

WARHAMMER 40,000

8-я редакция

КОДЕКС: ТИРАНИДЫ

Версия 1.2 (от 19.12.19)

(Обновление на основе версии 1.5 от 09.19 и Chapter Approved 2019)

В данном файле приводятся официальные ответы и вопросы по правилам, а также перечень исправлений для русскоязычных и оригинальных англоязычных печатных изданий. Приведённый в заголовке выше номер указывает версию русскоязычного файла с исправлениями, тогда как «обновление на основе версии...» отсылает к англоязычной версии файла с исправлениями, перевод которой здесь представлен. **Розовым цветом выделен новый текст, появившийся в свежей версии правил.** Исправления для русскоязычной (РЯ) печатной версии касаются только ошибок, допущенных при переводе. Исправления для англоязычной (АЯ) печатной версии (они же «общие исправления») затрагивают поправки к правилам, которые распространяются и на русскоязычные, и на англоязычные издания.

Здесь не указаны исправления к правилам до версии FAQ 1.5, поскольку они уже внесены в русскоязычное издание кодекса «Тираниды».

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Правила монструозных косовидных когтей гласят, что, если модель вооружена более чем одной парой монструозных косовидных когтей, она может совершить 1 дополнительную атаку ими каждый раз, когда сражается. Сколько дополнительных атак получит тригон, у которого три пары монструозных когтей кос?

Ответ: Одну.

В: Правила психосилы «натиск» гласят, что боевая единица, попавшая под её действие может совершить марш-бросок и пострелять в том же ходе. Это значит, что она может совершить марш-бросок второй раз и потом пострелять, или то, что она может стрелять, даже если совершила марш-бросок?

О: Боевая единица может пострелять, даже если совершила марш-бросок. Она не получает возможности совершить марш-бросок второй раз.

В: Если тиран улья с живым хлыстом убит, какую строчку таблицы урона мне использовать для совершения его последних атак, прежде чем он будет удалён как потеря?

О: Используйте нижнюю строчку, как если бы у него оставалась последняя рана.

В: Может ли Повелитель роя использовать свою способность «командующий ульем» на боевой единице, не имеющей дистанционного вооружения (а то там сказано «вместо стрельбы»)?

О: Может.

В: Может ли Повелитель роя использовать свою способность «командующий ульем» на боевой единице, выставленной в этом ходе в качестве подкреплений?

О: Может.

В: Тервигон может восполнять термагантов только в боевых единицах, вооружённых телоточками. Если у этих моделей были ещё и адреналиновые железы и/или мешочки с токсинами, может ли тервигон их восполнить?

О: Может.

В: Если боевая единица попыталась совершить манёвр нападения, но ей не хватило дистанции, считается ли она нападавшей? В частности, может ли она совершить манёвр ввязывания в бой и, потенциально, манёвр объединения в сторону вражеских моделей?

О: Боевая единица считается нападавшей, только если она совершила манёвр нападения. Если БЕ провалила бросок на определение дистанции нападения, и, следовательно, ни одна из её моделей не двигалась в ходе манёвра нападения, она не считается нападавшей. В таком случае эта не может быть активирована в фазе схватки (и по этой причине не может совершать манёвры ввязывания в бой и объединения), если только вражеские модели не подойдут к ней на 1".

В: Может ли боевая единица по каким-то причинам совершить марш-бросок дважды за одну фазу?

О: Нет.

В: Если боевая единица совершила марш-бросок, а потом получила возможность снова подвигаться в той же фазе, какой будет её характеристика движения?

О: Для второго движения следует использовать характеристику, модифицированную за счёт марш-броска. Например, если боевая единица с характеристикой движения 5" совершает марш-бросок и результат броска кубика на определение дистанции марш-броска равен 4, её модифицированная характеристика движения в этой фазе равна 9". В таком случае, если эта БЕ получит возможность снова подвигаться в этой фазе, её характеристика движения всё ещё будет равна 9".

В: Сколько тяжёлых ядовитых пушек и пушек-удавителей может быть у одной модели?

О: Модель можно оснастить либо одной тяжёлой ядовитой пушкой, либо одной пушкой-удавителем, но не обеими сразу.

В: Может ли повелитель выводка использовать способность генокрадов «заражение», чтобы выставиться возле очага заражения?

О: Нет.

В: Если я использовал способность малецептора «пси-перегрузка», может ли этот малецептор пытаться проявить психосилы в той же пси-фазе?

О: Нет.

В: Если у модели более одной «пары» костяных мечей, получает ли она дополнительную атаку за одну из этих пар или за каждую пару?

О: 1 дополнительная атака за одну из этих пар.

В: Если боевая единица выставлена за пределами поля боя, может ли она сменить место дислокации? Например, если БЕ размещена «в тоннелях» по стратагеме «враг внизу», должен ли я выставлять её на поле боя в соответствии с этой стратагемой, или её можно выставить и другим способом?

О: Место дислокации изменить нельзя. В приведённом примере боевая единица должна быть выставлена в соответствии с условиями стратагемы «враг внизу».

В: Если к армии присоединилась новая боевая единица (например, в силу действия стратагем «споровое минное поле» или «призвать выводок»), является ли она частью подразделения?

О: Нет.

В: Получит ли боевая единица флота-улья Ермунганд бонус к укрытию ещё раз, если стоит в руине?

О: Нет.

В: Стратагема «пси-залп» не даёт всем трём боевым единицам зоантропов проявлять психосилы в том же ходе?

О: Да.

В: Если генокрад, **ЛИКТОР**, токсикрен или ядотроп из моей армии атакуют вражеского **ПЕРСОНАЖА** в фазе схватки, оставляя ему 1 рану, и я сразу использую стратагему имплант-атаки, чтобы убить его, могу ли я после воспользоваться стратагемой «Ротовые щупальца»?

О: Да.

В: Если я в фазе движения применил на боевую единицу стратагему «перегруженный метаболизм», а в пси-фазе эта БЕ стала целью психосилы «натиск», может ли она нападать в этом ходе?

О: Нет.

В: Споровые мины, появившиеся в результате действия стратагемы «споровое минное поле», уменьшают запас очков подкреплений в матчах?

О: Да.

В: Если у моего противника есть боевые единицы, которые следует расставить после того, как обе армии выставились, когда мне применять стратагему «споровое минное поле» — до или после расстановки таких БЕ? И если до, то как определить, кто должен первым выставить свои БЕ?

О: Стратагему следует применить до того, как были выставлены любые подобные боевые единицы. Если у обоих игроков есть БЕ, способности которых позволяют им расставиться после того, как обе армии выставились, игроки должны провести кубовку — победитель решит, кто выставляет свои боевые единицы первым.

В: При использовании стратагемы «феромонный след», может ли ликтор выйти на стол в том же ходе, что и боевая единица, использующая его в качестве «приводного маяка»?

О: Да. Просто выставьте на стол ликтора прежде чем выводить на него другую боевую единицу.

В: Если **ПЕРСОНАЖ** с таблицей урона применяет стратагему «Смертельное бешенство», чтобы провести последнюю атаку, прежде чем будет удалён с поля боя, какую строку в его таблице урона следует использовать для этой атаки?

О: При сверке с таблицей считайте, что у персонажа осталась 1 рана.

В: Боевая единица, возвращённая в игру в результате действия стратагемы «бесконечный рой», уменьшает запас очков подкреплений в матчах?

О: Да.

В: Если боевая единица с адреналиновыми железами попала под действие «Продвижение при любой возможности», каким образом следует вычислять её дистанцию движения?

О: Адреналиновые железы не модифицируют показатель движения боевой единицы или результат броска на определение дистанции марш-броска. Таким образом, вам следует совершить бросок, удвоить его результат, прибавить его к показателю движения БЕ, а затем к получившемуся числу прибавить 1" за адреналиновые железы — так вы получите совокупную дистанцию, которую может пройти БЕ в этом ходе.

В: Если к боевой единице применили стратагему «Продвижение при любой возможности», будет ли она считаться совершившей марш-бросок во время проведения стрельбы или нападения позднее в текущем ходе?

О: Будет.

В: Позволяют ли косы тирана улья перекидывать результат 1 при бросках на попадание?

О: Нет.

В: У меня есть тиран улья из флота-улья Бегемот, с особенностью военачальника «чудовищный голод», оснащённый мешочками с токсинами и Жнецом Облитеракса. Если у меня в фазе схватки при броске на ранение выпадет 6, какой урон нанесёт эта атака: 10 (3 за живой хлыст и монструозный костяной меч +1 за мешочки с токсинами +1 за особенность военачальника) *2 за счёт способности Жнеца Облитеракса) или 8 (3 за живой хлыст и монструозный костяной меч *2 за счёт способности Жнеца Облитеракса +1 за мешочки с токсинами +1 за особенность военачальника)?

О: Вы удваиваете показатель урона оружия за счёт способности Жнеца Облитеракса, а затем прибавляете 2 за сочетание «чудовищного голода» и мешочков с токсинами. В итоге у вас получится 8.

В: Распространяется ли действие способности «инстинктивное поведение» на боевые единицы тиранидов, погружённые в укрепление?

О: Да. Это значит, что вы должны вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание этих боевых единиц, если они стреляют не в ближайшую видимую вражескую БЕ.

В: Если военачальнику выдали особенность «Улучшенные чувства», он всё равно страдает от негативных модификаторов к его навыкам стрельбы или ближнего боя?

О: Да. Указанная особенность спасает его только от штрафов к броскам на попадание, а не от любых негативных модификаторов к характеристикам.

В: Может ли боевая единица, находящаяся под воздействием психосилы «Натиск» стрелять из тяжёлого оружия после марш-броска?

О: Нет.

В: Может ли боевая единица, находящаяся под воздействием психосилы «Натиск», считаться стоявшей на месте, если она двигалась (например, для целей способности «Живое орудие»)?

О: Нет.

▼ — Цена понизилась относительно представленной в кодексе
▲ — Цена повысилась относительно представленной в кодексе

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ		
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Биоворы	1-3	▲ 40
Воины тиранидов	3-9	▼ 18
Гарпия	1	▼ 105
Гаруспик	1	▼ 150
Горгульи	10-30	▼ 5
Карга	1	▼ 135
Крылатый тиран улья	1	▲ 190
Ликтор	1	▼ 30
Малецептор	1	▼ 150
Нейротроп	1	▲ 90
Пироворы	1-3	▼ 25
Повелитель выводка	1	▼ 115
Равенеры	3-9	▼ 18
Тервигон	1	▼ 162
Тиранид-прайм	1	▼ 70
Тиранофекс	1	▼ 151
Тираноцит	1	▼ 50
Токсикрен	1	▼ 125
Экзокрин	1	▼ 155

ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Красный Ужас	1	▼ 50
Повелитель роя	1	▼ 250
Смертохват	1	▼ 60

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Пушка-пронзатель	▼ 25
Пушка-разрыватель	▼ 35
Пушка-удавитель	▼ 15
Распылитель кислоты	▼ 20
Тяжёлая ядовитая пушка	▼ 18
Ядовитая пушка	▼ 12

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Массивные косовидные когти (ещё две пары) (тригон и тригон-прайм)	▼ 30

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА	
адаптация	adaptive biology
адаптация к добыче	prey adaptation
адаптация флота-улья	hive fleet adaptation
адаптирующиеся яды	adaptive toxins
акустический визг	sonic screech
альфа-воин	alpha warrior
альфа-лидер	alpha leder
атака с неба	sky attack
Бегемот	Behemoth
безумный голод	feeding frenzy
бесконечная регенерация	endless regeneration
бесконечный рой	endless swarm
бессмертный таран	immortal battering ram
биоартобстрел	bio-barrage
биовор	biovore
биоислотный распылитель	bio-acid spray
биокрепость	bio-fortress
биотанк	bio-tank
болезнетворная слизь	pathogenic slime
бомбардировочный организм	bombardment organism
быстрая регенерация	rapid regeneration
быстрый и смертоносный	swift and deadly
варп-взрыв	warp blast
варп-откачка	warp siphon
варп-поле	warp field
воин тиранидов, тиранид-воин	tyranid warrior
война на всех фронтах	war on all fronts
воля Разума улья	the will of the hive mind
враг внизу	the enemy below
втоптать в землю	overrun
выводок чудовищ	monstrous brood
гарпия	harpy
гаруспик	haruspex
генокрад	genestealer
Гидра	Hydra

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА	
гипертоксичность	hyper-toxicity
гипертоксичные миазмы	hypertoxic miasma
глубочайшая тень	the deepest shadow
голодная стая	hungering swarm
Горгона	Gorgon
горгулья	gargoyle
господство	dominion
град живых снарядов	hail of living ammunition
грубая сила	brute force
димахерон	dimachaeron
доминировать	dominate
душепийца	spirit leech
едкая кровь	caustic blood
Ёрмунганд	Jormungandr
жажда душ	soul hunger
живое оружие	weapon beast
живой таран	living battering ram
живые бомбы	living bombs
жуки-поджарники	scorch bugs
жуткая трапеза	grisly feast
закопаться	burrow
запугать	terrify
заражение	infestation
затаившиеся охотники	hidden hunters
землеройная БЕ	burrowing unit
злбный охотник	vicious hunter
зоантроп	zoanthrope
имплант-атака	implant attack
инстинктивное поведение	instinctive behaviour
инстинктивный убийца	instinctive killer
карга	hive crone
карнифекс	carnifex
катализатор	catalyst
коварство чужака	alien cunning
командующий ульем	hive commander
копатели	burrowers
Кракен	Kraken
Красный Ужас	the Red terror
крикун-убийца	screamer-killer

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА	
Кронос	Kronos
Левиафан	Leviathan
ликтор	lictor
лихорадочный метаболизм	frenzied metabolism
мавлок	mawloc
малецептор	maleceptor
медленно опускается	float down
мейотические споры	meiotic spores
мозгоед	mind eater
молниеносные рефлексы	lightning reflexes
мощь Разума улья	power of the Hive Mind
муколидная спора	mucolid spore
на шаг впереди	one step ahead
награда флота-улья	bounty of the hive fleet
нападение из-под земли	subterranean assault
натиск	onslaught
незримый охотник	invisible hunter
неистовство берсерка	berserk rampage
неистовые предсмертные конвульсии	frenzied death throes
нейротроп	neurothrope
ненасытный аппетит	voracious appetite
ненасытный голод	rapacious hunger
неподвижный	immobile
обезглавить	decapitate
огibaющий прыжок	bounding leap
огнеопасный	volatile
Он пришёл за мной!	it's after me!
организм вторжения	invasion organism
ось синапса	synaptic lynchpin
охотничьи щупальца	questing tendrils
очаг заражения	infestation node
парирование	blade parry
пароксизм	paroxysm
парящая смерть	floating death
пелена из спор	shrouding spores
переваривание началось	digestive denial
перегруженный	metabolic overdrive

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА	
метаболизм	
передовые силы роя	outriders of the swarm
пировор	pirovore
победные очки	victory points
повелитель выводка	broodlord
Повелитель роя	the Swarmlord
подземная смерть	death from below
порождает термагантов	spawn termagants
превосходная адаптация	perfectly adapted
превосходная маскировка	superior chameleonic skin
предсмертные конвульсии	death throes
призвать выводок	call the brood
прилив адреналина	adrenaline surge
проворный	agile
проглотить живём	swallow whole
продвижение при любой возможности	opportunistic advance
продолжение Разума улья	extensions of the Hive Mind
пси-барьер	psychic barrier
пси-залп	psychic barrage
пси-крик	psychic scream
пси-перегрузка	psychic overload
пси-резонанс	psychic resonator
равенер	ravener
ротовые щупальца	feeder tendrils
сеть тоннелей	tunnel networks
симбиотическое целенаведение	symbiotic targeting
синапс	synapse
синаптическая обратная связь	synaptic backlash
синаптический приказ	synaptic imperative
скачущий убийца	leaper-killer
скрытая угроза	insidious threat
слепое неистовство	blind rampage
смертельное бешенство	death frenzy
смертельные миазмы	lethal miasma
Смертохват	Deathleaper

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА	
сожрать	devour
сокрушить	crush
споровое минное поле	sporefield
спороциста	sporocyst
стайный инстинкт	swarming instincts
Старый Одноглазый	Old One Eye
стая неборезов	sky-slasher swarm
стая потрошителей	ripper swarm
стена щитов	shieldwall
стража/страж тирана	tyrant guard
стража/страж улья	hive guard
телепатия выводка	brood telepathy
Тень в варпе	shadow in the warp
тервигон	tervigon
термагант	termagant
тиран улья	hive tyrant
тиранид	tyranid
тиранид-прайм	tyranid prime
тиранофекс	tyrannofex
тираноцит	tyrannocyte
токсикрен	toxicrene
токсичные миазмы	toxic miasma
транспортная спора	transport spore
тригон	trygon
тригон-прайм	trygon prime
ужас	the horror
ужас из глубин	terror from the deep
ужасающие	terrifying
улучшенные чувства	heightened senses
феромонный след	pheromone trail
флот-улей	hive fleet
харридан	harridan
хитиновый таран	carapace chitin rams
хормагаунт	hormagaunt
целенаправленное уничтожение	single-minded annihilation
чудовищный голод	monstrous hunger
шипастый карнифекс	thornback
шипастый таран	thorned battering ram
шквал когтей	flurry of claws
экзокрин	exocrine
ядотроп	Venomthrope

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
адреналиновые железы	adrenal glands
батарея шипов	spine banks
бивни	tusks
биокистень	bio-flail
биоплазма	bioplasma
биоплазменная пушка	bio-plasmic cannon
биоплазменный крик	bio-plasmic scream
биопушка	bio-cannon
биостатическая трещотка	biostatic rattle
биоэлектрический импульс	bio-electric pulse
варповое поле биотитана	bio-titan warp field
выстреливающие хлысты	lashwhip pods
гибельный удавитель	bailethorn cannon
гигантские косовидные когти	gargantuan scything talons
гиперадаптация	hyper-adaptive biology
дробильная клешня	wrecker claw
жалострельная батарея	stinger salvo
живой хлыст	lash whip
Жнец Облитеракса	the Reaper of Obliterax
заражение склизкими личинками	slimer maggot infestation
зубы и когти	claws and teeth
имгарльский фактор	the Ymgarl factor
инкубатор роя	swarm incubation chamber
инфразвуковой рёв	infrasonic roar
кислотная кровь	acid blood
кислотная пасть	acid maw
кисты со спорами	spore cysts
клещехвост	prehensile pincer tail
когти Тирана	scythes of Tyran
колючий душитель	barbed strangler
корона Норны	the Norn crown
коса-молотилка	thresher scythe
косовидные когти	scything talons
косовидные крылья	scything wings
костяная булава	bone mace

вооружение и оснащение	
костяные мечи	boneswords
костяные сабли	bone sabres
кулаки-шипомёты	spinefists
лапы-пасти Фиракса	the Maw-claws of Thyrax
макровооружение	macro weapons
массивные косовидные когти	massive scything talons
массивные сокрушительные клешни	massive crushing claws
массивные токсичные хлысты	massive toxic lashes
мешочки с токсинами	toxin sacs
миазменная пушка	the miasma cannon
могучие конечности	powerful limbs
мокротная пушка	drool cannon
монструозный	monstrous
мутация хамелеона	cameleonic mutation
мышечные крючья	flesh hooks
огнеструй	flamesprut
ослепляющий яд	blinding venom
острая шпора	wicked spur
паутина-удавка	strangleweb
пищеварительный шип	disgestion spine
пожиратель	devourer

вооружение и оснащение	
пожиратель с червями-мозгопийцами	devourer with brainleech worms
поток биоплазмы	bio-plasma torrent
прожорливая пасть	ravenous maw
пушка-пронзатель	impaler cannon
пушка-разрыватель	rupture cannon
пушка-удавитель	stranglethorn cannon
раздирающие лапы	rending claws
распылитель кислоты	acid spray
растяжимые челюсти	distensible jaws
сабли-убийцы	slayer sabres
самовоспламеняющийся икор	incendiary ichor
серповидные когти	sickle claws
смертоплюй	deathspitter
смертоплюй со слизкими личинками	deathspitter with slimer maggots
сокрушительные клешни	crushing claws
споровые кисты	spore mine cysts
споровый миномёт	spore mine launcher
спороносный узел	spore node
телоточец	fleshborer
тентаклиды	tentaclids
токсичные хлысты	toxic lashes
токсичный шип	toxinspike

вооружение и оснащение	
тяжёлая ядовитая пушка	heavy venom cannon
удушающие споры	choking spores
укреплённые панцири	extended carapaces
улей телоточцев	fleshborer hive
улучшенные чувства	enhanced senses
усиленные токсичные миазмы	enhanced toxic miasma
усиленный (аккумулирующими гребнями) биоэлектрический импульс	bio-electric pulse with containment spines
хитиновые колючки	chitin thorns
цепкие когти	grasping talons
цепкие когти и пасть в груди	grasping talons and thorax spine-maw
цепкий хвост	grasping tail
цепкий язык	grasping tongue
черпальные клешни	shoveling claws
чудовищная биопушка	dire bio-cannon
шипомётные пасти	spinemaws
шкура хамелеона	chameleonic skin
электрошоковая пушка	shockcannon
ядовитая пушка	venom cannon