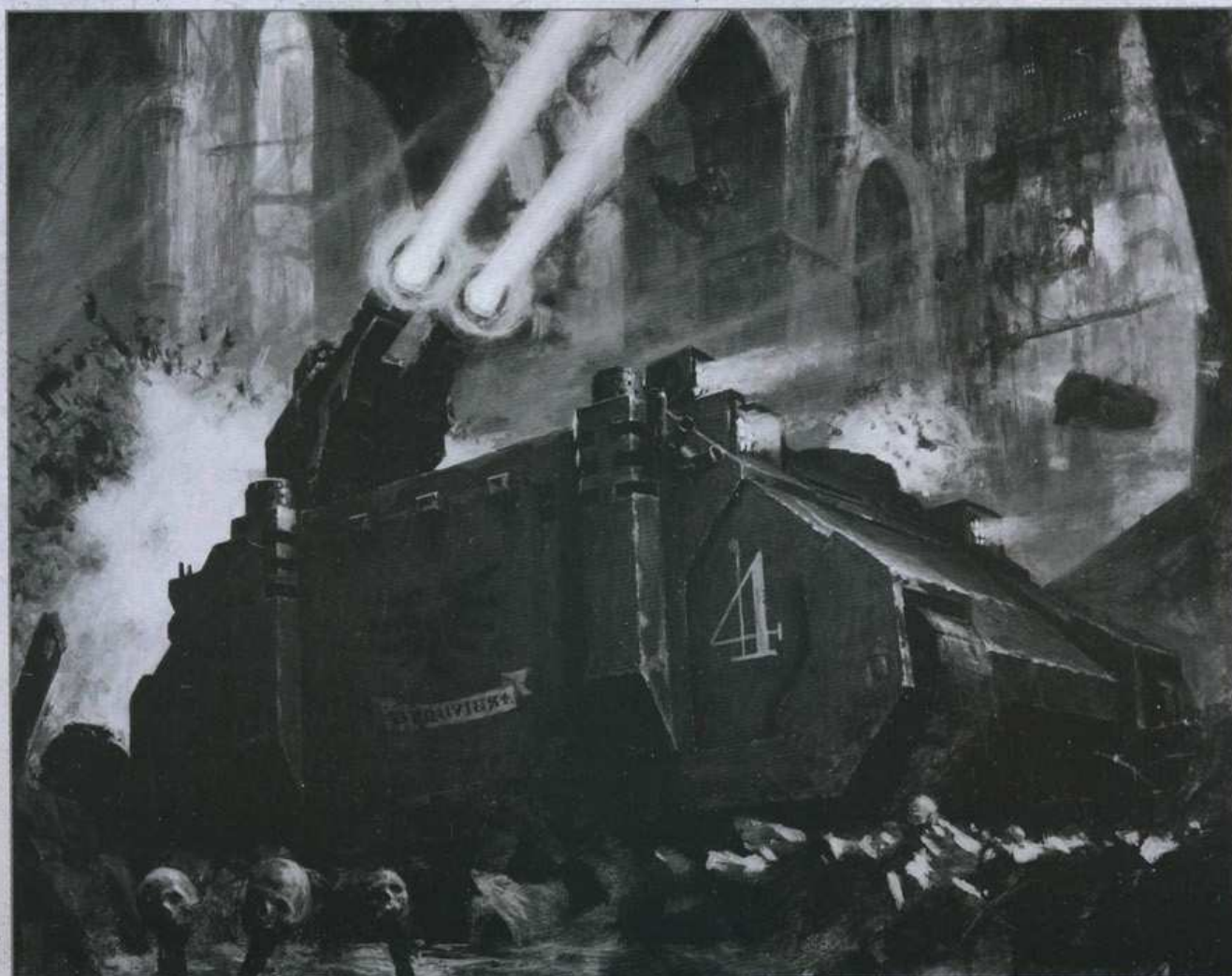
Хорус, Примарх Сынов Хоруса и доверенный Полководец армий Императора, позабыл клятву верности и предложил свое служение Темным Богам Хаоса; и в тот момент, когда Император стоял на пороге своего величайшего триумфа, он поднял Легионы друг на друга. В миг, что должен был стать моментом их величия, братья сражались друг против друга, и воины, воевавшие плечом к плечу за государство Императора, убивали друг друга в разгоревшейся гражданской войне. Миры сгорали во славу Темных Богов, и появлялись ужасы, доселе невиданные. Большая часть правды о тех временах утеряна, сокрыта туманом времени или приукрашена до повествований о гигантах, сотрясающих миры и раскалывающих планеты своими громopodobными шагами.

Предательские армии восставшего Полководца сметали все на своем пути, пока не встретили у стен Императорского Дворца на Терре воинов, все еще верных Повелителю Рода Людского.

На скользком от крови защитном валу перед последним бастионом Императора слепая злоба и ярость встретили отвагу и сталь. Развращенные Примархи показали себя ужасными отродьями, противными природе. Силы Тьмы со всех сторон окружили угасающий огонек Человечества. Но от-

чаянные времена требуют отчаянных решений, и Император во главе самых верных воинов принял бой с Хорусом в его личных покоях на корабле. Сангвинус, Примарх Кровавых Ангелов, был убит, а сломленный и смертельно раненый Император повержен. Но из последних сил Император, наделенный невообразимой мощью, сразил предателя насмерть и уничтожил силу его Легионов.

Служители Разрушительных Сил были повержены, но то была победа, достигнутая страшной ценой. Братства Примархов больше не существовало, мечты Императора лежали в руинах, а последняя надежда на их воплощение была утеряна. Борьба с Хорусом уничтожила тело Императора; теперь его бессмертное существование поддерживается постоянными жертвоприношениями и причудливой машинерией Золотого Трона. Галактическая Империя, которую он выковал, была почти полностью уничтожена, и еще много лет кровавых войн понадобилось, чтобы уничтожить армии предателей или загнать их по ту сторону адского Ока Ужаса. Жатва смерти исчислялась миллиардами; после искоренения Ереси от бесчисленного количества миров не осталось ничего, кроме заваленных трупами пустынь. В те темные времена анархии и смещения множество людей-предателей и хищных рас Чужих искали случая разграбить измученные миры Императора.



ОЧИЩЕНИЕ

Род Людской стоял на грани уничтожения; казалось, государство Императора перенесло бурю Ереси Хоруса только для того, чтобы впоследствии погибнуть. Без наставлений Бога-Императора величайшие герои Рода Людского первыми занялись защитой Его государства.

Рабут Гуилиман собрал уцелевших воинов-лоялистов, и вместе со своим Легионом Космических Десантников стал бастионом против волны врагов, желающих добить доминион Императора. Гуилиман, воспитанный на планете Макрагг, как никто другой познал искусство войны. В те кошмарные дни вместе со своими Братями-Примархами и их Легионами он объединял рассеянных защитников человечества.

Зная, насколько смертельно эффективен на войне Гуилиман, Хорус мастерски запланировал начало

ереси на тот момент, когда Ультрамарины сражались далеко на юге галактики. В результате этого Ультрамарины прошли ужасные войны почти без потерь. И все равно эти могучие воины не остались непричастными, дав другим армиям лоялистов время для перегруппировки и вооружения. Легенды говорят, что Гуилимана в те времена можно было встретить повсюду. Он собирал защитников планеты и вел их к победе. А затем двигался в другой мир, где его мастерство могло как нельзя лучше помочь Человечеству.

Истории о том, с каким бесстрашием Космические Десантники и их Примархи отгоняли кружащих, словно стервятники, захватчиков, сохранились и по сей день. И хотя казалось, что тьма окружает их на каждом шагу, ни один из них не повернул вспять. Так было положено начало Эпохе Империи.



ЭПОХА ИМПЕРИИ

Как только угроза вымирания в ближайшем будущем пропала, Гуилиман занялся работой над тем, чтобы подобная катастрофа никогда не могла бы повториться снова. Он запечатлел свою непревзойденную мудрость в книге под названием «Кодекс Астарес». Этот священный текст стал краеугольным камнем, на котором должно было быть построено будущее Империи.

Из всех многочисленных статей наиболее обширная и вызвавшая наибольшее количество споров — статья о разбегении Легионов Космического Десанта на Орден. Процесс этот получил название «Второе Основание». Каждый Орден должен насчитывать тысячу боевых братьев и сам заботиться об экипировке и рекрутах. Каждый должен получить в собствен-

ность планету или монастырь-крепость, и стоять на страже Империи.

Никогда более один человек не сможет овладеть ужасающей силой целого Легиона Космических Десантников. Хотя по началу братья Примархи были недовольны решением Гуилимана, в конечном счете они согласились с необходимостью разбиения на Ордена. Так родились Адептус Астарес.

Несмотря на то, что Космические Десантники сражаются в бесконечной войне за Человечество, память о ненавистном предательстве все еще живет в передаваемых шепотом историях и мрачных легендах. В темные времена героизм Космических Десантников сохранил Империю как единое целое, и дал уверенность в существовании, и сами Десантники стали частью легенд, Ангелами Смерти, несущими огненную смерть с небес.





ОРДЕНА КОДЕКСА

После разделения Легионов только что созданные Орден Космических Десантников стали известны как Орден Второго Основания. Точно неизвестно, сколько было основано Орденов, ибо много записей были утеряно в те беспокойные годы. Большинство этих орденов следуют строгой организации и тактическим указаниям, изложенным в «Кодекс Астарте» (такие Орден называются Орден Кодекса), и относятся к Кодексу как к модели собственной организации.

Из всех Орденов Первого Основания или, как их еще называют, Орденов Прародителей, наиболее известным является Орден Ультрамаринов Макрагга, Орден самого Примарха Рабута Гуилимана. Однако использование Кодекса добровольно; воистину спорен вопрос о том, что любая армия должна его использовать. Существует много Орденов, типа Кровавых Ангелов или Космических Волков, чья организация отличается от описаний Кодекса в большей или меньшей степени. Впрочем, учения Кодекса можно насаждать путем

успешного основания новых Орденов из генокода Ультрамаринов. История Империи наполнена периодами войн и анархии, поэтому сложно отследить историю и происхождение каждого Ордена. Точно известно, что на сегодняшний день по Галактике рассеяна приблизительно тысяча Орденов. Из них более половины – отпрыски Ультрамаринов. Эти Орден почитательно следуют догматам Кодекса и почитают своих прародителей – Рабута Гуилимана и самого Императора.

РОДНЫЕ МИРЫ

Орден по большей части расположены на собственных планетах, где они держат крепость-монастырь и набирают Космических Десантников. Разные Орден по-разному сосуществуют с населением своих миров. Одни остаются в стороне и окутаны тайнами, другие свободно общаются с местным населением. Крепость-монастырь – это база, где Орден тренирует своих боевых братьев, где расположены Арсенал и Библиариум. Оправдывая свое название, крепость-монастырь

С ОДОБРЕНИЯ ИНКВИЗИТОРСКОГО ШИФРОВАЛЬЩИКА ОМНИС-ПРИМА – ПРИВЕТСТВУЮ, ГРОССМЕЙСТЕР

ЛЕГИОН	ПРИМАРХ	МИР	ОРДЕНА ВТОРОГО ОСНОВАНИЯ
Темные Ангелы	Леон Эль Джонсон	[Калибан]	Ангелы Очищения, Ангелы Испытания, Ангелы Мщения
Дети Императора	Фульгрим	[Кемос]	Отлученные Предатели
Железные Воины	Пертгарбо	[Олимпия]	Отлученные Предатели
Белые Молнии	Джагетай Хан	Мундус Паланус	Мародеры, Бушны, Истребители, Повелители Штормов
Космические Волки	Леман Расс	Феприс	Братия Войны
Имперские Кулаки	Рогал Дорн	Терра	Черные Храмовники, Буровые Кулаки
Повелители Ночи	Конрад Курзе	[Нострамо]	Отлученные Предатели
Кровавые Ангелы	Сангвинус	Баал	Кришноты Ангелы, Ангелы Сангвиния, Ангелы Эндариния, Пьющие Кровь, Разрыватели Плоти
Желенные Длань	Феррус Манус	Медуза	Красные Когти, Бронзовые Длань
Пожиратели Миров	Антроп	Нет записей	Отлученные Предатели
Ультрамарины	Рабут Гуилиман	Макрагг	Новомарины, Патриархи Улиссиса, Белые Консулы, Черные Консулы, Инженеры, Преторы Орфеуса, Орден Генсис
Гвардия Смерти	Мортарион	[Барбарус]	Отлученные Предатели
Тысяча Слановей	Магнус Ридж	[Просперо]	Отлученные Предатели
Носители Слова	Лоргар	[Колнис]	Отлученные Предатели
Аузные Волки	Хорус	[Хтония]	Отлученные Предатели
Саламандры	Вулкан	Нокторн	Неизвестны
Гвардия Ворона	Коракс	Спасение	Черная Гвардия, Забытые, Хищники
Легион Аليفة	Алифарус	Нет записей	Отлученные Предатели

ТЕМНЫЕ АНГЕЛЫ. По неизвестной причине Темные Ангелы и их Орден Второго Основания называют себя Непрошенными.
Источник: Мифы Ультрамарина Мортис (М. 36)

Все записи удалены из библиотек Организации отцов-искупителей.

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ. Космические Волки подвержены генетической аномалии (необычайный рост кляков). Также они крайне неортодоксальны в способах ведения боя и организации Ордена.
Источник: личные заметки Инквизитора Хорста (М. 37)

КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ. У Кровавых Ангелов и их последователей наблюдается необычный способ воспроизведения, включающий порчу генетического семени.

Несмотря на многочисленные расследования, слухи о «Красной Жакде» и «Черной Ярости» так и остаются слухами.

Источник: Доклад Инквизитора Дашне (М. 34)

Все записи удалены из библиотек Организации отцов-искупителей.

УЛЬТРАМАРИНЫ. Так назван Орден, последователь Легиона Ультрамаринов (Апокриф Давно). В Апокрифе Спаркса говорится, что существует 23 Ордена Второго основания, однако там же перечислены их названия.

Источник: Составитель Атриакс (М. 41)

Легиону Ультрамаринов принадлежит примерно 3/5 генетического материала известных орденов Космического Десанта. Орден Ультрамаринов правит большой империей на Юго-Востоке Галактики. Эта империя, называемая Ультрамар, является крупнейшим объединением в Восточной Окраине.

Источник: Альбер Астарте (М. 37)

АУЗНЫЕ ВОЛКИ. Аузные Волки были переименованы в Сынов Хоруса (с 125. М. 30). После смерти Хоруса они стали известны как Черный Легион.

Источник: Гримур Херетискус (М. 35)

ЛЕГИОН: Имя Легиона при его основании.
ПРИМАРХ: Имя Примарха, на основе чьего генетического семени был создан Легион.
МИР: Мир Легиона. Если имя приведено в квадратных скобках, то это означает, что впоследствии мир был уничтожен.

ОРДЕНА ВТОРОГО ОСНОВАНИЯ: Ордена, перечисленные в Апокрифе Давно (М. 33).
ОТЛУЧЕННЫЕ ПРЕДАТЕЛИ: Это Легионы, предавшие во времена Великой Ереси, что указано в Гримуре Херетискуса (М. 35).

Имперские Длань: id/11523

хорошо защищена вакуумными щитами, пусковыми установками, батареями лазеров и внутренними защитными системами. Враг, что решится атаковать Десантников в их собственной крепости, должен быть чрезвычайно смел и отчаян. Также монастырь является духовным домом, где хранятся самые священные реликвии и расположены часовни и усыпальницы.

Орден будет защищать свой мир от любой угрозы. Часто Орден распространяет свое покровительство на весь подсектор. Невообразима мощь Ордена Космического Десанта, хотя не так-то просто заставить его начать войну. Ибо Орден не подчиняется закону Империи и является автономной боевой силой. Если Имперский Командир желает, чтобы вместе с его армией сражались воины-сверхлюди, он должен обратиться с прошением к самому Гроссмейстеру Ордена. Часто Космические Десантники сражаются во имя древних клятв или договоров, которые они заключали с теми, кому клялись в братстве. Или иногда, после совета, на котором решается, где и когда начать войну, они сами начинают военные действия. Как правило, во время совета Десантники полагаются на пророческие видения своих Библиариев. Крепость-монастырь является не только защитой от возможного нападения, но и базой для рискованных рейдов и центром сбора информации.

Однако не все Ордена обладают планетарными монастырями. Некоторые, такие как Имперские Кулаки и Черные Храмовники, имеют подвижные звездные крепости или могучий флот. Часто некоторые из таких Орденов называют Крестоносными, потому что они часто ведут войны на территории врагов Человечества, появляясь без предупреждения и обрушиваясь на противника до того, как он будет предупрежден об атаке.

АНГЕЛЫ СМЕРТИ

Космические Десантники — величайшие из воинов, которых когда-либо породило Человечество. Каждый Орден содержит флот, наиболее подходящий для его методов ведения войны. Такой флот способен превратить планету в безжизненную и бесплодную пустыню. Самый большой из кораблей Космического Десанта, боевая баржа, сравним по огневой мощи с линкорами Имперского Флота. Эти могучие корабли могут перевезти до четырех Кампаний Космического Десанта вместе с танками и Громовыми Ястребами. Также баржа способна поддерживать постоянную бомбардировку или пробиться сквозь орбитальную защиту, чтобы доставить свой смертельный груз. Более многочисленными кораблями являются ударные крейсера, быстрые и хорошо бронированные корабли, способные перевезти одну полную Кампанию со всей ее техникой и десантными штурмовиками. Подобно боевой барже, ударный крейсер может провести короткую, но интенсивную бомбардировку. Баржи и крейсера — наиболее могучие из кораблей, доступных Космическому Десанту, однако во флот Космических Десантников входит множество меньших кораблей, типа эсминцев или фрегатов.

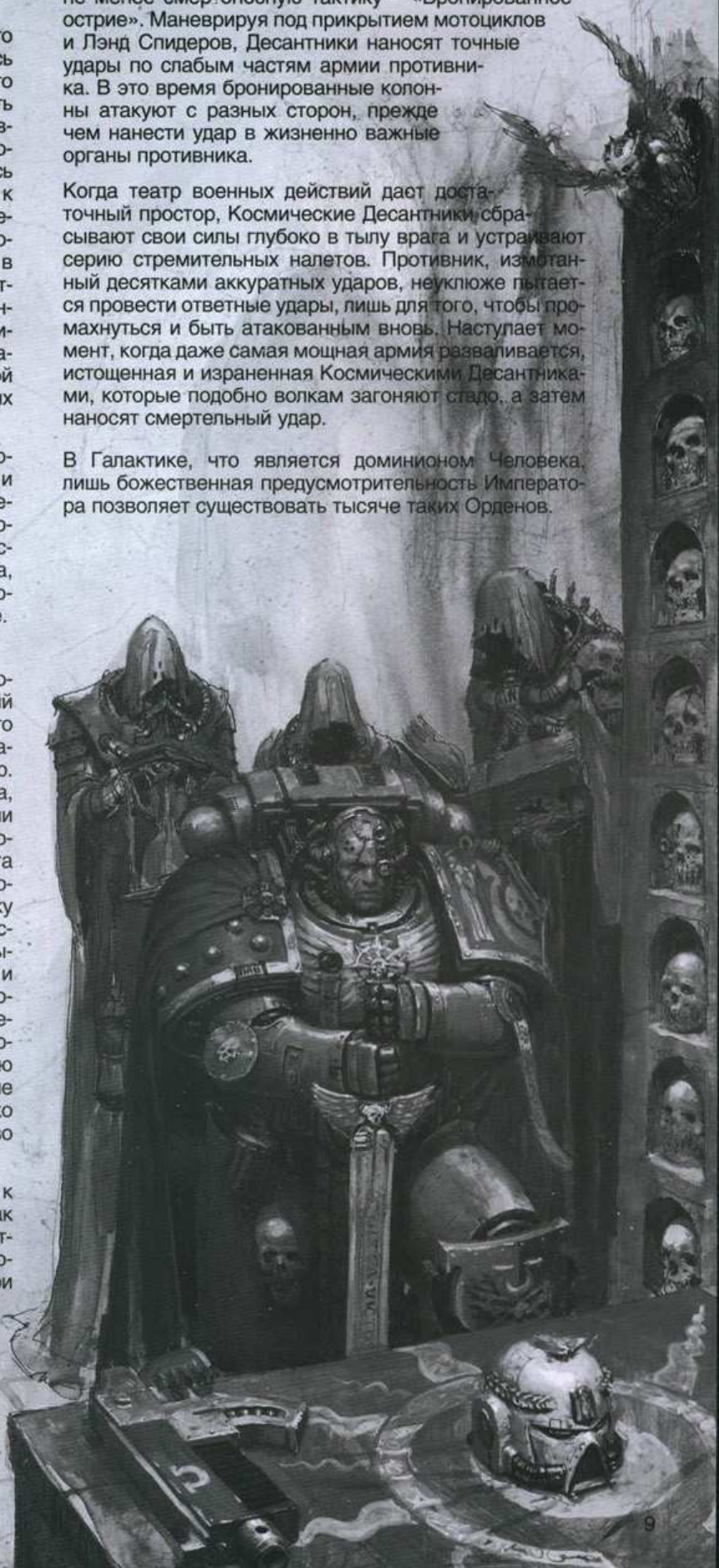
Как только флот Космического Десанта пробьется к планете противника, он старается нанести удар как можно скорее. Как правило, флот Космических Десантников невелик размером, и подразумевается, что противник превосходит его по численности. Существует три основных тактики, при помощи которых Космические Десантники уничтожают противника. Первая — это орбитальный штурм, то, что немногие выжившие называют «смерть с небес». После опустошающей бомбардировки Космические Десантники высаживаются при помощи десантных штурмовиков «Громовой Ястреб» и десантных модулей. С пара-

лизующей внезапностью они атакуют свои цели, оставляя противника без командования, дезорганизованным и не способным на что-либо кроме бегства или сдачи.

Если Космические Десантники могут доставить на планету тяжелую технику, они применяют следующую, не менее смертоносную тактику — «Бронированное острие». Маневрируя под прикрытием мотоциклов и Лэнд Спидеров, Десантники наносят точные удары по слабым частям армии противника. В это время бронированные колонны атакуют с разных сторон, прежде чем нанести удар в жизненно важные органы противника.

Когда театр военных действий дает достаточный простор, Космические Десантники сбрасывают свои силы глубоко в тылу врага и устраивают серию стремительных налетов. Противник, измотанный десятками аккуратных ударов, неуклюже пытается провести ответные удары, лишь для того, чтобы промахнуться и быть атакованным вновь. Наступает момент, когда даже самая мощная армия разваливается, истощенная и израненная Космическими Десанниками, которые подобно волкам загоняют стадо, а затем наносят смертельный удар.

В Галактике, что является доминионом Человека, лишь божественная предусмотрительность Императора позволяет существовать тысяче таких Орденов.



РИТУАЛЫ ИНИЦИАЦИИ

Каждый боевой брат Адептус Астартес – чемпион, герой сотни военных кампаний. Еще до превращения в сверхлюдей они уже были лучшими отпрысками своих миров, самыми почитаемыми людьми в воинских культурах самых сложных для жизни планет. Когда Орден выбирает для воспитания потенциального рекрута, воины принимают в свою семью нового сына, и потому отбор производится с величайшей осторожностью. Каждый Орден набирает рекрутов по-своему, будь то соревнование, наблюдение во враждебной среде или более священные ритуалы. В Ордене всего тысяча боевых братьев, поэтому от каждого рекрута требуется максимум того, на что он способен.

До начала тренировок эти Неофиты подвергаются тщательному наблюдению и проверкам. Апотекарии Ордена исследуют их плоть на клеточном уровне, чтобы убедиться в том, что они не затронуты мутациями и достаточно сильны, чтобы выжить во время тренировок. Библиарии Ордена проверяют их умы на малейшие проявления слабости или разложения, и самое главное, Капелланы Ордена проверяют их боевой дух, чтобы быть уверенными в том, что Неофит достоин доверия Ордена.

После начала воспитания Неофит обрывает связь с семьей и родным миром и посвящает свою жизнь служению Императору и своему Ордену. Со временем



ему предстоит стать величайшим защитником Человечества, и к окончанию тренировок его больше нельзя будет считать человеком. Он займет свое место в стороне от тех, кого поклялся защищать. Обычная жизнь уйдет в прошлое, и не будет пути назад, и это страшнейшая и величайшая жертва, ибо принесена она добровольно.

Неофита тренируют искусству смерти в соответствии с Кодексом Астартес, книгой Рабута Гуилимана, раз и навсегда запечатлевшей военные знания Космического Десанта.

Неофита посвящают в братство Ордена, его историю, секреты и ответственность, которую на него возложат его предки. Его экипируют самым смертоносным оружием и дадут самую лучшую броню из тех, что может иметь воин. Но самое важное заключается в том, что после вживления геносемени Ордена Неофит начнет долгое перерождение.

За несколько лет Неофит получит биологические имплантаты, необходимые для того, чтобы перерастить вершину человеческих возможностей и превратиться в брата Космического Десанта. Некоторые имплантаты нуждаются в гипнотической или химической стимуляции роста, и процесс роста требует режима тщательнейшего наблюдения. Само собой, это очень опасный процесс, и не все Неофиты переживают его. В большинстве Орденов этот процесс оброс ритуалами и сопровождается многочисленными постами, службами и молитвами.

После получения генетического семени Ордена скелет и мускулы Неофита начинают увеличиваться в размерах. Неофиту вживляют второе сердце и дополнительные легкие, что позволит ему переносить раны, которые трижды убьют простого человека. Кровеносная система усиливается органами, способными очищать тело от токсинов, мгновенно затягивать раны или позволяющими без вреда принимать яд. Другие органы обостряют его чувства или позволяют противостоять радиации. Сам по себе ни один имплантат не делает Космического Десантника сверхчеловеком, но вместе они поднимают его на уровень устрашающего солдата, обладающего огромным потенциалом. Ближе к концу процесса будущий Космический Десантник получает железы прародителей-хранилище генетической составляющей. Железы — будущее Ордена, воплощение священной плоти самого Императора. Без них Космические Десантники не могут существовать.

Ближе к окончанию тренировок, но до того, как он станет полноправным Космическим Десантником, Неофита зачисляют в Кампанию Разведчиков. Здесь он должен заслужить право носить благословенную силовую броню и показать в пламени битвы, что он готов к финальной стадии трансформации — вживлению Черного Панциря. Под начальством Сержанта-Ветерана Разведчики продвигаются впереди армии Космического Десанта, собирая разведданные и оказывая поддержку боевым братьям Ордена. Разведчикам часто приходится работать в тылу противника, а затем прорываться к своим — так они получают боевое крещение. После того, как Разведчик докажет свое мастерство и доблесть, он получает Черный Панцирь — подкожную мембрану, позволяющую внутренним органам напрямую общаться с костю-



СВЯТОЙ БОЛТЕР

Болтер модели (тип Гудвин) 998 имеет: счетчик боеприпаса, лево/право-сторонний затворный механизм, серповидный магазин на 30 патронов 0.75 калибра с димантиновым сердечником, оболочкой из расщепляемого дейтерия и массореактивным детонатором. Стреляет очередями по 4 выстрела.

Болтер — излюбленное оружие Адептус Астартес. Каждый болтер должен быть приспособлен под руку владельца в собственных мастерских Ордена или на планете-фабрике Адептус Механикус. Болтер — драгоценное и редкое оружие; в руках Космического Десантника — инструмент божественного гнева Императора.

мом силовой брони, делая ее естественным продолжением тела. Во время сакральной церемонии новоиспеченный боевой брат получает собранный мастером-оружейником древний комплект брони, который будет принадлежать только ему одному. Теперь он — истинный Космический Десантник, обладающий огромной силой, но поклявшийся использовать ее в услужение Императору и Человечеству.

Быть Космическим Десантником — огромная ответственность и, как правило, пожизненная служба, награда за которую — конец во тьме космоса. Великий колокол на Терре звонит по каждому великому герою Империи, но колокол охрип бы, если б ему пришлось звонить по каждому Космическому Десантнику, павшему на службе Человечеству.

БЛАГОСЛОВЕННАЯ БРОНЯ

Силовая броня Космического Десанта является синтезом древних технологий, некоторые из которых старше Эпохи Раздора. С начала Великого Крестового Похода, по указанию Императора и под надзором Техно-Жречества Марса, все новые знания, что удавалось раздобыть, собирали и изучали для создания новых видов доспехов Космических Десантников.

Еще до окончания ереси Хоруса был разработан силовой доспех типа VII, известный также как «Император». До сих пор он остается наиболее распространенным среди Адептус Астартес. Если удастся сохранить более древний комплект брони, он всячески почитается Техно-Десантниками Ордена, которые старательно его оберегают и часто украшают. Доспех каждого Десантника настолько драгоценен, что они свято клянутся сохранять и почитать его дух.

ВОИНЫ ОРДЕНА

БОЕВЫЕ БРАТЯ

После того, как воин проявил себя в Компании Разведчиков, его повышают до звания боевого брата, и направляют в одну из Боевых Компаний Ордена. В ней Космический Десантник сражается, оттачивая свое смертоносное мастерство, кует свое имя героя и создает легенды о могучем чемпионе. Если в развитии своих боевых качеств воин проявляет особое мастерство в каком-либо направлении, его определяют в специализированный отряд.

Тактические отряды – наиболее многочисленный тип отрядов Ордена, они составляют хребет боевой силы армии. В основном членов этих отрядов вооружают священными болтерами, однако некоторые члены отряда могут нести более специализированное оружие, например, огнемет или плазмаган. Тактические отряды отлично приспособляются к ведению боя с почти любым противником, чем оправдывают свое название.

Тех, кто превозмог бурю рукопашной, собирают в отряды Штурмовиков и экипируют прыжковыми ранцами, позволяющими сражаться с противником в жесткой рукопашной схватке. Несущиеся с небес огненные ангелы смерти, вооруженные болт-пистолетами и мечами Штурмовики воистину ужасающий противник.

Хотя искусство боя вовсе не обязательно воплощать в ближнем бою. Те, кто владеет метким глазом, могут быть собраны в отряд Опустошителей. Вооруженные самым тяжелым оружием, доступным Космическому Десанту, эти воины могут вызвать чудовищный огонь. Как правило, Опустошителей используют, когда Десантники ожидают хорошо бронированного противника, или когда надо уничтожить вражеские укрепления.

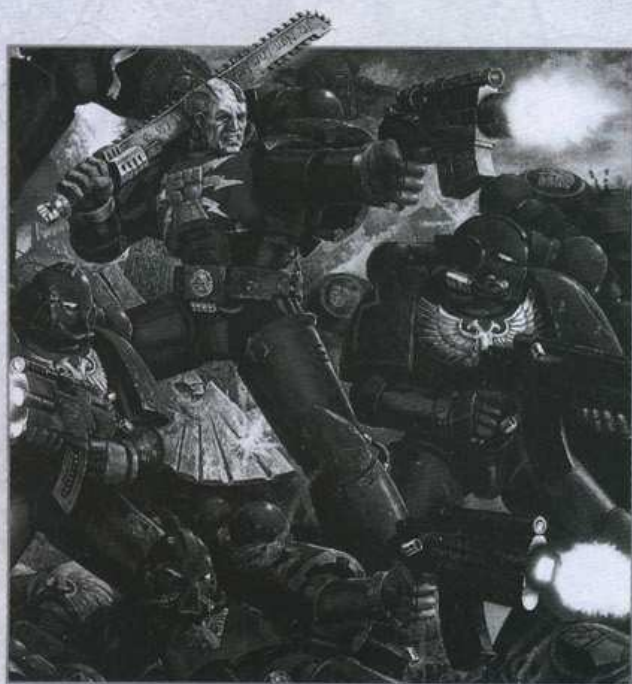
КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ-ВETERАНЫ

В Первую Компанию Ордена, также называемую Компания Ветеранов, входят самые смелые и героические Космические Десантники. Многим членам Первой Компании перед призывом дают звание Сержанта-Ветерана. Нередко в Первую Компанию за проявленный героизм берут и менее опытных Космических Десантников. Эти Космические Десантники – могучие герои, легенды о которых входят в историю Ордена. Каждый воин стремится занять место среди элиты Ордена.

Первая Компания всегда является и самой могучей, ибо многие ее воины могут сражаться в Тактической Броне Дредноута, или, как ее более часто называют, броне «Терминатор». Каждый Орден Космического Десанта имеет некоторое количество комплектов почитаемой брони «Терминатор», которые являются наиболее ценными реликвиями Ордена.

Массивная и неуклюжая, броня «Терминатор» имеет тяжелые пластины из пласта и керамики, полный внешний скелет и комплекс мускульных узлов, позволяющих воину сражаться в ближнем бою, где скорость имеет второстепенное значение по сравнению с защитой, со смертельным мастерством и свирепостью. Эти костюмы чрезвычайно древние, секрет их изготовления давно утерян, и каждый почитается Космическими Десанниками и с любовью охраняется Техно-Десанниками Ордена. Каждый комплект брони «Терминатор» имеет почетное место в Часовне Первой Компании, и лишь ее члены да избранные синьоры офицеры имеют право войти в оружейную и облачиться в эти священные артефакты.

Чтобы сражаться в броне «Терминатор», надо пройти суровые тренировки, по окончании которых от воина ожидается, что он будет действовать лучше всех своих братьев, являясь примером для оставшихся членов Ордена. Отряды Терминаторов часто применяют во время абсордажа, или когда можно поручиться, что бой будет близкий и кровавый. Также Терминаторов экипируют различным вооружением для ведения боя на расстоянии. Хотя в основном броню «Терминатор» создали для проведения жестокого штурма.



ГЕРОИ ОРДЕНА

МАСТЕР ОРДЕНА

На тысячу могучих и ужасающих воинов Ордена приходится один Мастер Ордена – лидер, у которого за плечами сотни лет опыта в горниле войн. Он превосходно владеет стрелковым оружием, клинком и искусством рукопашного боя, сам его ранг говорит о прошлом, наполненном окровавленными поверженными врагами самых отвратительных и нечеловеческих видов. Для мастера Ордена недостаточно быть наилучшим бойцом. Он должен быть непревзойденным тактиком, который способен принять верное решение в гуще битвы, опираясь на учения Кодекса Астартес. Его солдаты – его братья, и он знает, что по его приказу они отдадут свои жизни.

Он должен сохранить жизни этих прекрасных бойцов, и в то же время выполнить задание и не уронить честь Ордена. Он познает учение Ордена и даст клятву сохранять его секреты. Для многих он будет представителем Ордена, и будет поддерживать дипломатические отношения, ибо Космические Десантники имеют мно-

жество испытанных временем клятв и почетных долгов. К тому же Космические Десантники не рвутся выполнять приказы чиновников Империи. Те, кто хочет, чтобы Мастер Ордена послал своих воинов в битву, должны привести ему хорошую причину. Часто Мастер Ордена является одновременно правителем своей планеты, которая является слишком ценным ресурсом, чтобы ее игнорировать. Одна из самых больших опасностей, с которой встретится Мастер – это могущество, которым он обладает, ибо его армия способна уничтожить по его приказу целый мир. Даже Космический Десантник может чувствовать гордость, ярость или страсть – и тем не менее он обладает душой героя, которая сподвигает его на самоотверженные жертвы. Но есть некое семя высокомерия, которое может привести к проклятию. Каждый Космический Десантник, а особенно Мастер Ордена, должен опасаться короткого пути к победе, должен сопоставлять цели и средства и следовать примеру Императора и своего Примарха.

КАПИТАНЫ

Каждую Кампанию в Ордене Космического Десанта возглавляет Капитан. По опыту они уступают только Мастеру. Капитаны являются настолько смертоносными воинами, что редко встречают равных себе. Каждый капитан – решительный и вдохновляющий лидер, способный согласовывать действия Космических Десантников под своим командованием, независимо от оказываемого им сопротивления. Помимо управления Космическими Десанниками в битве, на Капитанов возложены другие титулы, связанные со служением Ордену или родному миру: такие, как Шкипер Флота или Смотритель Границ.

Капитан Кайто Галениус, Смотритель Границ, могучий Повелитель Сотни Ультрамаринов, мчался на войну на комете из стали и пламени. На его гордо реявшем знамени были Череп и Имперский Орел, ибо никто не мог превзойти его в искусстве смерти. Под его командованием Хранители Восточного Окосма, благословенные братья Пятой, дали бой зверским Оркам на планете Калт. Во главе своих воинов Галениус, Мастер Черной Компании, ослепленный светом гнева Императора, взял орду в полукольцо и погнал перед собой. По окончании дня битвы человек мог бы пройти милью, не наступая на землю – столь тесно лежали тела убитых. настолько велика была победа, что Лорд Калгар в качестве знака благочестия даровал Галениусу право украсить знамя Компании Венком Победы.



ТЕХНО-ДЕСАНТНИКИ

Власть над технологиями — знание, которое давным-давно утрачено в Империи. То, что осталось, не имеет основы, и обрело мистическую окраску или превратилось в повторение без осознания смысла. Осколки знаний собираются организацией Адептус Механикус, расположенной на Марсе, где ее члены служат Богу Машины. Только посвященные, которых воистину мало, могут надеяться применить знание, чтобы управлять образцами технологий.

Между Адептус Механикус и Адептус Астартес заключены древние договоры, по которым Космические Десантники могут посылать на Марс воинов, тяготеющих

к технологиям, чтобы те получали знания, проходя по долгому пути, в конце которого им предстоит стать священниками Бога Машины. Без обладания столь древними знаниями Космические Десантники не смогли бы вести свои войны.

Техно-Десантники проходят обучение несколько лет. Они узнают верные ритуалы активации и ухода, как

пробудить или утихомирить боевых духов вверенных им машин. По возвращении в Орден они полностью меняются, становятся загадочными и возвышенными, оставаясь одновременно техносвященниками Бога Машины и боевыми братьями Ордена. Часто Техно-Десантники стоят в стороне от своих боевых братьев, являясь фигурами, вызывающими суеверное благоговение.

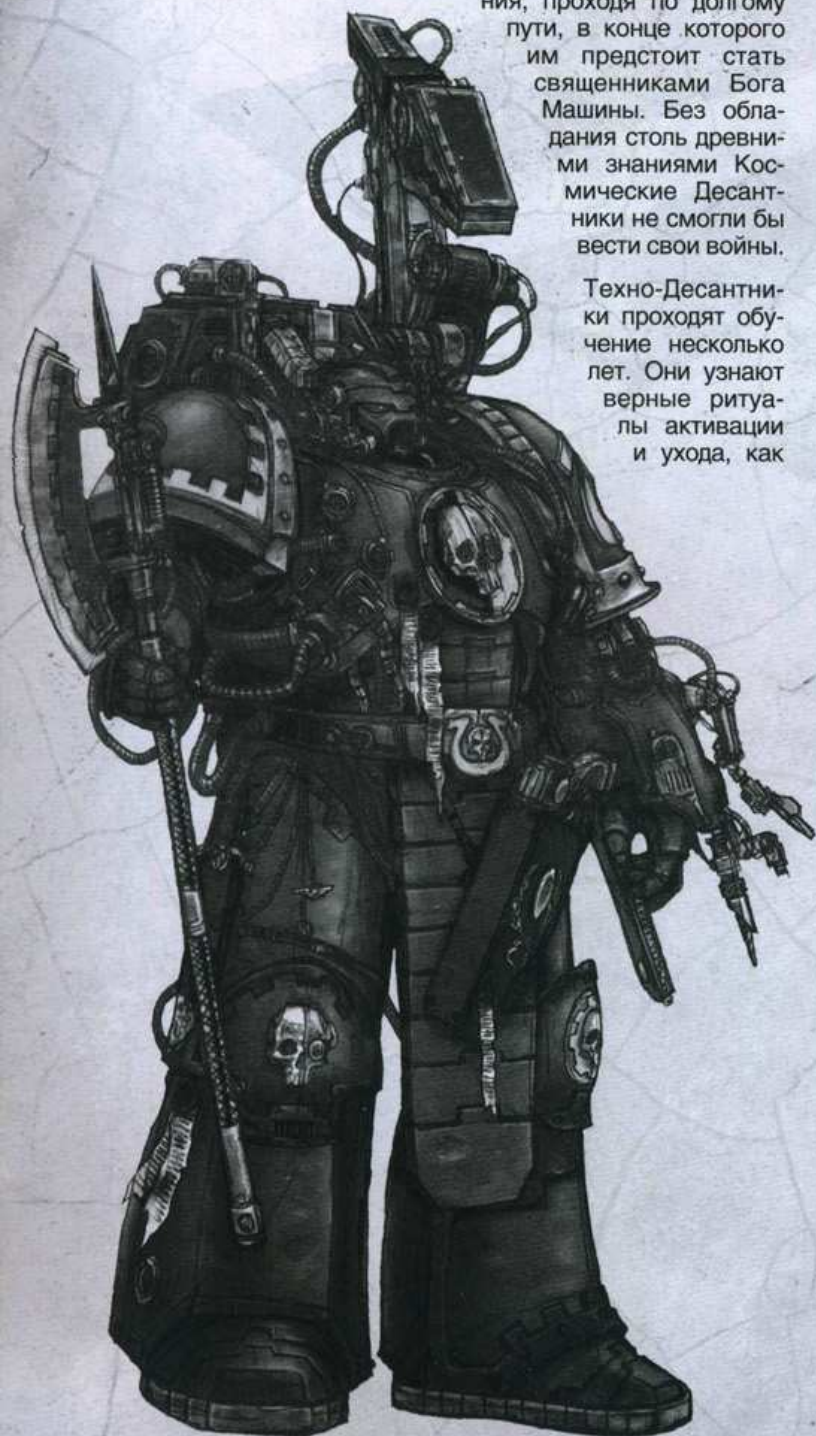
Знание, которым они владеют, вызывает в их братьях глубокое уважение: они узнают в их умении знания, относящиеся к древним и темным секретам технологии. Несмотря на обладание множеством навыков, связанных с мистической наукой машин, Техно-Десантники остаются прежде всего воинами, и зачастую наносят острейшие атаки. Будь потеря артефакт или какая-то машина, Техно-Десантник первым пойдет в бой, чтобы их вернуть. За них Техно-Десантник будет сражаться так же (если даже не более усердно), как его братья сражаются за павших товарищей.

Разжигая перед битвой злость духов войны, оружия и техники, Техно-Десантник проходит таинство битвы, дабы подготовиться к сражению. После высадки Техно-Десантник и его слуги — сервитопы ритуально благословляют оружие и технику армии, высвобождают духов войны и позволяют им увидеть цель для своего гнева. Вместе со своей кибернетически усиленной свитой Техно-Десантник может выполнять починку техники на поле боя, залатывая пробоины в броне и разжигая гнев боевых духов, дабы они смогли продолжать сражаться. По окончании битвы любое нанесенное технике или оружию повреждение будет с почтением исправлено Техно-Десантником, поэтому для многих единиц техники вполне обычное дело оставаться на службе сотни, если не тысячи лет.

Техно-Десантники используют множество непонятных приборов и механизмов, недоступных их братьям. Многие Техно-Десантники экипированы сервоманипулятором или полным комплектом ремонтного оборудования, специальными дополнительными конечностями, которые крепятся к броне Техно-Десантника и напрямую взаимодействуют с его нервной системой. Эти руки могут нести разнообразные лазерные горелки, вибропилы или энергодрели — в общем, множество тех приборов, что помогают Техно-Десантнику в битве осуществлять уход за техникой и оружием. Перчатки брони Техно-Десантника сильно изменены и содержат множество различных инструментов. У некоторых Техно-Десантников живая плоть рук полностью заменена на управляемые протезы. Но некоторые идут еще дальше, они вживляют специальные механические интерфейсы, позволяющие напрямую общаться с Духом Машины и более полно понимать машину, которой они оказывают помощь.

Дабы почтить свое обучение на Марсе и обозначить тесную связь между Техно-Десантниками и Адептус Механикус, Техно-Десантники часто включают красные цвета в свою геральдику или цветовую схему брони.

Однако они тщательно следят за тем, чтобы не скрыть цвета собственного Ордена. Техно-Десантники как никто хорошо осознают опасность, связанную с разозленными духами боевых машин, а потому тщательно проверяют, остается ли символ Ордена чист и легко различим.



ДРЕДНОУТЫ

Дредноут – воплощение смерти, возвышающаяся над полем боя военная машина, несущая могучее стрелковое оружие, способное испепелить врагов, и смертоносное оружие ближнего боя, окутанное потрескивающим силовым полем, которым Дредноут разрывает врагов на части. Дредноуты Космического Десанта – старейшие из всех машин, которые можно встретить на полях сражений 41-го тысячелетия. Некоторые из них помнят дни, когда сам Император ходил среди своих людей. Каждый Дредноут Ордена – ценнейшая древность, осязаемая связь с наследием прошлого. Только во времена величайшей нужды Дредноут пробуждают ото сна. Заключенные в саркофаги пилоты Дредноутов – живые и чувствующие создания, зачастую их воспоминания простираются на много тысяч лет.

Каждый Дредноут является Старейшим, могучим Космическим Десантником, получившим тяжелое ранение и спасенным от смерти посредством заключения в бронированный саркофаг. Огромная честь для воина – считаться достойным продолжать сражаться за Императора в таком виде. Церемония перерождения Десантника в Дредноут является ритуалом огромнейшей значимости. Тело Старейшего, вживленное в саркофаг, содержится в амниотической жидкости. При помощи механических чувств он может следить за окружающим миром. Внутри Дредноута Космический Десантник может служить еще столетия, никогда не покидая металлического тела, до тех пор, пока его не разрушат...

«Мы молимся за братьев, что пилотируют Дредноуты. Хотя они обрели новое тело, их души и оружие остаются так же чисты».

Марнеус Кэлгар

В битве Дредноуты – воистину ужасающие противники. Они сражаются со всем тем мастерством, что присуще Космическому Десантнику, и обладают разрушительным оружием. Когда они наступают, звук их шагов подобен грому, а встречный огонь отражается крепчайшей броней из адамантитума. Мудрость, накопленная Дредноутом за столетия, является огромной ценностью для Ордена, ибо Дредноуты сражались во всех возможных боевых ситуациях. Убить Дредноут почти невозможно, лишь полнейшее разрушение саркофага приведет к смерти пилота. Уничтоженный Дредноут никогда не оставят на поле боя, разве что в самой отчаянной ситуации. И все равно Космические Десантники будут яростно сражаться за павший Дредноут, чтобы получить его назад и позволить его владельцу обрести покой в усыпальнице Ордена. Возвращенную машину с любовью восстановят, и она будет ожидать нового владельца.

Наполненные тенями усыпальницы, где стоят Дредноуты Ордена, являются святыми местами. Техно-Десантники следят за их священными обитателями с величайшей осторожностью. Читая святыне Литании Консервации, Техно-Десантники тончайшим слоем наносят священные масла и мази. Чтобы почтить честь этих смелых воинов, Техно-Десантники позволяют им спать в течение столетий, пока им не придется еще раз отправляться на битву.



АПОТЕКАРИИ

Для Ордена Космического Десанта иметь будущее — значит тщательным образом охранять и сохранять органические импланты, превращающие новичка в Космического Десантника. Генетическая история Ордена аккуратно отслеживается и фиксируется, используется каждая возможность по устранению отклонений, дабы убедиться, что только самое здоровое геносемя будет использоваться для создания нового Космического Десантника. Каждый Космический Десантник имеет два репродуктивных органа, называемых железами прародителей. Они собирают генетический материал с других органов Десантника и хранят его для



последующего извлечения. Если Космический Десантник погибает, его железы извлекаются и используются для выращивания новых имплантов. Так даже в смерти Космический Десантник дает жизнь своему Ордену. На Апотекариях лежит важнейшая задача по спасению генетической чистоты Ордена и возвращению желез прародителей павших братьев.

В какой бы бой ни шел Орден, Апотекарии идут вместе с ним. Это замечательные войны в своем праве, ибо в их святую обязанность входит идти в самую гущу сражения и защищать себя во время выполнения долга. Стоит пасть Космическому Десантнику, и Апотекарий тут же поможет ему. Апотекарии — умелые врачи, они имеют множество инструментов, таких как нартециум или восстановитель. Нартециум — это автоматизированный прибор, содержащий сенсоры, зонды, наркотики и лекарства. С его помощью Апотекарий может проводить хирургические операции в бою с большой вероятностью успешного окончания, которая, правда, частично состоит из сверхчеловеческой живучести Космического Десантника. Если все старания Апотекария не помогут спасти павшего соратника, он обеспечит брату Милосердие Императора, дабы прекратить его страдания. А затем при помощи восстановителя извлечет железы павшего воина, дабы он мог обрести жизнь через создание нового Космического Десантника.

Десантники замерли, услышав в отдалении слабый звук. Звук, который ни с чем нельзя спутать, звук приближающегося снаряда мортиры. Боевой брат Драг уже бросился на снаряд, накрывая его собой, за доли секунды до того, как земля взметнулась вверх, в то время как остальные братья даже не успели ничего заметить. Он полностью сознавал, что делает, в тот миг, когда мир вокруг обернулся белым пламенем и отбросил его в темное небытие. В чувство его привели ощущение холодного ветра на лице и острый запах горячей плоти. Он старался не замечать боли, терзающей его изуродованное тело, и сфокусировал оставшийся глаз на фигуре, стоящей рядом с ним на коленях.

«Твоя рана смертельна, брат» — казалось, голос Апотекария доносился откуда-то издалека. — «Желаешь ли ты получить Покой Императора?»

Апотекарий поднял свой восстановитель, и Драг услышал шелчок вставшего на боевую патрона. Собрав остатки сил, Драг попытался заговорить, и Апотекарий его понял.

«Остальные? С ними все в порядке. Ты спас их, брат. Твое имя будет внесено в Книгу Чести».

Драг слабо кивнул и закрыл глаз. Его геносемя вернется в орден.

БИБЛИАРИИ

Есть одна вещь, за которой бдительно следят все организации Империи — мутанты. Ордена Адептус Астартес более чем усердно следят за тем, чтобы образцы их геносемян оставались чистыми и неподверженными мутациям. Апотекарии ордена тщательнейшим образом обследуют потенциальных рекрутов на наличие генных мутаций, однако не всякая мутация является физической. Психические таланты — тоже мутация. Наиболее опасная и наиболее полезная мутация. Одной из многих обязанностей Библиариума Ордена является выявление и воспитание проявившихся псайкеров.

Также служители Библиариума ведут записи об истории Ордена, его победах, и собирают мудрость, накопленную его воинами за тысячелетия. Среди нормальных рекрутов лишь малая часть выдерживает модификацию своего тела и жестокие тренировки и становится полноправными Космическими Десантниками. Среди Библиариев дела обстоят еще печальнее. Рекрут должен не только вынести все стандартные процедуры, но и оказаться достаточно сильным духом, чтобы выдерживать переполняющие его разум силы и уберечь себя от опасностей Варпа. Будущий Библиарий встретит тысячи врагов, прежде чем его нога ступит на реальное поле боя, ибо он — величайшая награда для существ Варпа, обладающая склонностью к волшебству и телом достаточно сильным, чтобы выдержать демоническую сущность. Для рекрута каждый день — прогулка над пропастью; один неверный шаг — и он канет в пучину безумия и одержимости.

Те, кто выдерживают, присоединяются к Библиариуму в качестве Лексиканиумов; поднимаясь по карьерной лестнице, они становятся Кодисирами или даже Старшими Библиариями. Их способности пронизывать Варп позволяют осуществлять межсистемные коммуникации, отыскивать своих сородичей и оценивать, является ли потенциальный кандидат слишком опасным или слишком послушным. Библиариум многих Орденов содержит менее сильных псайкеров, которые не являются Космическими Десантниками и выполняют более приземленные задания. Несмотря на свою полезность, они могут оказаться слабым звеном, и потому находятся под постоянным наблюдением.

В битве Библиарии проявляют свою силу как могучим оружием, так и ясновидением. Они чувствуют движение Варпа и могут отследить перемещение его сущностей. Способности Библиариев заставляют их стоять в стороне от своих братьев: как-никак они обладают силами, которые, как правило, вызывают отвращение у прочих Космических Десантников. Во всей Империи совсем немного воинов-мистиков, сочетающих в себе силу Адептус Астартес и стальную дисциплину, необходимую, чтобы контролировать свои сверхъестественные силы.

ПСИХИЧЕСКИЕ КАПЮШОНЫ

Для того чтобы подавлять в битве попытки вражеских псайкеров использовать свои способности, Библиарии используют психические капюшоны. Капюшон представляет собой специальные, проводящие психическую энергию провода, подключенные напрямую к мозгу владельца. Они служат для расширения сознания носителя. Капюшон позволяет обнаружить манипуляции над Варпом и помогает Библиарию сфокусироваться, чтобы нарушить эти манипуляции при помощи специальных кристаллов.



КАПЕЛЛАНЫ



Капелланы — духовные лидеры своих Орден. Ужасающие и зловещие воины святой чистоты, облаченные в черную броню, которая указывает на их статус приносящих смерть. Их шлемы — лица Императора, их броня украшена знаками почитания смерти и битвы. Разжигающие веру воины-священники, они сражаются там, где битва наиболее жестока. Они ведут своих воинов, убивая врагов на острие атаки, упиваясь резней под молитвы Императору и Примарху.

Они одни из самых могучих воинов Ордена, выкованные в пылу битв ветераны столетий непрерывных войн, и живое воплощение чести Ордена в сражении.

Братья Космические Десантники относятся к своим Капелланам с суеверным уважением. Их суровая натура не прощает малейших ошибок в служении. Прививая воинам Ордена необходимые верования и ценности и возглавляя их во время литургий, Капелланы следят за духовным здоровьем Ордена. Требоваательные и вспыльчивые личности, они почитаемы за чувство долга и ответственности за своих боевых братьев. Ибо они знают, что лишь с помощью веры Космический Десантник может устоять против Тьмы. Капелланы сражаются и проводят службы при помощи Крозиуса Арканума. Крозиус Арканум — одновременно смертельное оружие и знак занимаемой должности. Этот древний и священный предмет отражает ритуальную значимость битвы для Космического Десантника. Как правило, его украшает Имперский Орел или Крылатый Череп.

Главное святилище Ордена, где проводятся богослужения, называется Реклюзиям. Это место величайшего духовного почтения, здесь содержатся наиболее почитаемые реликвии Ордена: части брони Примарха, меч древнего героя или знамя, помнящее времена легенд.

Боевые знамена развешаны по стенам Реклюзияма, и кажется, что камни стен могут рассказать легенды древности. Но Капелланы учат, что для служения не обязательно быть внутри молельни, ибо лучшее место для поклонения — среди пламени битвы, ибо рев болтеров — лучшая молитва, а мертвые враги — лучший дар Императору.

По окончании битвы ясным голосом прочти Литургию. Уважь храбрость живых. Проведи Обряд Ухода над павшими. Восслав искусство боя тех, кто погиб. Сделать все это с почтением, пусть даже будучи утомленным и истощенным битвой — обязанность Капеллана. Это его ноша и искупление.

Адептус Астартес — Книга Веры





ВЕЧНОСТЬ ВОЙНЫ

История королевства Ультрамаринов, Ультрамара и военных хроник Ордена неразрывно связана с хрониками смелости, боевыми знаменами и военными трофеями, заполняющими колоссальные Хранилища Чести внутри Крепости Геры. Древние каллиграфы и слуги-писцы следят за хранилищами. Их задача – удостоверить, что каждая завоеванная почетная победа внесена в великую книгу войны, подробно описывающую десять тысячелетий битв.

ЗАЩИТНИКИ УЛЬТРАМАРА

Расположенный в глубине пограничной зоны на юго-востоке галактики, в Сегментуме Ультима, Ультрамар является уникальным для Империи образованием. В то время как большинство Орденів расположено на астероидах, в одиноких монастырях-крепостях или на изолированных планетах, королевство Ультрамаринов включает в себя не менее восьми соседних систем, управляемых с родной планеты Ультрамаринов – Макрагга.

Несмотря на то, что планеты, окружающие Макрагг, по большей части индустриального типа, они не являются сильно загрязненными, в отличие от задушенных ядом пустынь Армагеддона. С этих миров не взимается Имперские налоги, десятина, и в случае опасности они могут просить о защите Ультрамаринов. Также эти планеты не обязаны поставлять рекрутов в Имперскую Гвардию, однако высокоорганизованные и процветающие люди королевства Ультрамаринов все равно делают это. Планеты Ультрамара поставляют рекрутов для Ультрамаринов, и для любой семьи возможность указать на предка, ставшего Космическим Десантником, является источником пылкой гордости.

Планеты, окружающие Макрагг, поставляют Ордену продукты, необходимое сырье и оказывают всяческую поддержку. С Макраггом эти планеты связаны тесными узами, и неудивительно, что среди них наблюдаются общность в языках, культуре и архитектуре. Тем не менее, эти миры не идентичны, но имеют свои собственные характерные особенности.

Макрагг – скалистый мир, защищенный множеством орбитальных защитных станций и двумя полярными защитными крепостями. Именно здесь, в суровых и зубчатых горах, расположена крепость Ультрамаринов, обитель самого Примарха. Здесь находится усыпальница легендарного Примарха, в которой внутри статического поля содержится его тело. Это место является целью великого паломничества для многих граждан Империи.

Талассар – планета штормов и жестоких морей – контрастирует с тремя мирами: Квинтарном, Тарентусом и Масали, унылыми и засушливыми планетами с аграрными городами, закрытыми огромными куполами, содержащими сотни квадратных миль сельскохозяйственных плантаций.

Скрываясь от смертоносных лучей своего солнца, народ Калта живет глубоко под землей, в обширных пещерах, настолько огромных и просторных, что человек может забыть о том, что находится под землей. Калт известен своими верфями, на которых производится значительная часть кораблей флота Ультрамаринов.

На краю Ультрамара есть два малонаселенных мира – Лэкс и Эспандор. Лэкс – образцовая модель аграрного мира, а также одна из самых продуктивных планет Империи. Эспандор по большей части покрыт лесами. По слухам, его население – потомки сбившихся с курса торговцев, попавших на эту планету в самом начале колонизации Галактики. Общей гордостью людей Ультрамара был Прандиум. Умеренный климат и красота природы этого мира сделали Прандиум одной из самых прекрасных планет Галактики. Однако появление расы чужих, известной как Тираниды, изменило эту планету навеки.

Ультрамар наиболее близок к образцовой модели цивилизации из всех существующих систем в Империи, и Ультрамарины в течение тысячелетий смело и с честью сражались, дабы защитить свои владения. Начиная с защиты Калта от еретических сил Предавшего Легиона Носителей Слова и до битв Почетной Компании против Тринадцатого Черного Крестового Похода Опустошителя, Ультрамарины имеют историю почетных сражений, которая вызывает зависть почти у всех других Орденів Космических Десантников. Сами имена этих битв проносятся сквозь Империю, вызывая отклик от Ультрамара до западных Сияющих Звезд. На одном дыхании рассказывают о таких легендарных конфликтах, как Армагеддон или Битва За Клык. Войны, которые вели Ультрамарины, стали источником легенд, на которых строилась Империя: об Осаде Тульвы, об уничтожении Крепости Боли, принадлежащей Железным Воинам, об Очищении Янны, о Битве За Макрагг и сотнях других сражений.

ТИРАНИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

Находящийся на самой границе Империи Ультрамар является бастионом против внегалактических угроз с востока. Среди них не было более опасного врага, возникшего из глубин космоса, чем Тираниды.

Эти всепожирающие хищники впервые привлекли к себе внимание Империи, когда уважаемый Инквизитор Криптоманн обнаружил их на дальних подходах космоса. Разоряя все на своем пути, биологические корабли флота, названного впоследствии «Бегемот», направлялись напрямик к Ультрамару. Первым миром, павшим перед Тиранидами, был Тиран, затем Прандиум, Жемчужина Ультрамара. Теперь от некогда прекрасной планеты остался безжизненный, выжженный кусок камня, ибо все живое было скормлено алчным Королевам-Маткам.

Флот Ультрамаринов долго сдерживал чужих, а затем Лорд Кэлгар, сделав отчаянную ставку, отозвал его к Макраггу.

БИТВА ЗА МАКРАГГ

Тираниды прибыли на Макрагг. И там их встретили устрашающие силы планетарной обороны: множество батарей оборонительных лазеров и тысячи орбитальных торпедных установок. Тысячи живых кораблей были испепелены, но даже столь могучая оборона не могла сдерживать чужих вечно. Исход этой войны зависел от тех, кто должен был сражаться на поверхности планеты. Несмотря на чудовищные потери,

Тираниды смогли высадиться на планету и начать штурм могучих полярных крепостей, связывающих единую силу обороны. Никогда осни битвы не горели ярче, чем в те темные времена на ледяных пустынях полярных кругов Макрагга. Небеса кишели тварями, несущимися на подкрепление к Тиранидам, но смелые воины Ультрамара и ополчение заставили захватчиков платить своей гнойной кровью за каждый отвоеванный метр. Но даже смелость и честь не могли держаться вечно. В то время как Лорд Кэлгар вместе с прибывшим на подмогу боевым флотом «Темпестус» уничтожал Тиранидов в легендарной Битве при Цирце, ветераны Первой Компании сражались за северную крепость до последнего человека, но все были уничтожены. Их благородная жертва привела к тому, что почти все силы захватчиков были уничтожены, и оставшиеся твари были добиты силами Третьей и Седьмой Компаний. Битва за Макрагг была выиграна. Потеря Первой Компании стала страшным ударом для Ультрамаринов, и легенды об ее героях живут до сих пор. И только сейчас, спустя две с половиной сотни лет, Орден в полной мере восстановил Первую Компанию.

КРАКЕН И ЛЕВИАФАН

После битвы за Макрагг угроза Тиранидов на много лет была забыта, однако зло просто так не уничтожишь, и спустя два столетия Тираниды вернулись. Они извлекли хороший урок из поражения на Макрагге, и теперь, в отличие от подобного удару кувалды нападения «Бегемота», они атакуют широким фронтом. Это вторжение было названо «Кракен». Флот Улья уничтожил дюжину Имперских миров, оставляя за собой смуту, восстания и беспорядки. Ценой нескольких миллионов жизней флот Улья был уничтожен на Игаре IV. В очередной раз Ультрамарины возглавили битву. Лорд Кэлгар вел силы Империи, а Капеллан Кассиус был его главным советником. Несмотря на то, что большая часть поверхности планеты превратилась в пустошь, благодаря совместным усилиям Космических Десантников, Имперской Гвардии и армии чужих — Эльдар, планета была спасена. Хотя большая часть щупалец «Кракена» была уничтожена, многие отде-

лившиеся флоты смогли прорваться сквозь имперский кордон; и по сей день они опустошают Имперские территории. Теперь Тираниды угрожают планетам в глубине Сегментума Солар и Сегментума Темпестус. Дабы почтить древние клятвы, Ультрамарины приняли бой с Тиранидами на планете Тарсис Ультра, освобожденной Рабутом Гуилиманом во времена Великого Крестового Похода. При помощи смертоносной стражи, боевого крыла Ордо Ксенос, Четвертая Компания Ультрамаринов смогла победить часть еще одного флота Улья, известного как «Левиафан». Атакуя из-за пределов галактики, «Левиафан» показал новые грани коварства Тиранидов, и нет сомнения в том, что еще не раз Ультрамаринов призовут на войну против этих чужих.

ОРКИ КАРАДОНА

Рост или упадок империи Орков напрямую зависит от силы Полководца, ей управляющего. Как только Полководец становится достаточно могучим, чтобы собрать под свое знамя нужное количество войнов, возникает «Вааагх!» — стремительное вторжение в другие звездные системы. «Вааагх!» оставляет за собой пустоши, ибо страсть Орков к грабежу, войне и разрушению поистине невообразима. Старший Библиарий Тигуриус, один из немногих, переживших вторжение Орков на Борос, несколько десятков лет консультирует Мастера Ордена по поводу наиболее эффективных методов борьбы с ближайшей к Ультрамару империей Орков — Карадоном. При помощи мудрых советов и пророческих видений Тигуриус заслужил признание в качестве эксперта по борьбе с орочьей угрозой. Тщательно спланированные атаки и вовремя проведенные крестовые походы против ключевых планет Орков расшатывали империю Карадона до такого состояния, что за несколько десятилетий не произошло ни одного значительного «Вааагх!». Одной из самых последних таких кампаний был Коринфский Крестовый поход. Много чести и наград было завоевано под стенами Коринфа. Однако было и много печали, ибо Патриарх Галатан, носитель Знамени Макрагга, был убит во время великого прорыва, но даже в смерти он не позволил знамени пасть.

ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ГРАНИЦА

Постоянной опасностью для Восточного Окоема является угроза чужих рас и Разрушительных Сил, ибо мощь Терры довольно далека, а божественный свет Астрономикона сияет здесь не столь ярко. Столь большое расстояние от Терры делает врагов Империи сильнее и разжигает их желание расширить свои владения за счет царства Императора. Один из таких врагов — Тау, динамично развивающаяся, технологически продвинутая раса. Из-за недавно прошедшего перемещения Имперских сил, привязанных к Сегментуму Обскур, и осады Каданских Врат Тау получили определенные преимущества для развития своей империи. Ультрамарины уже приходилось сражаться с Тау в 742.M41 во время Дамоклеанского Крестового Похода. Объединенные силы Железных Дланей, Ультрамаринов и Кос Императора сражались за планету Септа Тау Дал'ит Прайм. Помимо угрозы от различных чужих, существует особая ненависть с Сынам Гуилимана среди Разрушительных Сил. Именно предвидение и гений Рабута Гуилимана удержали Империю как единое целое во дни Великого Предательства, и в обычаях Хаоса особо наказывать тех, кто посмел противостоять ему. Несмотря на отдаленность от устрашающего Ока Ужаса, могущество Темных Сил велико, и Боги Хаоса постоянно наносят удары по Восточной Окраине.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

«И ПУСТЬ ОНИ НЕ ЗНАЮТ СТРАХА»

Это правило описано в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000.

Более того, любой отряд, в который входят Сервиторы (любого типа) или Фамилиары, использует это правило до тех пор, пока в этом отряде есть хотя бы один Космический Десантник.

Тем не менее, Космические Десантники должны проходить тест «Последний оставшийся в живых». Космические Десантники перегруппировываются после каждого Отступления.

ПЕРСОНАЖИ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Командиры, Библиарии и Капелланы могут быть использованы одним из перечисленных ниже способов:

1. Каждый персонаж может сражаться независимо, присоединяясь к отряду или покидая его, как описано в книге правил Warhammer 40000.

2. Каждый может возглавлять Командный отряд. Персонаж и его отряд считаются единым Командным Подразделением. Персонаж считается членом отряда и не может его покидать. Если отряд будет уничтожен, персонаж сражается независимо.

3. Библиарии и Капелланы могут быть добавлены к Командному отряду под командованием другого персонажа. Только один персонаж данного типа может быть добавлен к одному Командному отряду. Добавленный персонаж считается членом отряда и не может его покидать. Если отряд будет уничтожен, добавленный персонаж и персонаж, возглавлявший отряд, будут сражаться независимо.

Персонаж, возглавляющий отряд, или присоединенный к нему, не перестает быть Независимым Персонажем в отношении ближнего боя.

ВЫСАДКА НА ДЕСАНТНЫХ МОДУЛЯХ

Армии Космического Десанта часто высаживаются на планету с ударного крейсера или боевой баржи. Это позволяет держать резервы на борту корабля и доставлять их на поле боя при помощи десантного штурмовика «Громовой Ястреб», телепортируя, или при помощи десантных модулей. Десантные модули — это капсулы в виде капли, которые «выстреливают» в район боевых действий. Они прибывают так быстро, что вражеская ПВО просто не способна их остановить.

Любой Командный отряд, отряд Ветеранов, отряд Терминаторов, Дредноут, отряд Разведчиков, Тактический отряд или отряд Опустошителей может получить десантный модуль (смотрите описание транспорта, чтобы узнать подробности). Если отряд берет десантный модуль, то ему нельзя выбирать другие транспортные средства. Такие отряды остаются в резерве и прибывают в десантном модуле, даже если в Сценарии, который вы играете, не используются правила «Резервы» или «Глубокий Удар».



Когда прибывает десантный модуль, ты можешь поставить его где угодно на столе. Главное, чтобы модуль не находился в непроходимой местности или в 1 дюйме от модели противника. Бросайте Кубик Направлений для определения смещения. Если выпал «hit», модуль приземляется как надо, в противном случае его сносит на 2 D6 по стрелке. Если модуль сносит на отряд противника или в непроходимую местность, то просто уменьшите дистанцию сноса до того минимума, который позволит избежать этого.

После приземления люки модуля отстреливаются, и пассажиры обязаны немедленно высадиться. В ход, когда приземляется модуль, пассажиры не могут двигаться (кроме высадки) или совершать нападения. Они могут стрелять, но считаются двигающимися.

В стандартных сценариях десантные модули могут использоваться без согласия противника. В нестандартных сценариях следует заручиться согласием оппонента.

Воин, который сражается ради чести, не может потерпеть неудачу. Его долг — это его честь. Даже в смерти он не потерпит поражения, смерть почитается как награда, ибо он пришел к ней, исполняя свой долг. Ищи чести в каждом деянии, так ты не познаешь страха.

Рабут Гулиман,
Примарх Ультрамаринов



АРСЕНАЛ

Модели с доступом в Оружейную могут иметь до двух единиц оружия, только одна из которых может быть двуручным оружием. Также модель может набрать экипировки на 100 очков, но нельзя брать один и тот же предмет экипировки дважды. Модель, одетая в броню «Терминатор», может использовать только то оружие и экипировку, что помечены значком '†'. Вся экипировка и оружие должны быть представлены на модели. Если указаны две цены, первая используется для моделей с двумя или более Раной, вторая – для моделей с одной Раной.

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Болт-пистолет	1 очко
Пилокулак † (только для Терминаторов)	30 очков
Оружие ближнего боя	1 очко
Грозовой Коготь † 1 шт.	25/15 очков
Пара Грозowych Когтей † (считаются как две единицы оружия)	30 очков
Плазменный пистолет	15/10 очков
Силовой кулак †	25/15 очков
Силовое оружие †	15/10 очков
Штурмовой щит †	10 очков
Громовой молот †	30 очков



ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

Болтер	1 очко
Комби-огнемёт †	10/5 очков
Комби-плазмаган †	15/10 очков
Комби-мельтаган †	15/10 очков
Штурмовой болтер †	5 очков

ЭКИПИРОВКА

Броня Оружейника	20 очков
Ауспекс †	2 очка
Биоимпланты †	5 очков
Боевой щит	10/5 очков
Фамилиар (только для Библиариев)	10 очков
Осколочные гранаты	1 очко
Прыжковый ранец	20 очков
Бронебойные гранаты	2 очка
Оружие, собранное мастером †	15 очков
Мельта-бомбы	5 очков
Печати чистоты †	5 очков
Мотоцикл Космического Десанта	30 очков
Телепортационный маяк †	5 очков
Броня Терминатора (без оружия)	25 очков
Крест Терминатора	15 очков

ЭКИПИРОВКА – РЕЛИКВИИ И АРТЕФАКТЫ

(Каждая армия может иметь только один предмет из нижеприведенного списка)

Знамя ордена † (только для Знаменосца)	25 очков
Святая реликвия † (только для знаменосца в составе Командного взвода Капеллана)	30 очков
Железный Ореол	25 очков
Священное знамя † (только для Знаменосца)	20 очков
Плащ из Адамантита	35 очков

УЛУЧШЕНИЯ ТЕХНИКИ

Бульдозерный нож	5 очков
Дополнительная броня	5 очков
Ракета «Охотник-убийца»	15 очков
Дополнительный Штурмовой Болтер	10 очков
Сила Духа Машины	30 очков
Прожектор	1 очко
Дымовая Установка	3 очка

ЭКИПИРОВКА КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Эти правила расскажут тебе, как использовать специальную экипировку, применяемую Космическим Десантом на полях сражений. Эти правила более подробны, чем те, что изложены в книге правил Warhammer 40000, и в случае различий приведенные здесь правила имеют приоритет над теми, что изложены в книге правил. Предметы, не описанные здесь, используются так, как это описано в книге правил Warhammer 40000.

ПЛАЩ ИЗ АДАМАНТИТА

Плащ или накидка, которую носит персонаж, сделаны из крепчайшего материала. На этого персонажа не действует правило «Мгновенная Смерть», когда он получает рану от оружия, Сила которого как минимум вдвое больше Стойкости персонажа. Он получает только одну рану.

БРОНЯ ОРУЖЕЙНИКА

Эта броня создана мастером-оружейником. Такая броня гораздо богаче украшена, чем обычный комплект Силовой Брони, и, как правило, она гораздо древнее. Эта броня дает более надежную защиту, она берется как улучшение для модели, носящей Силовую Броню, и улучшает ее спас-бросок за доспехи до 2+.

АУСПЕКС

Ауспекс — это сканер с небольшим радиусом действия, позволяющий Космическим Десантникам обнаруживать прячущихся воинов врага.

Если вражеские модели, обладающие правилом «Скрытое проникновение», ставятся в пределах 4D6 от модели с ауспексом, то эта модель получает дополнительный выстрел по лазутчикам (или включает сигнализацию, если используются Стражи). Если эта модель входит в отряд, то «бесплатный выстрел» может сделать все подразделение. Этот бесплатный выстрел производится до начала битвы и может обратить лазутчиков в бегство.

При этом должны быть использованы нормальные правила для стрельбы.

БИОИМПЛАНТЫ

Биоимпланты позволяют Десантнику, получившему смертельное ранение, вернуться к службе. Но, к сожалению, не улучшают его боевых качеств. Тем не менее, это неплохой шанс на то, что удар придется на протез и не причинит серьезных повреждений (удар, который сломал бы ногу, причинит лишь небольшое повреждение протезу ноги). Если модель с биоимплантом получает рану и проваливает спас-бросок за доспехи, бросайте D6. Если выпало 6, модель игнорирует рану. Модель, которая получила рану от атаки, которая не позволяет использовать спас-бросок за доспехи, или от оружия, Сила которого как минимум в два раза больше Стойкости, не может спастись при помощи биоимпланта, ибо протез будет уничтожен так же просто, как и живая часть тела.

ПИЛОКУЛАК

Пилокулак — это тот же силовой кулак, но специально модифицированный для того, чтобы более легко разрывать броню защитных стен или вражеской техники. Пилокулак в бою считается Силовым Кулаком, но на Пробивание Брони кидается 2D6.

ЗНАМЯ ОРДЕНА

Знамя Ордена — физическое воплощение чести Ордена. Ни один Космический Десантник не допустит, чтобы Знамя попало в руки противника. Любой отряд, у которого хотя бы одна модель находится в 12 дюймах от Знамени, может перебрасывать любые проваленные проверки на мораль. Кроме того, если модель противника бросается в рукопашную и входит в контакт с отрядом, в котором есть Знамя, все члены отряда получают правило «Контратака» (это правило описано в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000) и +1 Атаку на этот ход.

БОЕВОЙ ЩИТ

Это более легкая версия штурмового щита. Воин, использующий боевой щит, носит его закрепленным на предплечье, что освобождает руку для использования другого оружия. Этот щит не учитывается при ограничении количества оружия и дает непробиваемый спас-бросок в рукопашной на 5+.

КОМБИНИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Комбинированное оружие — это болтер, соединенный с другим оружием. Во время фазы стрельбы Десантник стреляет на выбор из болтера или из другого оружия. Болтер используется неограниченное количество раз. Другое оружие — один раз за игру. Стрелять одновременно из болтера и другого оружия нельзя.

ЗНАМЯ КОМПАНИИ

Знамя Компании представляет ее честь. Любой отряд, у которого хотя бы одна модель находится в 12 дюймах от Знамени, может перебрасывать любые проваленные проверки на Мораль и тесты на Залегание.

КРОЗИУС АРКАНУМ

Отличительный знак и силовое оружие Капеллана.

РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА «ЦИКЛОН»

Это ракетная установка, разработан-

ная специально для Космических Десантников, носящих броню «Терминатор». Специальный прибор наведения позволяет стрелять из «Циклона» и штурмового болтера в одной и той же фазе стрельбы. Ракетная установка «Циклон» засчитывается как ракетная установка с бронебойными и осколочными ракетами.

ФАМИЛИАР

Время от времени Библиарии сопровождают в бою фамилиарами (херувимами, псидерами или серво-черепами), настроенными на мысленные приказы хозяина. Мысленно связанные с Библиарием, эти существа повышают его чувство опасности. Библиарий может видеть и слышать при помощи их чувств, а в отчаянной ситуации даже атаковать фамилиаром.

Если у Библиария есть фамилиар, он получает +1 к своей Инициативе. Если Библиарий убивается из игры, то фамилиар убивается тоже. Если Фамилиар убивается, Инициатива хозяина падает до 5. Фамилиары не занимают места в транспорте. Считается, что фамилиар вооружен оружием ближнего боя. Фамилиар имеет следующий профиль:

WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
3	3	3	3	1	3	1	8	6+

СВЯТАЯ РЕЛИКВИЯ

Иногда Космические Десантники отправляются на войну, взяв с собой наиболее почитаемую реликвию: часть брони их Примарха, легендарное знамя или меч древнего героя. Десантник может использовать Святую Реликвию один раз за игру, если он не двигался в ход использования. Десантники, расположенные на расстоянии в 2D6 дюймов от Реликвии и ближе, получают +1 К Атаке до конца хода. По желанию, Святую Реликвию можно использовать в ход врага.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ОРЕОЛ

Эту награду получает Космический Десантник, проявивший в бою необычайную инициативу и храбрость. Ореол представляет собой генератор мощного силового поля, который дает непробиваемый спас-бросок на 4+. Этой наградой может владеть только один воин в армии. Модели в броне «Терминатор» или с Розариумом не могут получить Железный Ореол.

ПРЫЖКОВЫЙ РАНЕЦ

Прыжковый ранец позволяет воину делать огромные усиленные прыжки по полю боя, и быстрее вступить в схватку с противником. Модели с прыжковыми ранцами передвигаются как Пехота с прыжковыми ранцами. Космические Десантники, носящие прыжковые ранцы, могут быть сброшены на поле боя с низколетящего десантного штурмовика «Громовой Ястреб». Они могут быть оставлены в резерве и прибыть в игру, используя «Глубокий удар», но только если это правило используется в вашем сценарии.

ОРУЖИЕ, СОБРАННОЕ МАСТЕРОМ

Это оружие собрано великим мастером и превосходит обычное почти по всем параметрам.

Такое оружие используется по нормальным правилам, за исключением того, что позволяет перебросить один проваленный бросок на попадание за ход. Поскольку оружие, собранное мастером, берется как улучшение оружия, которое уже несет модель, оно должно быть отмечено подходящими украшениями. Заметьте, что не бывает собранных мастером гранат. Для подсчета общей цены персонажа цена на экипировку складывается со стоимостью этого улучшения (то есть собранный мастером Громовой молот стоит $15 + 30 = 45$ очков). Однако относительно ограничения по количеству экипировки в 100 очков берется только 15 очков (то есть относительно 100 очков экипировки собранный мастером Громовой молот стоит 15 очков, а не 45).

НАРТЕЦИУМ/ВОССТА-НОВИТЕЛЬ

Эти приборы применяются Космическим Десантником-Апотекарием для лечения раненых Братьев или извлечения желез прародителей — биологического хранилища генофонда Космических Десантников, — из тех, кому уже нельзя помочь.

Для того, чтобы использовать эту экипировку, Апотекарий не должен Отступать, быть Занятым в рукопашной или Залегать. Он может помочь любой дружественной модели в 6 дюймах и ближе от себя, но не технике. Один раз за ход он может использовать нартециум, чтобы позволить одному Космическому Десантнику проигнорировать проваленный спас-бросок за доспехи (любого вида). Тем не менее, нартециум не поможет в случае Мгновенной Смерти или от атаки, которая не позволяет использовать спас-бросок за доспехи.

Во время фазы стрельбы противника Апотекарий может использовать свой восстановитель, чтобы извлечь желез прародителей из павших братьев в 6 дюймах и ближе от себя. Эти потери не учитываются при подсчете 25% потерь отряда. К примеру, отряд теряет четыре бойца из девяти, но двое из этих четырех — в пределах 6 дюймов от Апотекария, поэтому отряд не должен проходить проверку на мораль (так как двое из девяти меньше 25%).

ПСИХИЧЕСКИЙ КАПЮШОН

Психические капюшоны — это древние приборы, состоящие из психически

настроенных кристаллов. С их помощью Библиарий может нейтрализовать психосилу противника. Используйте Психический Капюшон после того, как противник успешно прошел Психический тест, но до того, как он начал использовать психосилу. Каждый из оппонентов кидает D6, и выпавшее число прибавляет к Лидерству своего псайкера. Если ваше конечное число больше числа оппонента, то его психосила аннулирована, и не может быть использована в этом ходу, а если меньше, то противник использует свою психосилу как обычно. Капюшон можно использовать каждый раз, когда противник использует психосилу. Только один Библиарий может использовать свой психический капюшон против одного использования психосилы.

ПЕЧАТИ ЧИСТОТЫ

Печати чистоты даруются Космическому Десантнику, доказавшему свои мужество и чистоту. Если модель с Печатами Чистоты обращается в Бегство, то кидается дополнительный D6, а затем убираешь один из кубиков, чтобы определить дистанцию бегства. Если модель является частью отряда, то эта возможность добавляется каждому члену отряда.

РОЗАРИУС

Этот маленький амулет выдается Эклизиархией Терры, и его носят все Капелланы. Этот амулет генерирует поле, дающее Капеллану непробиваемый спас-бросок на 4+. Этот спас-бросок можно использовать вместо обычного спас-броска за доспехи.

СВЯЩЕННОЕ ЗНАМЯ

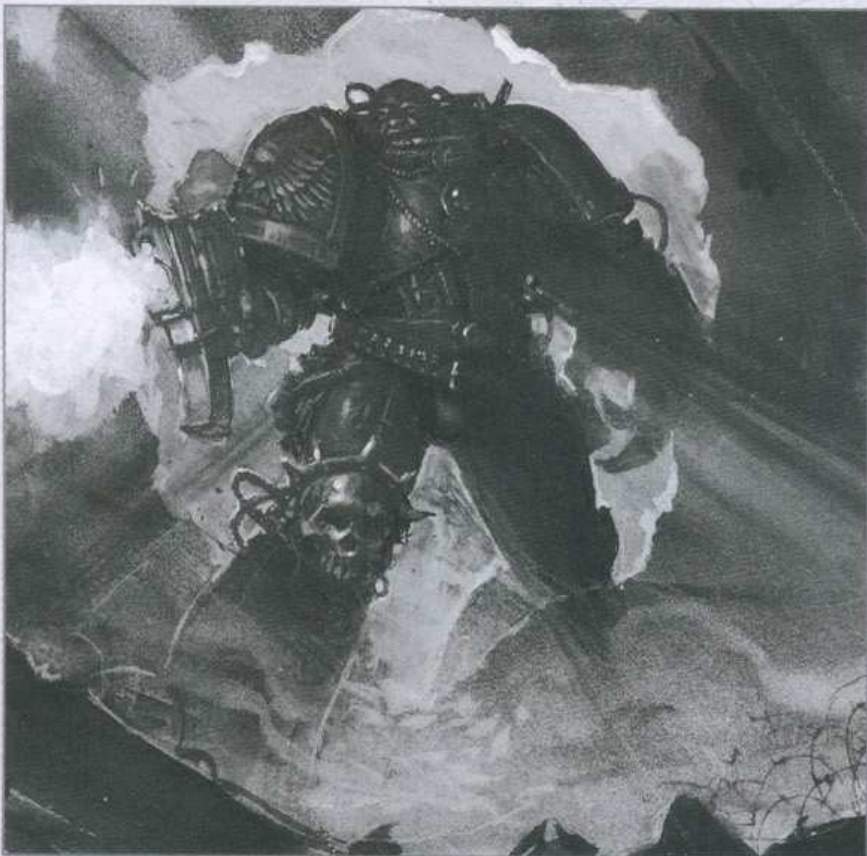
Это знамя воплощает веру и непоколебимость Космических Десантников, которые никогда не теряются перед лицом противника. Оно дает +1 к результату боя Космических Десантников при определении победителя в рукопашной схватке, проходящей в пределах 6 дюймов от модели со знаменем.

МАНИПУЛЯТОР

Большинство Техно-Десантников экипировано мощным манипулятором, позволяющим выполнять быстрый ремонт на поле боя (смотрите описание Техно-Десантника на странице 33). В рукопашной манипулятор дает дополнительную атаку, считаясь силовым кулаком.

СИГНУМ

Это специальное устройство связи, которое используют Техно-Десантники. Оно позволяет Техно-Десантнику собирать полезную информацию о поле боя и передавать ее братьям по оружию. В рамках игры это означает, что каждый ход ты можешь перебросить один бросок на попадание в фазу стрельбы за Техно-Десантника или за любой отряд, к которому он принадлежит или присоединился.



МОТОЦИКЛ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Вооружен спаренным болтером. Десантник на мотоцикле получает +1 к показателю Стойкости. Смотрите Базовые правила Warhammer 40000, чтобы узнать правила движения мотоциклов. Персонаж во главе Командного отряда не может иметь Мотоцикл.

ШТУРМОВОЙ ЩИТ

Это маленький металлический щит со встроенным генератором защитного поля. Десантник со штурмовым щитом получает непробиваемый спас-бросок на 4+. Но так как сила поля слишком мала, штурмовой щит не защищает от выстрелов, и его используют только в рукопашной схватке. Спас-бросок за доспехи щита не может быть совмещен со спас-броском за доспехи, который дает Розариус или Железный Ореол. Также модель со щитом никогда не получает +1 атаку за дополнительное оружие ближнего боя.

ТЕЛЕПОРТАЦИОННЫЙ МАЯК

Маяк испускает сигнал, который засекается телепортирующимися войсками. Если Терминаторы телепортируются на поле боя в пределах 6 дюймов от модели с маяком, используя

«Глубокий удар», их не сносит. Надо заметить, что маяк используют только телепортирующиеся отряды. Его не может использовать отряд с прыжковыми ранцами, десантным модулем или с другим видом транспорта. Маяк должен быть на столе в начале хода, в котором вы хотите его использовать.

БРОНЯ «ТЕРМИНАТОР»

Также известная как тактическая броня Дредноута, броня «Терминатор» дает лучшую защиту воину, который ее носит. Мощный экзоскелет и источники питания, встроенные в эту броню, позволяют Десантнику в броне «Терминатор» двигаться с тяжелым оружием и стрелять из него. Однако эта броня настолько тяжела и неуклюжа, что Десантник не может в ней преследовать врага с более легкой броней. Таким образом, модели в броне «Терминатор», победившие в рукопашной, не могут выполнить «Стремительное продвижение».

Десантник в броне «Терминатор» получает спас-бросок за доспехи 2+ и непробиваемый спас-бросок на 5+. Владелец брони автоматически получает Крест Терминатора бесплатно. Также модель в броне «Терминатор» может телепортироваться на поле боя, используя «Глубокий удар», но

только в сценарии, где используется это правило. Иначе она выставляется как обычно со всей армией.

КРЕСТ ТЕРМИНАТОРА

Воин с Крестом Терминатора доказал, что он превосходно умеет сражаться и заслужил право носить броню «Терминатор».

Сержантов с Крестом Терминатора, как правило, называют Сержанты-Ветераны. Модель с Крестом Терминатора получает +1 Атаку и Лидерство, равное 9. Заметьте, что модель с одной Раной, получившая Крест Терминатора из описания своего отряда, больше не может купить его в Арсенале.

ГРОВОЙ МОЛОТ

Громовой молот – это древнее и могучее оружие, которое высвобождает импульс энергии потрясающей мощности. Громовой молот считается силовым кулаком, однако если враг ранен, но не убит, он не может атаковать до тех пор, пока в следующей фазе рукопашной не отобьются атаки с 1-й Инициативой.

Техника, пораженная Громовым молотом, кроме повреждения, попадает под правило «Экипаж Оглушен».

УЛУЧШЕНИЯ ДЛЯ ТЕХНИКИ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Так же, как и при выборе экипировки для персонажа, при выборе улучшений техники их надо отображать на модели (к примеру, если вы купили прожектор, он должен присутствовать на модели). Ни одно улучшение не может быть куплено два раза на одну единицу техники.

БУЛЬДОЗЕРНЫЙ НОЖ

Танк с бульдозерным ножом может переборщить проваленный тест на трудный ландшафт, если не собираетесь проехать более 6 дюймов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ БРОНЯ

Это дополнительные листы брони, которые экипаж навешивает, чтобы получить немного больше защиты. Если единица техники оборудована дополнительной броней, то результат таблицы Повреждений Техники «Экипаж Контужен» меняется на «Экипаж Оглушен».

РАКЕТА «ОХОТНИК-УБИЙЦА»

Эта обычная модификация имперской техники является бронебойной ракетой с неограниченным радиусом действия, и используется один раз за битву. Ракета считается дополнительным основным оружием и имеет Меткость (BS) 4.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ШТУРМОВОЙ БОЛТЕР

Устанавливается снаружи техники на башне. Член экипажа может вести из

него огонь вручную (при открытом люке) или управляя дистанционно (изнутри танка). Штурмовой болтер считается дополнительным оборонительным оружием.

СИЛА ДУХА МАШИНЫ

Дух Машины – это комбинация органических и механических компонентов, которая помогает управлять оружием и движением танка. Если танк получает результат «Экипаж Оглушен» по таблице Повреждений Техники, то Дух Машины позволит танку проехать по прямой на максимальной скорости. Также Дух Машины может управлять одним орудием, если танк не двигался более 6 дюймов даже если экипаж танка Оглушен или Контужен. Это применимо к орудию, которое в принципе может стрелять. Дух Машины имеет Меткость (BS) 2.

ПРОЖЕКТОР

Прожектор применяется только в тех сценариях, где используется правило «Ночной бой». Для того, чтобы выбрать цель для стрельбы, техника с прожектором все равно следует правилам «Ночного боя». Однако после этого

все отряды Космического Десанта до конца фазы стрельбы могут стрелять по освещенному отряду, игнорируя правило «Ночной бой». Однако в следующий ход, видя свет прожектора, эту технику сможет обстрелять любой вражеский отряд, притом тоже игнорируя правила «Ночного боя».

ДЫМОВЫЕ ГРАНТОМЕТЫ

Некоторые виды техники имеют небольшие пусковые установки с зарядами дыма. Их используют, чтобы на время скрыть передвигающуюся по открытой местности технику в клубах дыма. Один раз за битву единица техники с дымовой установкой может отстрелить дымовые гранаты. Не важно, насколько далеко двигалась эта техника. Она не может стрелять в тот же ход, в котором использовала дымовую установку.

Все проникающие попадания, которые противник нанесет в следующую фазу стрельбы, считаются скользящими. После следующего хода противника дым рассеивается. Заметьте, что дымовые установки можно применять, даже если экипаж Контужен или Оглушен.



ПСИХИЧЕСКИЕ СИЛЫ БИБЛИАРИЕВ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Любой Библиарий может бесплатно взять психосилу «Шторм Гнева Императора» или обменять ее на любую другую за указанную цену. Эпистолярый может взять дополнительную психосилу за вторую из двух указанных цен. Эти способности используются в соответствии с правилами Warhammer 40000. Псайкер может использовать только одну психосилу в ход. Библиарий должен пройти Психический тест, чтобы использовать какую-либо из этих психосил.

ШТОРМ ГНЕВА ИМПЕРАТОРА

С рук Библиария срываются смертельные молнии, сжигая самых тяжело бронированных противников и разрывая врагов на части напором психической энергии.

Эта психосила используется в фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия и имеет следующие характеристики:

Радиус 12" Сила 4 AP 2 Штурмовое 1/ Взрыв

ЯРОСТЬ ДРЕВНИХ

При помощи древних легенд из психической энергии и чистого пламени Библиарий создает рычащего зверя. Создание устремляется вперед, сжигая все на своем пути и оставляя за собой след из разрушений...

Эта психосила используется в фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия. Существо двигается по прямой от Библиария по направлению к любой точке на столе. Каждый отряд на его пути получает D3 попаданий с силой 5, AP «-» и должен пройти тест на залегание. Если существо должно налететь на дружественный отряд или отряд, связанный в ближнем бою, то прямо перед столкновением оно пропадет, не причиняя вреда.

Цена: +3 очка (Эпистолярью +9 очков)

СТРАХ ТЕМНОТЫ

Призвав неопишемую злобу Варпа и показав противнику его ничтожность перед лицом безразличной вселенной, Библиарий высвобождает могучую волну чистого ужаса, пронзающего душу каждого существа видениями смерти и кошмаров.

Эта психосила используется в фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия.

Каждый отряд противника в пределах 12 дюймов от Библиария должен пройти тест на мораль (как в случае потери 25% отряда) с модификатором -2 к Лидерству, или обратиться в бегство. При этом применяются обычные модификаторы и/или исключения (то есть отряд, который никогда не отступает, не подвержен этой психосиле).

Цена: +5 очков
(Эпистолярью +15 очков)

МОЩЬ ГЕРОЕВ

Смертоносные силы непонятной природы текут сквозь Библиария, наполняя его невообразимой силой и даруя огромную скорость, чтобы тот мог лучше сокрушать врагов Императора.

Эта сила используется в начале фазы ближнего боя каждого из игроков. И при успехе Библиарий (или одна любая модель в отряде, в котором есть Библиарий) получает + D3 Атаки в эту фазу ближнего боя.

Цена: +5 очков (Эпистолярью +15 очков)

ЗАВЕСА ВРЕМЕНИ

Библиарий сошел с тропы времени, и может узреть мириады вероятностей развития будущего и проследить их источники в настоящем. Вооруженный таким знанием, Библиарий способен изменять события, избегать будущего или создавать его.

Эта сила используется в начале фазы движения и действует до конца хода Космического Десанта. На протяжении хода Библиарий может перебросить любые броски на попадание, ранение, спас-бросок за доспехи, непробиваемый спас-бросок, тесты на лидерство или на мораль. Помните о том, что любой кубик можно перебрасывать только один раз.

Цена: +10 очков (Эпистолярью +30 очков)

ВИХРЬ СУДЬБЫ

Библиарий открывает разлом между реальным миром и Варпом, и вырывающийся оттуда вихрь энергии уничтожает противника. Но цена такого могущества – потеря контроля над воронкой, даже если это может повлечь ужасные последствия.

Эта психосила используется в фазу стрельбы вместо стрельбы из оружия. Помести маленький маркер взрыва над любым не связанным в ближнем бою отрядом противника, в пределах 12 дюймов от Библиария. Как только вы поместили маркер, бросайте Кубик Направлений. Если выпал 'hit', разлом открылся под маркером, в противном случае его сносит на D6 по стрелке. Эта сила не действует на технику и монстров – они слишком крупны, чтобы быть засосанными в Варп. Каждая модель, полностью накрытая шаблоном, должна выкинуть на D6 число, равное или меньшее Инициативы. В случае неудачи модель мгновенно уничтожается – без права использовать какие-либо спас-броски! Заметьте, что 6 всегда считается провалом, независимо от значения Инициативы. Частично закрытая модель попадает под действие на 4+.

Если во время прохождения теста для использования этой психосилы Библиарий выкидывает 12, он получает атаку из Варпа. Если Библиарий выживает после атаки из Варпа, поместите маркер Вихря прямо над ним.

Цена: +10 очков (Эпистолярью +30 очков)



ВОИНСКИЙ ЛИСТ

В этой части книги описана армия Космического Десанта. Здесь перечислены отряды, которые Мастер Ордена может использовать на поле боя, или, в вашем случае, отряды, которые можно использовать в игре Warhammer 40000. Воинский лист позволит использовать армию Космического Десанта как в стандартных сценариях из книги правил Warhammer 40000, так и в вашей собственной кампании.

Лист разделен на пять секций. Все отряды, техника и персонажи в вашей армии занимают определенное место в одной из этих пяти секций в зависимости от своей роли на поле боя. Каждой модели в описании армии, в зависимости от ее эффективности, присвоена определенная стоимость, выраженная в очках. Перед выбором армии для игры вы должны договориться с оппонентом о сценарии, который вы будете отыгрывать, и количестве очков, которое можно потратить на создание армии. После этого вы можете начать комплектование армии, используя нижеследующие указания.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАБЛИЦЫ ОРГАНИЗАЦИИ АРМИИ

Воинский лист используется вместе с Таблицей организации армии. Таблица разделена на пять категорий, соответствующих секциям описания армии. Каждая категория может включать несколько ячеек. Каждая ячейка показывает, что вы можете выбрать одно подразделение из соответствующей секции воинского листа армии. Более темные ячейки показывают, что вы обязаны сделать выбор из данной секции.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОИНСКОГО ЛИСТА

Для того чтобы выбрать подразделение, вам надо посмотреть его описание и решить, какого персонажа, какую технику, подразделение вы хотите взять; сколько моделей должно быть в отряде и какие улучшения вы хотите им дать (если это возможно). Помните, что обычно нельзя использовать модель, имеющую оружие или экипировку, не отображенную на ней.

После этого посчитайте стоимость отряда и вычтите ее из общего числа очков. Продолжайте до тех пор, пока не потратите все свои очки. Теперь вы готовы к очищению Империи от еретиков и чужих.

ОПИСАНИЕ ОТРЯДОВ

Описание каждого отряда состоит из:

Имя Отряда: тип отряда и ограничение количества таких отрядов в армии (например, 0-1 означает, что вы не можете взять более одного отряда, независимо от размера армии).

Профиль: характеристики и стоимость отряда

Число/Отряд: число моделей, доступных отряду, или число моделей, которые можно взять как одну ячейку в Таблице организации армии. Если это изменяемая

СТАНДАРТНЫЕ СЦЕНАРИИ



величина, то показывается минимальный и максимальный размера отряда.

Оружие: стандартное оружие отряда.

Возможности: список различного дополнительного оружия/экипировки и цена на них. Если в отряде могут быть модели с какими-либо улучшениями, их можно дать только обычному члену отряда, но не персонажу в этом отряде.

Специальные правила: специальные правила, используемые этим отрядом.



КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КОМАНДИР



	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Мастер	75	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Капитан	60	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Возможности: Командир может взять любую экипировку и оружие из Арсенала Космического Десанта.

Независимый Персонаж: Командир Космического Десанта является Независимым Персонажем. Чтобы узнать подробности, смотрите специальное правило «Космические Десантники – персонажи».

Ритуалы Битвы: Командиры Космического Десанта веками ведут своих воинов сквозь пламя войн с глубокой верой и уверенностью в себе, не сравнимой с уверенностью простого смертного. Собирая данные с автоматических сенсоров отрядов и передавая им свою великую мудрость, они могут управлять отрядами с безжалостной эффективностью. Если на столе присутствует Командир Космического Десанта, то все остальные отряды Десантников могут использовать его Лидерство для прохождения тестов на мораль, залегание и лидерство, но не для Психических тестов.

Командный Взвод: Командир может возглавлять Командный взвод или Командный взвод Терминаторов. Читайте описание этих отрядов для подробностей.



КАПЕЛЛАН ОРДЕНА



	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Мастер Благочестия	100	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Реклюзиарх	85	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Оружие: Капеллан вооружен Крозиус Арканумом и носит Розариус.

Возможности: Капеллан может взять любую экипировку и оружие из Арсенала Космического Десанта.

Независимый Персонаж: Капеллан является независимым персонажем. Чтобы узнать подробности, смотрите специальное правило «Космические Десантники – персонажи».

Реклюзианский Командный Взвод: Капеллан может возглавлять Командный взвод или Командный взвод Терминаторов. Читайте описание этих отрядов, чтобы узнать подробности. Знаменосец Реклюзианского Командного отряда может нести Святую Реликвию за 30 очков.

Честь Ордена: Капеллан воплощает честь Ордена. Он и все члены отряда Космических Десантников, в котором он находится, являются Бесстрашными.

Молитвы Ненависти: Во время хода, в котором Капеллан совершает нападение, он и все члены отряда Космических Десантников, в котором он находится, могут перебросить все проваленные броски на попадание.



БИБЛИАРИЙ ОРДЕНА



	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Эпистолярый	115	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Кодисир	100	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

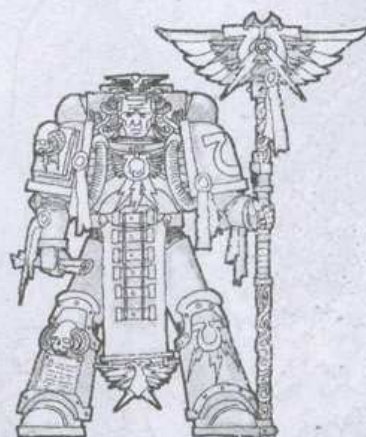
Оружие: Библиарий вооружен психосиловым оружием и носит психический капюшон.

Возможности: Библиарий может взять любую экипировку и оружие из Арсенала Космического Десанта.

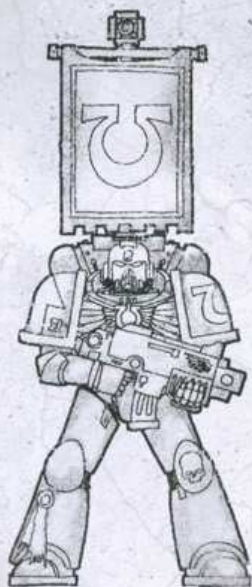
Независимый Персонаж: Библиарий является независимым персонажем. Чтобы узнать подробности, смотрите специальное правило «Космические Десантники – персонажи».

Психосилы: Библиарии имеют психосилу «Шторм Гнева Императора». Ее можно заменить на другую психосилу за указанную на стр. 21 стоимость. Кроме того, Эпистолярый может купить дополнительную психосилу за вторую из двух указанных цен.

Командный Взвод: Библиарий может возглавлять Командный взвод или Командный взвод Терминаторов. Читайте описание этих отрядов для подробностей.



КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космический десантник	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+



КОМАНДНЫЙ ВЗВОД

Вы можете выбрать командный взвод для сопровождения Командира, Капеллана или Библиария.

Смотрите их описание, чтобы узнать подробности. Независимый Персонаж в броне «Терминатор» не может возглавлять командный взвод или быть к нему добавлен. Хотя он может присоединиться к отряду по ходу игры.

Число/Отряд: Сержант и от 4 до 9 Космических Десантников.

Оружие: Болтеры. Сержант может поменять свой болтер на болт-пистолет и оружие ближнего боя бесплатно.

Возможности: Отряд может быть экипирован осколочными гранатами, по цене +1 очко на модель и/или бронебойными гранатами, по цене +2 очка на модель. За указанную цену до двух моделей могут иметь следующие виды оружия: тяжелый болтер +15 очков; ракетная установка или мультимелта +20 очков; лазерная пушка или плазма-пушка +35 очков; огнемет +6 очков; плазмаган или мельтаган +10 очков.

Персонаж: Модель, не вооруженная тяжелым болтером, ракетной установкой, мультимелтой, плазма-пушкой, лазерной пушкой, огнеметом, плазмаганом или мельтаганом может стать специалистом.

Специалисты

Апотекарий: Одна модель может стать Апотекарием, у которого есть восстановитель и нартециум, за +25 очков.

Знаменосец Кампании: Одна модель может стать Знаменосцем, несущим знамя Кампании, за +25 очков.

Чемпион Кампании: Одна модель может стать Чемпионом, несущим силовое оружие, боевой щит и болт-пистолет. Это стоит +20 очков.

Все специалисты с Крестом Терминатора могут выбирать дополнительную экипировку и оружие из Арсенала Космического Десанта. Описание боевого щита, восстановителя, нартециума и Знамени Кампании вы найдете в разделе «Арсенал».

Сержант: За 15 очков Сержант может получить Крест Терминатора. Тогда он сможет брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта. Если сержант имеет Крест Терминатора, то эту награду могут получить все члены отряда, по цене 10 очков за модель.

Транспорт: Командный взвод числом шесть или менее моделей может выбрать в качестве транспорта «Секач». Командный отряд числом десять или менее моделей может выбрать в качестве транспорта «Носорог».

Чтобы узнать детали, читайте описание транспорта.

Специальные навыки: Смертоносные ветераны множества военных кампаний, Космические Десантники быстро овладевают новыми видами ведения боя, позволяющими лучше уничтожить противника. Все модели командного отряда (включая ведущего/прикомандированного Персонажа) могут получить одну из следующих способностей по цене +3 очка на модель: «Яростная Атака», «Охотники за Танками», «Скрытое Проникновение» (можно выбирать, только если отряд не имеет транспорта). Описание этих способностей вы найдете в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000.



КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



КОМАНДНЫЙ ВЗВОД ТЕРМИНАТОРОВ

	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Терминатор	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Вы можете выбрать командный взвод для сопровождения Командира, Капеллана или Библиария.

Смотрите их описание, чтобы узнать подробности. Персонажи, ведущие командный взвод Терминаторов, или прикомандированные к нему, должны иметь броню «Терминатор».

Число/отряд: Сержант и 3-9 Терминаторов.

Оружие: Сержант вооружен силовым оружием и штурмовым болтером.

Остальные Терминаторы вооружены штурмовыми болтерами и силовыми кулаками.

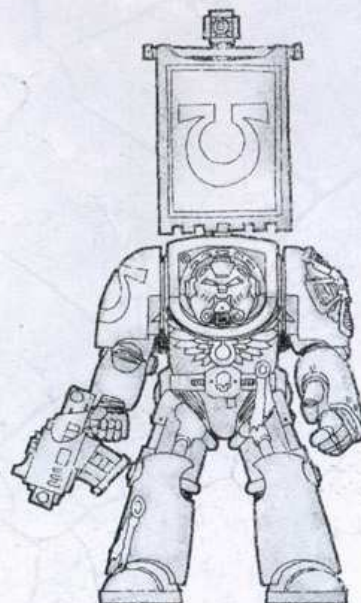
Возможности: До двух моделей могут поменять свой штурмовой болтер на штурмовую пушку за 20 очков, тяжелый огнемёт за 10 очков или добавить к своему вооружению ракетную установку «Циклон» за 25 очков. Любая модель с силовым кулаком может поменять его на пилотулак за 5 очков.

Персонаж: Сержант может брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта.

Транспорт: Командный взвод Терминаторов числом пять или менее моделей может взять в качестве транспорта Лэнд Рейдер. Чтобы узнать детали, смотрите описание Тяжелой огневой поддержки.

Специальные навыки: Смертоносные ветераны множества военных кампаний, Космические Десантники быстро овладевают новыми видами ведения боя, позволяющими лучше уничтожать противника. Все модели командного отряда Терминаторов (включая ведущего/прикомандированного Персонажа) могут получить одну из следующих способностей по цене +3 очка за модель: «Яростная Атака», «Охотники за Танками». Описание этих способностей вы найдете в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000.

Телепортация: Командный взвод Терминаторов может телепортироваться прямо в гущу сражения. Отряд всегда может остаться в резерве, чтобы войти в игру при помощи «Глубокого удара», даже если эти правила не используются в сценарии, который вы играете.



ВРАГИ ИМПЕРАТОРА
БОЯТСЯ МНОГИХ
ВЕЩЕЙ.

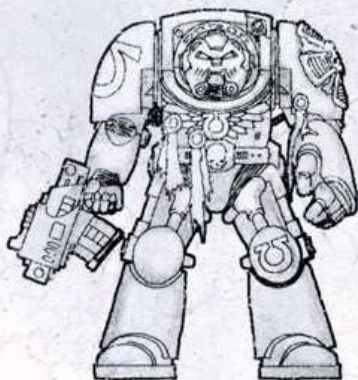
ОНИ БОЯТСЯ
РАЗОБЛАЧЕНИЯ,
ПОРАЖЕНИЯ,
БЕЗЫСХОДНОСТИ
И СМЕРТИ.

НО ЕСТЬ ОДНА
ВЕЩЬ, КОТОРАЯ
СТРАШИТ ИХ СИЛЬНЕЕ
ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ.

ОНИ БОЯТСЯ
ГНЕВА КОСМИЧЕСКОГО
ДЕСАНТА.



ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Терминатор	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Число/отряд: Сержант и от 4 до 9 Терминаторов.

Оружие: Сержант вооружен силовым мечом и штурмовым болтером.

Остальные Терминаторы вооружены штурмовыми болтерами и силовыми кулаками.

Возможности: До двух моделей могут поменять свой штурмовой болтер на штурмовую пушку за 20 очков, тяжелый огнемёт за 10 очков или добавить к своему вооружению ракетную установку «Циклон» за 25 очков. Любая модель с силовым кулаком может поменять его на пилоулака за 5 очков.

Персонаж: Сержант отряда может брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта.

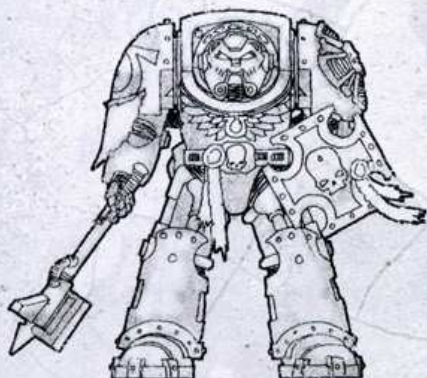
Транспорт: Отряд Терминаторов числом пять или менее моделей может взять в качестве транспорта Лэнд Рейдер. Чтобы узнать детали, смотрите описание Тяжелой огневой поддержки.

Специальные навыки: Смертоносные ветераны множества военных кампаний, Космические Десантники быстро овладевают новыми видами ведения боя, позволяющими лучше уничтожать противника. Все модели отряда Терминаторов могут получить одну из следующих способностей по цене +3 очка за модель: «Яростная Атака», «Охотники за Танками». Описание этих способностей вы найдете в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000.

Телепортация: Отряд Терминаторов может телепортироваться прямо в гущу сражения. Отряд всегда может остаться в резерве, чтобы войти в игру при помощи «Глубокого удара», даже если эти правила не используются в сценарии, который вы играете.



ОТРЯД ТЕРМИНАТОРОВ



	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Терминатор	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Число/отряд: Сержант и от 4 до 9 Терминаторов.

Оружие: Сержант и Терминаторы вооружены парой грозových когтей или Грозовым молотом и штурмовым щитом.

Персонаж: Сержант отряда может брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта.

Транспорт: Штурмовой отряд Терминаторов числом пять или менее моделей может взять в качестве транспорта Лэнд Рейдер. Чтобы узнать детали, смотрите описание Тяжелой огневой поддержки.

Специальные навыки: Смертоносные ветераны множества военных кампаний, Космические Десантники быстро овладевают новыми видами ведения боя, позволяющими лучше уничтожать противника. Все модели Штурмового отряда Терминаторов могут получить одну из следующих способностей по цене +3 очка за модель: «Яростная Атака», «Охотники за Танками». Описание этих способностей вы найдете в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000.

Телепортация: Отряд Терминаторов может телепортироваться прямо в гущу сражения. Отряд всегда может остаться в резерве, чтобы войти в игру при помощи «Глубокого удара», даже если эти правила не используются в сценарии, который вы играете.



ШТУРМОВОЙ ОТРЯД ТЕРМИНАТОРОВ

«Наши души защищены верностью, как наши тела защищены адамантием. Наши мысли наполнены мудростью, как и наши болтеры наполнены смертью для врагов Императора. Наша вера растет, когда мы наступаем. Ибо не мы ли – Космический Десант? Разве не мы избраны Императором, его верные слуги смерти?»

Капеллан Фергус Нилс

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



ОТРЯД ВЕТЕРАНОВ

	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космический десантник	18	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Число/отряд: Сержант и от 4 до 9 Космических Десантников.

Оружие: Болтеры. Все модели в отряде могут поменять свой болтер на болт-пистолет и оружие ближнего боя бесплатно.

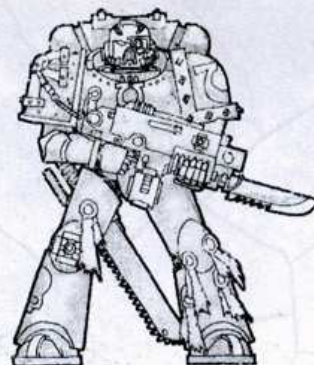
Возможности: Отряд может быть экипирован осколочными гранатами, по цене +1 очко на модель и/или бронебойными гранатами, по цене +2 очка на модель. За указанную цену один Космический Десантник может иметь следующие виды оружия: тяжелый болтер +5 очков; ракетная установка или мультимельта +10 очков; лазерная пушка +15 очков; плазменная пушка +20 очков; пара грозových когтей +30 очков или силовой кулак +25 очков.

Один Космический Десантник может взять: огнемёт +6 очков; плазмаган или мельтаган за +10 очков; силовое оружие +15 очков.

Персонаж: За 15 очков Сержант может получить Крест Терминатора. Тогда он может брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта. Если сержант имеет Крест Терминатора, то эту награду могут получить все члены отряда, по цене 10 очков за модель.

Транспорт: Отряд Ветеранов числом шесть или менее моделей может выбрать в качестве транспорта «Секач». Отряд Ветеранов числом десять или менее моделей, может выбрать в качестве транспорта «Носорог». Чтобы узнать детали, читайте описание транспорта.

Специальные навыки: Смертоносные ветераны множества военных кампаний, Космические Десантники быстро овладевают новыми видами ведения боя, позволяющими лучше уничтожать противника. Все модели отряда Ветеранов могут получать одну из следующих способностей: «Яростная Атака», «Охотники за Танками», «Скрытое проникновение» (можно выбирать, только если отряд не имеет транспорта). Описание этих способностей вы найдете в разделе «Универсальные специальные Правила» книги правил Warhammer 40000.



ДРЕДНОУТ

	БРОНЯ				WS	BS	S	I	A
Pts	Перед.	Бок.	Задн.						
105	12	12	10		4	4	6(10)	4	2

Тип: Шагатель

Экипаж: Один Космический Десантник

Оружие: В правую руку Дредноута встроена штурмовая пушка. В левую руку Дредноута встроено оружие ближнего боя Дредноута и штурмовой болтер.

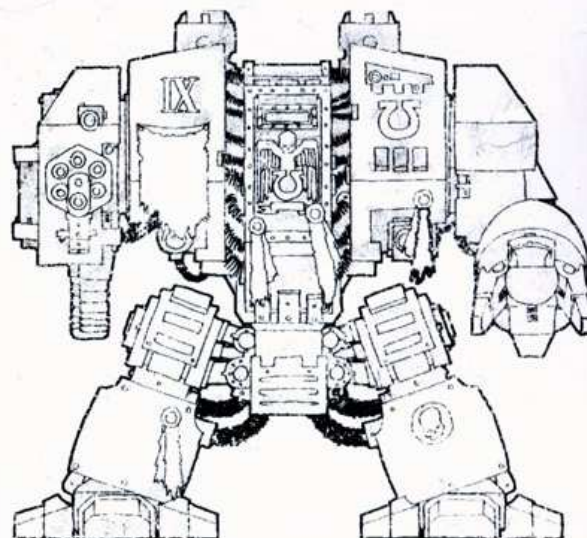
Возможности: Дредноут может поменять свой штурмовой болтер на тяжелый огнемёт за 10 очков. Штурмовую пушку можно поменять на спаренную лазерную пушку за 20 очков или мультимельту за 10 очков. Оружие ближнего боя Дредноута (вместе со встроенным штурмовым болтером) можно поменять на ракетную установку за 10 очков.

В этом случае Дредноут будет использовать базовую Силу (6), и его атаки больше не будут игнорировать спас-броски за доспехи.

Почтенный: Дредноуты не только грозные воины. Они обладают бесценной мудростью, ибо на протяжении веков сражались во всех возможных боевых ситуациях. Один Дредноут в армии может стать Почтенным за 20 очков. Почтенного Дредноута чрезвычайно сложно убить. Каждый раз, когда Дредноут получает проникающее или скользящее попадание, вы можете заставить оппонента перебросить выпавший по Таблице повреждений техники результат. Однако вы должны согласиться со вторым вариантом, даже если он хуже предыдущего.

Почтенный Дредноут может получить «Яростную Атаку» или «Охотник за Танками» за 10 очков. Описание этих способностей вы найдете в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000.

Улучшения: За указанную в Арсенале Космического Десанта цену Дредноут может получить следующие улучшения: дополнительная броня, прожектор или дымовые установки.



ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



ТЕХНО-ДЕСАНТНИК

	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Технодесантник	65	4	4	4	4	2	4	2	9	3+
Технический Сервитор	10	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Боевой Сервитор	25	4	3	3	3	1	3	1	8	4+
Артиллерийский Сервитор	10+	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

оружие

Число/отряд: Техно-Десантник и от 0 до 4 Сервиторов

Оружие: Техно-Десантник вооружен болт-пистолетом и силовым оружием. Также он имеет ауспекс, сигнум и манипулятор.

Возможности: За 35 очков Техно-Десантник может получить полный комплект ремонтного оборудования.

В этот набор входят: броня оружейника (улучшающая его спас-бросок за доспехи до 2+), второй манипулятор (дающий вторую атаку манипулятором), плазменный резак (который считается спаренным плазма-пистолетом) и огнемёт. В фазу стрельбы Техно-Десантник может стрелять из двух орудий ремонтного комплекта или из одного орудия ремонтного комплекта и одного своего орудия. Техно-Десантник с полным комплектом ремонтного оборудования может перебросить кубик, когда пытается починить поврежденную технику (смотрите специальное правило «Благословение Омниссия»).

Персонаж: Техно-Десантник является Независимым персонажем. Он может выбирать дополнительную экипировку и оружие из Арсенала Космического Десанта. Он может возглавлять свиту из 1-4 Сервиторов. Техно-Десантник со свитой не может покидать ее и не может присоединяться к другому отряду.

Благословение Омниссия: Священным долгом Техно-Десантника является починка поврежденной на поле боя техники. Являясь Адептом Культа Механикус, он должен возвращать поврежденные машины на причитающееся им в бою место. Если техника Космического Десанта *Потеряла Подвижность* или ее *Оружие Уничтожено*, есть шанс, что Техно-Десантник успокоит ее разгневанный боевой дух. Для того чтобы это сделать, Техно-Десантник должен находиться в базовом контакте с поврежденной Техникой в начале фазы Движения в ход Космического Десанта. Он не может находиться внутри транспорта, однако может высадиться и начать починку. Также он не должен Залегать, Бежать или быть связанным в ближнем бою. Бросайте D6. Если выпало 6, вы можете выбрать, какое повреждение (*Оружие Уничтожено* или *Потеря подвижности*) было устранено. Техно-Десантник (включая отряд, который он возглавляет, или к которому он присоединился) и ремонтируемая техника не могут двигаться в фазу движения. Ремонт будет завершен до начала фазы стрельбы.

Сервиторы: Нередко в битве Техно-Десантника сопровождают специально запрограммированные на выполнение определенных заданий слуги из кузни Ордена. Сервиторы бывают разных видов; наиболее часто используемые – это Технический Сервитор, Боевой Сервитор и Артиллерийский Сервитор. Свита Техно-Десантника может состоять из любого набора перечисленных Сервиторов.

Артиллерийский Сервитор: Усиленный различным тяжелым вооружением, Артиллерийский Сервитор прикрывает Техно-Десантника во время его работы. Артиллерийский Сервитор должен быть вооружен оружием из следующего списка: мультимелта +25 очков; тяжелый болтер +15 очков; плазма-пушка +35 очков. Заметьте, что один Техно-Десантник может взять только одного Сервитора с плазма-пушкой.

Боевой Сервитор: Он запрограммирован исключительно для защиты Техно-Десантника в ближнем бою. Боевой Сервитор вооружен силовым кулаком и оружием для ближнего боя.

Технический Сервитор: Такие Сервиторы – относительно обычное явление в Империи. Они не приспособлены для ведения боя, однако очень сильно помогают в ремонте техники. При попытке починить технику Техно-Десантник добавляет +1 к результату, выпавшему на кубике, за каждого Технического Сервитора в своей свите, вплоть до максимального значения 6 (читайте правило «Благословение Омниссия»). Считается, что Технический Сервитор вооружен оружием для ближнего боя.

Транспорт: Техно-Десантник (и любые его Сервиторы) может выбрать в качестве транспорта «Носорог» или «Секач». Чтобы узнать детали, читайте описание транспорта.

МАНИПУЛЯТОР

Набор ремонтных инструментов Техно-Десантника включает в себя несколько манипуляторов со встроенными в них резаками, дрелями и сварочными устройствами. Его носят на силовой броне, подключенным к внешним портам. Силовая броня снабжена специальными гиростабилизаторами и системой узлов, срабатывающих от электроимпульса, которые реагируют на движение владельца брони. При одетом комплекте ремонтного оборудования он берет на себя управление узлами, и во время работы с большими грузами или тяжелыми инструментами помогает поддерживать баланс. Множество манипуляторов позволяют Техно-Десантнику с легкостью переносить листы брони или части гусениц. Также манипуляторы имеют достаточно оружия, чтобы Техно-Десантник был уверен, что ему никто не помешает во время работы.



ОСНОВНЫЕ ОТРЯДЫ

ТАКТИЧЕСКИЙ ОТРЯД



	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космический десантник	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

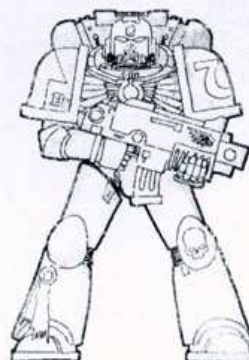
Число/отряд: Сержант и от 4 до 9 Космических Десантников.

Оружие: Болтеры. Сержант может поменять свой болтер на болт-пистолет и оружие ближнего боя бесплатно.

Возможности: Отряд может быть экипирован осколочными гранатами по цене +1 очко на модель и/или бронебойными гранатами по цене +2 очка на модель. За указанную цену один Космический Десантник может иметь следующие виды оружия: тяжелый болтер +5 очков; ракетная установка или мультимельта +10 очков; лазерная пушка +15 очков; плазма-пушка +20 очков. Один Космический Десантник может взять: огнемёт +6 очков; плазмаган или мельтаган +10 очков.

Персонаж: За 15 очков Сержант может получить Крест Терминатора. Тогда он сможет брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта.

Транспорт: Тактический отряд числом шесть или менее моделей может выбрать в качестве транспорта «Секач». Тактический отряд числом десять или менее моделей может выбрать в качестве транспорта «Носорог». Чтобы узнать детали, читайте описание транспорта.



ОТРЯД РАЗВЕДЧИКОВ



	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Разведчик	13	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

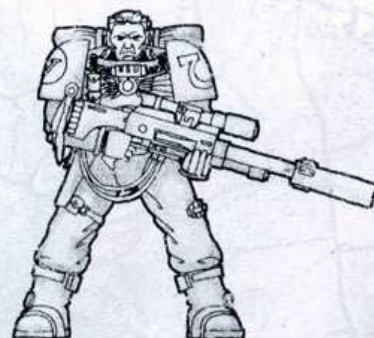
Число/отряд: Сержант и от 4 до 9 Разведчиков Космического Десанта.

Оружие: Отряд вооружен болт-пистолетами и оружием ближнего боя.

Возможности: Отряд может быть экипирован осколочными гранатами по цене +1 очко на модель и/или бронебойными гранатами по цене +2 очка на модель. Любая модель в отряде (включая Сержанта) может заменить свои болт-пистолеты и оружие ближнего боя на снайперскую винтовку за 5 очков, дробовики или болтеры бесплатно. Один Разведчик может быть вооружен: тяжелым болтером за 15 очков, ракетной установкой за 20 очков.

Персонаж: За 13 очков Сержант может получить Крест Терминатора. Тогда он сможет брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта.

Скрытое проникновение



Боль и смерть –
иллюзии слабого духом.
Если геносемя вернулось
в Орден, десантник не может
умереть. А без смерти
боль теряет всю значимость.

Лечи тех, кто может чекаться.

Дай мир тем, кто больше не
в состоянии это делать.

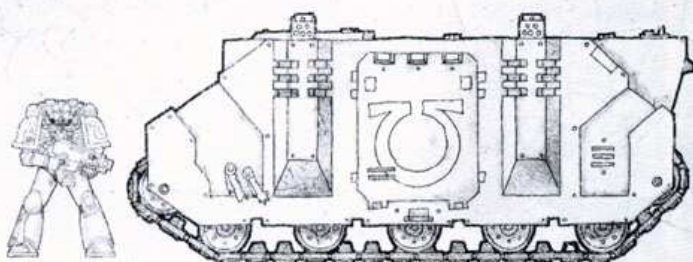
У того, кто мертв, возьми то,
что прилагается Ордену.



ТРАНСПОРТ

Некоторые отряды Космического Десанта имеют возможность брать транспорт. Транспорт не занимает дополнительного места в Таблице организации армии, но действует как самостоятельный отряд. Данные виды техники могут перевозить только тот отряд, к которому куплены, и не могут возить другие отряды по ходу битвы. Читайте книгу правил Warhammer 40000, чтобы узнать подробности о выделенном транспорте. Некоторые отряды могут брать в качестве выделенного транспорта Лэнд Рейдер. Чтобы узнать подробности об этом танке, читайте раздел Тяжелая огневая поддержка. Лэнд Рейдер является настолько грозной машиной, что в отношении получения победных очков за захват целей задания он считается не прикомандированным транспортом, а самостоятельным подразделением.

БРОНЯ								
Pts	Перед.	Бок.	Задн.	WS	BS	S	I	A
50	11	11	10	нет	4	нет	нет	нет



Тип: Танк **Экипаж:** Один Космический Десантник

Оружие: вооружен штурмовым болтером.

Транспорт: может перевозить до 10 Космических Десантников, но не может перевозить Терминаторов.

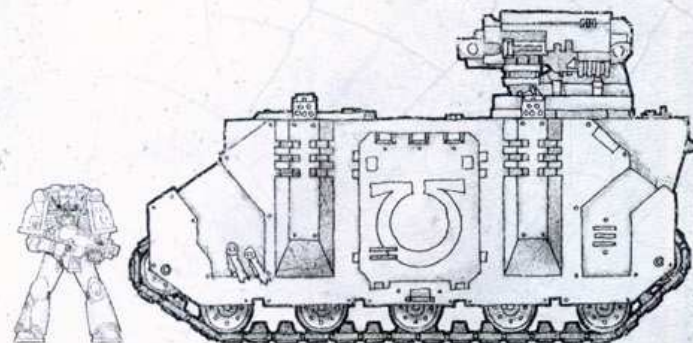
Огневые Точки: До двух моделей могут стрелять из верхнего люка.

Точки Входа: По бокам корпуса находятся два люка. Также один люк имеется сзади.

Улучшения: За указанную в Арсенале Космического Десанта цену «Носорог» может получить следующие улучшения: бульдозерный нож, дополнительная броня, ракета «Охотник-убийца», дополнительный штурмовой болтер, сила Духа Машины, прожектор, дымовые установки.

Починка: «Носорог» — чрезвычайно крепкая машина, и некоторые поломки его водитель может устранить прямо во время битвы. Если «Носорог» по какой-то причине обездвижен, вместо стрельбы его водитель может попытаться провести быструю починку. Бросайте D6 в фазу стрельбы. Если выпало 6, то в следующий ход «Носорог» может двигаться.

БРОНЯ								
Pts	Перед.	Бок.	Задн.	WS	BS	S	I	A
70	11	11	10	нет	4	нет	нет	нет



Тип: Танк **Экипаж:** Один Космический Десантник

Оружие: имеет турель со спаренным тяжелым болтером.

Возможности: За 20 очков спаренный тяжелый болтер можно поменять на спаренную лазерную пушку.

Транспорт: может перевозить до 6 Космических Десантников, но не может перевозить Терминаторов.

Огневые Точки: нет.

Точки Входа: По бокам корпуса находятся два люка. Также один люк имеется сзади.

Улучшения: За указанную в Арсенале Космического Десанта цену «Секач» может получить следующие улучшения: бульдозерный нож, дополнительная броня, ракета «Охотник-убийца», дополнительный штурмовой болтер, сила Духа Машины, прожектор, дымовые установки.

БРОНЯ								
Pts	Перед.	Бок.	Задн.	WS	BS	S	I	A
30	12	12	12	нет	2	нет	нет	нет

Тип: Техника, неподвижная, открытая.

Экипаж: нет.

Оружие: Модуль вооружен штурмовым болтером.

Возможности: За 20 очков на Десантный модуль можно установить ракетную установку «Ветер Смерти».

Ветер Смерти: Радиус 12"; Сила 5; AP 6; Тяжелое 1/Большой Взрыв

Транспорт: Десантный Модуль может нести 10 Космических Десантников, 5 Терминаторов или 1 Дредноут. После высадки пассажиры не могут загрузиться обратно.

Огневые Точки: нет.

Точки Входа: Открытая техника.

Десантный модуль имеет силу Духа Машины. Десантный модуль может стрелять в тот же ход, когда приземлился.

«НОСОРОГ»

«СЕКАЧ»

ДЕСАНТНЫЙ МОДУЛЬ

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ОТРЯДЫ



ШТУРМОВОЙ ОТРЯД

	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космический десантник	22	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Число/отряд: Сержант и от 4 до 9 Космических Десантников.

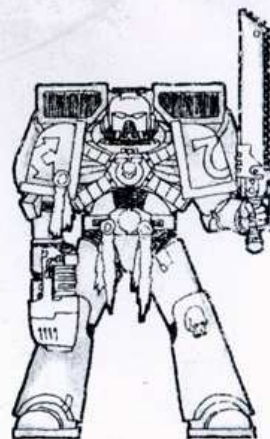
Оружие: Болт-пистолеты и оружие ближнего боя. Также отряд экипирован прыжковыми ранцами и осколочными гранатами.

Возможности: Отряд может быть экипирован бронебойными гранатами по цене +1 очко на модель и/или мелта-бомбами по цене +2 очка на модель. За указанную цену до двух Космических Десантников могут иметь следующие виды оружия: огнемёт +6 очков или плазма-пистолет +5 очков.

Персонаж: За 15 очков Сержант может получить Крест Терминатора. Тогда он сможет брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта.

Снять прыжковые ранцы: Если необходимо, Штурмовой отряд может сражаться без прыжковых ранцев. В этом случае цена каждого Десантника снижается до 15 очков.

Глубокий удар: Штурмовые отряды могут десантироваться с низколетящего «Громого Ястреба». Экипированные прыжковыми ранцами штурмовики могут использовать «Глубокий удар», если это правило используется в вашей игре.



ЭСКАДРОН ЛЕНД СПИДЕРОВ

	БРОНЯ				WS	BS	S	I	A
Pts	Перед.	Бок.	Задн.						
50	10	10	10	нет	4	нет	нет	нет	нет

Тип: Быстрый, Скиммер

Экипаж: Два Космических Десантника

Эскадрон: В эскадрон входят от 1 до 3 Лэнд Спидеров.

Оружие: Каждый Спидер вооружен тяжелым болтером.

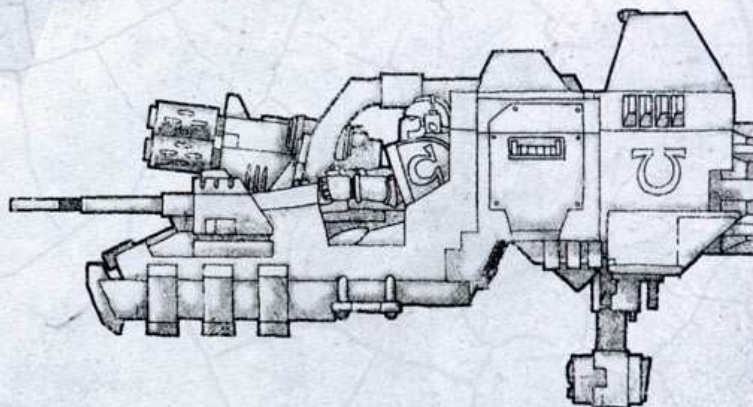
Возможности: Лэнд Спидер может поменять тяжелый болтер на мультимельту за 15 очков. Также можно установить специальные модификации – «Торнадо» или «Тайфун». Вы не можете применять модификации «Торнадо» и «Тайфун» одновременно на одной модели. Все виды Спидеров можно комбинировать в одном эскадроне.

Лэнд Спидер типа «Торнадо»: имеет вооружение, более тяжелое по сравнению с обычным Спидером. Его эффективная смесь противотанкового и противопехотного оружия используется для создания слабых мест в линии фронта противника. Модификацией «Торнадо» является вооруженный тяжелым болтером Лэнд Спидер, на который за 30 очков установлена штурмовая пушка. На Лэнд Спидер с мультимельтой можно установить тяжелый огнемёт за 10 очков.

Лэнд Спидер типа «Тайфун»: Этот вид Спидера вооружен залповой ракетной установкой «Тайфун». Он используется для уничтожения пехоты и легкой техники противника. На Лэнд Спидер можно установить залповую ракетную установку «Тайфун» за 20 очков.

Залповая ракетная установка «Тайфун»: Радиус 48" Сила 5; AP 5; Тяжелое 1, Взрыв, Спаренное

Глубокий удар: Эскадрон Лэнд Спидеров может пикировать на противника с большой высоты, в последний момент уходя вверх. Эскадрон может использовать правило «Глубокий удар», если оно используется в вашем сценарии.



«Не будет мира, пока еще дышат подлые мутанты. Не будет передышки, пока бьются сердца еретиков. Не будет прощения, пока живут вероломные предатели»



Легионы Астартеc, Катехизис Ненависти Серебряных Черепов
Стих I из XXV

ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ОТРЯДЫ

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Мотоциклист	32	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Мотоцикл огневой поддержки	50	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

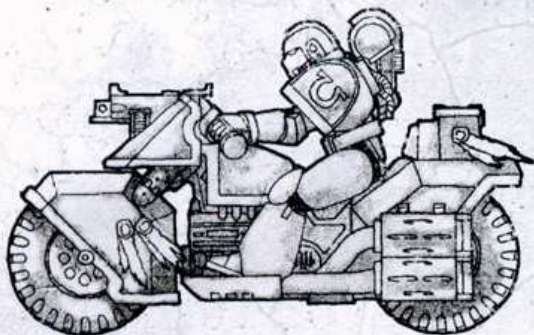
Число/отряд: Сержант и от 2 до 4 Космических Десантников на мотоциклах.

Оружие: На каждом мотоцикле установлен сдвоенный болтер. Каждый Десантник вооружен осколочными гранатами.

Возможности: Отряд может быть экипирован бронебойными гранатами, по цене +1 очко на модель и/или мelta-бомбами по цене +2 очка на модель. До двух Десантников могут взять: огнемет +3 очка; мeltaган или плазмаган +10 очков.

Персонаж: За 15 очков Сержант может получить Крест Терминатора. Тогда он сможет брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта.

Мотоцикл огневой поддержки: в эскадрон можно взять один Мотоцикл огневой поддержки за 50 очков. Мотоцикл вооружен спаренным болтером и тяжелым болтером. Тяжелый болтер можно заменить на мультимельту за 15 очков.



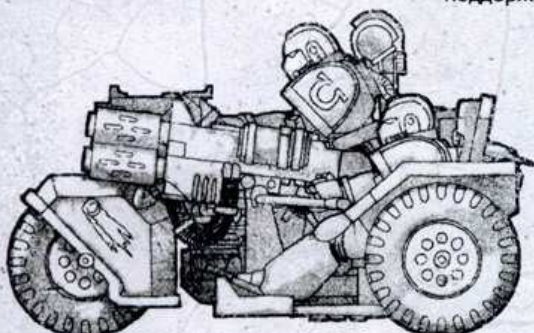
ЭСКАДРОН МОТОЦИКЛИСТОВ

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Мотоцикл огневой поддержки	50	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Число/отряд: От 2 до 3 Мотоциклов огневой поддержки, на каждом из которых едут 2 Космических Десантника.

Оружие: Каждый мотоцикл вооружен спаренным болтером и тяжелым болтером. Каждый Десантник вооружен осколочными гранатами.

Возможности: Тяжелый болтер можно заменить на мультимельту за 15 очков.



ЭСКАДРОН МОТОЦИКЛОВ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Разведчик-мотоциклист	25	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+

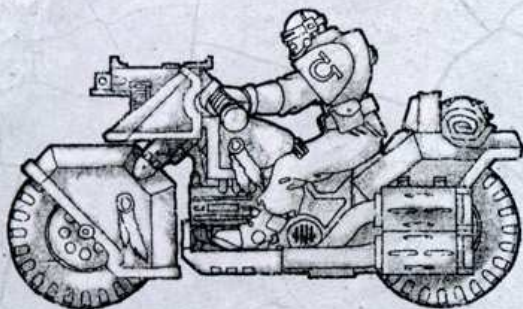
Число/отряд: Сержант и от 2 до 4 Разведчиков на мотоциклах.

Оружие: На каждом мотоцикле установлен сдвоенный болтер. Каждый Разведчик вооружен осколочными гранатами.

Возможности: Отряд может быть экипирован бронебойными гранатами по цене +1 очко на модель и/или мelta-бомбами по цене +2 очка на модель.

Персонаж: За 15 очков Сержант может получить Крест Терминатора. Тогда он сможет брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта.

Разведчики: Часто Разведчики на мотоциклах продвигаются впереди армии Космического Десанта, чтобы обнаружить силы противника, собрать разведданные или подготовить засаду. Отряд Разведчиков-мотоциклистов может использовать специальное правило «Разведчики». Описание этой способности вы найдете в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000. Чтобы остаться незамеченными, Разведчики не могут использовать турبوускорители во время этого специального движения.



ЭСКАДРОН РАЗВЕДЧИКОВ-МОТОЦИКЛИСТОВ

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ОТРЯД ОПУСТОШИТЕЛЕЙ



	Pts	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космический десантник	15	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

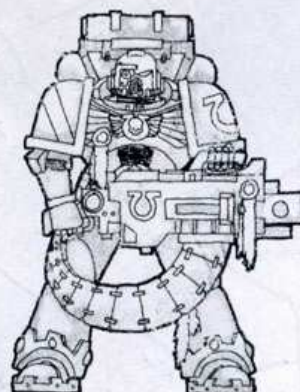
Число/отряд: Сержант и от 4 до 9 Космических Десантников.

Оружие: Болтеры. Сержант может поменять свой болтер на болт-пистолет и оружие ближнего боя бесплатно.

Возможности: Отряд может быть экипирован осколочными гранатами по цене +1 очко на модель и/или бронебойными гранатами по цене +2 очка на модель. За указанную цену до четырех Космических Десантников могут иметь следующие виды оружия: тяжелый болтер +15 очков; ракетная установка или мультимельта +20 очков; лазерная пушка или плазма-пушка +35 очков.

Персонаж: За 15 очков Сержант может получить Крест Терминатора. Тогда он сможет брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта.

Транспорт: Отряд Опустошителей числом шесть или менее моделей может выбрать в качестве транспорта «Секач». Отряд Опустошителей числом десять или менее моделей может выбрать в качестве транспорта «Носорог». Чтобы узнать детали, читайте описание транспорта.



«ЗАЩИТНИК»



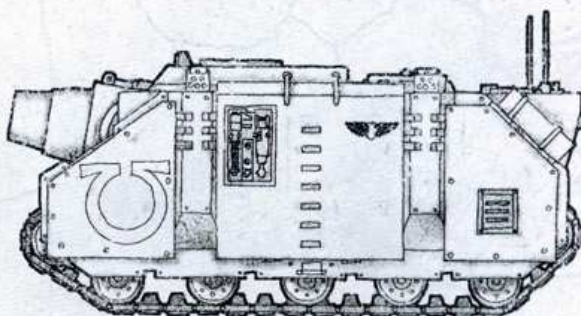
	БРОНЯ				WS	BS	S	I	A
	Pts	Перед.	Бок.	Задн.					
	125	13	11	10	нет	4	нет	нет	нет

Тип: Танк.

Экипаж: Два Космических Десантника.

Оружие: вооружен встроенной в корпус пушкой «Разрушитель» и штурмовым болтером.

Улучшения: За указанную в Арсенале Космического Десанта цену «Защитник» может получить следующие улучшения: бульдозерный нож, дополнительная броня, ракета «Охотник-убийца», дополнительный штурмовой болтер, сила Духа Машины; прожектор, дымовые установки.



«ХИЩНИК-ИСТРЕБИТЕЛЬ»



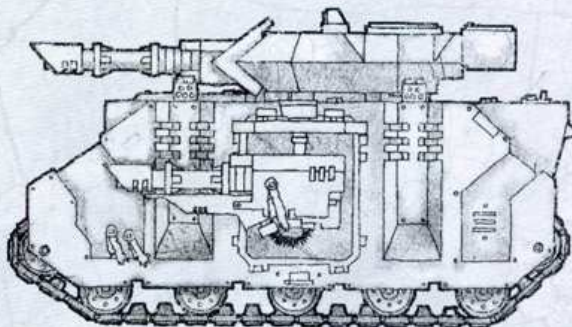
	БРОНЯ				WS	BS	S	I	A
	Pts	Перед.	Бок.	Задн.					
	120	13	11	10	нет	4	нет	нет	нет

Тип: Танк. **Экипаж:** Два Космических Десантника.

Оружие: На «Истребителе» установлена сдвоенная башенная лазерная пушка.

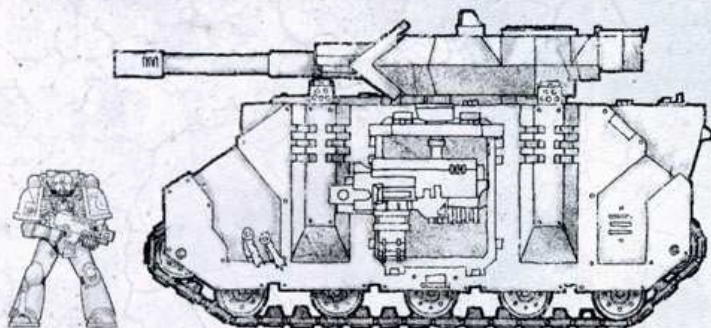
Возможности: На боковые спонсоны «Истребителя» можно установить: тяжелые болтеры за 10 очков за пару или лазерные пушки за 25 очков.

Улучшения: За указанную в Арсенале Космического Десанта цену «Истребитель» может получить следующие улучшения: бульдозерный нож, дополнительная броня, ракета «Охотник-убийца», дополнительный штурмовой болтер, сила Духа Машины, прожектор, дымовые установки.



ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

БРОНЯ									
Pts	Перед.	Бок.	Задн.	WS	BS	S	I	A	
100	13	11	10	нет	4	нет	нет	нет	



Тип: Танк. **Экипаж:** Два Космических Десантника.

Оружие: На «Разрушителе» установлена башенная автоматическая пушка.

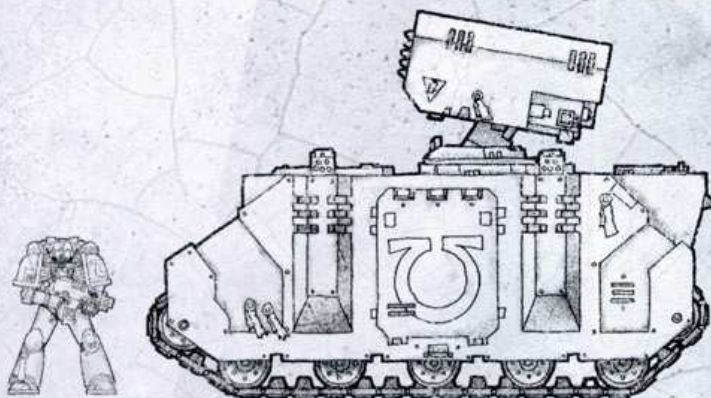
Возможности: На боковые спонсоны «Разрушителя» можно установить тяжелые болтеры за 10 очков за пару или лазерные пушки за 25 очков.

Улучшения: За указанную в Арсенале Космического Десанта цену «Разрушитель» может получить следующие улучшения: бульдозерный нож, дополнительная броня, ракета «Охотник-убийца», дополнительный штурмовой болтер, сила Духа Машины, прожектор, дымовые установки.



«ХИЩНИК-
РАЗРУШИТЕЛЬ»

БРОНЯ									
Pts	Перед.	Бок.	Задн.	WS	BS	S	I	A	
85	11	11	10	нет	4	нет	нет	нет	



Тип: Танк.

Экипаж: Два Космических Десантника.

Оружие: На «Вихре» установлена турельная ракетная установка залпового огня «Вихрь», стреляющая ракетами «Возмездие». Также ракетная установка может стрелять ракетами «Кастелян». Вы можете выбрать тип ракет перед игрой, и не забудьте убедиться, что ваш противник знает о вашем выборе. Вы не сможете менять ракеты во время игры.



«ВИХРЬ»

Тип ракеты	Радиус	Сила	АР	Заметки
Возмездие	H12"-48"	5	4	Навесная артиллерия 1, Большой шаблон
Кастелян	H12"-48"	нет	нет	Навесная артиллерия 1, Большой шаблон

Ракета «Кастелян»: Ракеты «Кастелян» выстреливают по одной. В каждой содержатся десятки мин, которые после взрыва ракеты раскидываются на большое расстояние. Ракетой можно стрелять во вражеские отряды или по пустому месту, с таким расчетом, чтобы под маркером взрыва не оказалось ваших моделей или моделей противника. Выстрел этой ракетой производится так же, как и ракетой «Возмездие», однако вместо того, чтобы ранить модели противника под большим шаблоном, положите на стол маркер размером с большой маркер взрыва. Он останется до конца игры. Этот маркер представляет собой площадь, накрытую минным полем. Любая модель противника, проходящая по минному полю, активирует мину на 4+. При этом она получает попадание с Силой 6 и АР -. Техника всегда получает удар по задней броне. Минное поле действует на Скиммеров, технику и пехоту с прыжковыми ранцами, как на обычные войска.

Улучшения: За указанную в Арсенале Космического Десанта цену «Вихрь» может получить следующие улучшения: бульдозерный нож, дополнительная броня, ракета «Охотник-убийца» дополнительный штурмовой болтер, сила Духа Машины, прожектор, дымовые установки.

«Узри Хищника. Пусть твоя душа будет бронирована Верой, преодолевающей на гусеницах смирения любые препятствия. И пусть будет она вооружена тремя величайшими орудиями – Усердием, Почтением и Чистотой»

Анон

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА



ЛЕНД РЕЙДЕР

Pts	БРОНЯ				WS	BS	S	I	A
	Перед.	Бок.	Задн.						
250	14	14	14		нет	4	нет	нет	нет

Тип: Танк.

Экипаж: Три Космических Десантника.

Оружие: Лэнд Рейдер вооружен встроенным в корпус спаренным тяжелым болтером и боковыми спонсонами, на которых установлены спаренные лазерные пушки.

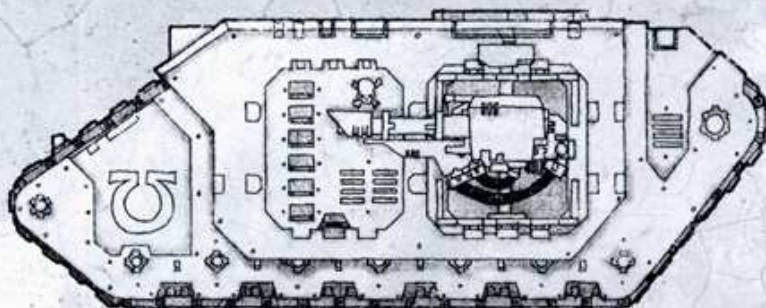
Огневые Точки: нет.

Точки Входа: Лэнд Рейдер имеет передний штурмовой трап и два боковых люка.

Транспорт: Рейдер может нести 10 Космических Десантников или 5 Терминаторов

Сила Духа Машины: Лэнд Рейдер напитан силой Духа Машины, цена этого улучшения уже включена в стоимость танка. Чтобы узнать подробности, читайте описание улучшений техники.

Улучшения: За указанную в Арсенале Космического Десанта цену Лэнд Рейдер может получить следующие улучшения: бульдозерный нож, дополнительная броня, ракета «Охотник-убийца», дополнительный штурмовой болтер, прожектор, дымовые установки.



ЛЕНД РЕЙДЕР «КРЕСТОНОСЕЦ»

Pts	БРОНЯ				WS	BS	S	I	A
	Перед.	Бок.	Задн.						
265	14	14	14		нет	4	нет	нет	нет

Тип: Танк.

Экипаж: Три Космических Десантника.

Оружие: Лэнд Рейдер «Крестоносец» вооружен встроенной в корпус спаренной штурмовой пушкой, установленной на корпус мультимельтой и парой ураганных болтеров, которые установлены на боковые спонсоны. Каждый ураганный болтер считается тремя спаренными болтерами.

Пусковые установки осколочных гранат: передняя часть «Крестоносца» усеяна пусковыми установками, которые обстреливают противника шрапнелью в тот момент, когда высаживаются пассажиры. Любой отряд, который совершает нападение в тот же ход, что высадился из «Крестоносца», считается вооруженным осколочными гранатами.

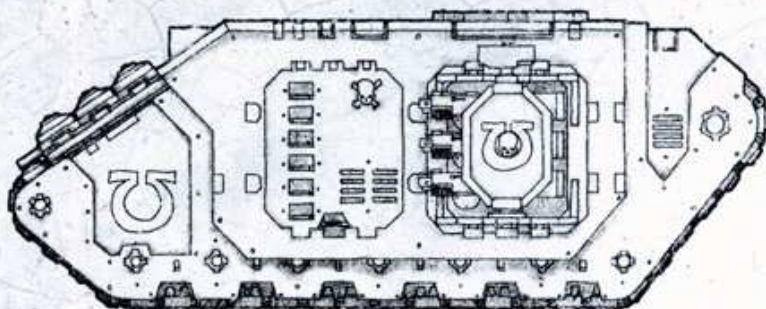
Огневые Точки: нет.

Точки Входа: Лэнд Рейдер «Крестоносец» имеет передний штурмовой трап и два боковых люка.

Транспорт: Из-за отсутствия питающих лазерные пушки генераторов «Крестоносец» может перевозить больше пассажиров, чем обычный Рейдер. «Крестоносец» может везти пятнадцать Космических Десантников или восемь Терминаторов.

Сила Духа Машины: Лэнд Рейдер «Крестоносец» напитан силой Духа Машины, цена этого улучшения уже включена в стоимость танка. Чтобы узнать подробности, читайте описание улучшений техники.

Улучшения: За указанную в Арсенале Космического Десанта цену Лэнд Рейдер «Крестоносец» может получить следующие улучшения: бульдозерный нож, дополнительная броня, ракета «Охотник-убийца», дополнительный штурмовой болтер, прожектор, дымовые установки.



СВОДНАЯ ТАБЛИЦА КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Мастер	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Капитан	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Мастер святости	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Реклюзиарх	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Эпистолярый	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Кодисир	5	5	4	4	2	5	3	9	3+
Фамилиар	3	3	3	3	1	3	1	8	6+
Космический десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Терминатор	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Техно-Десантник	4	4	4	4	2	4	2	9	3+
Технический Сервитор	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Боевой Сервитор	4	3	3	3	1	3	1	8	4+
Артиллерийский Сервитор	3	4	3	3	1	3	1	8	4+
Разведчик	4	4	4	4	1	4	1	8	4+
Мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Разведчик-мотоциклист	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+
Мотоцикл поддержки	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Броня
Перед. Бок. Задн. BS

Носорог	11	11	10	4
Секач	11	11	10	4
Лэнд Спидер	10	10	10	4
Вихрь	11	11	10	4
Хищник	13	11	10	4
Защитник	13	11	10	4
Лэнд Рейдер	14	14	14	4

Броня
WS BS S Перед. Бок. Задн. I A

Дредноут	4	4	6(10)	12	12	10	4	2
----------	---	---	-------	----	----	----	---	---

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Орудие	Радиус	Сила	AP	Тип
Болт-пистолет	12"	4	5	Пистолет
Болтер	24"	4	5	Быстрый огонь
Штурмовой болтер	24"	4	5	Штурмовое 2
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3
Штурмовая пушка	24"	6	4	Тяжелое 4, Раздирающее
Автоматическая пушка	48"	7	4	Тяжелое 2
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1
Огнемёт	Template	4	5	Штурмовое 1
Тяжелый огнемёт	Template	5	4	Штурмовое 1
Мельтаган	12"	8	1	Штурмовое 1, Мельта
Мультимельта	24"	8	1	Тяжелое 1, Мельта
Дробовик	12"	3	-	Штурмовое 2
Снайперская винтовка	36"	X	6	Тяжелое 1, Снайперское, Заставляет Залечь
Ракетная установка (бр.р)	48"	8	3	Тяжелое 1*
Ракетная установка (оск. р)	48"	4	6	Тяжелое 1, Взрыв*
Плазма-пистолет	12"	7	2	Пистолет, Перегрев!
Плазмаган	24"	7	2	Быстрый огонь, Перегрев!
Плазма-пушка	36"	7	2	Тяжелое 1, Взрыв, Перегрев!
«Ветер Смерти»	12"	5	6	Тяжелое 1, Большой Взрыв
Ракета «Тайфун»	48"	5	5	Тяжелое 1, Взрыв, Спаренное

* Ракетная установка может стрелять осколочными или бронебойными ракетами. Чтобы узнать о типах оружия, читайте книгу правил Warhammer 40000.

АРТИЛЛЕРИЯ

	Радиус	Сила	ВВ	Тип
Разрушитель	24"	10	2	Арт.1/Бол. Взрыв
Вихрь				
Возмездие	12-48" У	5	4	Арт.1/Бол. Взрыв
Кастелян	12-48" У	нет	нет	Арт.1/Бол. Взрыв





ОСОБЕННОСТИ ОРДЕНОВ

Несмотря на то, что большая часть Орденос Космического Десанта почитает учения Кодекса Астарес, будет ошибкой считать, что все следуют им безукоризненно. Несмотря на то, что некоторые Орденос называют Орденоси Кодекса, это не значит, что они идентичны всем остальным Орденоси Кодекса. Непременно появляются некоторые отличия, которые, впрочем, не мешают считать такие Орденос Орденоси Кодекса. Отличия возникают из-за добровольного выполнения учений Кодекса, а не из-за точного им следования.

Это значит, что вы можете собрать армию, полностью построенную на Кодексе Космического Десанта, опираясь на систему Отличий Орденос, которая даст немного разнообразия. Вы поймете, что система Отличий Орденос нужна для того, чтобы внести некоторое разнообразие в ваш Орден, но никоим образом не для составления более мощной армии.

На текущий момент насчитывается примерно тысяча Орденос Космического Десанта, из которых большая часть является Орденоси Кодекса. Так что если у вас есть позыв сделать что-то свое, почему бы и нет?

ОРТОДОКСАЛЬНЫЕ ОРДЕНА

Подразумевается, что все Космические Десантники основой своих действий считают Кодекс, что лучше всего видно на примере Орденос Ультрамаринов. Все армии, которые созданы на основе главной части этой книги, считаются не имеющими отклонений. Тем не менее, игрок волен использовать систему Особенности Орденос, чтобы создать свой собственный, отличающийся от других, Орден Кодекса.

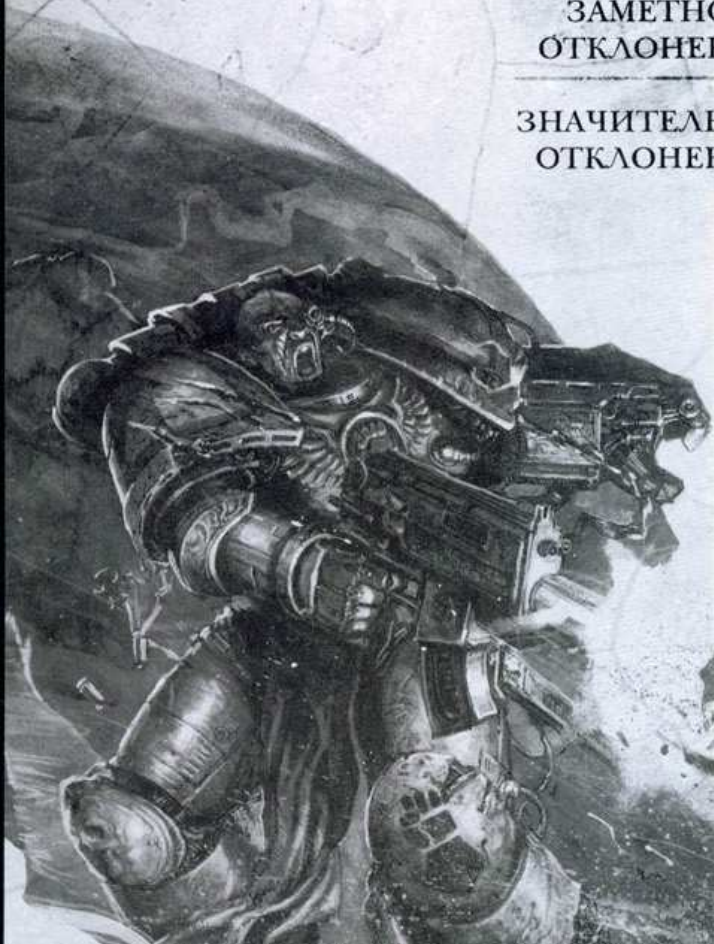
ОТЛИЧАЮЩИЕСЯ ОРДЕНА КОДЕКСА

При создании подобного Орденос, вам прежде всего стоит решить, насколько сильным будет отклонение от нормы. Существует три допустимых уровня отклонений: Небольшое, Заметное и Значительное; они показывают, насколько Орденос отступил от учений Кодекса. Как только вы выбрали уровень отклонения, сверьтесь с нижеследующей таблицей, чтобы выбрать соответствующие преимущества и недостатки. Преимущества отражают усиленные тренировки в какой-либо области, а недостатки – те области, которыми Орденос жертвует ради специализации.

	ПРЕИМУЩЕСТВА	НЕДОСТАТКИ
НЕБОЛЬШОЕ ОТКЛОНЕНИЕ	Выберите любое одно преимущество из любой одной Особенности.	Выберите один незначительный недостаток.
ЗАМЕТНОЕ ОТКЛОНЕНИЕ	Выберите два преимущества из любой одной Особенности.	Выберите один значительный недостаток.
ЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ОТКЛОНЕНИЕ	Выберите два разных преимущества из двух разных Особенности.	Выберите один незначительный и один значительный недостаток.

КАЧЕСТВА КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

Нижеприведенная таблица показывает основные Особенности Космических Десантников. Предполагается, что член Орденос Кодекса обладает всеми этими Особенности в равной мере. Орденос с отклонениями концентрируются на одной или двух особенностях в ущерб всему остальному.



ОСОБЕННОСТИ

Существует множество особенностей, таких как Набожность, Мудрость или Суровость. Каждая Особенность имеет связанные с ней преимущества. Иногда преимущества связаны с более чем одной Особенностью. В любом случае нельзя выбирать одно и то же преимущество дважды. Многие преимущества позволяют Ордену использовать специальные навыки. Их описания вы найдете в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000.

Пусть Воля Императора будет твоим факелом

Преимущества

- Не терпи деяний ретиков
- Чистота превыше всего
- Не позволяй жить чужим

НАБОЖНОСТЬ

Усердие – наше прощение

Преимущества

- Благословен будь, воин
- Сохрани честь Императора
- Прими бой с врагом

УСЕРДИЕ

Вера без деяний бесполезна

Преимущества

- Никогда не отчаивайся
- Нет жалости, нет передышки
- Почитай свою экипировку

ВЕРНОСТЬ ДОЛГУ

Знание – сила, храни его надежно

Преимущества

- Следуй мудрости древних
- Отпрыски Марса
- Почитай свою экипировку

МУДРОСТЬ

ПОЧИТАЙ УЧЕНИЯ КОДЕКСА

КОДЕКС

Единственное преступление для воина – трусость

Преимущества

- Смотри, но будь невидим
- Будь быстр, словно ветер
- Верь своим братьям

СМЕЛОСТЬ

Жизнь – узилище, но смерть несет свободу

Преимущества

- Смотри, но будь невидим
- Очистись и очисти
- Никогда не отчаивайся

МРАЧНОСТЬ

Смерть – слуга праведников

Преимущества

- Очистись и очисти
- Не позволяй жить чужим
- Нет жалости, нет передышки

СУРОВОСТЬ

Жестокость – доброта мудрых

Преимущества

- Нет жалости, нет передышки
- Прими бой с врагом
- Благословен будь, воин

СВИРЕПОСТЬ

ПРЕИМУЩЕСТВА

БУДЬ БЫСТР, СЛОВНО ВЕТЕР

Можно брать Эскадроны мотоциклов в качестве Элитных Подразделений (в этом случае обязательно нужно взять умение «Охотники за Танками» или «Яростная Атака» по цене + 3 очка на модель, как это делают Отряды Ветеранов) и/или в качестве Основных Отрядов. Любой Эскадрон, взятый в качестве Основного Отряда, должен быть размером не менее 5 моделей. Любой Эскадрон Мотоциклов может взять навык «Опытные Наездники» по цене +2 очка на модель.

БЛАГОСЛОВЕН БУДЬ, ВОИН

Можно брать Отряды Штурмовиков в качестве Элитных Подразделений и/или в качестве Быстрых ударных Отрядов. Взятые в качестве Элитного Подразделения Штурмовики **обязаны** иметь «Яростную Атаку» по цене +3 очка на модель.

ОЧИСТИСЬ И ОЧИСТИ

Один воин Тактического Отряда может заменить свою ракетную установку на огнемет, а лазерную пушку – на плазмаган или мельтаган.

СЛЕДУЙ МУДРОСТИ ДРЕВНИХ

Дредноуты можно брать в качестве Элитных Подразделений и/или отрядов Тяжелой Огневой Поддержки. Каждый Дредноут, взятый в качестве Элитного, должен стать Почтенным, таким образом ограничение 0-1 не учитывается. Это преимущество нельзя совмещать с недостатком «Стремящиеся к Славе».

ПОЧИТАЙ СВОЮ ЭКИПИРОВКУ

Можно брать Отряды Опустошителей в качестве Элитных Подразделений и/или отрядов Тяжелой Огневой Поддержки. В качестве Элитного Подразделения отряд **обязан** взять умение «Охотники

за Танками» или «Проникновение» по цене +3 очка на модель.

НИКОГДА НЕ ОТЧАИВАЙСЯ

В конце игры игрок за Космический Десант может потребовать дополнительный ход. Бросайте кубик: на 4+ будет получен дополнительный ход. Это способность не действует, если игра оканчивается согласно какому-то событию, например, в сценарии «Саботаж», однако можно использовать эту способность, чтобы успеть выполнить задание. Если Космический Десантник не использует эту возможность, то ее может использовать оппонент. Если эту Особенность имеют обе армии, то дополнительный ход будет получен в любом случае.

НЕТ ЖАЛОСТИ, НЕТ ПЕРЕДЫШКИ

Тактический Отряд или Отряд Штурмовиков может взять «Яростную Атаку» по цене +3 очка на модель.

ЧИСТОТА ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

В Ордене особенно часто происходят мутации и отклонения. В любом Тактическом Отряде или Отряде Ветеранов Сержанта-Ветерана можно повысить до Апотекария за 25 очков. Апотекарий имеет восстановитель и нартециум.

ПРИМИ БОЙ С ВРАГОМ

Любая модель в Тактическом Отряде, которая вооружена болтером и не является независимым персонажем, может бесплатно обменивать свой болтер на болт-пистолет и оружие ближнего боя.



ОТПРЫСКИ МАРСА

Техно-Десантник может получить дополнительную рану за 15 очков. Любой Техно-Десантник, которого улучшили таким образом, переходит в раздел Командных подразделений, после чего вы совсем не сможете использовать Командиров. Цена на броню «Терминатор» становится 25/15, если Орден не имеет недостатка «**Стремящиеся к Славе**». Это значит, что модели с одной раной могут иметь броню «Терминатор».

СМОТРИ, НО БУДЬ НЕВИДИМ

Любой Отряд Опустошителей или Тактический Отряд, не имеющий транспорта, может взять специальное умение «Скрытое проникновение» по цене +3 очка на модель. Любой отряд со «Скрытым проникновением» может взять дополнительное умение «Шестое Чувство» по цене +1 очко на модель (включая отряды Ветеранов). Преимущество нельзя использовать вместе с недостатком «**Горды Своими Цветами**».

НЕ ПОЗВОЛЯЙ ЖИТЬ ЧУЖИМ

Воины Ордена особенно хорошо умеют сражаться с каким-либо видом чужих. Все модели армии имеют способность «Ненавистный

Враг» против Тиранидов, Эльдаров (включая Темных) или Орков. Эта способность стоит +1 очко на модель. Если вы решите взять эту Особенность, ее надо дать каждой модели Космического Десанта, за исключением техники. Выбор Ненавистного Врага должен отражаться на моделях соответствующими украшениями или трофеями.

НЕ ТЕРПИ ДЕЯНИЙ ЕРЕТИКОВ

Любой Отряд Опустошителей или Тактический Отряд может взять специальное умение «Охотники за Танками» по цене +3 очка на модель.

ВЕРЬ СВОИМ БРАТЬЯМ

Любой Командный Отряд, Отряд Ветеранов, Тактический Отряд, Отряд Штурмовиков или Отряд Опустошителей может брать умения «Контратака» и «Твердая Хватка» по цене +3 очка на модель за оба умения. Считается, что модель с Твердой Хваткой и болтером имеет оружие ближнего боя бесплатно.

СОХРАНИ ЧЕСТЬ ИМПЕРАТОРА

Любой Отряд Ветеранов или Командный Взвод может прочесть молитву Императору с просьбой даровать Его покровительство. Они получают 6+ непробиваемый спас-бросок (только от стрельбы), но не могут получать спас-бросок за укрытие.

ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ НЕДОСТАТКИ

СТРЕМЯЩИЕСЯ К СЛАВЕ

Почти все технологии, которые используют Космические Десантники, являются древними и драгоценными. К примеру, Дредноуты и броня «Терминатор» требуют редкого оружейного мастерства. Недавно созданному Ордену понадобятся столетия, чтобы накопить необходимое оборудование, и в случае тяжелых потерь замену будет невозможно произвести.

Можно сделать только 0-1 выбор из следующего списка: Отряд Терминаторов или Дредноут.

Нельзя брать Командный Отряд Терминаторов или Штурмовой Отряд Терминаторов. Можно брать только 0-1 Отряд Ветеранов. Нельзя брать броню «Терминатор» в качестве экипировки.

Нельзя брать какие-либо Реликвии или Артефакты из Арсенала.

ОКО ЗА ОКО

Несмотря на то, что Кодекс Астарес содержит детальное описание по использованию мотоциклов, по тактике «удар-отступление» и партизанской войне, Орден не может (вследствие отсутствия экипировки или тренировочной базы) или не хочет воплощать в жизнь эти тактики. Этот недостаток нельзя брать одновременно с преимуществом «**Будь быстр, словно ветер**».

Можно сделать только 0-1 выбор из следующего списка: Эскадрон Мотоциклов, Эскадрон Лэнд Спидеров или Эскадрон Мотоциклов огневой поддержки.



ПЛОТЬ ПЕРЕД СТАЛЬЮ

У некоторых Орденов не хватает мощностей для производства тяжелых видов оружия или для тренировки с ним. Вследствие чего Орден вырабатывает особую тактику ведения боя, в которой тяжелая экипировка имеет меньшее значение. Также такая тактика может быть следствием желания полагаться на собственное мастерство вместо использования машин.

Можно сделать только 0-1 выбор из следующего списка: Лэнд Рейдер, «Хищник-Разрушитель» или «Вихрь».

Нельзя брать Лэнд Рейдер «Крестоносец» или «Хищник-Истребитель».

Каждый взятый транспорт занимает слот в Быстрых Ударных Отрядах.

НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ НЕДОСТАТКИ

СМЕРТЬ ПРЕЖДЕ БЕСЧЕСТЬЯ

Космические Десантники никогда не признают поражения. Иногда такое бездумное упорство приводит к ненужным жертвам. История Космического Десанта полна героических противостояний, по меньшей мере некоторые из которых были не нужны. Кодекс Астарес четко указывает на недопустимость таких действий, но не все гордые Космические Десантники следуют этим советам.

В конце любой игры, в которой участвует армия с этим недостатком, противник может потребовать дополнительный ход. Бросайте кубик, на 4+ будет получен дополнительный ход. Это способность не действует, если игра оканчивается по происшествию какого-то события, например, в сценарии «Саботаж», однако можно использовать эту способность, чтобы успеть выполнить задание. Если Космический Десантник не использует эту возможность, то ее может использовать оппонент. Если эту особенность имеют обе армии, то дополнительный ход будет получен независимо, в любом случае. Этот недостаток нельзя совмещать с преимуществом «Никогда не отчаивайся».

СТОЯЩИЕ НАСМЕРТЬ

Космические Десантники славятся

своими точными орбитальными ударами с последующим штурмом планеты. Но не все Ордена желают использовать эту тактику. Эта тактика требует наличия могучего флота, к тому же сопряжена с риском больших потерь среди атакующих. Хотя это и нетипично, такие Ордена предпочитают закрепиться на планете перед тем, как вступить в битву.

Нельзя использовать правило «Высадка на десантных модулях».

ПРЕДАННЫЕ СМЕРТИ

Орден понес тяжелые потери и чрезвычайно ослаб. Каждая Компания не может получить от Ордена соответствующей поддержки.

Орден имеет на один слот меньше при выборе Элитных Подразделений, Легких Ударных Отрядов и Тяжелой Огневой Поддержки, чем позволяет сценарий.

ВЕРЯТ НАГОВОРУ

В Империи редко достигается равновесие между необходимостью использования Псайкеров и недоверия к ним. Некоторые часто отказываются принять данную необходимость. Верования Орденос Космического Десанта не исключение, и даже в самых спокойных Орденах Библирии вынуждены стоять в стороне от своих братьев, относя-

щихся к ним не только с уважением, но и с суеверным страхом.

Нельзя использовать Библиариив.

Нельзя брать союзников, способных использовать психосилы.

ГОРДЫ СВОИМИ ЦВЕТАМИ

Несмотря на то, что Космические Десантники с гордостью демонстрируют противнику свои знаки отличия, чтобы запугать его, Кодекс Астарес советует действовать скрытно, если есть такая возможность. Некоторые Ордена имеют особую точку зрения на этот вопрос, и считают скрытность проявление трусости.

Ни одна модель не может использовать правила «Скрытое проникновение» и «Разведчики».

МЫ СТОИМ В ГОРДОМ ОДИНОЧЕСТВЕ

В иерархии Империи Космические Десантники имеют воистину особое положение. Все Ордена не зависят от институтов Империи, и доля оказываемой ими помощи чрезвычайно ценна. Многие Ордена являются замкнутыми и изолированными от мира, ибо их воины ревностно хранят свои секреты и противостоят любому внешнему воздействию.

Нельзя использовать каких-либо Союзников.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ОРДЕНА

Здесь перечислены самые известные за всю наполненную войнами историю Империи Ордена. Несмотря на свои отличия, они являются истинными Орденами Кодекса.

Если вы желаете играть армией одного из этих Орденос, и при этом использовать Особенности Орденос, вы должны использовать перечисленные здесь преимущества и недостатки. Впрочем, можно использовать простой Воинский лист армии Космического Десанта, который как нельзя лучше представляет эти Ордена.

ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ

Набожность: «Не терпи деяний еретиков»

Недостаток: «Смерть прежде бесчестья».

ГВАРДИЯ ВОРОНА

Свирепость: «Благословен будь, воин» и «Нет жалости, нет передышки»

Недостаток: «Плоть перед сталью»

САЛАМАНДРЫ

Хмурость: «Очистись и очисти» и «Никогда не отчаивайся»

Недостаток: «Око за око»

БЕЛЫЕ МОЛНИИ

Смелость: «Будь быстр, словно ветер» и «Верь своим братьям»

Недостаток: «Плоть перед сталью»

БАГРОВЫЕ КУЛАКИ

Усердие: «Не позволяй жить чужим» (Орки)

Недостаток: «Преданные смерти»

ЖЕЛЕЗНЫЕ ДЛАНИ

Мудрость: «Следуй мудрости древних», «Отпрыски Марса»

Недостаток: «Око за Око»

КРОВАВЫЕ ВОРОНЫ

Смелость: «Смотри, но будь невидим», «Верь своим братьям»

Недостаток: «Плоть перед сталью»

Капитан Шрайк завоевал славу во время кампании по уничтожению Оркских Полководцев на Таргусе VIII. Таргус VIII – планета-улей, расположенная на юге галактики, на краю Ореола Звезд, и покрытая вечной ночью. Мир пал под натиском «Вааааагх!». Задача возвращения мира была возложена на Имперский Флот, 10 полков Имперской Гвардии и на Гвардию Ворона. Шрайк должен был уничтожить ряд стратегически важных объектов перед началом Имперского вторжения. Во главе штурмового отряда Космических Десантников он был заброшен в тыл врага, с заданием уничтожить гигантскую орбитальную пушку. Действуя жестко и быстро, отряд Шрайка справился с задачей, но остался на планете, так как «Громовой Ястреб», посланный для его эвакуации, был сбит.

все, что необходимо для выживания и продолжения выполнения задания.

После триумфального возвращения в Орден Шрайк был награжден Имперским Венцом в знак того, что он не уронил чести и проявил в лучшем виде добродетели Ордена. Благодаря личному вкладу Шрайка кампания была окончена на несколько десятков лет раньше, чем предсказывали имперские стратеги.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Шрайк	175	5	5	4	4	3	5	4	10	3+

Специальный Персонаж: Кэйваан Шрайк является Специальным Персонажем. Его можно использовать в армии 1500 очков и более. Он занимает один выбор из секции Командных Подразделений. Вы не можете выбирать для него дополнительные предметы из Арсенала.

Экипировка: Прыжковый ранец, осколочные и мелта-гранаты, Печати Чистоты, Когти Ворона, Крест Терминатора (бонус включен в профиль).

Независимый Персонаж: Шрайк является Независимым Персонажем.

Ритуалы Битвы: Смотрите правила Командиров на странице 28.

Когти Ворона: Говорят, что они сделаны самим Кораксом при Освобождении, родной планеты Легиона, после резни на Истваане V. Эти изящные когти считаются неразрушимыми, и с легкостью прорезают крепчайшую броню. Когти Ворона считаются парой собранных мастером грозových когтей с правилом Суперострые (описание этого правила ищите в книге правил Warhammer 40.000).

Удар из Тени: Шрайк владеет специальными правилами «Скрытое проникновение», «Скрытость» и «Разведчик».

Крыло Шрайка: Шрайк может возглавить отряд ветеранов, который тренировал лично.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космический Десантник	51	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Число/отряд: от 4 до 9 Космических Десантников.

Оружие и экипировка: грозовые когти, осколочные и бронебойные гранаты, прыжковые ранцы.

Удар из Тени: Войны Крыла Шрайка владеют специальными правилами «Скрытое проникновение», «Скрытость» и «Разведчик».

Глубокий удар: Крыло Шрайка может использовать это специальное правило, если оно разрешено сценарием.

Мы ударим из тени, быстро и смертельно. А когда противник сможет ответить... не останется ничего, кроме тьмы.

Кэйваан Шрайк,
Капитан 3-й Компании



КАПИТАН ЛИСАНДЕР, ОРДЕН «ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ»

Впервые имя «Лисандер» появилось на страницах Либер Хонорус Ордена «Имперские Кулаки» в 967.M40. Лисандер, в те времена сержант 2-й Компании, одержал победу над еретиками Идуно в битве за Колониальный Мост. Это был его первый Имперский Венец из многих.

В 585.M40, после успешного абордажа эльдарского крейсера «Кровь Кхаине», он возглавил 2-ю Компанию. Во время трехлетней осады Хадракской Вершины Лисандер командовал штурмом вершины при помощи десантных модулей. Как только были захвачены верховья горы, были установлены телепортационные маяки, при помощи которых Терминаторы 1-й Компании должны были телепортироваться на нижние уровни. Однако культисты-еретики применили богохульственные ритуалы, вызвав возмущения в Варпе. В результате многие Терминаторы сбились с цели и оказались заключенными в скальной породе или встретили свою судьбу на дне пропасти. Лисандер увидел, как Капитан 1-й Компании Клейтус материализовался, наполовину в камне — отсутствовала его левая часть. Но перед смертью Клейтус успел вручить свой Громовой Молот, «Кулак Дорна», в руки Лисандеру. Несмотря на бедствие, Лисандер не стал отступать, и возглавил выживших. Он повел их в самое сердце вершины, сокрушая на своем пути еретиков и защитников горы с ужасающей эффективностью.

Вследствие последующей реорганизации Ордена Лисандера повысили, приняли в Первую Компанию. Он получил звание Мастера Первой Компании, Смотрителя Арсенала и Командира Караула Фаланги (огромной космической крепости — монастыря Имперских Кулаков).

Вот уже много лет Лисандер ведет в бой 1-ю Компанию, он первый встает перед лицом противника и никогда не отступает. Его смелость граничит с глупостью, но удача будет сопровождать его до назначенного ему дня смерти. Для Имперских Кулаков он живой пример того, что лишь способный пожертвовать всем воин будет победителем.

Во время усмирения мятежа Еретиков на Идуно, Лисандер (в те времена еще сержант) и его отряд смело держали непробиваемую оборону Колониального Моста. Четырнадцать часов Лисандер и его люди держались против атак ненавистных мятежников, что отринули Великого Императора Человечества и поддались лживым соблазнам Падших Богов. Отлично знающий Ритуалы Битвы, Лисандер уверенно руководил своими людьми, приносил возмездие Императору при помощи направленного болтерного огня. Когда битва кончилась, понадобилось несколько часов, чтобы очистить мост от тел изменников, и по мосту стало возможно пройти.

Извлечение из Либер Хонорис Ордена «Имперские Кулаки». Легионы Астарес

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лисандер	170	5	5	4	4	3	5	4	10	2+

Специальный Персонаж: Капитан Лисандер является Специальным Персонажем. Его можно использовать в армии Имперских Кулаков на 1500 очков и более. Он занимает один выбор из секции Командных Подразделений. Вы не можете выбирать для него дополнительные предметы из Арсенала.

Экипировка: Капитан Лисандер носит броню «Терминатор» (+1A уже включена в профиль), штурмовой щит и «Кулак Дорна», который считается собранным мастером Громовым Молотом. Броня Лисандера украшена печатями чистоты.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Независимый Персонаж: Лисандер является Независимым Персонажем.

Ритуалы Битвы: Смотрите правила Командиров на стр. 28.

Телепортационный Штурм: Лисандер отлично умеет вводить своих воинов в сражение при помощи телепортации. На «Фаланге» находится достаточно телепортаторов, позволяющих телепортировать все отряды одновременно. Если армия Имперских Кулаков, возглавляемая Лисандером, желает выставить Терминаторов при помощи «Глубокого удара», Лисандер будет управлять этим штурмом. Бросайте только один кубик на «Резервы» сразу за всех Терминаторов армии. В случае надобности его можно перебросить. Таким образом, все Терминаторы в армии придут на поле боя одновременно, хотя каждый отряд нужно ставить отдельно.

Командный Отряд: Лисандер может возглавить Командный Отряд Терминаторов. Отряд может иметь прикомандированных персонажей в соответствии с обычными правилами.



КАПЕЛЛАН КАССИУС, ОРДЕН «УЛЬТРАМАРИНЫ»

Не считая тех, кто сражается внутри благословенного саркофага священного Дредноута, Капеллан Кассиус — один из старейших воинов Ордена Ультрамаринов. Несмотря на возраст, который близок к четырём столетиям, его рука остается твердой, глаз метким, а его незыблемое присутствие в рядах Ультрамаринов наполняет сердца младших братьев гордостью. Кассиус может поведать легенды первой Тиранической войны, когда он сражался бок о бок с Марнеусом Кэлгаром (для Кассиуса неизменно «юным Кэлгаром») во имя очищения Ультрамара от ужасающих тварей Флота-Улья «Бегемот». Его воодушевляющие слова вели Ультрамаринов в битву на сотнях миров, наполняя их сердца глубокой страстью и верой. И теперь, когда сила Ордена полностью восстановлена, он снова позволил нести в битву Знамя Макрагга.

«Богохульствие Тиранидов настолько велико, что лишь одно решение я нахожу допустимым. Экстерминация.»

Капеллан Кассиус, Мастер Благочестия Ордена Ультрамаринов

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кассиус	160	5	5	4	4	2	5	4	9	3+

Специальный Персонаж: Капеллан Кассиус является Специальным Персонажем. Его можно использовать в армии Ультрамаринов на 1500 очков и более. Он занимает один выбор из секции Командных Подразделений. Вы не можете выбирать для него дополнительные предметы из Арсенала.

Экипировка: Болт-пистолет, осколочные и бронебойные гранаты, Крозиус Арканум, Розариус, Крест Терминатора (бонус включен в профиль) и биоимпланты.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Независимый Персонаж: Кассиус является Независимым Персонажем.

Честь Ордена: Как у обычных Капелланов; смотрите страницу 28.

Молитвы Ненависти: Как у обычных Капелланов; смотрите страницу 28.

Охотник за Тиранидами: Кассиус — один из немногих выживших ветеранов Первой Тиранической. Он сражался против Тиранидов множество раз, и понимает их очень хорошо. Его заработанный дорогой ценой опыт вел Ультрамаринов к победе, позволяя превозмочь гнусное оружие Тиранидов и их сверхчеловеческую биологию. Кассиус, а также любой отряд Ультрамаринов, который он возглавляет, получают ветеранское умение — «Ненавистный враг» (Тираниды).

Великое Знание: Любой отряд Ультрамаринов в пределах 6 дюймов от Кассиуса может перебросить тест на мораль, принимая второй результат.

Заметьте, что можно перебросить даже удачный бросок, что позволит Ультрамаринам в нужный момент отступить и избежать опасной ситуации. Ибо Кассиус имеет не только силу, но и мудрость.

Командный Отряд: Капеллан Кассиус может возглавлять Реклюзианский Командный Отряд, выбранный в соответствии с обычными правилами.



ТИГУРИУС, СТАРШИЙ БИБЛИАРИЙ ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНОВ

Тигуриус возглавляет Библиариев Ордена Ультрамаринов. Он всегда стоит в стороне от своих боевых братьев, оставаясь загадочной фигурой, чьи знания гораздо глубже тех, что скрыты в хранилищах информации Библиариуса Ордена. Он один из немногих, переживших атаку Орков на Борос. Без сомнения, он является ведущим экспертом по Оркской империи Карадона. Несколько десятилетий подряд он давал советы Лорду Кэлгару, благодаря которым вовремя организованные крестовые походы поражали один «Ваааах!» за другим, до того, как те успевали стать чересчур огромными.

Говорят, что Тигуриуса направляет сам Император, и кажется, что мало событий происходят без его ведома. Будь он любым другим человеком, его ясновидение могло бы вызвать подозрения, но любой, кто видел, как Тигуриус сокрушает в битве врагов Ультрамара, не будет в нем сомневаться.

В последние десятилетия Тигуриус использует свои таланты, чтобы узнать как можно больше об угрозе Тиранидских Флотов-Ульев.

Его предсказания об их передвижениях и намерениях настолько точны, что похоже, будто он смог проникнуть в структуру самого коллективного разума. Если это правда, то Тигуриус доказал, что является одним из самых сильных псайкеров Империи, ибо более слабые личности сходили с ума от одной тени коллективного разума.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Тигуриус	165	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Специальный Персонаж: Старший Библиарий Тигуриус является Специальным Персонажем. Его можно использовать в армии Ультрамаринов на 1500 очков и более. Он занимает один выбор из секции Командных Подразделений. Вы не можете выбирать для него дополнительные предметы из Арсенала.

Экипировка: Тигуриус носит Капюшон Адского Огня, вооружен болт-пистолетом и Посохом Тигуриуса. Также он имеет осколочные и бронебойные гранаты.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Независимый Персонаж: Тигуриус является Независимым Персонажем.

Психические Силы: Тигуриус может использовать две любые психосилы, которые выбирает после расстановки.

Капюшон Адского Огня: Капюшон Адского Огня работает как психический капюшон, и в дополнение к этому удваивает радиус действия психосил, используемых Тигуриусом.

Посох Тигуриуса: Посох Тигуриуса является собранным мастером силовым оружием.

Командный Отряд: Старший Библиарий Тигуриус может возглавлять Командный Отряд, выбранный в соответствии с обычными правилами.



ВETERАНЫ ТИРАНИЧЕСКОЙ ВОЙНЫ

Вот уже две с половиной сотни лет после нашествия Флота-Улья «Бегемот» Ультрамар является бастионом Восточного Окоема. Раз за разом отправлялись воины на битву с Тиранидами, дабы, ценой огромных потерь, защитить людей от надвигающегося ужаса. В Битве За Макрагг, во время обороны полярной крепости, была уничтожена 1-я Компания Ультрамаринов, куда входили лучшие воины Ордена, экипированные Тактической Броней Дредноута (как ее чаще называют – броней «Терминатор»), которая является ценным и тяжело восполнимым ресурсом.

Даже столь великие потери не могли отвлечь Ультрамаринов от их обязанностей: они немедленно принялись за восстановление 1-й Компании. Благодаря успешным атакам на флоты-ульи Тиранидов, Ультрамарины стали воевать в регулярных битвах, что придавало опыта молодым воинам. Под личным началом Капеллана Кассиуса был сформирован новый *корпус д'элит* (сиречь «элитный корпус»). Для Ультрамаринов эти отряды, известные как ветераны Тиранической войны, были отклонением от учений Кодекса. Однако голоса о несоответствии их тренировок учениям святого Кодекса Астартес стихли под напором двух аргументов: необходимости иметь полностью сформированную 1-ю Компанию и глубокой ненависти к Тиранидам внутри самого Ордена. Со временем половина воинов 1-й Компании оказались личными протеже Кассиуса.

Ветераны Тиранической Войны являются Элитным Отрядом и используются только в армии Ультрамаринов.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Сержант	32	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Космический десантник	17	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Число/отряд: Сержант и от 4 до 9 Космических Десантников.

Оружие: Болтеры, бронебойные и осколочные гранаты, Печати Чистоты. Сержант может заменить болтер на болт-пистолет и оружие ближнего боя бесплатно.

Возможности: Один Космический Десантник может поменять болтер на огнемёт за 6 очков или на тяжелый болтер за 10 очков. Каждый Космический Десантник может получить Крест Терминатора за +10 очков на модель.

Персонаж: Сержант может брать оружие и экипировку из Арсенала Космического Десанта. Он имеет Крест Терминатора, что отражено в его профиле.

Транспорт: Отряд Ветеранов Тиранической Войны числом 6 или менее моделей может выбрать в качестве транспорта «Секач». Отряд Ветеранов Тиранической Войны числом 10 или менее моделей может выбрать в качестве транспорта «Носорог». Подробности смотрите в описании транспорта.

Специальные навыки: Все модели отряда имеют специальные навыки «Ненавистный враг» (Тираниды) и «Контратака». Описание этих способностей – в разделе «Универсальные специальные правила» книги правил Warhammer 40000.

Специальный боеприпас: В начале Тиранической войны был разработан специальный патрон – «Огонь Ада». Он содержит тысячи наполненных мутагенной кислотой иголок, заключенных в керамическую оболочку. Этот боеприпас всегда доступен Ветеранам Тиранической Войны для тяжелого болтера. Эти патроны заряжаются по одному, и могут быть использованы вместо стандартного боеприпаса.

Радиус 36"; Сила 5; AP 4; Тяжелое 1/ Взрыв

Независимо от Стойкости цели «Огонь Ада» всегда ранит на 2+.

Бронебойные гранаты: Ветераны знают, что точно брошенная бронебойная граната может разнести на куски любую тварь. В рукопашной они могут использовать бронебойную гранату как оружие ближнего боя. Независимо от других условий, будь то атака или наличие дополнительного оружия, каждая модель может провести только одну атаку гранатой. Эта атака попадает на 6+, а против Тиранидов – на 3+. Все попадания гранатами имеют Силу 6 и игнорируют спас-бросок за доспехи.



ПОЧЕТНАЯ ГВАРДИЯ УЛЬТРАМАРИНОВ

Ультрамарины по праву гордятся своим ревностным соблюдением учений Кодекс Астарес и следованием своим традициям. Смелость и превосходство в битве вознаграждается типичными для Адептус Астарес наградами, такими как Венец Империи, Железный Череп, Знак Меткого Стрелка и Печать Чистоты. Уникальным знаком отличия для Ультрамаринов являются Топоры Ультрамара. Это далеко не декоративное, но отличное оружие ближнего боя, которое Техно-Десантники Ордена выковывают из редчайшей руды, найденной глубоко под безжизненными пустошами Прандиума.

Только самые смелые Ультрамарины получают в награду Топор, но с этой наградой приходит ответственность. Носители Топоров становятся почетными хранителями Знамени Ордена, которое с великим почтением содержится в самом священном реликварии в Крепости Геры на Макрагге. Нет гарантии, что на Макрагге окажутся одновременно все Компании, Гвардейцы Топора находятся в разных частях Ордена. Но когда знамя расцеляют, Гвардейцев отзывают из их Компаний, чтобы они составили отряд, несущий знамя Ордена в битву.

Один Командный Отряд в армии Ультрамаринов может быть составлен из Почетной Гвардии. Этот отряд всегда включает Патриарха Ордена (то есть Знаменосца) и Чемпиона Ордена. В дополнение один член любого Тактического отряда, отряда Опустошителей или Командного отряда может быть заменен Почетным Гвардейцем.

ПОЧЕТНАЯ ГВАРДИЯ В КАЧЕСТВЕ КОМАНДНОГО ОТРЯДА

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Патриарх	80	5	4	4	4	2	4	2	9	2+
Чемпион	75	5	4	4	4	2	4	3	9	2+
Почетный гвардеец	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Число/отряд: Патриарх, Чемпион Ордена и от 2 до 7 Почетных Гвардейцев.

Оружие: Болтеры, Топоры Ультрамара (силовое оружие), Печати Чистоты, осколочные и бронебойные гранаты, Кресты Терминатора (бонус включен в профиль).

Персонажи: Патриарх несет Знамя Макрагга и одет в Броню Оружейника. Чемпион Ордена вооружен Почетными Клинками и одет в Броню Оружейника. Для рукопашной и Чемпион, и Патриарх считаются Независимыми Персонажами.

Знамя Макрагга: Знамя Макрагга является Знаменем Ордена.

Почетные Клинки: Это парные кинжал и широкий меч, которые дарят Чемпиону Ультрамаринов. В руках Чемпиона они дают +1 Атаку (за дополнительное оружие ближнего боя), считаются собранным мастером оружием ближнего боя и дает 4+ непробиваемый спас-бросок в рукопашной. Широкий меч считается как силовое оружие.

Транспорт: Отряд Почетной Гвардии числом 6 моделей и менее (учитывая дополнительных персонажей) может взять в качестве транспорта «Секач». Отряд Почетной Гвардии числом 10 моделей и менее (учитывая дополнительных персонажей) может взять в качестве транспорта «Носорог» или Лэнд Рейдер. Чтобы больше узнать о «Носороге» и «Секаче», читайте описание транспорта. Чтобы подробнее узнать о Лэнд Рейдере, читайте описание Тяжелой Огневой Поддержки.

ПОЧЕТНЫЕ ГВАРДЕЙЦЫ В НОРМАЛЬНЫХ ОТРЯДАХ

В нормальном Командном отряде, отряде Опустошителей или Тактическом отряде Почетный Гвардеец берется за 30 очков вместо одного из членов отряда. Почетный Гвардеец имеет характеристики, экипировку и оружие, описанные выше.



МАРНЕУС КЭЛГАР, МАСТЕР ОРДЕНА УЛЬТРАМАРИНОВ

«Марнеус Августус Кэлгар, знаменитый мастер Ультрамаринов, и его бесчисленные подвиги по уничтожению врагов Императора (пусть его божественный свет всегда направляет нас!) известны во всей Империи. Особенно известна его упорная оборона и последующий разгром Тиранидов в Первой Тиранической Войне. Война стала неисчерпаемым источником легенд среди простого населения планет, входящих в альянс с Ультрамаринами. Но слава порождает зависть и злобу, и эти героические сказания, а также эта свирепая (некоторые предпочтут сказать – непокорная) гордость Марнеуса породили ему и его братьям множество высокопоставленных врагов. Я не нашел прямых свидетельств, но, возможно, именно эти враги создали позорный Совет Следователей, который проводил расследование действий Марнеуса при подавлении восстания в Колонии Бета//54, после которого с Марнеуса справедливо сняли все обвинения, если его превосходительство позволит мне выразить мое собственное, очень скромное, мнение. Последние отчеты о том, что Марнеус был убит в ходе обороны Ичара IV, ничем не обоснованы, кроме как слухами и пустой болтовней, и у меня есть точные сведения о том, что Марнеус возглавляет Ультрамаринов по сей день».

«Лидеры Адептус Астартес». Совершенно секретный отчет, составленный для Его Высочайшего Превосходительства Энвоя Патерновала его скромным слугой Мастером Максимусом Плини

Командный Отряд, одетый в силовую броню, однако в этом случае ему придется отказаться от возможности делать «Глубокий удар».

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Независимый Персонаж: Марнеус является Независимым Персонажем.

Почетная Гвардия: Марнеус может возглавлять Почетную Гвардию Ультрамаринов, взятую в соответствии с вышеописанными правилами.

Ритуалы Битвы: Как у прочих Командиров, читайте страницу 28.

Перчатки Ультрамара: Перчатки Ультрамара находятся среди наиболее почитаемых Ультрамаринами реликвий. Этот древний артефакт был отвоеван Рабутом Гуилиманом у убитого им Чемпиона Разрушительных Сил, после Резни за Гамалийский Реклюзиарий. Неизвестно, кто сделал это оружие, и ни один Техно-Магус не смог заглянуть внутрь бронированной оболочки, чтобы исследовать механизм.

Эти Перчатки может носить только сам Мастер Ультрамаринов, все остальное время они хранятся в хрустальном ларце, внутри Усыпальницы Примарха.

Перчатки являются собранной мастером парой силовых кулаков, со встроенными в них болтерами, которые стреляют так же, как и штурмовой болтер (заметьте, что собранными мастером считаются только силовые кулаки).

Чист сердцем и силен телом: Марнеус Калгар – величайший из живых людей, воплощение силы характера Мастера Ордена Космического Десанта и благородного духа. Марнеус может выбирать, пройти ему или провалить любой тест на мораль или тест на залегание. Эта способность распространяется на отряд, к которому он присоединяется. Даже если по какой-либо причине тест должен быть автоматически провален, Марнеус все равно может выбирать.

	Очки	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Марнеус	185	5	5	4	4	4	5	4	10	2+

Специальный Персонаж: Марнеус Кэлгар является Специальным Персонажем. Его можно использовать в армии Ультрамаринов на 1500 очков и более. Он занимает один выбор из секции Командных Подразделений. Вы не можете выбирать для него дополнительные предметы из Арсенала.

Марнеус может выбирать, в какой броне он пойдет в бой. Это может быть броня «Терминатор» или броня Оружейника.

Экипировка: Перчатки Ультрамара, броня Оружейника, осколочные и бронебойные гранаты, биоимпланты, Крест Терминатора (бонус уже включен в профиль), Железный Ореол.

Возможности: Марнеус может поменять свою Броню Оружейника и Крест Терминатора на комплект брони «Терминатор». Экипированный броней «Терминатор», он все равно может возглавлять

«Запомни это, сын Гуилимана. Отец нашего Ордена всегда следит за нами. Он знает твою душу, твои сильные стороны, но и твои сомнения тоже. Цепь командования не должна прерываться, или мы станем ничем. Дисциплина и порядок – главное на поле боя. Армия, имеющая это кредо, всегда будет победительницей».

Марнеус Кэлгар,
Мастер Ордена Ультрамаринов.





Марнеус Кэлгар, Мастер Ордена Ультрамаринов.

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Марнеус Кэлгар



Капитан Сикарус возглавляет 2-ю Компанию Ультрамаринов в битве против ужаса Некронов.



Старший Библиарий
Тигуриус



Библиарий Дацеус готовится к последней битве против орды Тиранидов.



Библиарий в доспехе
«Терминатор»



Капеллан Кассиус,
Мастер Благочестия



Капеллан



Капеллан Галатан обрушивает гнев Императора на еретиков Готрии.



Капитан Сикарус во главе своего командного взвода осматривает результаты орбитальной бомбардировки.



Капитан в доспехе «Терминатор»



Облаченный в древний доспех «Терминатор», капеллан Клаузель во главе своего командного взвода защищает Перевал Гекаты от богомерзких сил Хаоса.



Знаменосец Компании



Орудия «Идеуса Фероуса», Дредноута второй Компании, опустошают ряды мародерствующей банды Эльдаров.



Бронированная силовая установка дредноута



Дредноут со спаренной лазерной пушкой и ракетной установкой



После эпической битвы Штурмовой Взвод Терминаторов наконец сумел пробить стены Некронской Гробницы.



Орудия «Идеуса Фероуса», Дредноута второй Компании, опустошают ряды мародерствующей банды Эльдаров.



Бронированная силовая установка дредноута



Дредноут со спаренной лазерной пушкой и ракетной установкой



После эпической битвы Штурмовой Взвод Терминаторов наконец сумел пробить стены Некронской Гробницы.



ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



В глубинах космического левиафана «Преданная Надежда» Терминаторский взвод Калидус сражается с ужасом Тиранидов.



Сержант Главиниус ведет свой взвод ветеранов в бой во время Зачистки Мира-Фабрики Локастус.

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Артиллерийский Сервитор
с тяжелым болтером



Сервитор



Техно-Десантник в полном
комплекте ремонтного оборудования



Артиллерийский Сервитор
с мультимельтой



Сервитор



Техно-Десантник



Техно-Десантник Андроникус отдает приказ своим артиллерийским Сервиторам занять оборонительный периметр во время подготовки к ремонту поврежденной имперской машины.

РАСКРАСКА УЛЬТРАМАРИНОВ

Ниже приведен пример цветовой схемы Ультрамаринов второй Компании Ордена. Точно такую же технику, но с другими цветами, вы можете использовать, чтобы красить любых Десантников в силовых доспехах. Ниже также приведены примеры отличительных цветов специалистов Ордена.



ЗОЛОТАЯ ОКАНТОВКА

- Нанесите слой цвета Shining Gold поверх основы цвета Brazen Brass.
- Затем грани высветлите смесью цветов Shining Gold и Mithril Silver.



ГЛАЗА

- Используя самую тонкую кисточку, нанесите мазок цветом Blood Red, как показано на рисунке.



ОРУЖЕЙНЫЙ МЕТАЛЛ

- Методом сухой кисточки нанесите на основу Chaos Black слой цвета Boltgun Metal.



ПЕЧАТИ ЧИСТОТЫ

- Нанесите слой цвета Bleached Bone поверх черной основы.
- Высветлите смесью Bleached Bone и Skull White. Для надписей используйте цвет Chaos Black.



КОЖА

- Нанесите слой цвета Scorched Brown поверх черной основы и затем высветлите края смесью Scorched Brown и Bleached Bone.



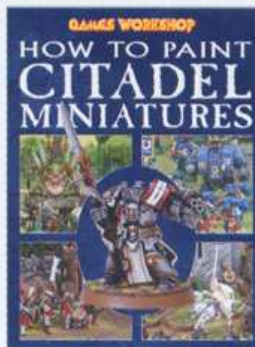
ПЛАСТИНЫ ДОСПЕХА

- Нанесите на черную основу слой цвета Ultramarine Blue и затем высветлите края смесью Ultramarine Blue и Skull White.

НАНЕСЕНИЕ ДЕКАЛЕЙ



Большое количество полезной информации по технике покраски вы найдете в книге «Как красить миниатюры Citadel».



Капеллан

Черный доспех высветляется по краям цветом Codex Gray.



Апотекарий

Для получения хорошего белого цвета нанесите слой цвета Skull White поверх слоя цвета Shadow Gray.



Техно-Десантник

Доспех красится смесью Scab Red и Blood Red, а затем высветляется цветом Blazing Orange.



ОСНОВНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Тактический взвод Аргентус продвигается через руины Вернатуса.



Разведчики Космического Десанта ведут бой со Следопытами Тау за контроль над важным постом коммуникации.



Разведчик с ракетной установкой



Разведчик с боевым дробовиком



Разведчик со снайперской винтовкой



Секач со спаренными лазерными пушками



Тяжелый болтер



Тактический взвод Ципунатус готовится броситься в бой из своего Носорога.



ЛЕГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



Сержант Севериан возглавляет атаку на орочью орду Воеводы Кангула.



Разведчик на мотоцикле



Мотоцикл огневой поддержки с тяжелым болтером



Эскадрон Лэнд Спидеров второй Компании Ультрамаринов во время осады Форты Тиберио.



Штурмовой Взвод Сопинус обрушивается на орды Тиранидов в разрушительной атаке.





ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА



Сержант Карнелиус направляет огонь своих Опустошителей во время осады Урсулунского Улья.



«Вихрь», снаряженный ракетами типа «Кастеллан»



Знак отличия
армии



Символ Ордена



Священный Текст



Хищник-Разрушитель



Хищник-Истребитель Мордатурс возглавляет атаку Ультрамаринов на позиции наемников Крутов.

ТОЛЬКО БЕЗУМЕЦ ИМЕЕТ ДОСТАТОЧНО СИЛ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПРОЦВЕТАТЬ. ТОЛЬКО ТОТ, КТО ПРОЦВЕТАЕТ,
ИМЕЕТ ПРАВО СУДИТЬ, ЧТО ЕСТЬ БЕЗУМИЕ.

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА



Терминаторский Взвод Гайус бросается из недр своего Лэнд Рейдера типа «Крестоносец» в самую гущу сражения при Гареше.



Лэнд Рейдер

КОРПУС

● Нанесите на черную основу цвет Ultramarine Blue, затем высветлите его смесью Ultramarine Blue и Skull White.

● Нанесите на орла основу цвета Shadow Gray и затем высветлите его цветом Skull White.

● Слегка высветлите гусеницы цветом Boltgun Metal по черной основе.

● Слегка высветлите края брони, близкие к земле, сначала цветом Scorched Brown, затем цветом Bestial Brown. Нанесите небольшие пятнышки цвета Dwarf Flesh, чтобы отобразить засохшую грязь.

● Сначала отметьте нужные места цветом Chaos Black, а затем методом сухой кисточки высветлите их цветом Boltgun Metal.

ЦВЕТА КОМПАНИЙ УЛЬТРАМАРИНОВ

Ортодоксальные Ордена, то есть те, которые в точности следуют Кодексу Астарес, состоят из 10 компаний по сто бойцов в каждой. Каждая компания, в свою очередь, разбита на 10 взводов, каждый по 10 человек, включая Сержанта. В дополнение к бойцам в каждую компанию входят Капитан, Капеллан, Апотекарий и Знаменосец Компании. Каждая компания имеет свой собственный отличительный цвет, который используется наряду с цветовой схемой всего Ордена. На этой странице на примере Ордена Ультрамаринов мы хотим продемонстрировать принцип цветовых знаков отличия.

ASTRA IMPERATOR GLORIAE

EXTERMINATUS EXTREMIS

ОРГАНИЗАЦИЯ

Как сказано в Кодексе Астарес, Орден разбит на 10 компаний, каждая из которых включает десять взводов по десять человек.

АРСЕНАЛ

Техно-Десантники и Сервиторы
Вихри
Защитники
Хищники

ШТАБ ОРДЕНА

Гроссмейстер
Старшие офицеры
Административный персонал
Вспомогательный персонал

БИБЛИОТЕКАРИУМ

Старший Библиотечный
Эксплуатационный
Кодисир
Лексиканум

ФРОНТОВЫЕ
КОМПАНИИ

ВETERАНЫ

1-Я (ВETERАНСКАЯ)
КОМПАНИЯ

Капитан
Капеллан
Апотекарий
Знаменосец

ВЗВОДЫ

20 терминаторских
или 10 ветеранских

ПОДДЕРЖКА

Дредноуты
«Носороги»
Лэнд Рейдеры

КОМПАНИИ
СО 2-Й ПО 5-Ю

Капитан
Капеллан
Апотекарий
Знаменосец

ВЗВОДЫ

6 Тактических
2 Штурмовых
2 Отрядов Опустошителей

ПОДДЕРЖКА

Дредноуты
«Носороги»
Мотоциклы
Лэнд Рейдеры

КОМПАНИИ
СО 6-Й ПО 7-Ю

Капитан
Капеллан
Апотекарий
Знаменосец

ВЗВОДЫ

10 Тактических

ПОДДЕРЖКА

Дредноуты
«Носороги»
Лэнд Рейдеры

РЕЗЕРВНЫЕ КОМПАНИИ

8-Я КОМПАНИЯ

Капитан
Капеллан
Апотекарий
Знаменосец

ВЗВОДЫ

10 Штурмовых

ПОДДЕРЖКА

Дредноуты
«Носороги»
Мотоциклы
Лэнд Рейдеры

9-Я КОМПАНИЯ

Капитан
Капеллан
Апотекарий
Знаменосец

ВЗВОДЫ

10 Отрядов
Опустошителей

ПОДДЕРЖКА

Дредноуты
«Носороги»

Фронтальные компании формируют основную боевую силу Ордена, в то время как резервные компании обеспечивают тыл и поддержку. Во время продолжительных боевых действий потери во фронтальных компаниях компенсируются за счет боевых братьев из резервных компаний. Большая часть Орденов предпочитают не использовать в боевых действиях всю силу Ордена сразу, ибо большие потери могут привести к гибели всего Ордена.

РАЗВЕДЧИКИ

10-Я (Разведывательная)

Компания

Капитан, капеллан, Апотекарий,
Взводы разведчиков



1-я (ветеранская) компания



2-я компания



3-я компания



4-я компания



5-я компания



6-я компания



7-я компания



8-я компания



9-я компания



10-я (разведывательная) компания

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Космические Десантники чаще всего демонстрируют на левом наплечнике символ своего Ордена, а на правом – знак отличия своего взвода. Десантники часто также наносят разнообразные знаки отличия и почетные символы на щелмы, гравирова или вырисовывая их.



Тактический Десантник



Ветеран-Сержант

Обычно, Сержанты имеют красные шлемы, и их ветеранский статус обозначается белым лавровым венком.



Ветеран

Ветеранский статус Десантника обозначается белым венком.



Ветеран

В этом случае ветеранский статус обозначается полностью белым шлемом.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ВЗВОДОВ



Командный взвод 2-й компании, 5-й взвод



1-я компания, Терминаторский взвод



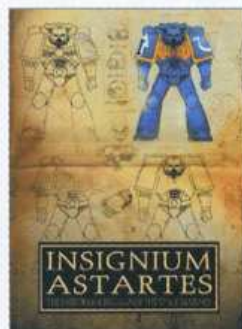
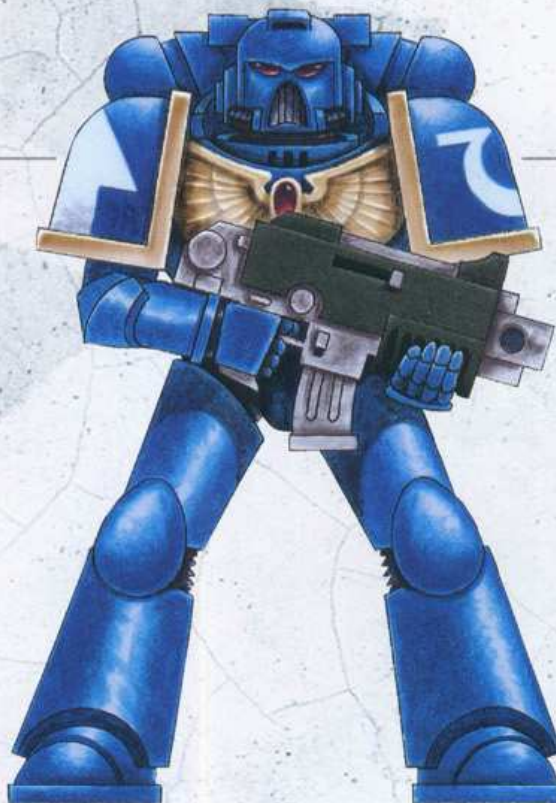
Тактический взвод 2-й компании, 1-й взвод



Штурмовой взвод 2-й компании, 7-й взвод



Опустошительный взвод 9-й компании, 10-й взвод



Большое количество информации о Космических Десанниках, их традициях и знаках отличия вы можете найти в книге «Insignium Astartes» производства Черной Библиотеки.

ВАРИАНТЫ ИЗОБРАЖЕНИЯ СИМВОЛА ОРДЕНА



2-я Компания



Ветераны 3-й компании, 2-й взвод



2-я компания, 4-й взвод



Сержант 4-й компании (Исследовательский флот Дельфы)



2-я компания, 3-й взвод (Балурский Крестовый Поход)

СИМВОЛЫ НА НАПЛЕЧНИКАХ

В «Кодекс Астартес» указано, какие символы и знаки отличия должны нести разные члены Орденов Космического Десанта. Но даже на его священных страницах можно встретить большое количество вариантов. Стиль отличительных знаков может сильно отличаться от компании к компании и даже среди бойцов самой компании, но в любом случае они полностью применимы. Отличительный знак взвода наносится на правый наплечник.

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Отличительные знаки командных взводов часто включают геральдику самого капитана, знаки театров военных действия и отметки об убитых врагах.



ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Ветераны и Терминаторы ордена являются его элитными членами, и таким образом имеют довольно большую свободу в выборе геральдики и символики.



ТАКТИЧЕСКИЕ ВЗВОДЫ

Тактические взводы также часто дорабатывают свои стандартные знаки отличия, включая в них символы театров боевых действия, молитвы и номера взводов.



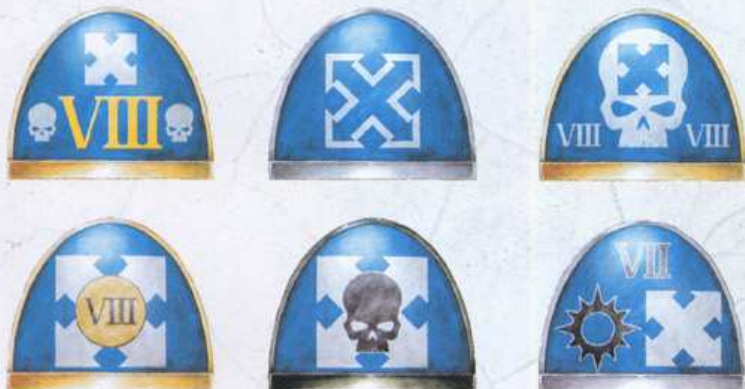
ОПУСТОШИТЕЛИ

Взводы Опустошителей также имеют несколько прочтений своего традиционного знака отличия, и даже могут менять фон рисунка.



ШТУРМОВЫЕ ВЗВОДЫ

Штурмовые взводы имеют довольно много традиционных символов, отображающих их назначение. Часто в знак отличия вводятся символы смерти: черепа и кости.



ЗНАМЕНА

Знамена Космического Десанта – это, наверное, самые почитаемые реликвии Ордена. Они гордо реяли над сотнями полей сражений и видели тысячи смертей и побед. Каждая Компания имеет свое собственное знамя, на котором отображается геральдика Ордена и его заслуги. Особо героические деяния героев Компании могут быть удостоены отдельной иконы на знамени или строчки на нем.



1-я (ветеранская) Компания



Первая Компания также известна как «Воины Ультрамара». На своем знамени Компания несет Крест Терминатора и почетную эмблему в память о тех, кто пал во время защиты Макрагга от Тиранидов. Их наплечники украшает геральдика самого известного героя Компании, Капитана Агамемнона.



2-я Компания



Знамя второй Компании, известной как «Хранители Храма», несет большое количество общеимперских мотивов – черепа и венки, которые переплетаются с символом самого Ордена. Капитан Скарус несет на наплечнике почетный знак участия в Дамоклеанском Крестовом Походе.



3-я Компания



Знамя третьей Компании, известной как «Бич Ксеносов», несет почетный знак, который Компания получила во время Первой Тиранической Войны. В честь своих воинов капитан Адриас взял цвета Компании и включил их в свою личную геральдику.



4-я Компания



Четвертая Компания известна как «Защитники Ультрамара», и на своем знамени несут геральдический знак своего самого легендарного капитана, Идеуса, – Стальную Перчатку. Нынешний лидер Компании также использует в качестве геральдического символа Стальную Перчатку.



5-я Компания



Пятая Компания известна как «Хранители Восточной Окраины», и ее капитан, Галнус, является также Повелителем Топей. Знамя Компании демонстрирует Орла, что является знаком статуса Галенуса. Десантники Компании также часто несут этот знак на своих доспехах.



6-я Компания



Несмотря на то, что шестая Компания является одной из резервных, она одержала много славных побед, особенно во время защиты сектора Герии. Капитан Эпатус является также и Смотрителем Ритуалов Ордена, и на его наплечник нанесен череп, символ его ордена.



7-я Компания



8-я Компания



9-я Компания

Знамя Макрагга является одной из самых ценных реликвий Ордена. Ниже показано также знамя Марнеуса Кэлгара, на котором указан его титул и знак Перчаток Ультрамара.



ЦВЕТОВЫЕ СХЕМЫ

Во вселенной Warhammer 40000 одновременно существует более тысячи отдельных Орденос Космического Десанта, каждый со своей историей, цветовой схемой и символами. В этом разделе вы можете увидеть цветовые схемы не только тех Орденос, которые до сих пор следуют геральдике и традициям старых Легионов Космического Десанта, но и более молодых Орденос, основанных за все время долгой истории Империи. Примеры, приведенные ниже, могут быть образцом для создания своего собственного ордена или послужить для вас источником вдохновения.

ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ



Golden Yellow Blood Red

КРОВАВЫЕ ВОРОНЫ



Red Gore Bleached Bone

САЛАМАНДРЫ



Snot Green Chaos Black

БАГРОВЫЕ КУЛАКИ



Regal Blue Red Gore

НАСТАВНИКИ



Skull White Dark Angels Green

ЖЕЛЕЗНЫЕ ДЛАНИ



Chaos Black Chainmail

ПОВЕЛИТЕЛИ ШТОРМОВ



● Blood Red ● Golden Yellow

БЕЛЫЕ КОНСУЛЫ



○ Skull White ● Enchanted Blue

ЛОРДЫ-ЯСТРЕБЫ



● Liche Purple ● Shining Gold

ЗАБИЯКИ



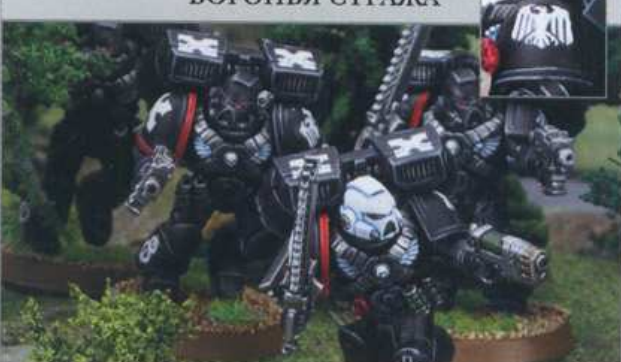
○ Codex Grey ● Chaos Black

ОРЛЫ МРАЧНОЙ СУДЬБЫ



○ Chainmail ● Blood Red

ВОРОНЬЯ СТРАЖА



● Chaos Black ● Blood Red

КРАСНЫЕ ХРАМОВНИКИ



● Red Gore ● Golden Yellow

БЕЛЫЕ МОЛНИИ



○ Skull White ● Blood Red

ОТВАГА И ЧЕСТЬ

Ультрамарины являют собой пример Ордена Космического Десанта, как его видел их Примарх, Рабут Гуилиман, и как он описал его в своем бессмертном труде «Кодекс Астарес». Ультрамарины фанатично следуют заповедям отваги и чести и являются самыми стойкими и героическими защитниками Человечества от мириады ужасов, которые окружают его. Расследуя пропажу Флота Исследователей на предположительно мертвом мире Ангелиус, Марнеус Кэлгар и 2-я Компания подверглись атаке чудовищных воинов расы Некронов. Оказавшись в окружении, Кэлгар предпринял блистательную в тактическом плане контратаку, вырвался из кольца врагов, и, соединившись с находящимися рядом союзными силами Имперской Гвардии, нанес Некронам сокрушительное поражение. Никто из них не ушел живым.



Марнеус Кэлгар





ОДИН ДЕНЬ НА МИРАЛЕ, ОДИН ДЕНЬ ВО СЛАВУ РОГАЛА ДОРНА

Имперские Кулаки известны тем, что всегда продолжают сражаться, даже в тех случаях, когда тактическая мудрость диктует необходимость отступления. Это лучше всего было показано во время войны против Флота Улья «Левиафан», который, атаковав перпендикулярно плоскости Галактики, угрожал самой Святой Терре.

Капитан Лисандер и его боевая группа перехватили силы Флота Улья на плодородном мире Мирал. Имперские Кулаки успели построить укрепления до прибытия основных сил Тиранидов, и шесть дней отважно сражались, сдерживая натиск богомерзких орд.

К концу шестого дня тактический анализ указывал на то, что позиции Имперских Кулаков падут с часа на час. Но капелланы Ордена ходили среди воинов и требовали от них простоять еще день во славу Императора и Дорна. В той битве многие пали с честью, но к концу седьмого дня знамена Ордена гордо реяли над укреплениями, а Тираниды были повержены.



Лисандер





КЛИНОК ИЗ ТЕНИ

Известные своими точными, хирургическим ударами и быстрыми налетами, Десантники Гвардии Ворона редко оказываются втянутыми во фронтовое столкновение с противником. Только если у них нет выбора, они идут лоб в лоб на врага. Гвардия Ворона наносит свой удар там, где он принесет наибольший вред врагу, и скрывается от ответного удара прежде, чем противник успеет собраться с силами. На пограничном мире Нимбоса передовые отряды Империи Тау объявили эту планету своей во имя Всеобщего Блага, бросив вызов воле Бессмертного Императора. Быстро собрав своих воинов, капитан Гвардии Ворона Кэйваан Шрайк нанес дерзкий удар по полемому космодрому Тау и по их наблюдательному посту, лишив тем самым инопланетников возможности присылать подкрепления на планету и наблюдать за перемещениями сил Империи. Несмотря на то, что эти объекты были хорошо укреплены, Тау не устояли перед мощью и яростью атаки Шрайка и его Воронов.



Шрайк





ГАЛЕРЕЯ



Капитан и Знаменосец
ордена Саламандр
Тим Лизон



Капитан
Кровавых Воронов
Крис Страу



Чемпион Компании
ордена Сынов Орара
Кит Робертсон



Десантник ордена
Герольдов Возмездия
Себ Пербет



Десантник ордена
Ангелов Железа
Эли Моррисон



Десантник ордена
Ангелов Железа
Эли Моррисон



Ветераны Ультрамаринов
Нейл Грин



Ультрамарины
Дейв Эндрюс



«Мортенз» Дредноут Космического Десанта
Тим Воллвебер

ПАЛОМНИЧЕСТВО ВОИНОВ



Рунны Камбана -
Темные Ангелы

Око У Жаса

Медуса -
Желтые Ангелы

Сегментум
Обскурус

Фелрик - Космические Воины

Сегментум
Пацификус

Святая Терра

Сегментум
Солар

Честер - Белые Молнии

Сегментум
Ультима

Ностерн - Саламандры

Баал - Кровавые Ангелы

Набальмент - Воронья Сторона

Сегментум
Тампестус

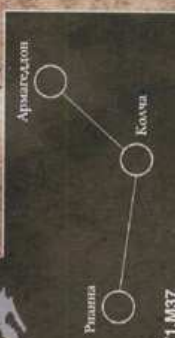
Мир Ринна - Багровые Кулаки

Макрагг - Ультрамарины

Пропой! к главе V,
Воинское Паломничество Ангелов Смерти.

«Последним местом моего Воинского Паломничества на Мир Ринна стал Некрополис на холме Джадеберди. На истерзанной земле мы увидели сотни мемориальных камней, каждый из которых был сделан руками живых в память о доблестно павших Десанниках Ордена Багровых Кулаков. На каждом камне были выгравированы боевые заслуги великих героев, чьи смертные останки не вернулись на родину. Их самопожертвование стало примером для всех нас. Я бродил по мемориалу один день и одну ночь, медитируя в смертном токе и вспоминая подвиги на меня снизошло озарение. Несмотря на то, что мои собратья пали в битве, они одержали гораздо более важную победу в битве с врагами. Я дал себе клятву что, как и они, я не отступлюсь от своего долга и буду достоин той чести, которую на меня возложил мой Орден».

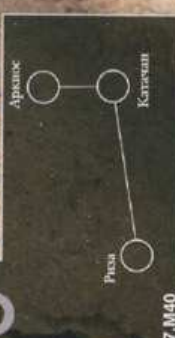
САЛАМАНДРЫ



271.M37

Велика была наша печаль, когда Капитан Т'сен отправился искать прощение за свои ошибки. Еретик Ринны почувствовали на себя его гнев, также как и клевреты Бучариса на Колоче. На полях Армагеддона он наконец нашёл то, что искал, и обрел покой в свете Его.

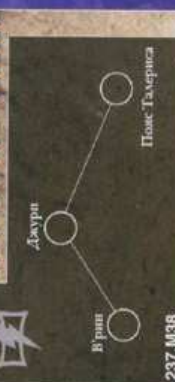
УЛЬТРАМАРИНЫ



827.M40

Щитососцы Ангелиты, герои все как один, сокрушили Орков на Риде, а затем обрушили разрушение на джунгли Катачана. Их поход закончился в Великой Церхан Аркиоса, где Король Битвы принял их.

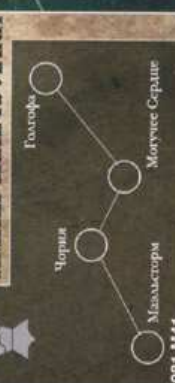
БЕЛЫЕ МОЛНИИ



237.M38

Зеленые дикари Врина заставили Субода отправиться в поход, но он сокрушил их силой руки своей, прежде чем сделать то же самое с Отпрысками на Джуне. Но на планете Пияса Талерика нашел он свой конец в великой битве.

ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ



981.M41

Сто ренегатов пало под клинком Тарлоса, но этого ему было мало. На Чории сотнями гибли от его руки подзащитные демоны, но и этого было мало. Мочес Сераже привел его на Голгофу перед лицом Величайшего из Золотых. Здесь повествования о нем заканчиваются, но никто не знает, как встретил он свой конец.

МАКРАГГ

УЛ 01.01
Орб. дист. 2.01.AE
Родной Мир Адпетус Астаргес
Уровень Наноков: Адпетус, нет
Класс: D0
Население: 4000000000
Разгром флота «Бегемот»
(ссыл. «Битва за Макрагг», 745.M41)

«Мы вверяем свои души Императору. Пусть история о нашей битве горит в веках, как падающая звезда. Ради Смерти и Славы – во имя Ультрамаринов. Аминь».

Ветеран-Сержант Люциан Вентрис, 745.M41

WARHAMMER 40,000

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

В темную эру 41-го тысячелетия человечество со всех сторон окружено мерзкими чужаками, дегенеративными предателями и мятежниками. От ужасов и врагов нет спасения, есть только один выход – встретить их лицом к лицу, сражаться и победить. Такова судьба Адептус Астарес, Космических Десантников Империи Человечества – негибких защитников и немилосердных крестоносцев.

«И будут они чисты сердцем и сильны телом, не затронуты сомнениями и коррупцией. Они будут гореть как звезды в небесах полей битвы. Ангелами смерти, на чьих крыльях летит быстрая гибель всем врагам Императора.

И так будет тысячу раз по тысяче лет, до самого конца времен и гибели смертной плоти».

Рабут Гуилиман – Примарх Легиона Ультрамаринов

Внутри вы найдете:

- **ВОИНСКИЙ ЛИСТ.** Полный Воинский Лист, который позволит вывести на игровой стол полноценную армию Космического Десанта. Также в книгу включены правила для Особенности Орден, которые позволят вам создать свой собственный, уникальный Орден Космического Десанта.
- **ИСТОРИЯ.** История создания Космического Десанта, славная история Легионов и Орден, а также современные методы ведения войны, набора солдат и тренировки.
- **РАЗДЕЛ О ХОББИ.** Гид по иконографии и геральдике Космического Десанта, вместе с советами по покраске и моделированию вашей армии.
- **СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ.** Полные правила для пяти специальных персонажей, вместе с их историей: Лорда Марнеуса Кэлгара, Высшего Библиария Тигуриуса, Капеллана Кассиуса из Ордена Ультрамаринов, Капитана Лисандера из ордена Имперских Кулаков и Капитана Шрайка из ордена Вороньей Стражи. Кроме того, в книге приведены правила для двух специальных Ультрамариновских подразделений: Почетной Стражи Знамени Ордена и Ветеранов Тиранических Войн.



КНИЖНЫЙ
м. Невский пр. 94
ИГ АМ ЖУ 550059 КОДЕКС
КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ



Цена: 417.00



РУССКИЙ

www.games-workshop.com

www.warhammer.ru

ISBN: 1-84154-526-0

Авторские Права © Games Workshop Ltd 2004. Все права защищены. Games Workshop, the Games Workshop logo, GW, Citadel и дизайн логотипа Citadel, Codex, Кодекс, Entry Metal, Warhammer, Warhammer 40,000 логотип, Double-Headed Imperial Eagle, дизайн Дууглавого Имперского орла, 40K, Space Marine, Космические десантники, Space Marine Chapters, Ордена Космического Десанта, их наименования и связанные с ними эмблемы и все связанные знаки, имена, персонажи, иллюстрации и изображения из вселенной Warhammer 40,000 являются либо торговыми марками, ®, и/или © компании Games Workshop Ltd 2000-2004, зарегистрированные в Великобритании и в других странах мира. Все права защищены.

Вы должны иметь копию
правил Warhammer 40000
для того чтобы
использовать эту книгу.

GAMES WORKSHOP®



CITADEL
MINIATURES®



Секач со спаренными лазерными пушками



Тяжелый болтер



Тактический взвод Ципунатус готовится броситься в бой из своего Носорога.