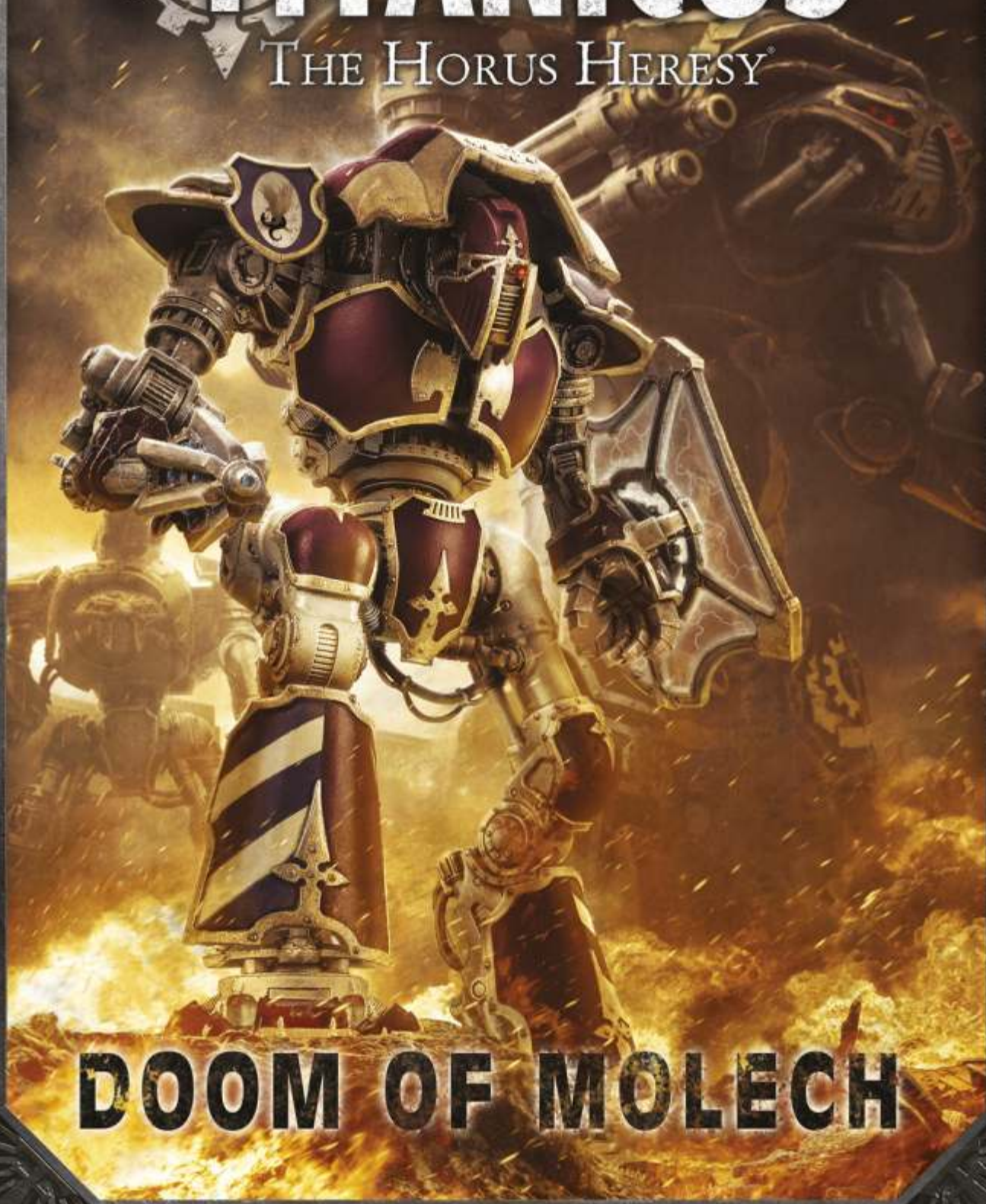




ADEPTUS

TITANICUS™

THE HORUS HERESY®



DOOM OF MOLECH



Before the Warmaster all hope dies,
A Devine betrayal of blood and lies.



ADEPTUS TITANICUSTM

THE HORUS HERESY[®]

ГИБЕЛЬ МОЛЕХА

набор дополнений для игры “Адептус Титаникус” во вселенной Warhammer 40,000

Produced by the Games Workshop Specialist Design Studio

Adeptus Titanicus: Doom of Molech© Copyright Games Workshop Limited 2020. Adeptus Titanicus: Doom of Molech, Adeptus Titanicus, GW, Games Workshop, Forge World, The Horus Heresy, The Horus Heresy Eye logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental.

British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library. Pictures used for illustrative purposes only.

ISBN: 978-1-78826-923-0

Games Workshop Web site: www.games-workshop.com

Forge World Web site: www.forgeworld.co.uk

Оглавление

Битва за Молах.....	6
Вторжение Вармастера	7
Рыцарский мир Молах	12
Легионы Титанов Молеха	16
Легио Круциус (Разжигатели войны)	17
Легио Вулканум (Темный Огонь/Лорды Руин)	23
Легио Фортидус (Неустрасимые)	18
Легио Интерфектор (Лорды убийства)	26
Манипулы Титанов	
Боевая манипула Фортис	30
Легкая манипула Феррокс	31
Рыцарские дома в походе	32
Сбор Рыцарского дома	34
Силы Рыцарского дома в Соревновательной игре	41
Стратегемы Рыцарского дома	39
Задания Встречного боя	42
Рыцарские дома Молеха	44
Зарождение Рыцарских Домов	41
Дом Дивайн	45
Дом Донар.....	48
Дом Индра	50
Дом Каска	52
Дом Каушик	54
Дом Мамарагон.....	56
Дом Тазкхар	58
Нарративные миссии: Гибель Молеха	60
Отыгрыш Битв на Молехе	61
Атака Балморна: Защита Линии Пресептора	62
Последний бой Фортидус: Заминка на Авадоне	64
Огонь с Небес: Битва за Гору Железный Кулак.....	66
В Волчьей пасти: Авангард Луперкалии	68
Смерть Бога: Расплата за отречение от Императора	70
Последнее предательство Дивайн: Сожжение Луперкалии ..	72
Приложения	
Приложение I: Поле боя на Молехе	74
Приложение II: Новые Стратегемы	77
Миссия для Соревновательного режима игры: Охота на Чудовище	76



Битва за Молах

Хорус призвал темные и дикие силы, заключенные в самых безумных, противоречивых и непредсказуемых глубинах Имматериума. Он призвал бесстрашного идола - Молах-всепоглотителя и стал для него жрецом и воплощением. Все его силы, до сих пор неорганизованные и рассеянные сконцентрировали теперь свою темную энергию ради достижения одной ужасной цели.

Из Эпохи Революции: Запрещенная монография Мастера хора Немо Жи Менга

Молах представляет собой переломную точку в Ереси Хоруса. Несмотря на то, что до него уже произошло множество битв и много последовало за ним, достигнутый здесь Хорусом результат стал важным шагом на пути к финальной осаде Терры. Он не только дал Хорусу так необходимую ему силу для встречи с Императором, но еще и стал свидетелем величайших в этой войне предательств. Этот конфликт буквально напитан историями предательства, которые продолжались в случае Молах и долгое время после того как Ересь Хоруса пришла к своей кровавой развязке.

В этом дополнении к Адептус Титаникус, игроки найдут набор новых правил и миссий для игры. Помимо истории Рыцарского Мира Молах и вторжения Вармастера, это дополнение включает

в себя шесть Нарративных миссий, посвященных главным событиям конфликта. Также Гибель Молах предоставляет вашему вниманию правила для четырех новых Легионов Титанов для Адептус Титаникус: Легио Лоялистов Крушис (Разжигатели войны) и Фортидус (Неустршимые) и Легио Предателей Вулканум (Темный Огонь/Лорды Руин) и Интерфектор (Лорды убийства), а также новые доступные Легио Титанов манипулы. Также в Гибели Молах представлены правила для использования в качестве боевых групп Рыцарских Семейств при поддержке Титанов или вовсе без них, а также история основных Рыцарских Домов, сражавшихся на Молахе.

ВТОРЖЕНИЕ ВАРМАСТЕРА

Молах. Как указано в Картограф Галактия, это был просто еще один мир, который подчинил Повелитель Человечества в то время, когда Великий Крестовый Поход ширился среди звезд. Находящийся на границе Сегментума Солар, он пережил тиранию Старой Ночи сравнительно невредимым. Управляемая Рыцарскими Домами планета приветствовала возвращение Империи и преклонила колено перед Императором. Однако мало кто знал, что у них под ногами находится ужасный секрет, известный только Императору и нескольким избранным. Поэтому после того как Император привел Молах к Соглашению, Он оставил после себя большой гарнизон, состоящий не только из сотен полков Имперской гвардии, нескольких рот Легионес Астарте из IX и XIII Легионов, но и целого контингента Титанов из целых трех Легионов, включающих могучего Титана класса Император Парагон Терра. Никто не задавал вопросов, почему для обороны такого удаленного мира понадобилась настолько мощная армия потому что никто не посмел бы перечить Императору.

На третий год Ереси Хоруса, порожденное Хорусом предательство начало распространяться среди звезд. Даже на далеком Молахе, в среде Рыцарских Домов нарастало недовольство. Внутри правящего Дома Дивайн начали зарождаться секретные культы и недовольные, хотя внешне они всячески выражали лояльность далекому Императору. Тем не менее, присутствие огромного гарнизона, контингента Космодесанта и Принцев Титанов гарантировало благонадежность Молаха и по крайней мере на первых порах его не затронули последствия предательства, запущенного действиями Хоруса на Истване III. Так что, если бы Вармастер не обратил на него внимания, возможно шторм гражданской войны внутри Человечества и обошел бы его стороной. К сожалению, для Молаха и его защитников этого не случилось.

Стать богом

По результатам Битвы за Бездну Вармастер и его союзники снова направили свои силы продвигаться к Терре. Совершенно верные видению Хорусом галактики, свободной от тирании Императора, Легионы Космодесанта, флот и боевые группы Имперской Армии и Легионов Титанов ожидали его приказов. Его командиры соперничали друг с другом за его внимание, предлагая собственные планы атаки или предлагали возглавить наступление. Некоторые всерьез говорили о необходимости немедленной атаки на Терру прежде чем Император успеет укрепить Солнечную Систему для обороны от захватчиков. Другие советовали выступить против раздробленных сил Лоялистов, оставшихся у Императора, чтобы изолировать и уничтожить их, прежде чем те смогут объединиться и организовать. Многие преследовали свои собственные цели, стремясь расправиться с давно презираемыми врагами, и поэтому предлагали атаковать те миры и системы, где находились их самые нелюбимые Легионы Космодесанта, Имперские гарнизоны или Легионы Титанов.

Вармастер игнорировал все эти петиции, отвергнув даже предложения своих последователей Примархов – Мортариона и Фулгрима. Но хотя внешне Хорус и был лишь сам себе хозяином, в глубинах его сознания темные голоса нашептывали ему свои идеи и планы. Хорус понимал, что, если не собирается победить и свергнуть своего отца, правящего всей галактикой, ему нужна предлагаемая голосами сила и секреты, которыми они могут поделиться. В это время Хорус замыслил еще одно предательство по отношению к своему отцу или возможно ему подсказали. Он вспомнил о мире, далеком и не представляющем стратегической важности в разворачивающейся гражданской войне, но между тем крайне важном. Стоит отметить, что его воспоминания об этом мире были неполными, расплывчатыми и нечеткими что является просто анафемой для такого великого разума как у Хоруса. Только рука отца могла повлиять на его память таким образом. И это были все свидетельства, которые ему были нужны. Прислушавшись к собственным темным снам и голосам, он приказал армиям собираться в путь. Он должен был найти секрет, спрятанный от него Императором и наверняка это окажется оружие, способное повергнуть Повелителя Человечества. И потому, влекомый видениями своего Вармастера, флот Предателей отправился к Молахе.

Огонь в небесах

Флот Императора первым ощутил на себе ярость Предателей. В пустоте вокруг Молаха находились более 60 судов Лоялистов, включая не меньше восьми массивных капитальных кораблей. За этой линией обороны находилась плотная сеть обороны на высокой орбите, чьи ряды оружия и торпедных батарей готовились встретить любого нарушителя, достаточно напористого и крепкого чтобы прорвать линию обороны флота. Вместо того чтобы встретить Хоруса в открытом космосе, когда меньшие силы его флота придут в систему, Лорд Адмирал Брайтон Семпер, командующий боевым флотом Молаха решил заманить своих врагов в смертельную зону сети планетарной обороны. Как и многие другие командиры до него он надеялся уничтожить Предателей одним яростным ударом прежде чем хотя бы один вражеский сапог ступит на поверхность планеты. И как многие до него, Семпер недооценил стратегический гений своего врага, а в данном случае еще и brutальную эффективность Легионеров под командованием Хоруса.

Спрятанные и ждущие в лишенных питания кораблях тысячи космодесантников из Легиона Сынов Хоруса готовились начать атаку Предателей. Пока Семпер, его капитаны и защитные платформы уделяли все свое внимание приближающемуся вражескому флоту, заглушенные корабли Предателей сумели проскользнуть мимо них незамеченными. И только когда атака на орбитальные батареи уже началась, Семпер наконец заметил угрозу. Но было уже поздно. Внезапно защитники оказались окружены с одной стороны орудиями флота Вармастера, а с другой стороны собственными орбитальными платформами, перешедшими в руки Сынов Хоруса. Планеты находилась у Семпера за спиной и ему было некуда бежать.

Население планеты с ужасом наблюдало за горящими небесами. Мир охватило отчаяние от потери своего флота и наверняка вскоре последующего вторжения. Длилось это до тех пор, пока на землю не начали падать первые горящие обломки флота Семпера, после чего страх сменился слепой паникой. Вармастер пришел на Молах.

Молниеносный путь

Всё также борясь в своей голове с Императором, Хорус пытается воссоздать Его шаги чтобы восстановить свои расколотые воспоминания о Молехе. Это путешествие началось на Острове Дамасек в районе выступа на севере самого большого континента Молеха. Местные легенды утверждали, что именно там начинается Молниеносный путь, по которому когда-то прошел Император и здесь к Хорусу начала возвращаться память. Когда Вармастер высадился на острове, защитники не смогли предугадать его план. В конце концов, с какой стати Хорус – величайший командующий своей эпохи мог решить высадиться на тактически бесполезном островке, связанном с большой землей лишь узким и легко обороняемым перешейком? Достаточно разумные, чтобы не надеяться на его пустое везение, Лоялисты окопались на пляжах возле Авадона и приготовились отражать наступление Предателей.

Конечно, не только они были удивлены удаленным местом зоны высадки Хоруса. Жаждающий битвы глава Дома Дивайн, Лорд Раевен Дивайн, облаченный в свою Рыцарскую броню, отправился через весь континент, чтобы встретить захватчиков. Вместе с ним были двое его сыновей, не меньше чем он сам стремившихся в бой. И как только Сыны Хоруса начали штурм пляжей Авадона, Раевен устремился навстречу Вармастеру, движимый жаждой славы. Только вмешательство Демонических сил спасло Хоруса от смертельного удара Раевена, после чего Вармастер удостоверился, что другой удар он уже не нанесет. Раевену удалось спасти свою жизнь, однако его сыновьям повезло меньше, как и Имперским защитникам, чьи позиции затопили волны яростного XVI Легиона.

После зачистки зоны высадки вокруг Авадона, с небес спустилась оставшаяся армия Хоруса. Вместе с ними прибыли четыре Легиона Титанов: Легио Мортис, Легио Вулканум, Легио Вулпа и Легио Интерфектор. Манипулы богов машин начали свой марш к Авадону, который им было приказано сравнять с землей. Беженцы устремились прочь из города, в ужасе пытаясь сбежать от надвигающихся Титанов.

Спасение для беженцев явилось из ближайшей крепости Легио Занарк Дип. Титаны Легио Фортидус, осиротевшие благодаря гражданской войне на Марсе выступили против превосходящего противника. В течение многих часов две стороны участвовали в дуэли друг с другом в пригороде Авадона, сжигая город своим апокалипсическим оружием. И хотя, в конце концов, Легио Фортидус был сломлен, он пустил много крови Легионам Титанов Предателей и выиграл для жителей Авадона достаточно времени для бегства.

Линия в песках

В то время как Вармастер отправился по Молниеносному пути, обратив свое внимание на столицу Молеха – Луперкалию, Мортарион и его Гвардия Смерти высадились в окрестностях города Офир в тысячах километров к востоку. Город быстро пал под жестоким натиском неумолимых Легионес Астартес, а его прометиевые перерабатывающие предприятия обратились в горящие руины. Также, как и в случае сил самого Хоруса, вместе с Гвардией Смерти действовали манипулы из четырех Легионов Предателей, разойдясь по сельской местности вокруг и с одинаковой легкостью превращая в ошметки военные и гражданские цели.

Несмотря на уничтожение Офира, до Луперкалии и Западных Пределов было слишком далеко, и успокоенные тем, что их прикрывают непроходимые джунгли Куша, защитники сфокусировали свои усилия на Вармастере. Единственным ответом на присутствие Мортариона стала отправка гарнизона на Линию Пресепотра – цепочку древних укреплений, тянущихся от границы Унтар Месас до западной границы джунглей Куша и дальше до линии берега к востоку от Ларса. Она была возведена для защиты континентального средиземья от макро фауны из джунглей, и не могла защитить от атаки Легионес Астартес и тем более Легионов Титанов.

Собранные на этой стене мужчины и женщины находились под командованием Лорда Балморна Донара из Дома Донар. Старый Сцион возглавлял Баннеры своего дома, каждым из которых командовал член его семьи. Также, как и наблюдавшие за джунглями солдаты, Балморн не верил, что враг сможет преодолеть Куш и уж тем более справиться с самим зеленым адом. Оказалось, что он жестоко ошибался.

Защитники не принимали во внимание, да и не могли знать о темном колдовстве, таящемся внутри Игнациуса Грулгора из Гвардии Смерти, который привел в действие благословение богов Хаоса. Он обратил против джунглей Куша вирус пожиратель жизни – настолько вирулентную чуму, что она мгновенно проложила разлагающуюся просеку через джунгли, обращая оказавшиеся на пути растения и животных в разлагающиеся развалины. Сквозь эти миазмы биоматерии Гвардия Смерти и ее Титаны прошествовали к Линии Пресептор, топча черную жижу, бывшую некогда кишашими жизнью зарослями. Сперва Балморн и его бойцы узнали о приближении Гвардии Смерти из-за исхода зверей из джунглей. Когда горизонт начал чернеть от разрушительной работы вируса пожирателя жизни, существа всех форм и размеров нахлынули на Линию Пресептор. Защитники расстреливали зверей, как будто косили их косами, но для того чтобы остановить волну этого было недостаточно. К тому времени, когда последний гигантский монстр прорвался к далекому Унтар Месас и Степям Тазкара за ним, защита была дезорганизована. Еще хуже было то, что большую часть припасов солдаты и Рыцари Балморна потратили на битву, в которой вообще не должны были участвовать. А затем появились Гвардия Смерти и Легио Предателей.

Не имея возможности задержать нападающих и остановить их наступление на Леперкалию с востока, Балморн предпринял единственное храброе решение – пошел в атаку. И хотя битва была недолгой, Рыцари показали себя достойно, сойдясь с Титанами Легио Мортис и Интерфектор на ближней дистанции, чтобы Придатели еще не скоро забыли имя Дома Донар.

К тому времени как Линия Пресептор пала, армия Хоруса уже вторглась в сердце Западных Пределов. Здесь на пространстве, ограниченном с востока останками джунглей Куша и горами Унтир Масас и пустошами Степей Тазкхар на юге, находилась средиземье Молеха. Сотни километров ферм и городков были раскиданы между несколькими крупными центрами метрополии, соединенными между собой сетью железных дорог. Все это простиралось от прибрежного города Авадон до Люперкалии. Силы Вармастера устремились вперед, чтобы все это захватить. Легионес Астартес Предателей и полки Имперской армии нанесли удар вдоль побережья, достигнув Десква на западе и Ларсу на востоке. Оба города были затоплены цунами, возникшим при падении обломков боевого флота Молеха в северный океан. Силы Лоялистов выдвинулись вперед, чтобы остановить наступление Предателей на Луперкалию, по возможности укрепить города Западных Пределов и устроить засады среди агро-полей. Среди этих защитников были Рыцари из нескольких великих Домов Молеха, Сционы которых использовали городскую застройку для ударов по бронетехнике врага и неосторожным Титанам. Дом Индра и Каушик повели свои Банныеры на неприятеля, когда тот достиг города на плато Леоста, наводненного беженцами из Авадона. Вархаунды Легио Крусиус шли рядом с Рыцарями навстречу множеству манипул Боевых Титанов Легио Вулканум и Легио Вулпа. Несмотря на сожжение города, Лоялисты замедлили продвижение врага насколько было возможно. Они получили простой приказ – заставить платить врага за каждый шаг кровью. В столице Принцессы Магнус Легио Грифоникус и Легио Крусиус решили рассеять Легионы Титанов Предателей орудиями Императора Легио Крусиус Парагон Терра.

Благодаря этому продвижение нападающих было задержано на Западных Пределах, где Рыцари и Титаны сошлись в жестоком противостоянии. По мере того, когда Леоста превращалась в руины, атакующие Титаны двинулись к Лютрии – ее сестринскому городу. Сыны Хоруса методично расправлялись с защитниками из Имперской Армии, в то время как Титаны Легио Мортис и Интерфектор превращали город вокруг себя в дымящиеся руины. Рыцари Дома Мамарагон вместе с Боевыми Титанами Легио Грифоникус встретили атакующих среди горящего пейзажа, но их присутствие остановило штурм ненадолго. В конце концов, во всех дюжинах развернувшихся на Равнинах сражений Лоялистам пришлось отступить по направлению к укреплениям столицы. Продвижение Сынов Хоруса и Легионов Предателей отмечали яростные битвы, однако ничто не было способно остановить их надолго. На востоке Гвардия Смерти, прорвавшая Линию Пресептор вошла в город Императум и снова разыграла там кровавую сцену, подобную происходящему в других частях Молеха. К тому времени как Разведывательные Титаны Легио Мортис и их союзники выходили в предгорья, ведущие к Люперкалии, по распоряжению Вармастера уже горели дюжины городов. Затем две силы вторгшихся объединились и Хорус поприветствовал брата Примарха, прежде чем вернулся к финальной осаде столицы.

Несмотря на уже устроенное на Молехе разорение, Лоялисты были убеждены в том, что Луперкалия выстоит. Тиана Каурино – Лорд Генерал Великой Армии Молеха разместила свои армии вокруг столицы – сотни полков, сверх-тяжелые и бронетанковые роты, занимавшие полосу укреплений в аграрном поясе вокруг северной границы города. За спиной у генерала находились дюжины Банныеров Рыцарей под командованием недавно назначенного лорда Дома Дивайн – Албарда Дивайна в Рыцарской броне Гибельная плеть. Тем временем полная рота Кровавых Ангелов под командованием Капитана Витуса Саликара готовилась нанести удар по авангарду неприятеля.

Но какими бы мощными ни были эти армии, они бледнели по сравнению со стоящими на защите Луперкалии Легио. Манипулы Легио Грифоникус, пришедшие на север из своей южной крепости Калман Поинт построились за агро поясом. Могучие Варлорды, Риверы и Вархаунды отбрасывали длинные тени на эвакуированные в спешке деревни и фермерские комбинаты. Среди защитников столицы самыми малыми силами среди всех представителей Коллегии Титаника обладали Боевые Грифоны. Возвышающаяся подобно бдительному богу за Луперкалией Гора Железный Кулак представляла собой естественную защиту города. Более высокая, чем Рассветная Цитадель, служившая домом для правящего Дома Дивайн гора защищала фланги города и предотвращала любые попытки прорыва с юга. Внутри этого гигантского сооружения Титаны Легио Круциус ожидали призыва на войну, защищенные сотнями метров живой горы. Большая часть Титанов уже отправилась на поле битвы под командованием Принцессы Круциус Этаны Калонис, где они плечом к плечу защищали город. Величайшим из всех был Титан Император Парагон Терра. Орудия бога-машины прикрывали подходы к городу поверх городских ворот и ее экипаж был уверен, что никто из врагов не уцелеет, как только на него обратит взгляд Император.

С такой мощной защитой не могли справиться даже объединенные пехота и бронетехника Сынов Хоруса и Гвардии Смерти. Принцессы Легио Предателей хорошо понимали, что случится с их Титанами, как только они окажутся в зоне поражения орудий Императора. Остававшиеся в глубинах Горы Железный кулак резервы Легио Круциус могли обрушить свои свежие силы на прорвавшихся неприятелей, что было бы большим осложнением даже для многочисленных манипул под командованием Хоруса. И все же Вармастер подошел к носившей его имя цитадели, не сомневаясь в том, что способен ее взять.

Первыми в мясорубку Лоялистов отправились смертные армии рабов Вармастера. Их полки маршировали под знаменами с Оком Хоруса. Против более слабой обороны или даже просто без находящихся позади нее Титанов, эта масса пехоты и танковых соединений могла бы захватить город самостоятельно. Но против орудий Парагона Терры они были всего лишь картонными мишенями.

В то время пока Лоялисты размалывали авангард нападающих в разорванные обломки и куски тел, Вармастер послал роты Сынов Хоруса атаковать Гору Железный кулак. Незаметно перебравшись через ее скалистую вершину на Тандерхоках и Грозных Орлах, Легионес Астартес вступили в бой с защитниками цитадели Легио Круциус. Встретили их роты Ультрамаринов, остававшиеся в резерве как раз на случай подобных атак. Командир Ультрамаринов справедливо рассудил, что элитные силы вполне могут прорваться сквозь защиту крепости и атаковать драгоценные резервы Титанов

прежде чем они достигнут поля боя. Все что смогли сделать Сыны Хоруса – это удержать Ультрамаринов на месте. Саму же гору ожидала другая судьба.

Железный кулак раскалывается

Высоко над Луперкалией орбитальные корабли выводили на позицию орбитальную защитную платформу Вар Зебра. Захваченная на первых этапах войны в пустоте, космическая крепость находилась на высокой орбите для защиты от наземных атак. Хорус снова вернул ее в игру, направив в сторону битвы внизу ее макро пушки и лэнс батареи. В качестве тактического оружия орбитальные удары были по крайней мере ненадежны, так как благодаря неточности наверняка задели бы как врагов, так и дружественные войска. Однако в такую цель как Гора Железный кулак было невозможно.

Первый удар поразил гору подобно копыю света, обрушившемуся с небес. Мощный луч за секунды расщепил камни, разметав их подобно мегатонному снаряду. Титаны, которые были все еще в своих боевых нишах и чьи реакторы готовились к бою, были раздавлены внутри своих обрушившихся бункеров. Еще до того, как в горах стихли отзвуки удара Вар Зебра по горе, Титаны Предателей уже бросились вперед чтобы прикончить выживших, а в их тенях двигались Сыны Хоруса. Находившиеся в траншеях с сверенной стороны от Луперкалии защитники могли только наблюдать как рушится их фланг и не способные отвлечься от постоянных атак врагов, к которым теперь присоединились когорты Скитариев Предателей и боевые конструкторы союзников Хоруса из Темных Механикум.

Несмотря на жестокое уничтожение их крепости, некоторые из находившихся в резерве Титанов Легио Круциус выбрались из обломков горы, чтобы встретить приближающиеся манипулы Легио Мортис и Легио Вулканум. Вархаунды и Риверы вели дуэль среди разрушенного и оплавленного ландшафта, еще сильнее разрушая его своими орудиями. Однако Разжигатели войны не могли выиграть этот бой, без помощи самой Луперкалии. Но как им предстояло вскоре выяснить, у защищавших город Титанов Круциус и Грифоникус были собственные проблемы.

Совращение Дома Дивайн

Задолго до того, как Хорус и его армии ступили на Молах, внутри Дома Дивайн вызревало семя порчи. Его гордые и знатные Сционы были выращены чтобы сменить старого Высшего Короля после его смерти, и считали себя первыми среди всех Рыцарских Домов. Именно эта гордость и привела к гибели Дома Дивайн, когда среди их рядов укоренилась порча. К временам правления Киприана Дивайна, последнего Истинного Лорда Дома Дивайн, так называемый Культ Змеи укоренился в большинстве Рыцарских Домов.

Прибытие вместе с флотом вторжения Вармастера Фулгрима, стало катализатором порчи Дома Дивайн. В глуши джунглей Куш Демон Принц встретился с сыном Киприана – Раевеном и соблазнил его благами Хаоса. И хотя Раевен устоял, его Рыцарская броня “Гибельная плеть” оказалась инфицирована прикосновением Слаанеш и на этом судьба Дома Дивайн была предreshена.

Смерть Императора

В то время как Гора Железный кулак пылала, защитники Луперкалии все еще стойко отражали атаки с севера. В отсутствии вражеских Титанов, огневая мощь Легио подавляла наступление захватчиков горящей плазмой и взрывами снарядом. Под ногами Титанов пехота Лоялистов тоже не сидела без дела. В то время как Титаны расправлялись с самыми большими и бронированными целями, боги-машины практически игнорировали бронированные транспорты и пехоту, с которой они предоставляли возможность справляться Имперской Армии. В этом хорошо проявили себя все-тяжелые танки под командованием Имперской Армии, уничтожая вражеские бронетанковые клинья, а сеть бункеров и стрелковые команды Лоялистов срезали наступающую пехоту, достаточно безрассудную, чтобы подойти на дистанцию стрельбы.



Далеко не все защитники были удовлетворены ходом боя. Бanners Рыцарей, которых Тиана Курион держала в резерве на случай прорыва, были сильно раздражены, так как чувствовали, что от них ускользает слава участия в победе. Никто не переживал об этом так остро как Лорд Албард – полубезумный правитель Дома Дивайн. Не так давно убивший своих мачеху, сводных сестру и брата (троицу, державшую и пытавшую его в тюрьме последние четыре десятилетия), Лорд Албард был одержим видениями обещанного ему Фулгримом положения эмиссара Слаанеш – Хаоситского бога Излишеств и Спеси. Слабый телом и больной духом, Албард стал легкой добычей для темных богов, и его собственная Рыцарская броня Гибельная плеть подчинила его своей воле.

Когда Албард наконец погрузился в пучины безумия, развращенный дух его Рыцарской брони показал ему защищающего врата города Императора в виде громадного дракона и подговорил его повергнуть. Когда Рыцари Дома Дивайн атаковали Парагон Терра сзади, его Принцепс был застигнут врасплох. Сконцентрировав огонь своих термальных копий, рыцари Дома Дивайн следовали примеру своего лорда, нанося удары во внутреннем периметре гигантского пустотного щита Титана и атакуя оболочку его плазменного реактора. Это предательство было не просто шокирующе быстрым, но еще и ужасающе эффективным. Прежде чем Император сумел среагировать, призвать помощь или даже сообщить союзникам о предательстве, мельта лучи оголили бушующую энергию его ядра. У Албарда и его Предателей было всего несколько мгновений, чтобы убраться, прежде чем перегруженная плазма превратилось в новое солнце в самом центре линий Лоялистов. Уничтожение Парагон Терра стерло ландшафт вокруг него во всех направлениях. Все, оказавшееся на пути супер-перегретого взрыва превратилось в пепел и оплавленный металл. Пострадали и другие Титаны, чьи щиты истощились по время штурма.

После этого Хорус начал решительное наступление всеми своими силами. Гвардия Смерти и Легио Мортис шли во главе прямо в брешь, проделанную в оборонительной линии. Без резервов из Горы Железных Кулаков, Титаны и Рыцари Лоялистов были вынуждены отступить на улицы Луперкалии в поисках укрытия, где их уже ждали Рыцари предатели Дома Дивайн. То, что еще в начале дня начиналось как игра в одни ворота, обернулось безнадежным боем в городе, когда силы Предателей начали входить в Луперкалию со всех сторон.

Гибель Молеха

Оборона города пала и Вармастер вместе со своей личной стражей направился к своему настоящему призу - вратам в варп, скрытыми под его улицами. Там в глубине под горящим городом, было запечатано нечто большее, чем мог предложить обреченный Молах. Хорус наконец сумел получить силу древних богов, которую он желал обрушить на Императора и наконец вернул себе воспоминания. В этот момент Хорус потерял весь интерес к дальнейшему завоеванию мира и пока Дом Дивайн и Рыцари Предателей еще превращали Луперкалию в руины, Вармастер поднялся из глубин города и оставил его на разорение своей армии.

Отбытие Вармастера и Легиона Сынов Хоруса вместе со значительной частью его войск не привело к завершению боев за Молах. Пережившие огонь орудий Парагон Терра смертные армии желали взять реванш за Луперкалию, и поэтому растеклись по региону вокруг, приводя население к Темному Соглашению. Титаны из Легионов Предателей тоже задержались, иногда встречаясь с сородичами, когда Предатели сравнивали с землей непокорные города и крепости. Однако самыми необузданными были действия Дома Дивайн. Под предводительством развращенной Рыцарской брони Гибельная плеть, Рыцари Предателей устроили охоту на выжившие Рыцарские Дома Молеха, уничтожая всех, кто отказывался присягать Вармастеру. Это стало тяжелым испытанием верности, потому что никто не согласился перейти на сторону Дома Дивайн.

Когда огонь разоренных городов сменился остывающим пеплом, и выжившие страдали под плетями гарнизона захватчиков, Ересь Хоруса двинулась дальше. Многие последующие ужасные события были следствием войны на Молахе: возвышение Хоруса до уровня чемпиона темных богов, порча, превратившая Легионы Предателей в армию Демонических машин и конечно перерождение Дома Дивайн в кровожадных убийц. Конечно, Молах еще будет освобожден Империем после Битвы за Терру, но он уже никогда не будет прежним. Зараза предательства и Хаос навсегда поселились в глубинах его души.

Примечание дизайнера

Последующие сражения на Молахе

Здесь описаны только основные события вторжения Вармастера и их главные последствия. Конечно, когда Хорус вернулся к звездам, война ради усмирения и аннигиляции продолжалась. События последовавшей войны между выжившими Рыцарскими Домами и рассеянными Легионами против Дома Дивайн и их союзников их Легио Предателей умышленно опущены. Игроки, которыми интересны эти события могут отыграть собственную кампанию или миссии на Молахе, выставив против друг друга Рыцарей и Титанов на покрытой руинами планете чтобы окончательно решить судьбу поверженного Рыцарского Мира

РЫЦАРСКИЙ МИР МОЛЕХ

*Величие Императора провозгласило Молах частью
Своих бесконечных владений. Однако сейчас его с нами
нет.*

Раевен Дивайн, Дом Дивайн

Молах обладает долгой историей пограничного мира. Его Рыцарские Дома защищали его от тьмы Старой Ночи в течение многих столетий изоляции. И хотя он лежит в пределах границ Сегментума Солар – самого цивилизованного центра галактики под управлением Терры, его расположение в самом конце Эллиптического Пути делает планету трудно достижимой через Варп. И то что Хорус привез на его побережье большую часть двух Легионов Космодесанта и элементы четырех Легионов Титанов Предателей говорит о том насколько Вармастер желал раскрыть его секреты.

Эти секреты не были известны даже сами обитателям Молежа. Правящая элита во главе с Домом Девион, верила, что большой гарнизон, оставленный Императором после того как им, был приведен к согласию Императором в 869.М30, служит гарантом их верности. Самовлюбленные лорды Рыцарских Домов Молежа не могли осознать, что в глазах Императора они не представляют никакой ценности, и настоящая причина, почему мир был так хорошо защищен, была гораздо более зловещей. Удаленные записи и частично уцелевшие документы намекают на грандиозные события в прошлом планеты. Они утверждают, что Сам Император посещал планету задолго до того, как в небесах Молежа появились корабли Великого Крестового похода. Это посещение произошло за много веков до Объединительных войн на Древней Терре и до появления самого Императора. Считается, что Император посещал Молах, чтобы обрести скрытую здесь силу.

Основные континенты

Молах близок к Терре своими размерами и обритой, самой развитой биосферой в этой звездной системе. Он облетает желтую звезду каждые 50.7 стандартных Терранских недель. Несомненно, именно это привлекло сюда первых колонистов многие тысячелетия назад, обещая примитивные и девственные дебри для покорения, чего так не хватало в перенаселенной и загрязненной Солнечной Системе. Подобно Терре Молах обладает большой луной. Пусть и не с такой силой как Луна, она также влияет на приливы и отливы на мире внизу, делая планету более пригодной для обитания человека. Со временем, когда человечество стало обживать планету, эта луна и несколько меньших тел на орбите Молежа стали аванпостами для

сети орбитальной защиты и заправочными станциями для пустотных кораблей внушительной системы обороны.

На поверхности планеты находятся четыре основных континента, разделенные чистой теплой водой на экваторе и замерзшими морями на каждом из полюсов. Два меньших континента, Эстара и Нейропия оставались царством неизведанной дикой глуши и домом для охотников и занимающихся горной добычей специалистов. Эти незастроенные области лежат далеко на востоке и севере Молежа соответственно и потому не интересовали захватчиков во время нападения Вармастера. Следующим по размеру и значимости является южный континент Арканиус с его индустриальным ландшафтом и чадающими дымом городами. В его центре находится гигантский метрополис Заводной город. На Арканиусе находится все производство Молежа, где производят товары и находятся гильдии лудильщиков и тех-рабы. Рыцарские Дома терпят Арканиус за то, что здесь тренируются многие из их Сакристантов в деле поддержания работоспособности их Рыцарской брони.

Молахари – это главная континентальная плита Молежа и именно здесь расположились Рыцарские Дома и Легионы Титанов. На тысячах километров в районе экватора планеты находятся южные степи Тазхара, высокие пики Умар Месас, джунгли Куша и огромный агро-пояс вокруг столицы планеты-Луперкалии. Именно за это средиземье Рыцарского Мира и развернулась война на Молежа

Западные Пределы

Западные Пределы простираются вдоль западной границы Молахари. Его побережье усеяно крупными городами, такими как Авадон, Десква и Ларса, соединенные разветвленной сетью железнодорожных и маг-лев путей. Эти города занимаются торговыми операциями с другими континентами планеты и подобно паучей сети представляют собой самые удаленные точки владений Луперкалии. Напротив Авадона находится еще одна достопримечательность Молежа, связанная с городом приливной дорогой – Остров Дамасек. Он является святыней для местных жителей. Именно отсюда согласно мифу о Повелителе Бури, как в ней называют Императора, Он начал свой долгий путь к далекой Архмага – месту, которое в будущем получило имя Луперкалия.

Прибрежный регион Западных Пределов также является домом для Занарк Дип – крепости Легио Фортидус. Расположенный к востоку от Авадона Провал был изначально морскими пещерами, которые выточили в скалистых утесах течения Северного океана. К тому времени когда произошло вторжение Вармастера, эти сырые пещеры превратились в густую сеть подземных арсеналов и ангаров, питаемых приливными генераторами и океаническими плазменными катушками.

Если же двигаться по суше вглубь Западных Пределов, то продуваемое ветром побережье сменяется холмами, балками и зелеными полями. Этот агро-пояс в свою очередь разделяют большие города, такие как Кханис, Гошен и Императум, каждый из которых стоит на перекрестке разветвленной сети дорог и доминирует над окружающим пространством. И даже среди ферм и тесных мегаполисов не удастся забыть насколько хорошо Молах укреплен против захватчиков. Несмотря на то что каждый маленький или большой город и так построен по древним планам, как и другие Имперские поселения, таким образом, чтобы запутывать нападающих и удобно от них обороняться, города Западных Пределов находятся рядом с закрытыми крепостями. Величайшими из всех являются Леоста и Лютр, прикрывающие Радиал Амброзиуса – проход во внутренние районы в направлении Унтар Месас. Построенные по указаниям лучших генералов Императора и в соответствующие всем страндартам, эти бастионы контролируют земли вокруг на сотни километров, а их орудия и ракетные батареи способны накрыть любое вторжение на Западные Пределы с побережья или с орбиты.

В то время как океан образует границы Западных Пределов на севере и западе, их южную и восточную границу по большей мере образует Унтар Месас. Здесь проход уводит в предгорья и дальше к возвышающимся пикам, где лежит столица Луперкалия. Не менее впечатляюще, чем сам город выглядит Гора Железный кулак позади него. Впечатляющая крепость защищает от артиллерии и атак Титанов, а в ее многочисленных внутренних помещениях размещаются когорты Легио Круциус. Через долину от великого пика Горы Железный кулак находится ее сестра – Гора Торгер. И хотя она укреплена не так хорошо, как дом Легио Круциус, гора скрывает в себе арсенал Ордо Редуктор и достаточно боеприпасов, чтобы вести планетарную войну.

Но как бы ни была укреплена сама Луперкалия, ее внешние стены стерегут смертные люди, сеть бункеров и Рыцари, что в совокупности с обеими вершинами, богами машинами и нескончаемым запасом припасов делает столицу неприступной

Луперкалия

Большим совпадением стало то, что главный приз, ради которого вторгся Вармастер носил его имя. Это было делом рук Императора, который и был причиной появления города. Место сокрытой невероятной силы – Луперкалия была основана как импровизированный гарнизон в месте, опасный секрет которого хотел сохранить Император. Одной из первых построек стала Цитадель Рассвета – башнеобразное сооружение, построенное из корпуса древнего звездолета Императора на самой вершине горной долины, где возникла столица. Со временем Цитадель Рассвета стала резиденцией правящего Рыцарского Дома Молах – Дома Дивайн. Однако даже эти лорды не подозревали, какое значение имеет замок, из которого они правят.

К моменту вторжения Хоруса, Луперкалия была самым крупным городом на Молахе, центром правящей элиты и местом пересечения людей и культур со всей планеты. Она была хорошо укреплена, а районы окружены башнями гарнизона и орудийными дотами, которые защищали сотни тысяч солдат. Как и насчет многого другого, жители и правители планеты даже не подозревали, за что Император одарил их такой защитой. Даже лорды Дома Дивайн, если бы их допросили, смогли бы сказать только, что это ради защиты их династии.

Южные степи

На дальнем краю Унтар Месас пышная зелень Западных Пределов сменяется запустением Тазкхарской Степи. Дикая и бесплодная земля покрывает тысячи километров на юге Молахари подобно иссохшему полотну. Люди в этих суровых землях по большей мере кочевники, путешествующие большими конвоями на краулерах и ездовых зверях. Несколько существующих поселений зависят от сезонов, представляющие собой либо города призраки с несколькими сотнями признаков, либо разрастающиеся до поселений с тысячами жителей, когда сюда прибывают конвои, чтобы накормить зверей и обработать землю. Люди Тазкхара имеют богатую рейдерскую историю и легко могут напасть на чужой караван за пределами поселения. Два из самых крупных Рыцарских Домов Молеха называют Южные Степи своим домом. Дом Каушик обитает на границе с великими пустошами и их агро аркология цепляется к боку Унтар Месас. Несмотря на то что их считают отшельниками, они все еще обладают большим количеством единиц Рыцарской брони и рассматривают как ближайшие степные районы, так и джунгли Куша своими охотничьими угодьями.

Еще стоит вспомнить Дом Тазкхар, известный своей дикостью. Несмотря на то что более изысканные Дома считают их варварами, Сционы Дома Тазкхар подчинили себе большую область степей, а также проводят друг с другом дуэли в своей Рыцарской броне и охотятся на зверей в пустошах. Во время вторжения и последующего предательства Дома Дивайн, Дом Тазкхар стал точкой притяжения для оставшихся Лоялистских Рыцарей, а сама Тазкхарская степь стала центром сопротивления.

Еще одна особенность делала Южные Степи важной частью обороны Молеха. Это присутствие Калман Поинт – крепости Легио Грифоникус, защищаемой славными Титанами, что еще раз подчеркивает важность Молеха. Расположенные в южной части Молахари на таком же расстоянии от Горы Железный Кулак, как и Занарк Дип на севере, три крепости Легио завершают линию обороны экваториального континента. Выступающий в чистые синие воды южного океана мыс Калман Поинт защищен с севера километрами болот, доминирующих в юго-восточных регионах Молахари. Усиливает защиту Калман Поинт присутствие Дома Индра, чья цитадель защищает от атак, а Рыцарская броня готова к маршу вместе с Боевыми Грифонами, как только они позовут на битву.

Кушитский восток

На восток от Луперкалии произрастают непроходимые джунгли Куша – населенная опасными зверями глушь. Они представляют собой такой же эффективный барьер как любая крепостная стена и делают Молахари практически на две части. На их территории нет людских поселений и только там, где они становятся уже не такими густыми ближе к восточному побережью появляются порты и нефтедобывающие заводы, огороженные от хищников на западе стенами. Джунгли Куша существуют столько же, сколько человек живет на Молахари. Кошмарное царство темного звериного королевства и звериные логова. Любое поселение, расположенное слишком близко к джунглям, рискует быстро быть уничтоженным. Даже такие великие города, как Архмага в прошлом подвергались атакам зверей из джунглей и только присутствие Рыцарей помогало от них защищаться. Долгое время Кушитский восток оставался безлюдной территорией Молеха. Но со временем, когда человечество укрепило свои позиции по всему миру, опасности Куша загнали обратно в джунгли.

Линия Пресептор была возведена вдоль восточной границы Куша, а Дом Донар отвечает своей честью за защиту и поддержание в порядке. Построенная как барьер против хищных тварей Куша, стена была со временем улучшена и получила огневые башни и сторожевые крепости. Сама стена была настолько укреплена, что выдерживала вес Рыцарской брони. Несмотря на эти улучшения сам масштаб стены был огромен. Благодаря наплевательскому отношению Дома Дивайн к другим Рыцарским Домам со временем большие участки стены пришли в негодность. А ко времени вторжения Вармастера от линии обороны осталось по большей мере одно имя.

Основной причиной, почему стеной пренебрегали, являлось наличие самих джунглей. Защита была достаточной против изредка вырывающихся из джунглей хищников, некогда нападавших на Западные Пределы. Но считалось что против обычного врага, наступающего по земле с востока, сами джунгли станут более серьезным препятствием, чем могли мечтать соорудить защитники. Даже Рыцарские Дома отваживались входить в темный лабиринт древних деревьев только большими группами, при поддержке тяжело вооруженных вассалов и облаченные в Рыцарскую броню. Не менее опасными, чем обитатели тропического леса были сами джунгли со своей опасной пересеченной местностью, начиная от увитых виноградной лозой пропастей и глубоких темных рек до бездонных болот и зыбучих песков. Во время вторжения большая часть джунглей была уничтожена вирусом пожирателем жизни и когда их почерневшие останки стали полем боя, в последовавшей битве от бывших джунглей мало что осталось.

За пределами джунглей восточное побережье Молахари представляет собой пустынное и заброшенное мертвое место. На отрезанном от остального континента тропическими лесами побережье находятся только изолированные шахты и обслуживающие их индустриальные порты. Офир – известный как Город без теней, пожалуй, самый большой из них. Постоянно освещаемый огнем от прометиевого производства, город можно видеть за многие километры со всех направлений. Во время вторжения, города наподобие Офира были уничтожены пожарами, а восточный океан потемнел от пролитого прометия.

Звери Молеха

На Море Молах обитает множество странных и ужасных созданий. В древних записях Рыцарских Домов их предки вели с этими тварями постоянную войну на выживание и только спустя много поколений их удалось изгнать в отдаленные горные районы, степные пустоши или густые джунгли. С некоторыми, такими как рептилиеобразные аздархиды или кровососы ксеносмилусы могли справиться даже группы специально обученных и экипированных солдат или даже опытные охотники на своих двоих. Чтобы справиться с другими, нужно было использовать силу и возможности Рыцарской брони. Самым известным является маллагра – возвышающийся подобно башне обезьяноподобный монстр с расположенными по всей гигантской голове глазами и клешнями, способными вскрыть адамантиевую броню. Многие амбициозные Рыцари Сционы мечтают одолеть такого монстра и не один из них нашел смерть на такой охоте, либо недооценив хитрость противника, либо слепо бросившись в логово пары монстров.

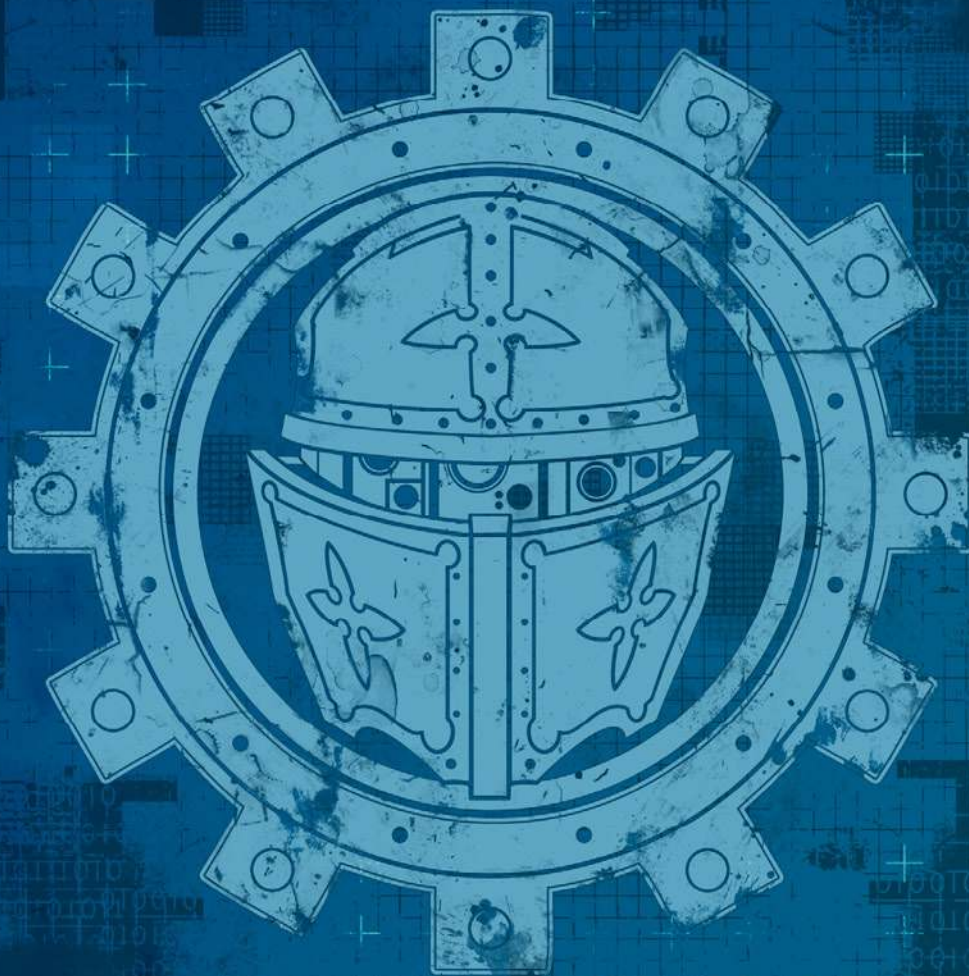
Северная океания

Вдоль побережья Молахари тянется Северной океанической зоной – общее обозначение цепи расположенных неподалеку от материка островов, изолированных полуостровов и рифов. В этом регионе ведется оживленное судоходство, соединяющее Молахари с остальной планетой. Продукция Арканиуса плывет в Луперкалию и к ее Рыцарским Домам, а сырые материалы из Эстары и Нейротопии питают основные регионы суши. Собираемая в агро-поясе Западных Пределов еда также пересекает океан, чтобы прокормить остальные сообщества планеты.

Несмотря на свою нерегулярную природу, Северные Океанические зоны хорошо защищены. Флот Имперской Армии патрулирует ее воды, а Рыцарский Дом Мамарагон считает своими владениями. Мощная морская крепость Мамарагон возвышается из глубин океана в сотнях километров от побережья Хвиты, направляя суда Светом Дагоса, постоянно горящем на самой его высокой башне.

Во время вторжения эта область была разорена. Сперва во время прорыва к планете, когда в океан и на острова обрушились обломки кораблей, а затем во время мощной бомбардировки по ходу кампании. Хоруса интересовал только путь от зоны высадки к Луперкалию и он не собирался захватывать города и крепости Северной Океании. Но при этом он не желал, чтобы его армии обошли с фланга расквартированные на других континентах армии Молеха или на севере. Звездолеты и атмосферные суда обезобразили ландшафт своим огнем, усыпали побережье обломками и превратили порты в выпотрошенные руины.

Прибрежный транспортный хаб Хвита на полуострове Энате является перекрестком межконтинентальных торговых путей и поэтому стал целью первого удара. Многие поколения ее колоссальные верфи и возвышающиеся административные структуры управляли флотами Молеха, являясь последним портом захода для кораблей, идущих из Офира или Ларса, направляющихся в Заводной город и дальше или же первым портом для отправляющихся в Луперкалию. В течение нескольких часов это достояние древности было сметено бурей огня. Позже Рыцари и Титаны еще будут сражаться на его затопленных и горящих улицах также, как и на остальной территории этого некогда процветающего региона. Происходило это уже спустя много времени после того как Вармастер отправился навстречу новым завоеваниям.



Легионы Титанов Молеха

‘Если чтимый нами титан превращает нас в гигантов, то воля Вармастера делает нас богами.

Принцес Сеньорис Аэдурн Каурн, Легио Интерфектор

Подобно породившим их Мирам Кузницам, каждый Легион Титанов уникален. Сформировал собственные оккультные техно-ритуалы и традиции обращения с древними машинами. Во время Ереси Хоруса эти различия в культурах и доктринах проявились особенно ярко, так как Миры Кузницы заняли стороны либо Лоялистов, либо Предателей и многие Принцесы были сокрушены гибельным влиянием Вармастера и его темных союзников. Также как сражающиеся по разные стороны конфликта Легионы Космодесантников и Примархи, Титаны Легионов научились ненавидеть своих прошлых союзников и изменились, став похожими на своих новых повелителей и союзников.

Во время войны за Молах, в боях принимали участие несколько Легионов Титанов. Далее на выбор игрокам представлены правила для четырех отдельных Легионов Титанов, которые были представлены самым многочисленным контингентом. При сборке боевой группы игрок может объявить, что любой из Титанов в его группе принадлежит к определенному Легиону Титанов. Манипулы должны собираться из Титанов одного Легиона, но их можно усиливать членами другого. За каждый набор правил Легионов Титанов, входящих в боевую группу, игрок противник получает 2 бонусных очка Стратегем. Например, если боевая группа состоит из манипулы Легио Круциус и двух Вархаундов из Легио Фортидус в качестве поддержки, противник получает 4 бонусных очка Стратегем.

Легио Круциус (Разжигатели войны)

Легио Круциус привыкли все планировать и думать наперед, чем славятся даже в сравнении с изысканной военной логикой Механикус. Задолго до первых выстрелов Ереси Хоруса они уже предвидели то время, когда начнется война нового типа – война между Титанами. Благодаря ресурсам своего Мира Кузницы Риза, Разжигатели войны сумели значительно нарастить численность своего Легиона Титанов. Они расселились по множеству миров неоперившегося Имериума, готовые встретить любую угрозу, а также для того чтобы их Легио пережил любую угрозу, которая может грозить Человечеству.

Трейт Легио: Кузнорожденные (Forgeborn)

В сравнении со своими ровесниками, Титаны Легио Круциус были свежими и только что из кузницы. Титаны могли похвастаться системами, которые еще не пострадали от перегрузки плазмы или ремонта в полевых условиях и поэтому показывали себя лучше в самые критические моменты сражений между богами машинами.

В первом и втором раундах игры, когда Титан Легио Круциус выполняет бросок Ремонта в фазе Расчета повреждений или при выполнении Приказа Экстренная починка (Emergency Repairs), можно выполнять перебросы результата 1.

Трейт Легио: Гордость Ризы (Pride of Ryza)

Техножрецы Риза обладают древними знаниями о плазменных технологиях и секретах их создания. Поражающее с яростью солнца оружие, плазменные реакторы и продувочные системы, произведенные на Ризе, высоко ценятся во многих Легио, хотя, как часто бывает в среде Механикус, лучшие образцы они оставляют для себя.

Во время фазы Расчета повреждений или при выполнении Приказа Экстренная починка (Emergency Repairs), когда Титан Легио Круциус использует дайс с результатом 6 для Продувки Плазмы (Vent Plasma), уровень Реактора Титана снижается не на 1, а на 2.

Специфичное для Легиона Оборудование: Механизм перегрузки Терминус (Terminus Override Mechanisms)

Некоторые Титаны Легио Круциус используют древние системы перегрузки терминус для Титанов. Это сложное устройство способно прислушиваться к настроению своенравного плазменного реактора, улавливая малейшие изменения, недоступные Принцепсу, и защищать Титана от внезапных перегрузок или разрушительных скачков энергии. Любой Титан Легио Круциус может быть экипирован механизмом перегрузки терминус за +30 очков. Когда Титану с установленным механизмом перегрузки терминус нужно первый раз сделать бросок по таблице Перегрузки реактора (стр. 43 рулбука), вместо броска Титану просто отдается приказ на Отключение (Shutdown). После того как механизм перегрузки терминус сработал, он уже не может использоваться до конца игры.

Специфичное для Легиона Оборудование: Двухслойный накопитель энергии (Bi-folded Power Containment)

Оружие для Титанов с Ризы зачастую оснащается хитрым двухслойным накопителем энергии для снижения влияния на реактор со стороны

особо требовательного к энергии вооружения, такого как Плазменный Аннигилятор Ярость Солнца и вулканных пушек, так как без подобного механизма для работы с плазмой оно остается довольно ненадежным.

На любой Титан Легио Круциус можно установить Двухслойный накопитель энергии за +30 очков. При стрельбе из оружия с трейтом Draining (стр. 39 рулбука), экипированный Двухслойным накопителем энергии Титан делает бросок D6 для подавления его эффекта. На 4+ Титан может сделать два броска дайса Реактора и выбрать любой из выпавших результатов. Однако при результате 1 он делает бросок двух дайсов Реактора и выбирает результат, который повышает уровень Реактора сильнее. Если оба результата одинаковы по этому параметру, выбирается тот, который пробуждает дух машины.

Специфичный для Легио Персональный Трейт:

Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Круциус можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо сделать бросок D3 по таблице ниже:

D3 Персональный трейт

- Лорд Коллегия (Collegia Lord):** *Принцепс обладает войным рангом и в Легио и в руководстве Механикус Риза, что позволяет ему использовать в пользу своего Легио значительные ресурсы.*
При выполнении Командной проверки для Титана Принцепса Сеньорис при результате броска 9 или 10, он может сразу выдать приказы всем Титанам своей манипулы (если они уже не выполняют другой приказ) без необходимости делать за них броски Командной проверки.
- Рожденный в среде Механикус (Mechanicum Born):** *Принцепс был набран из среды Магосов Ризы и поэтому он гораздо ближе к богу-машине чем другие его товарищи.*
Один раз за каждую фазу Расчета повреждений вы можете сделать переброс одного дайса Ремонта для Титана Принцепса Сеньорис. При этом вы должны принять второй результат, даже если он хуже.
- Черный Баннер (Black Banner):** *Принцепс был рожден в удаленной крепости аванпосте Легио и более лоялен своему дому, чем Императору или Вармастеру.*
Если у боевой группы Принцепса нет Третьичного задания (благодаря Стратегеме или Миссии), он получает Третьичную миссию Сохранение Круциус (Salvation of Crucius). Боевая группа с этим заданием получает 5 Победных очков в конце игры, если Титан Принцепса Сеньорис не был уничтожен или Структурно Ослабленным.



Титан Боевого Класа Варлорд Легио Круциус Деус Презитор

Силовые когти Ариох используются не часто и дают Титану Варлорд возможность эффективно уничтожать вражеские фортификации. Во время Битвы за Молах они особенногодились Деус Презитор, когда его похоронило под обломками в Горе Железный Кулак. Сумев выкопаться из-под завала с помощью силовых когтей, Деус Презитор сошелся с Легионами Предателей в ближнем бою, чтобы отомстить им за причиненное его Легио зло на Молах и по всей галактике.



Титан Боевого Класа Ривер Легио Круциус

Астрамос Мортис Этермин

Легио Круциус уже давно предполагал возможность войны между Титанами и для подготовки к такому развитию событий провел множество учебных военных игр. Многие Риверы Легио Круциус, включая Астрамос Мортис Этермин, часто выступали в роли сил прорыва и удержания территорий. Излюбленной тактикой Легио Круциус против слишком осторожного врага было создание ничейной земли, которую прикрывали Риверы, накрывающие тех, кто лез вперед и подсвечивали тех, кто отступал для бомбардировки стоящими позади Варлордами.

Легио Фортидус (Неустрасимые)

Один из старейших Легио Марса – Легио Фортидус был одной из первых целей во время Смерти Невинности. И хотя во время гражданской войны на Марсе погибла большая часть его богов-машин и старейшие из Принцепсов, аванпосты Легио продолжали сражаться на окраинах Великого Крестового похода, разбросанных среди звезд. Эти небольшие боевые группы заслужили устрашающее имя на дюжинах миров по всей галактике. Зачастую выступая в меньшинстве, Принцепсы стойко сражались с силами Предателей, обрекшими их на медленное, но неотвратимое вымирание.

Трейт Легио: Дети Марса (Children of Mars)

Легио Фортидус – один из старейших Легионов Титанов и заслуженно гордится своим происхождением. Даже те из них, кто никогда не видел красных песков своего домашнего мира стойко встречают опасности, не смея посрамить честь Марса.

Титаны Легио Фортидус никогда не получают штрафы к своим Командным проверкам и игнорируют все требования переброса успешных Командных проверок. Связанные с Легио Фортидус Баннеры Рыцарей могут делать перебросы Командных проверок, чтобы не стать Ошеломленными (Shaken) (см. стр. 47 рулбука), если находятся в пределах линии видимости по крайней мере одного Боевого Титана Легио Фортидус.

Трейты Легио: Потерянные сыны (Lost sons)

В то время как основная часть Легио уничтожена, выжившие Принцепсы Сеньорис Неустрасимых вынуждены были стать более гибкими в тактике и использовать все доступные способности Титанов.

Боевая группа Легио Фортидус может заменить одного из Титанов, являющихся обязательным компонентом манипулы, на Титана Вархаунд, Ривер или Варлорд. Обратите внимание что для правил манипулы взятый на замену Титан не считается имеющим тот тип что он заменяет.

Специфичная для Легио Стратагема: За красную планету (For the Red Planet) (2)

Уверенные в своей праведности Принцепсы Легио Фортидус способны в случае необходимости превозмочь отвлекающую боль от MIU и заставить своего Титана подчиниться команде невзирая на полученные повреждения.

Эту Стратегему может купить любой игрок за Легио Фортидус. Игрок за Неустрасимых может разыграть эту Стратегему при активации Титана. До начала следующего игрового раунда Титан игнорирует эффекты повреждений от Критических Повреждений в

Голову, Тело или они по выбору разыгравшего Стратегему игрока.

Специфичная для Легио Стратагема: Красное небо (Red Skies) (1) Рана, нанесенная Предателями Неустрасимым настолько глубока, что их Принцепсы зачастую предпочитают пожертвовать собой ради того, чтобы причинить ощутимый урон последователям Вармастера.

Эту Стратегему может купить любой игрок за Легио Фортидус. Игрок за Неустрасимых может разыграть эту Стратегему, когда один из его Титанов получает Результат Катастрофических повреждений (стр. 36 рулбука) Детонацию Боеприпасов (Magazine Detonation) или Катастрофическое расплавление (Catastrophic Meltdown). При определении эффекта Катастрофического повреждения к Размеру Титана прибавляется 5.

Специфичный для Легио Персональный Трейт:

D3 Персональный Трейт

1 Сломленный предательством (Broken by Treachery):

Принцепс становится совершенно отчаянным в деле уничтожения бывших собратьев, выискивая среди врагов самых больших и стараясь либо их уничтожить, либо погибнуть самому.

При выборе целью Титана равного или большего Размера, чем Титан самого Принцепса, вы можете сделать переброс дайса для первой атаки в игре. Обратите внимание, что в случае оружия с несколькими дайсами атаки, перебрасывать нужно либо все дайсы, либо ни одного.

2 Бессмертный с Марса (Immortal of Mars):

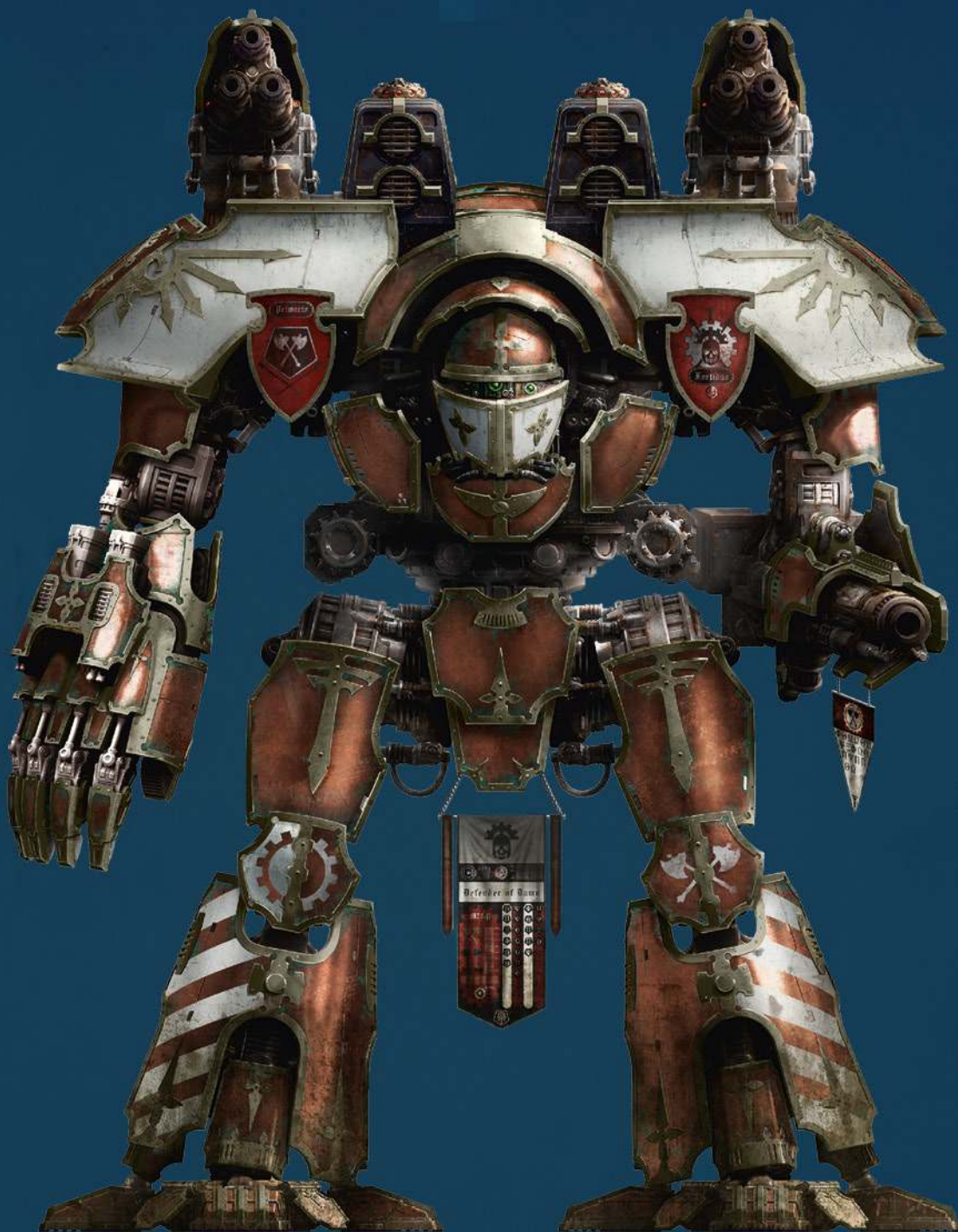
Принцепсом движет высокомерие, и он считает, что пережил предательство на Марсе волей божественного провидения, а потому не может умереть.

Принцепс считает эффект Критического повреждения в Голову своего Титана на один уровень ниже (т.е. Moderati Wounded и Princers Wounded считаются как Moderati Wounded и MIU Feedback, а Moderati Wounded и MIU Feedback считаются как MIU Feedback, и игнорирование результата MIU Feedback).

3 Солдат Крестового похода (Soldier of the Crusade):

Принцепс командует самодостаточной боевой группой Великого Крестового похода, отдельной от Легио и способен призывать на подмогу собственные приданные юниты поддержки.

Присутствие Принцепса добавляет боевой группе одно очко Стратегем, которое можно потратить на приобретение Стратегем перед боем.



Титан Боевого Класа Варлорд Легио Фортидус

Бастион Печали

Рассеянные по всей галактике и сильно обескровленные после Схизма Марса, многие боевые группы Легио Фортидус считали себя последними представителями своего Ордена. Многие Принцессы после этого сильно изменились. Принцесс "Бастиона печали" посвятил себя мести за причиненное его Легио зло и потому пожертвовал дальнбойностью своего оружия в пользу возможности нести месть в ближнем бою.



Боевой Титан Вархаунд, Легио Фортидус Гончая Марс

Из-за катастрофических потерь многим Вархаундам, которые обычно являются разведчиками и скирмишерами пришлось выполнять необычную для них роль. Изображенная здесь Гончая Марса периода обороны Луперкалии использует опасную по мнению многих тактику. Возглавляя эскадрон Вархаундов, также экипированных оружием, сильно нагружающим небольшой реактор Титана, Гончая Марса предпринимала множественные вылазки в руины Луперкалии и показала себя крайне эффективно в деле изгнания из мира Предателей.

Легио Вулканум (Темный Огонь/Лорды Руин)

Мир Кузница Стигия VIII уникален тем, что является домом сразу для двух Легионов Титанов, носящих имя на Высоком Готике Легио Вулканум, но более известных под своими именами на Низком Готике: Темный Огонь и Лорды Руин. Находясь поблизости от гибельной прорехи в реальности, известной как Око Ужаса, Легио противостоят захватчикам с севера галактики. Когда Вармастер отвернулся от Императора, большая часть обоих Легио Мира Кузницы сражались на Стороне Хоруса в составе Великого Крестового похода и быстро заключили с ним альянс.

Трейт Легио: Двуличный Бог (Two-faced God)

Темный Огонь и Лорды Руин издревле соперничали друг с другом. Соперничество подогревалось общим генетическим наследием Принцев, которых создали с помощью древних технологий клонирования и которые видели в своих сестрах темное отражение их самих.

При использовании боевой группы Легио Вулканум, игрок может назначить двух Титанов Легио Вулканум управляемыми Принцем Сеньорис (стр. 55 рулбука). Если один из Титанов Принцеса Сеньорис уничтожен, до конца игры оставшийся Титан Принцеса Сеньорис будет считаться получившим неремонтируемый эффект повреждения Принцес ранен (Principes Wounded).

Трейт Легио: За павших (For the Fallen)

Развращенная команда клонов манипул Легио Вулканум связана между собой сильнее, чем способны связать любые технологии и они чувствуют гибель каждого повергнутого Титана своих братьев и сестер.

За каждый уничтоженный в боевой группе Титан Легио Вулканум, игрок за Легио Вулканум может сделать один переброс один раз за каждый раунд. Этот переброс можно использовать для переброса любого одного дайса, выполняемого Титаном Легио Вулканум.

Специфичная для Легио Стратегема: Симбиотические команды (Symbiotic Commands) (1)

Два Легио настолько тесно связаны, что их командная структура может объединяться и в бою Принцес Сеньорис может делиться тактической информацией и указаниями с любой другой боевой группой не опасаясь, что другой Легион Титанов его не поймет.

Эту Стратегему может купить любой игрок за Легио Вулканум. Эта Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу после успешной отдачи Приказа Титану Легио Вулканум. Игрок может по своему желанию немедленно отдать тот же приказ любым другим Титанам Легио Вулканум в своей боевой группе без необходимости делать Командную проверку.

Специфичное для Легиона Оборудование: Сдвоенный дух машины (Twinned Machine Spirits)

Также как Легио Вулканум клонирует своих величайших Принцев для управления Титанами, так же и заслуженные Титаны получают свои копии, и их дух машины разделяется и помещается в разные боги машины с помощью ритуалов темных технологий.

Любые два Титана Легио Вулканум могут получить сдвоенный дух машины за +20 очков каждый. Титаны Легиона Вулканум со

сдвоенным духом машины считаются частью эскадрона друг для друга (стр. 45 рулбука). Однако, если Титан со сдвоенным духом машины выбрасывает символ Духа машины на дайсе Реактора, оба Титана в паре должны пройти Командную проверку чтобы определить – пробудился ли дух машины.

Обратите внимание, что в боевой группе Легио Вулканов может быть много таких пар со сдвоенным духом машины, образующих несколько эскадронов из двух машин.

Специфичное для Легиона Оборудование: Ракеты паттерна Янус (Janus Pattern Missiles)

Ракеты паттерна Янус не были уникальными для Стигии VIII, однако этот Мир Кузница накопил перед Ересью Хоруса их огромный запас и поэтому их Легио всегда имеют эти боеприпасы в избытке.

Любой Титан Легио Вулканум, экипированный ракетометом Апокалипс или сдвоенным ракетометом Апокалипс может использовать эти ракеты за +20 очков. Титаны Легио Вулканум, вооруженные ракетами паттерна Янус могут разделять дайсы своих ракетометов между более чем одной целью при стрельбе такими ракетами. Титан выбирает основную цель для ракет, являющуюся либо целью для всего его оружия, либо одной из целей при выполнении приказа Разделение огня (Split fire). По крайней мере, один дайс должен быть использован против основной цели. Остальные дайсы гранатомета можно применить к основной цели или любой другой цели в пределах 12" от основной цели, если та находится в пределах дальности оружия и в пределах линии видимости оружия.

Специфичный для Легио Персональный Трейт:

Персональный трейт Принципа Сеньорис Легио Вулканум можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо сделать бросок D3 по таблице ниже:

D3 Персональный трейт

1 Натурально рожденный (True Born): Принцес является редким натурально рожденным сыном или дочерью Стигии. Исключительно сильным и генетически более чистым, чем его собратья, хотя и более замкнутым и подверженным приступам ярости.

Принцес добавляет 3 к Командным проверкам при отдаче приказов своему собственному Титану, вместо 2. Если при выполнении Командной проверки выпал результат 1 – для боевой группы больше нельзя выполнять Командные проверки, вне зависимости от любых перебросов или специальных правил.

2 Разделение разума (Divided of Mind): Принцес является вместилищем расколотой личности. Его разум состоит из MIU призраков и мозговых записей клонов, дающих ему обширные знания, но иногда делающих его непредсказуемым.

Если Принцес проваливает Командную проверку при отдаче Приказа своему Титану, делается бросок дайса Приказа. Выпавший Приказ отдается Титану Принцеса за исключением приказа Отключение (Shutdown). В последнем случае приказ можно применить или проигнорировать.

3 Сирота войны (War's Orphan): Принцес является последним представителем своего рода. Его клонированные братья и сестры погибли в бою, сделав его безбашенным и стремящимся отомстить за их смерть.

Титан Принцеса может форсировать свой реактор, когда маркер Реактора находится на последней отверсти дорожки, получая преимущества форсирования реактора обычным образом. Уровень Реактора не повышается, однако каждый раз, когда он должен был бы повыситься, Титан Принцеса получает попадание Силой 9 в свое Тело, игнорирующий пустотные щиты.



Титан Боевого Класа Варлорд Легио Вулканум

Проводник ярости

Титаны Варлорд Легио Вулканум подобные изображенному здесь Проводнику ярости зачастую управляются Принцепсами, такими же необычными как двойственная сущность самого Легиона Титанов. Управляемый половиной из пары клонов Проводник ярости получил катастрофические повреждения во время нападения на Молах после того как совершил несколько необдуманных маневров. Подобное нелогичное тактическое решение была обусловлено влиянием их парного Титана Геральд Ярости, так как Принцепсы этих Титанов росли в одной партии клонов.



Титан Боевого Класа Ривер Легио Вулканум

Ярость вторжения

Ривер Легио Вулканум Ярость вторжения несет обычную для своего Легио конфигурацию оружия первых лет Ереси Хоруса. Соперничество между Темным Огнем и Лордами Руин, которые имеют общее название на Высоком Готике Легио Вулканум во время войны только усилилось. Принцессы обеих Легионов Титанов соперничали за каждое убийство и поэтому все чаще применяли оружие ближнего боя чтобы потом легче было собирать ценные трофеи для переиспользования и гордости. Это соревнование привело к росту гибели богов-машин, а те, кто остались, имели самые закаленные и опытные экипажи.

Легио Интерфектор (Лорды убийства)

Изначально имевший название Лорды Чести, Легио Интерфектор был молодым Легионом Титанов, рожденным на Море Кузнице Валеус II в первые годы Великого Крестового похода. Во время этого грандиозного события Лорды Чести покрыли себя честью и славой, добавив на свои баннеры множество отметок триумфов. Но на Истване III все изменилось, когда они подчинились воле Вармастера. После этого темного дня Легио Интерфектор получили новое имя: Лорды убийства

Трейт Легио: Накатывающее безумие (Creeping Madness)

В рядах Легио Интерфектор ширилось безумие. Его Принцепсы, еще не окончательно испорченные Вармастером сходили с ума от осознания того что натворили, впадая в отчаяния и начиная слушать шепчущие голоса в своем разуме. Когда Титан Легио Интерфектор активируется в фазе Движения, игрок может по своему желанию позволить Принцепсу власть в безумие. При этом делается бросок по следующей таблице:

Таблица Безумия Интерфектор

D3	Безумие
1	Объятия тьмы (Dark Embrace): Титан получает приказ Чардж (Charge). Он должен двигаться к ближайшему вражескому Титану или Баннеру рыцарей по кратчайшему пути, останавливаясь, если касается базой другую модель и после этого выполняя Сокрушительную атаку (Smash Attacks) или атакуя оружием с трейтом Melee.
2	Перегрузка оружия (Weapon Overload): Титан получает приказ Стрельба первым (First Fire). Когда Титан будет стрелять в фазу Движения, выберите случайным образом одно его оружие и выполните им атаку против ближайшего вражеского Титана или Баннера Рыцарей, считая оружие имеющим Силу на 2 больше чем норма и количество Дайсов на 1 больше нормы. После того как атака будет выполнена, выбранное оружие отказывает.
3	Рев Статики (Static Scream): Все дружеские и вражеские Титаны и Баннеры Рыцарей в пределах 12" от Титана убирают свои Приказы, если это не был приказ на Отключение (Shutdown) или Экстренная починка (Emergency Repair). Титаны, потерявшие свой Приказ до своей активации не получают никаких ограничений этого приказа.

Специфичная для Легио Стратегема: Предзнаменование рока (Portents of Doom) (2)

Титаны Легио распространяют вокруг себя невнятные молитвы тьме и убийствам, а сирены их машин вещают безумие находящихся внутри экипажей. Титаны могут выкрикивать этот поток развращающей статики из своих боевых сирен, захлестывая врагов своим безумием.

Эту Стратегему может купить любой игрок за Легио Интерфектор. Стратегему можно разыграть в Стратегической фазе. Любой вражеский Титан или Баннер рыцарей, находящийся ближе 12" от Титана Легио Интерфектор не может использовать Приказы в этом раунде.

Специфичная для Легио Стратегема: Предзнаменование рока (Portents of Doom) (2)

Корни Хаоса глубоко укоренились в механизмах Титанов Легио Интерфектор. Демонические энергии выются вокруг духа

машин богов машин, делая их дикими и безумными.

Эту Стратегему может купить любой игрок за Легио Интерфектор. Стратегему можно разыграть, когда Титан Легио Интерфектор должен сделать бросок по таблице Пробуждения Духа Машины (стр. 44 рулбука). Вместо броска по таблице, выполните атаку каждым оружием Титана. Эти атаки нужно выполнить по ближайшей модели, быть это друг или враг.

Специфичное для Легиона Оборудование: Статические боеприпасы (Static Rounds)

Кузницы Валеус II были широко известны применением технологий статики в оружии, предназначенном для нарушения и уничтожения вражеских барьеров. Легио все еще может использовать большие запасы этого вооружения, оболочки которого покрыты нечестивыми иконами, направляющими их полет.

Любой Титан Ривер или Вархаунд Легио Интерфектор, вооруженный мега-болтером Вулкан может экипироваться статическими боеприпасами за +15 очков. Титан, экипированный статическими боеприпасами, использует модифицированную версию трейта Rapid при использовании мега-болтера. Против целей с активным пустотным щитом каждый бросок на Попадание 5+ причиняет 2 повреждения вместо 1. Если требовался бросок на Попадание 6, это правило не срабатывает. Статические боеприпасы не имеют дополнительного эффекта против целей без активного пустотного щита, но при этом оружие не теряет обычного эффекта трейта Rapid.

Специфичный для Легио Персональный Трейт:

Персональный трейт Принцепса Сеньорис Легио Интерфектор можно либо сгенерировать по таблице на стр. 55 рулбука, либо сделать бросок D3 по таблице ниже:

D3	Персональный трейт
1	Темный фанатик (Dark Fanatic): <i>Принцепс слышит призывы высших сил и становится наполнен темной решимостью, направляющей его действия.</i> В первый раз, когда Титан Принцепса получает Катастрофическое повреждение, делается бросок D10. При результатах 6, 7, 8 или 9 результат игнорируется и никаких эффектов не происходит. При любом другом результате считайте результатом броска на Катастрофическое повреждение результат Catastrophic MeltDown (Катастрофическое расплавление).
2	Буйный безумец (Raving Madman): <i>Принцепс совершенно безумен и его восприятие мира имеет мало что общего с реальностью.</i> При броске D10 на определение Первого Игрока или при выполнении Командных проверок, боевая группа Принцепса может считать все результаты бросков 9 как 6 или все результаты бросков 6 как 9.
3	Опустевший (Hollowed Out): <i>От Принцепса осталась не более чем пустая оболочка, восседающая на командном троне, являющаяся марионеткой Демонической воли духа машины.</i> Титан Принцепса не добавляет 2 к своим Командным проверкам за то, что он Принцепс Сеньорис. Однако Титан Принцепса также игнорирует все эффекты Критических повреждений Головы Титана.



Титан Боевого Класа Варлорд Легио Интерфектор Отвратительный

Когда-то Отвратительный носил имя Образцовый, которое он заслужил своими героическими действиями во время Великого Крестового похода. Когда Легио Интерфектор был вынужден принять сторону Вармастера, века чести остались позади. Каждое их действие делало

Титанов Интерфектор все более безумными, извращая их дух машины до тех пор, пока они не превратились в жалкое подобие себя бывших. В знак принятия позора и своего нового пути, Образцовый взял себе новое имя в то время, когда Легио уничтожал все что когда-то помогал строить.



Титан Боевого Класа Варзаунд Легио Интерфектор Огонь Предательства

Проявленная в года Ереси Хоруса свирепость Легио Интерфектор ярко контрастировала с их прошлым. Титаны Вархаунды Легио подобные изображенному здесь Огню Предательства стали известны благодаря своей коварной тактике. Небольшие группы Вархаундов Интерфекторов, вооруженные Инферно орудиями поджигали уцелевшие кварталы городов, чтобы отвлечь внимание своих врагов от линии фронта. Подобная тактика показала себя достаточно эффективной против более благородных Легионов Титанов, ценящих жизни невинных, к которым когда-то относились и сами Легио Интерфектор.



Манипула Боевая линия Фортис (Fortis Battleline)

Титаны – это мобильные крепости, способные сокрушить любую крепость из стали и камня. Боевая манипула Фортис была разработана как защитное построение, позволяющее Титанам противостоять атаке превосходящих числом врагов или массированному огню вражеских военных машин.



Обязательные компоненты
Один Боевой Титан Варлорд
Два Боевых Титана Ривер

Опциональные компоненты
Один Боевой Титан Варлорд
Один Боевой Титан Ривер

Трейт Манипулы

Титаническая крепость (Titanic Fortress): Стоя плечом к плечу, Титаны Боевой манипулы Фортис выдерживают сокрушительные удары благодаря перекрытию пустотных щитов и сомкнутым броневым плитам. Когда Титаны Боевой манипулы Фортис находятся в базовом контакте с другими Титанами Манипулы и не двигались в фазу Движения, они игнорируют модификаторы к броскам Брони в результате Структурных повреждений или при атаке во фланг или сзади (стр. 34 рулбука). Кроме того, Титаны в Боевой манипуле Фортис могут объединять свои пустотные щиты (стр. 45 рулбука).

Легкая манипула Феррокс (Ferrox)

Тактическая доктрина Коллегии Титаника рассматривает легкие Титаны либо в качестве поддержки для больших Титанов, либо как источник массированного огня из безопасного укрытия. Легкая манипула Феррокс базируется на обеих этих принципах и предназначена для быстрых и сокрушительных убийственных ударов.



Обязательные компоненты

Один Боевой Титан Ривер
Два Разведывательных Титана Вархаунд

Опциональные компоненты

Один Боевой Титан Ривер
Один Разведывательный Титан

Трейт Манипулы

Бой на ножах (Knife fighters): Титаны, являющиеся членами Легкой манипулы Феррокс ориентированы на ближний бой. Когда Титан Легкой манипулы Феррокс выполняет атаку по цели, находящейся ближе, чем его Размер в дюймах (Например, для Ривера это 10", для Ривера – 8" и т.д.), он добавляет 1 к броску Брони своих попаданий. Кроме того,



Рыцарские дома в походе

Представьте себе сционов в их Рыцарской броне. Пускай они редко устаиваются взгляда бессмертных Титанов, только глупец будет отрицать важность их роли на поле боя, так как свой недостаток в росте они компенсируют отвагой и численностью.

Ур-Нунган, Принцесс Сеньорис Легио Фортидус

Во время Великого крестового похода формации Рыцарей сражались за Императора и Вармастера, обращая свою мощь на злобных чужаков и сбившиеся с пути человеческие цивилизации. Когда Вармастер восстал, множество Рыцарских домов встали под его знамена, в то время как другие были верны своему долгу и остались защищать Императора и Его с большим трудом завоеванные владения.

Когда армия Рыцарей выходит на поле боя, они делают это с большой помпезностью. Боевые горны трубят триумф, а яркая геральдика развевается и трепещет. В бою они применяют формации и тактики, опробованные на протяжении многих тысячелетий войны еще с ранних времен освоения звезд, когда Рыцари защищали поселения от враждебной галактики на протяжении долгой темной эры - Эры Раздора, когда Рыцарские миры остались наедине с угрожающими им ужасами Долгой Ночи.

Рыцарские Дома редко могут похвастаться большой численностью и обычно могли выставить всего один Баннер или Копье Рыцарей поиска в качестве юнита поддержки для Великого Крестового похода. Однако ужасные войны Ереси Хоруса все изменили. В эти темные времена многие Рыцарские Дома отправились на войну полным составом и от их синхронной поступи дрожала земля. Многие знали, что отправляются на смерть, когда шли рядом с Легионес Астартес и Имперской Гвардией в ужасную пасть Ординатус, а невообразимую мощь Легионов Титанов – силу ярости которых они и не надеялись увидеть, они теперь видели в качестве своих самых жестоких врагов. И все же они шли, и их клятва Императору или Вармастеру перевешивала мелочное беспокойство за собственную смертную оболочку.

Более мелкие и легкие чем боги-машины Легио Титаникус, Рыцари тем не менее являются могучими творениями Омниссии. Один единственный Рыцарь способен нести такую огневую мощь, что мгновенно аннигилирует взвод пехоты. Он имеет достаточно сил, скорости и навыков ведения дуэлей, чтобы справиться со значительно большими врагами. А пилотируют их отважные воины – ветераны многих кампаний и крайне сведущие в искусстве войны.

Рыцарские Дома строго придерживаются своих собственных воинских традиций и рыцарских догм. Эти черты могут показаться архаичными для посторонних, однако для воинов Дома они формируют кодекс ведения войны. Действуя в одиночку, пилотирующий каждую броню Сцион проявляет героизм и самопожертвование. Однако, когда он действует в качестве поддержки других сил, пилот рыцаря действует поразительно дисциплинировано, что на взгляд командующих союзников резко контрастирует с их своенравной натурой и вычурными манерами, которыми пилоты Рыцарей так славятся и которые должны были бы сделать их крайне сомнительными союзниками. Тем не менее, когда начинается битва, отлично обученные и натренированные формации отлично работают вместе со своими товарищами. В составе крупных сил Рыцари проявляют уникальные способности, касающиеся хореографии и отлично синхронизированного залпового огня, сконцентрированного в одну точку, что позволяет им быстро одолевать и побеждать любые кроме самых сильных целей.

При использовании в массовых количествах и при умелом командовании, большие формации Рыцарей способны потягаться даже с силами Коллегии Титаника. Против настолько мощных противников Рыцарским армиям приходится действовать быстро. Массированная огневая мощь с различных направлений концентрируется в единый штурм, перегружающий и сокрушающий самые сильные пустотные щиты. Организованные и быстродвигающиеся Баннеры и Копья заходят во фланг медленнодвигающимся Титанам, приближаются и выводят из строя броню их панциря, снижая эффективность громадных богов-машин, заставляя их отступать и поворачиваться, чтобы защитить свою слабую заднюю броню, уязвимую для врагов во внутренней области пустотного щита. Тем временем другие обошедшие рыцаря силы устремляются вперед и окружают меньших Разведывательных Титанов, отрезая и повергая таким же образом как благородные пилоты Рыцарей охотятся на представителей макро-фауны, на которых они охотятся в спортивных целях на своих домашних мирах. Как только все занимают свои позиции, и противник достаточно дезориентирован, Баннеры быстро сближаются, чтобы его прикончить. При этом их сконцентрированная огневая мощь способна повергнуть даже самых больших богов машин.

Тем не менее, для сил Рыцарских домов встреча с могучими Легионами Титанов – это всегда скорее жест отчаяния, чем борьба на равных. Во времена Ереси Хоруса многие силы Рыцарских Домов были уничтожены, а их благородные рода уничтожены в единственном бою, встретив высвобожденную мощь идущих на войну Легио из Коллегии Титаника. Сционы и Сенешали, командовавшие в таких безнадежных ситуациях, понимали, что их силы будут уничтожены, но тем не менее вели их в бой, так как честь требовала от них сражаться и выполнить свой долг.



Сбор Рыцарского дома

В большей части битв Бanners Рыцарей действуют в качестве поддержки боевых групп Легионов Титанов. Они выполняют роль легко вооруженных и высокоманевренных скirmiшеров, старающихся обойти врагов с флангов, подавить важные элементы террейна и цели и помешать это сделать выступающим в той же роли Рыцарям.

Когда силы Рыцарских Домов отправляются на войну большими соединениями, они действуют с большей помпой и более дисциплинировано. Banners объединяются в Копья – формации Рыцарей, обычно набираемые их Рыцарей одного типа, сражающихся вместе под управлением Высшего Сцона. Иногда Несколько таких Копий объединяются вместе и сражаются под командованием Сенешала – дворянина высокого ранга, иногда даже Высшего Короля, получившего роль командующего благодаря своему богатому опыту. Видеть такую массу Рыцарских домов на марше – потрясающее зрелище и подобная армия практически неостановима. Даже полная манипула Титанов может быть побеждена силой идущего на войну Рыцарского дома, так как она способна использовать свою совокупную огневую мощь чтобы нанести достаточно повреждений даже самому мощному Титану, при том что благодаря своей скорости они будут отвлекать Титана и практически не дадут тому возможности ответить.

Сбор сил Рыцарского дома

В Открытой игре (стр. 66 рулбука) сбор сил Рыцарского дома происходит довольно быстро. Вы просто выбираете подходящие модели из своей коллекции, берете для них Командные Терминалы и уже готовы к игре. В Соревновательном режиме игре (стр. 84 рулбука) и Нарративной игре (стр. 67 рулбука) правила сборки боевой группы более структурированы. В любом из режимов силы Рыцарского Дома должны состоять, по крайней мере, из одного Копья, состоящего из трех Banners плюс некоторого количества юнитов поддержки как описано далее. Каждый юнит (либо являющийся частью Копья, либо юнит поддержки) имеет очковую стоимость, состоящую из базовой стоимости плюс стоимость выбранного оружия и улучшений. Общая очковая стоимость всех юнитов силы Рыцарского Дома называется Боевым рейтингом (Battle Rating) сил Рыцарского Дома.

Ростер сил Рыцарского Дома

Игрокам нужно внести в ростер описание своего Рыцарского Дома, который может быть листком бумаги, документом в онлайн или чем-то схожим. Он должен включать в себя информацию о каждом Копье – Дворянин, командующий каждым его Баннером, оружие, используемое каждым Баннером и каждым юнитом поддержки. Также здесь должен быть указан описанный выше Боевой рейтинг.

Командный терминал баннера



Каждый Баннер имеет свой Командный Терминал также, как и Титан. Большая часть информации на нем вам уже знакома (Класс, Размер, поле для Приказа, Характеристики и т.д.). Тем не менее, Рыцари гораздо меньше Титанов, не имеют множества локаций для Попаданий. Вместо этого они имеют общую Таблицу Повреждений и дорожку Статуса Структурных Очков. Поэтому при выполнении атаки Баннера не нужно делать бросок дайса Локации. Также вместо пустотных щитов Рыцари оснащены ионными щитами, описанными на стр. 37 и отраженными на Командном Терминале. Обратите внимание что у Рыцарей нет плазменного реактора и для них не нужно делать бросков Реактора.

Состав Баннера

Баннер состоит из нескольких Рыцарей, действующих как единый юнит. На обратной стороне Командного Терминала указывается точный состав и возможные опции. Когда Баннер активируется, действуют все его Рыцари. Отдельных Рыцарей нельзя активировать по одиночке (если они конечно не остались единственным выжившим в Баннере!).

Баннеры Рыцарских домов

Рыцари домов объединяются в крепко слаженные Баннеры, действующие как высокoeffективные боевые юниты. Отлично обученные воины действуют как единое целое и в целом довольно похожи на конных рыцарей Старой земли от которых они переняли свое имя рыцарские традиции.

В отличие от Баннеров поддержки, добавляемых в боевую группу Титанов, все Рыцари, формирующие баннер в составе сил Рыцарского дома должны экипироваться одинаково.

Например, прикомандированный к боевой группе Титанов Баннер поддержки Рыцарей Квесторис может состоять из трех Рыцарей. Один из них экипирован термальной пушкой, другой – скорострельной боевой пушкой, а третий – пушкой гатлинга авенджер. С другой стороны, входящий в Копье сил Рыцарского дома Баннер должен состоять из одинаково вооруженных Рыцарей. Таким образом, в точно таком же Баннере Квесторис все три Рыцаря должны быть экипированы одинаковым оружием, а не комбинацией разного.

Что же касается дополнительных опций, таких как установка ракет громовое копье или улучшенный мельтаган, доступные Рыцарям в Баннере Квесторис, любое количество Рыцарей может получить подобные улучшения по желанию игрока. Рыцари из состава Баннера сил Рыцарского дома не обязаны иметь одинаковые улучшения.

Вольные клинки

Когда Рыцарский дом отправляется на войну, его нередко сопровождают Баннеры Вольных Клинков. Это могут быть Рыцари поиска, прикомандированные к подразделениям Великого крестового похода или, как часто случалось во время жестоких войн Ереси Хоруса, последние выжившие представители союзников из Рыцарского дома, примкнувшие к нему с целью отомстить за погибших товарищей.

Юниты Вольных клинков добавляются к силам Рыцарского Дома также как Баннеры поддержки Рыцарских домов добавляются к боевой группе Титанов:

Баннер Вольных клинков состоит из одного Баннера Поддержки.

Рыцари в Баннере Поддержки могут быть вооружены в любой комбинации.

Баннер Вольных клинков не может присоединиться к Копью или использовать преимущества правил, применяемых к Баннерам внутри Копья.

Баннер Вольных клинков не может получить приказ Скоординированный удар (Coordinated Strike).

Баннер Вольных клинков не может входить в Копье (см. ниже).

Копья

По традиции Копье состоит из трех Баннеров Рыцарского дома. Несколько Копий формируют силы всего Рыцарского дома. Командовать Копьем обычно доверяют наиболее опытному из присутствующих дворян, который является естественным лидером для молодежи своего Рыцарского дома. Командующий Рыцарей получает звание Верховного Сциона и отвечает за выбор стратегии и тактические подходы Копья. От их персональных качеств зависит то как Копье функционирует и сражается и потому это звание является мечтой для всех молодых и амбициозных Сционов Рыцарей, желающих доказать свою полезность.

Когда вместе объединяются несколько Копий, наиболее знатный в их среде получает звание Сенешаля и принимает командование над всеми силами на поле боя. Десятилетия полученного опыта в качестве воина и политика доказали их способность организовывать войска под своим командованием в единую и эффективную военную силу. Сционы Рыцарей своевольны и сварливы. И поэтому между Копьями, набранными из разных поместий постоянно царит соперничество и подковерные интриги. Без сильного лидера в лице уважаемого Сенешаля армия Рыцарского Дома рискует утратить дисциплину, а с ней и большую часть военной мощи.

Требования к Копьям

При сборе сил Рыцарского дома, все Баннеры Рыцарского дома должны быть сформированы в Копья, каждое из которых действует подобно эскадрону Титанов:

Копье должно состоять из трех Баннеров Рыцарского Дома.

Копье не может включать в себя Баннеры Вольных клинков.

По крайней мере два Баннера в Копье должны быть одного типа (например, Копье может состоять из двух Баннеров Квесторис и одного Баннера Церастус, но не одного Квесторис, другого Церастус и третьего Акауствус).

Рыцари в каждом Баннере должны быть вооружены одинаково, как было описано ранее, но каждый из Баннеров в Копье может быть вооружен по-разному.

Один из Баннеров в Копье должен быть назначен Баннером Верховного Сциона (см. стр. 37)

Все Баннеры в Копье считаются единым юнитом для правил расстановки и активации.

Активация Копий

Баннеры в Копье активируются как группа, т.е. одновременно. Другими словами, когда подходит очередь игрока активировать юнит, он может активировать Копье.

Когда Копье активируется, по очереди активируется каждый Баннер в Копье в порядке, выбираемом управляющим игроком.

Нужно выполнить активацию всего первого Баннера, потом всего Второго и т.д.

Управляющий игрок может менять порядок активации Баннеров в Копье при каждой активации Копья.

Если Баннер в Копье невозможно активировать по какой-либо причине, это не мешает активации остального Копья.

Стратегическая фаза

Копье или индивидуальный Баннер может получать приказы также, как и Титан. Баннеры не могут использовать приказы Damage Control или Отключение (Shutdown). Входящий в Копье Баннер может выполнять приказы как часть Копья, а не в одиночку как описано ниже. Также он может получить специальный приказ Скоординированный удар (Coordinated Strike) (стр. 36), доступный только Баннерам, входящим в Копье силы Рыцарского дома.

Приказы для Копья

В Стратегической фазе все Баннеры в Копье могут активироваться вместе и выполнять при этом единый Приказ:

При отдаче приказа Копьям, используется наивысшее значение Командования в Баннерах, выполняющих Приказ.

Если Приказ был отдан успешно, соответствующий Дайс приказа выкладывается на каждый Командный Терминал каждого Титана, выполняющего Приказ.

Если Приказ не был успешно отдан, Каждый Баннер в Копье должен действовать по собственной инициативе.

Обратите внимание, что отдавать Приказ всем Баннерам в Копье не обязательно. Например, для Копья из трех Баннеров, можно отдать приказ Полный вперед (Full Stride) двум Баннерам, а третьему предоставить возможность действовать по ситуации или отдать дорогой приказ по решению игрока.

Фаза движения

В фазу Движения Баннеры в составе Копья активируются вместе и двигаются по очереди в выбранном управляющим игроком порядке, в то время как Баннеры Вольных клинков активируются отдельно:

Когда Баннер активируется в фазу Движения, он должен двигаться как группа, в которой каждый из Рыцарей движется на количество дюймов не большее чем Характеристика Скорость Баннера.

Рыцари считаются имеющими переднюю арку 360°.

Если они не выполняют Приказ Чардж (Charge), Рыцари могут выполнять любое количество поворотов во время движения.

Когда Баннер заканчивает движение, он должен оказаться на такой позиции чтобы каждый из Рыцарей Баннера находился не дальше 3" от другого Рыцаря своего Баннера. Это называется когеренцией Баннера. Если по какой-либо причине когеренция была нарушена, ее необходимо восстановить при следующем движении.

До того, как когеренция Баннера не будет восстановлена, он становится Ошеломленным (Shaken) (стр. 37).

Когда все Баннеры в Копье заканчивают движение, по крайней мере один из Рыцарей каждого Баннера должен находиться в пределах 6" от любого Рыцаря другого Баннера Копья. Это называется когеренцией Копья. Если по какой-либо причине когеренция была нарушена, ее необходимо восстановить при следующем движении. Если по какой-либо причине когеренция Копья была нарушена, потерявший когеренцию Баннер становится Ошеломленным (Shaken).

Приказы Чардж (Charge)

Когда выполняющий приказ Чардж (Charge) Баннер Рыцарей активируется, он действует не так как Титан, потому что Рыцари меньше, легче и не могут в такой степени надеяться на инерцию движения как Титан. Описанный далее приказ Чардж для всех Баннеров Рыцарей заменяет приказ на стр. 42 рулбука.

Чардж (Charge): Под рев боевых горнов и собственные крики, пилоты Рыцарей устремляются вперед, стремясь сойтись с врагом в рукопашной.

В фазу движения все Рыцари в Баннере, выполняющем приказ Чардж не могут менять направление движения и двигаются только по прямой. Однако, как только они закончили движение, каждый находящийся на подходящем расстоянии Рыцарь может сразу выполнить либо Сокрушающую атаку (Smash Attack) (стр. 36 рулбука) против юнита такого же или меньшего Размера, или выполнить атаку оружием с трейтом Melee против противника вне зависимости от его Размера. За каждые полные 3", которые Баннер преодолел перед атакой, один из Рыцарей может добавить 1 к значению Дайсов для одного его оружия.

Например, если Баннер Рыцарей Квесторис подвигался на 4", один Рыцарь может добавить 1 к значению Дайсы одного своего оружия. Однако если Баннер подвигался на 6", можно добавить 2 к значению Дайсов одного оружия или же можно увеличить на 1 значению Дайсов одного оружия у двух Рыцарей.

Обратите внимание, что эта опция существует потому что в Баннерах поддержки, являются ли они состоящими ил Вольных клинков или нет, Рыцари могут быть вооружены разным оружием. Также обратите внимание, что этот приказ не мешает юниту выполнять Сокрушающую атаку (Smash Attack) в фазе Боя.

Баннеры в фазу Расчета повреждений

Баннеры нельзя активировать в фазу Расчета повреждений

Баннеры в фазу Боя

Когда Баннер активируется в фазу Боя, он следует правилам Последовательности Боя (стр. 33 рулбука) также, как и Титан. Однако, вместо атаки каждым Рыцарем по отдельности выполняется атака каждым типом оружия в Баннере по очереди:

Если не выполняется приказ Скоординированный удар (Coordinated Strike) (как описано ниже), для каждого типа оружия в Баннере умножьте характеристику Дайсов на количество Рыцарей в Баннере, экипированных этим оружием для которых цель находится на дальности стрельбы оружия и в линии видимости. Например, если у Баннера имеется два Рыцаря, вооруженных боевой пушкой (Дайс 2), вы делаете бросок четырех дайсов для боевой пушки.

Если некоторые из Рыцарей находятся ближе 2" к цели, а другие находятся дальше, для тех кто находится вблизи используется Weapon Skill (Навык ближнего боя), а для тех кто дальше - Ballistic Skill (Навык стрельбы).

Линия видимости. При определении линии видимости для Баннера, Рыцари в Баннере не блокируют видимость друг для друга. Также не забывайте, что Рыцари имеют Переднюю арку 360°, так что все их оружие может стрелять в любом направлении. Все оружие в Баннере должно стрелять в одну цель, за исключением случая, когда Баннер получил приказ Разделение огня (Split fire). В таком случае каждое оружие можно нацеливать в разные цели.

Сокрушительные атаки (Smash Attacks): Баннеры могут выполнять Сокрушительные атаки против других юнитов того же Размера или меньшего Размера чем они сами. Например, Баннеры Размером 4 могут выполнять Сокрушительные атаки

против Баннеров Размером 3. Однако меньшие Рыцари не могут атаковать в ответ.

Обратите внимание что это меняет правила рулбука и вызвано появлением в игре Рыцарей разного Размера.

Приказы Скоординированный удар (Coordinated Strike)

Рыцари наиболее эффективны, когда слаженно действуют против одной цели. Рыцари Квесторис и Церастус в частности лучше всего действуют на ближней дистанции и благодаря своей дисциплине способны сражаться с гораздо большими врагами. Эта способность отражена в приказе Скоординированный удар:

Когда Копье активируется на шаге отдача Приказа Стратегической фазы, его Баннеры могут получить приказ Скоординированный удар. Приказ могут получить либо все Баннеры Копья, либо только некоторые из них как описано ранее.

Если Командная проверка пройдена успешно, на отметку Приказ Командного Терминала каждого получившего приказ Баннера кладется соответствующий дайс Приказа. Баннер с приказом Скоординированный удар отмечается символом Экстренной починки на дайсе Приказа.

Когда Баннер, получивший приказ Скоординированный удар активируется в фазу Боя, управляющий игрок выбирает вражеский юнит целью Скоординированного удара, следуя обычным правилам Последовательности боя на стр. 33 рулбука. Баннер выполняет одну атаку как описано ниже. Для такой атаки нельзя использовать оружие с трейтом Melee.

При выполнении проверки Выбора цели, определения линии видимости и измерении дистанции используются обычные правила для каждого из Рыцарей в Баннере. Любой Рыцарь, находящийся ближе 2" от цели и не имеющий к ней линии видимости или находящийся вне дальности выстрела оружия не может участвовать в Скоординированном ударе.

При выполнении бросков на Попадание назначьте одного Рыцаря в Баннере ответственным за Скоординированный удар и сделайте количество бросков D6, равное значению Дайсы его оружия, используемого для атаки.

При расчете Попадания, добавьте 1 к Силе оружия за каждого Рыцаря, участвовавшего в Скоординированном ударе.

Например, Баннер из трех Рыцарей Квесторис, вооруженных пушкой гатлинга авенджер выполняет Скоординированный удар. Все трое находятся на дистанции стрельбы и имеют линию видимости к цели. Управляющий игрок делает бросок 8D6 по характеристике Дайсы одной пушки гатлинга. Пять из этих 8D6 попадают. Эти попадания рассчитываются с Силой 6 – Сила пушки гатлинга (3) плюс 1 за каждого участвовавшего в Скоординированном ударе Рыцаря. Если один из Рыцарей в Баннере не может принимать участие в Скоординированном ударе из-за отсутствия линии видимости или дальности, попадания рассчитываются с Силой 5.



Для сил Рыцарских домов символ Экстренной починки на дайсе Приказа используется для обозначения приказа Скоординированный удар.

Как атаковать Баннеры

При атаке Баннера выберите одного из Рыцарей в Баннере целью атаки. Эта модель будет использоваться для проверки дистанции, наличия линии видимости и т.д. При этом любой полученный ущерб засчитывается всему Баннеру в целом. Так как у Баннера нет Боковой или Задней арок, они не влияют на бросок Повреждения.

Ионные щиты

Сражаясь в составе Баннера, рыцари смыкают свои ионные щиты, получая улучшенную защиту в виде группы, чем индивидуально. Ионные щиты действуют не так как пустотные щиты. Если правило прямо упоминает пустотные щиты – оно не действует на ионные щиты. А вот если упоминаются просто щиты, то касается обоих типов. Обратите внимание, что в отличие от пустотных щитов, ионные щиты можно использовать против атак, наносимых с дистанции ближе 2".

Если Баннер получил попадание от стрелковой атаки, попадание отрабатывается (на шаге 5 Боевой Последовательности) следующим образом:

Управляющий целью игрок выполняет спас бросок за Щиты.

Атакующий игрок выполняет бросок Брони за оставшиеся попадания.

Чтобы выполнить спас бросок за Ионный Щит определите уровень Ионного Щита на Командном Терминале, который зависит от количества Рыцарей в Баннере и Силы атаки. После этого выполните бросок D6 за каждое удачное попадание. За каждый дайс, равный или больший чем уровень Щита, одно попадание убирается. После этого атакующий выполняется для каждого оставшегося попадания бросок Брони как описано на стр. 34 рублика.

Повреждение Баннеров

Прямое попадание, Разрушительное попадание и Критическое попадание действует на Баннеры не так как на Титанов:

Direct Hits (Прямое попадание)

Когда Баннер получает Прямое попадание, он теряет 1 Структурное очко. Если при этом количество Структурных очков Баннера достигает 0, один из Рыцарей Баннера уничтожается.

Devastating Hits (Разрушительное попадание)

Когда Баннер получает Разрушительное попадание, он теряет 2 Структурных очка. Если при этом количество Структурных очков Баннера достигает 0, один из Рыцарей Баннера уничтожается.

Critical Hits (Критическое попадание)

Когда Баннер получает Критическое попадание, он теряет 2 Структурных очка и один из Рыцарей Баннера уничтожается. Если при этом количество Структурных очков Баннера достигает 0, Баннер теряет сразу двух Рыцарей – одного в результате Критического попадания, и второго из-за потери Структурных очков обычным образом.

Уничтоженные Рыцари

Когда Рыцарь уничтожается:

Управляющий игрок выбирает, какую модель он убирает.

Если в Баннере еще остались Рыцари после уничтожения Рыцаря, маркер Структурных очков Баннера немедленно возвращается на первое отверстие дорожки.

Если Рыцаря уничтожили Прицельной атакой (Targeted Attack), атакующий игрок может выбрать убираемую модель самостоятельно вместо управляющего игрока.

Маркеры взрывов, Огнеметные шаблоны и Площадные эффекты

Когда Баннер получает попадание с Маркером взрыва, Огнеметным шаблоном, подсчитайте сколько моделей в Баннере накрывает шаблон и примените столько попаданий ко всему Баннеру. То же касается и действующих на определенную область эффектов – катастрофической перегрузки реактора, эффектов окружения и т.д.

Ошеломленные Баннеры (Shaken)

Каждый раз, когда из Баннера убирается Рыцарь, Баннер должен пройти Командную проверку. Если она провалена – он становится Ошеломленным. Он немедленно теряет все Приказы и для того чтобы отметить что он Ошеломлен на Командный Терминал выкладывается дайс Приказов с символом Отключение (Shutdown). Ошеломленный Баннер вычитает 3" из своей Скорости и получает штраф -1 к броскам на Попадание.

Когда Баннер активируется на шаге Отдачи приказов следующей Стратегической фазы, для Ошеломленного Баннера выполняется Командная проверка. Если она пройдена – дайс убирается. В противном случае дайс остается. В любом случае Баннер не может получить новый Приказ.

Знать

Когда Рыцарский Дом отправляется на войну, его возглавляющие следующие представители знати.

Верховный Сцион

Отдельные Копья зачастую набирают из одного замка. В них входят Рыцари, которые знают друг друга, а также тренировались и сражались вместе на протяжении многих лет. Отличия в ранге и значимости каждого Баннера трудно уловимы и зачастую незаметны для посторонних, но крайне важны для самих Рыцарей Дома. Копьем командует самый заслуженный из представителей знати, получающий звание Верховного Сциона на поле боя и пользующийся неоспоримым авторитетом и уважением у подчиненных:

Один из Баннеров Копья должен быть отмечен как включающий Верховного Сциона, вместо Лорда Сциона, командующего Копьем.

Управляющий игрок должен отметить для оппонента(ов) какая модель представляет в игре Верховного Сциона для каждого из Копий.

Пока Верховный Сцион является частью Баннера, к результату всех Командных проверок для него добавляется 2.

Стратегемы: До этапа расстановки при выборе Стратегем силы Рыцарского дома получают +1 очков Стратегем за каждого Верховного Сциона, присутствующего в этих силах.

Прирожденный боец: Верховный Сцион является умелым воином. Рыцари в его баннере могут делать перебросы бросков на Попадание, равных 1 при использовании Weapon Skill (Навыка ближнего боя).

Сенешаль

Когда вместе объединяются несколько Копий, самый старший Высший Сцион удостоивается чести командовать всеми силами на поле боя. Сенешаль, как его при этом называют, является умелым воином, за плечами которого много лет опыта и которого сопровождает компания наиболее доверенных ветеранов. Честь занимать такую высокую должность налагает и большую ответственность, однако каждый Сцион мечтает рано или поздно получить эту должность. В некоторых редких случаях, когда на войну отправляются большие массы Рыцарских Домов, роль Сенешаля известна заранее. Нет смысла выбирать его среди Лордов Сционов, когда на войну отправляется Верховный Король Рыцарского дома во главе своих последователей:

Одно Копье в составе сил должно быть отмечено как принадлежащее Сенешалю, а не Лорду Сциону или Верховному Сциону.

Один из Баннеров в этом Копье должен быть обозначен как Баннер Сенешаля также как в других Копьях отмечается Баннер Верховного Сциона.

Управляющий игрок должен отметить для оппонента(ов) какая модель представляет в игре Сенешаля и командует его силами.

Пока Верховный Сцион является частью Баннера, к результату всех Командных проверок для него добавляется 3.

Стратегемы: До этапа расстановки при выборе Стратегем силы Рыцарского дома получают +2 очков Стратегем за присутствие в своих силах Сенешаля.

Элитный боец: Сенешаль является самым выдающимся бойцом во всем своем войске. Рыцари в его баннере могут делать перебросы бросков на Попадание, равных 1 при использовании Weapon Skill (Навык ближнего боя) или Ballistic Skill (Навык стрельбы).

Придворные Барона: В отличие от остальных Баннеров, входящих в Копье сил Рыцарского Дома, отдельные Рыцари в Баннере Сенешаля могут экипироваться по-разному, следуя правилам для Баннеров Поддержки Рыцарского типа. Это дает игроку возможность точнее отображать на поле боя уникальных и элитных бойцов, составляющих свиту Сенешаля. Однако если вы пользуетесь этой возможностью, Баннер теряет возможность выполнять приказ Скоординированный удар (Coordinated Strike).

Жертва дворянина: Если Сенешаль убивается с поля боя в результате Прицельной атаки (Targeted Attack), игрок может сделать бросок D6. На 6 Сенешаль спасен самопожертвованием одного из Рыцарей в его Баннере. Управляющий игрок выбирает, кто из других Рыцарей прикрывает Сенешаля и убивает его. Если в Баннере остался только Сенешаль, это правило не работает.

Боевой Штандарт: Сенешаль всегда отправляется на войну с большой помпой и его всегда сопровождает боевой штандарт Рыцарского дома. Этот прославленный реликт несет на себе геральдику Рыцарского Дома и домашнего мира наряду с зашифрованными отметками кампаний и подвигов. Присутствие штандарта на поле боя является точкой сбора для всего войска:

Один Рыцарь в Баннере Сенешаля может быть повышен до носителя Боевого Штандарта за 50 очков.

Боевой Штандарт должен быть явно отображен на модели, которая его несет.

Пока Рыцарь, несущий Боевой Штандарт остается в Баннере, все Баннеры и Копья в пределах 12" от этого Рыцаря могут

делать переброс Командных проверок, когда их Баннеры проходят проверку на Ошеломление (Shaken).

Рыцарские качества: Каждый Сенешаль обладает особыми рыцарскими качествами – уникальными личностными особенностями, определяющими его стиль управления. Эти эффекты действуют пока он находится на поле боя. Непосредственно перед расстановкой своих сил управляющий Рыцарским домом игрок делает бросок D6 по таблице ниже чтобы определить эти качества. По согласию обеих игроков результат можно выбрать без броска B6.

Если силы Рыцарского Дома были набраны их Дома, описанного далее в этой книге, вы можете использовать специальную для Дома таблицу Сенешаля вместо этой универсальной.

D6 Рыцарское качество

1 Первородженный (First Born): С детства обучаемый чтобы исполнить свой долг и уважаемый другими, Сенешаль является опытным, но не очень популярным командиром. Сенешаль способен отдавать приказ Полный вперед (Full Strid) Баннерам в своем Копье без необходимости проходить Командную проверку. Однако при проверке на то – станет ли Баннер в Копье Сенешаля Ошеломленным (Shaken) из результата проверки вычитается 1.

2 Древний патриарх (Elder Patriarch): Многие годы командования молодыми и горячими Рыцарями научили Сенешаля терпению. Его спокойствие охлаждает горячие головы и праведную ярость. При выполнении Командной проверки для определения становится ли Баннер Ошеломленным (Shaken), все Баннеры в пределах 12" от Сенешаля получают бонус 1 к результату броска.

3 Молодая кровь (Young Blood): Сенешаль молод и является новичком на своем посту. Он жаждет проявить свои способности, горяч и склонен к бравате. Сенешаль может отдавать Приказ Чардж (Charge) Баннерам в своем Копье без необходимости проходить Командную проверку.

4 Второй сын (Second sun): Сенешаль прожил свою жизнь практически беззаботно, проводя свое время на охоте и совершенствуя свои боевые, а не лидерские качества. Любой Баннер в пределах 12" от Баннера Сенешаля может сделать переброс результата 1 при выполнении проверки Ballistic Skill (Навыка стрельбы). Однако Баннер Сенешаля не добавляет 3 к результату Командных проверок, как было написано на этой странице ранее.

5 Бывший Вольный клинок (Former Freeblade): Сенешаль недавно вернулся в Рыцарский Дом из Великого Крестового похода, где он познал цену индивидуальным подвигам. Сенешаль может отдавать Баннерам в своем Копье приказы Разделение огня (Split fire) без необходимости проходить Командную проверку.

6 Чужая кровь (Outcast Bloodline): Несмотря на свое положение, Сенешаль принадлежит к неуважаемому семейству. И хотя его приказы подвергаются сомнению, никто не способен сравниться с его способностями.

Сенешаль может отдавать Баннерам в своем Копье приказы Скоординированный удар (Coordinated Strike) без необходимости проходить Командную проверку. Однако Баннер Сенешаля не добавляет 3 к результату Командных проверок, как было написано на этой странице ранее.

Стратегемы Рыцарских домов

Одного оружия для победы в бою бывает недостаточно. Стратегемы предоставляют Сенешалю новые возможности для командования Рыцарским Домом и ведения войны, такие как поддержка наземных юнитов, укрытых оружием, артиллерийских ударов и необычных стратегий.

Есть несколько категорий Стратегем. Каждая отдельная Стратегема имеет стоимость в очках Стратегем как указано в скобках после имени. В Соревновательной игре и Нарративном режиме игры в миссии указано сколько каждый из игроков может потратить очков Стратегем, которые прибавляются к очкам, получаемым за Верховных Сционов и Сенешалей. В Открытой игре игроки решают перед началом битвы – будут ли они использовать Стратегемы и сколько очков Стратегем получают. Стратегемы являются хорошим способом уравнивать неравные силы. В Соревновательном режиме игрок с меньшим Боевым рейтингом обычно получает дополнительное очко Стратегем за каждые 200 очков разницы в рейтинге. Подобную систему можно использовать и в Открытой игре.

Выбор Стратегем

Перед расстановкой каждый игрок выбирает свои Стратегемы. Игроки тратят свои очки Стратегем в секрете, выбирая карты из колоды Стратегем на имеющиеся очки или выбирают из приведенного далее списка Стратегем. Если не указано иного, каждую Стратегему можно выбрать только один раз. Стратегемы держатся в секрете от другого игрока до момента использования, когда они разыгрываются.

Внимательные игроки могут заметить, что многие Стратегемы похожи на те, что доступны Легионам Титанов. Это сделано намеренно, так как Стратегемы доступные Титанам любых Размеров должны быть похожи (а Рыцари, в конце концов – разновидность Титанов, хотя и меньше тех, что входят в Коллегия Титаника). Приведенные здесь изменены таким образом, чтобы больше подходили меньшему Размеру Рыцарей и большему их количеству. Обратите внимание, что Стратегемы не взаимозаменяемы. Рыцарские Дома могут выбирать только приведенные здесь Стратегемы, а Легионы Титанов выбирают только Стратегемы из рулбука.

Дворянская тактика (Noble Tactics)

Мстительный (Vengeful) (1) Игрок может разыграть эту Стратегему во время Стратегической фазы. При этом выбирается Баннер из своих сил, который сократился до одного оставшегося Рыцаря. Этот Баннер немедленно получает приказ

Чардж (Charge). Во время Чарджа Рыцарь может выполнить Сокрушительную атаку (Smash Attacks) как описано на стр. 36 рулбука, рассчитываемую с его Размером x 2. Как только она отыграна, Рыцарь убирается из игры. В конце битвы противник получает количество Победных очков, равное половине Размера этого юнита, а не полному Размеру.

Обход (Outflank) (X): При выборе этой Стратегемы игрок в секрете выбирает один из своих Баннеров Свободных Клинков. Стоимость Стратегемы равна половине Размера юнита с округлением вверх. Стратегема разыгрывается в самом начале расстановки. Выбранный юнит отставляется в сторону и объявляется, что он идет в обход (т.е. не выставляется вместе с остальными силами Рыцарского дома). Запишите, с какого нейтрального фланга поля боя он появится, но не показывайте противнику. Пока юнит не попал на поле боя его нельзя активировать или отдавать ему Приказы.

В начале фазы Движения первого раунда Баннер появляется в виде дальнего сигнала на ауспексе – объявится с какой нейтральной стороны приближается юнит. Во время фазы Движения второго раунда идущий в обход юнит можно активировать. При этом он выставляется на поле таким образом, чтобы все базы моделей в Баннере касались выбранной стороны поля. Юнит больше не может двигаться в эту фазу.

Вмешательство (Interference) (2): Эта Стратегема разыгрывается в начале Стратегической фазы. Выберите один вражеский юнит. Этот юнит не может получить Приказ в этом раунде и должен сражаться по собственной инициативе.

Плазменные мины (Plasma Mines) (2): Эта Стратегема разыгрывается сразу после того как вражеский юнит заканчивает движение в этом ходу. Этот юнит получает D3 попаданий Силой 10. Если этот юнит – Титан, он получает попадания по ногам. Против этих попаданий нельзя использовать Пустотные щиты, но можно использовать спас броски за Ионные щиты.

Сбивающее щиты поле (Voidbreaker Field) (2): Эта Стратегема разыгрывается сразу после того как вражеский юнит с активным пустотным щитом заканчивает движение в этом ходу. Сделайте бросок D6. При результате 2 или больше, противник должен немедленно сделать столько спас бросков Пустотных щитов, сколько выпало на D6. При результате 1 спас броски для Пустотных щитов делать не нужно, но Стратегему можно будет использовать снова в следующем ходу.

Дальняя поддержка

Налет огневой поддержки (Fire Support Bombardment) (3): Отыгрывается каждую Стратегическую фазу. Поместите маркер Взрыва 5" где угодно на поле боя и выполните разлет на D10". Любой юнит, которого задевает маркер на своей финальной позиции получает попадание Силой 8 или 2 попадания Силой 8, если отверстие маркера Взрыва оказалась полностью над базой юнита.

Orbital Lance Strike (Удар ланс батареи с орбиты) (2): Разыгрывается один раз за битву в Стратегической фазе. Поместите маркер Взрыва 3" где угодно на поле боя и выполните разлет на D6". Любой юнит, которого задевает маркер на своей финальной позиции получает D3 попадания Силой 10 или 2D3 попадания Силой 8, если отверстие маркера Взрыва оказалась полностью над базой юнита.

Дымовая завеса (Smoke Screen) (1): Разыгрывается один раз за битву в Стратегической фазе. Выберите Баннер на поле боя. Любые атаки по этой цели получают штраф на Попадание -2 на протяжении всего раунда. Когда атака выполняется оружием с трейтом Melee, этот штраф не применяется.

Третичные задания (Tertiary Objectives)

Эти Стратегемы можно выбирать только для Соревновательной игры.

Битва за каждый шаг (Fight for every Step) (2): Разыгрывается в конце битвы. Вы получаете Победных очка за каждого вражеского Титана, который не был уничтожен, но стал Структурно Ослабленным.

Обезглавливающий удар (Decapitating Strike) (2): Разыгрывается в конце битвы. Если вражеский Титан Принцепса Сеньорис уничтожен, вы получаете Победные очки равные половине его Размера (с округлением вниз). Если же у оппонента имелся Сенешаль и вы уничтожили весь его Баннер, вы получаете 3 Победных очка.

Месть (Vengeance) (1): Разыгрывается в конце битвы. В начале боя в секрете выберите и запишите одного вражеского юнита. В конце боя предъявите оппоненту, какой юнит вы загадали. Если заявленный юнит – Титан – вы получаете 2 дополнительных Победных очка, если он стал Структурно Ослабленным и 3 Победных очка, если уничтожен. Если выбранным юнитом был Баннер Рыцарей, вы получаете 1 дополнительное Победное очко, если он потерял половину начальной мощи (с округлением вверх) или 2 дополнительных Победных очка, если полностью уничтожен. Славная смерть (A Glorious Death) (1): Эта Стратегема может разыгрываться только для Баннера Вольных Клинков. Она разыгрывается в конце боя. Выберите уничтоженный Баннер Вольных Клинков. Ваш оппонент не получает Победные очки за этот юнит.

Полевые сооружения (Battlefield Assets)

Эта Стратегема представлена на поле боя миниатюрой (как показано ниже) и дает своему обладателю определенные преимущества. Стратегемы Полевых сооружений доступны только если у игроков есть нужные миниатюры. Игроки, обладающие Полевыми сооружениями, выставляют их сразу перед расстановкой своего первого юнита в начале боя. Каждое из них должно полностью находиться в зоне расстановки игрока.

Полевые сооружения могут быть объявлены целями атак и могут

быть поражены маркерами Взрыва, Огнеметными шаблонами и площадными эффектами (например, взорвавшимся реактором) также как обычный юнит. Броски на Попадание против Полевых сооружений получают штраф -1 на Короткой дистанции и -2 на Длинной дистанции. Атаки против Полевых сооружений используют следующую таблицу Повреждений:

12-15: Скользящее попадание (Glancing Hit). Сделайте бросок D6.

На 5+ Полевое сооружение уничтожается.

16+: Критическое попадание (Critical Hit). Сделайте бросок D6.

На 3+ Полевое сооружение уничтожается.

Юниты могут двигаться через Полевые сооружения без штрафа. Если база Титана пересекает Полевое сооружение во время движения, если вероятность что он его растопчет. Если он делает такое движение, сделайте бросок D10 или D6, если Титан остановился базой над Полевым сооружением. Если результат меньше Размера Титана, Полевое сооружение уничтожается.

Опорный пункт ракет Апокалипс (Apocalypse Missile Strongpoint) (2):

На шаге Розыгрыш Стратегем Стратегической фазы, обладающий этой стратегией игрок может выполнять атаки с помощью Опорного пункта с ракетами Апокалипс, используя указанный ниже профиль. Опорный пункт имеет Навык Стрельбы и Навык Ближнего боя 4+ и арку стрельбы 360°.

Дистанция		Точность		Кубик	Сила	Трейт
S	L	S	L			
30"	120"	-	+1	5	4	Навесное

Командный бастион (Command Bastion) (1): Командный бастион позволяет игроку, обладающему бастионом отдавать еще один приказ после того как он провалил Командную проверку в Стратегической фазе. Приказ можно отдать юниту в пределах 18" от командного бастиона. Обратите внимание, что таким образом нельзя отдать юниту больше одного приказа.

Коммуникационный передатчик (Communications Relay) (2): При выполнении любой Командной проверки в пределах 18" от вражеского Коммуникационного передатчика из результата броска отнимается 1.

Установка Ионных щитов (Ion Shield Relay) (2): Если юнит находится в пределах 2" от дружественной установки ионных щитов, он может перебросить проваленный спасбросок Ионных Щитов.

Батарея макро пушек (Macro Cannon Battery) (2): На шаге Розыгрыш Стратегем Стратегической фазы, обладающий этой стратегией игрок может выполнять атаки с помощью батареи макро пушек, используя указанный ниже профиль. Батарея имеет Навык Стрельбы и Навык Ближнего боя 4+ и арку стрельбы 360°.

Дистанция		Точность		Кубик	Сила	Трейт
S	L	S	L			
12"	24"	-	-1	2	10	Артиллерия

Передатчик энергии (Power Relay) (1): Когда обладающий этой стратегией игрок активирует юнит в пределах 1" от передатчика энергии в фазу Движения, он может объявить, что он черпает из него энергию. Юнит получает +D3 к Скорости.



Macro Cannon Battery
(Батарея макро пушек)



Apocalypse Missile
Strongpoint
(Опорный пункт ракет Апокалипс).



Command Bastion
(Командный бастион)



Power Relay
(Передатчик энергии)



Ion Shield Relay



Communications Relay
(Коммуникационный
передатчик).

Силы Рыцарских домов в Соревновательном режиме игры

Соревновательный режим фокусируется на балансировке битв. Он отлично подойдет тем, в ком силен дух соревнования и хорошо подходит для игры с теми, с кем вы играете не слишком часто, так как обеспечивает игру на равных. Это делает его отлично подходящим для турниров, а также для игры в игровых клубах и местных магазинах.

Полные правила Соревновательного режима можно найти на стр. 84 рулбука. Здесь же описаны отличия правил для сил Рыцарских домов от правил для боевых групп Титанов.

Встречный бой

Это стандартная для Соревновательного режима миссия Адептус Титаникус. Игроки решают, какой Боевой рейтинг они будут использовать, что обуславливает масштаб битвы, количество доступных каждому игроку очков Стратagem и как долго будет длиться битва как описано на стр. 84 рулбука.

Выбор задания миссии

Как только игроки собрали свои силы Рыцарского дома или боевые группы Титанов, они должны выбрать задание миссии. Во встречном бою у каждой стороны есть собственное задание и игроки должны его выполнить, при этом мешая выполнению задания оппонента.

Каждый из игроков, использующих силы Рыцарских домов делает бросок двух D6 и сверяется с таблицей ниже, перебрасывая дубликаты пока не выпадет два разных задания. Далее каждый из игроков секретно записывает, какой из двух вариантов он выбирает. Другой результат отбрасывается и вполне может быть выбран противником. Задания для Рыцарского дома описаны дальше. Задания для боевых групп Титанов описаны на стр. 85 рулбука.

Игрокам стоит ознакомиться с обоими вариантами, прежде чем делать выбор Стратagem и переходить к расстановке.

D6	Задание миссии
1-2	Вступить в бой и уничтожить
3	Отвага и честь
4	Доблестный вызов
5	Держать позицию
6	Защита Верховного Короля

Вступить в бой и уничтожить

Краткое описание.

Вражеская боевая группа обнаружена на дальней дистанции ауспекса. Ваша задача проста – обнаружить противника и уничтожить, понеся минимальные потери в собственной боевой группе.

Получение Победных очков

В конце боя вы получаете Победные очки за каждый вражеский юнит, который Структурно ослаблен или полностью уничтожен. Структурно ослабленные юниты дают Победные очки равные своему размеру, а уничтоженные по следующей таблице

Размер	Победные очки
1-3	4
4-6	6
7-9	10
10+	15

Вторичное задание: Минимизировать потери

В начале боя каждый игрок общий Размер своих юнитов. Если он сохраняет, по крайней мере, половину своих начальных очков на конец боя, он получает 5 Победных очков.

Отвага и честь

Краткое описание.

Мораль также важна на войне, как и сила, а возможно и важнее. Вашей боевой группе поручили нанести удар по морали врага, уничтожим одну из его мощнейших богов-машин.

Получение Победных очков.

В начале боя определите - какой из вражеских юнитов имеет самую большую очковую стоимость. Если два или более юнитов одинаковы, выбор делает ваш противник, когда вы предъявляете карточку задания. За уничтожение этого юнита в первом раунде боя вы получаете 20 Победных очков, 15 – если во втором и 10, если в третьем раунде или позднее.

Вторичное задание: Доминирование.

В конце боя поделите поле боя на квадраты размером 2х2 фута. Игрок с этим заданием получает 3 Победных очка за каждый квадрат, где находится, по крайней мере, один его юнит и ни одного юнита противника.

Доблестный вызов

Краткое описание. В темные дни Ереси Хоруса многие Рыцарские Дома пережили такие испытания, о которых прежде не имели представления. Лишь немногие смогли это вынести и истории о их доблести стали легендой.

Получение Победных очков.

Любой Баннер Рыцарей, уничтоженный в результате того что вражеский Титан выбросили результат 5-7 Wild Fire, 8-9 Magazine Detonation или 10+

Catastrophic Meltdown по таблице Катастрофических повреждений приносит 1 дополнительное Победное очко своему игроку и забирает 1 Победное очко у врага.

Вторичное задание: Расплата

Любой Баннер Рыцарей уничтоженный в результате того что вражеский Титан выбросил результат 2-4 Laid Low по таблице Катастрофических повреждений приносит 1 дополнительное Победное очко своему игроку и забирает 1 Победное очко у врага.

Держать позицию

Краткое описание. Враг атакует территорию, которой ему нельзя позволить завладеть. Ваша боевая группа получила приказ либо уничтожить вражеские боевые машины, либо обратить их в бегство.

Получение Победных очков.

В конце битвы вы получаете 5 Победных очков, если в пределах 12" от вашего края поля боя нет вражеских юнитов. Вы получаете еще 5 дополнительных Победных очков, если их нет в пределах 18", еще 5 Победных очков, если их нет в пределах 24" и еще 5 Победных очков, если их нет в пределах 30"

Вторичное задание: Расправа

В конце боя вы получаете Победные очки, равные половине Размера уничтоженных вражеских юнитов (с округлением вниз).

Защита Верховного Короля

Краткое описание. Когда на поле боя выходит Верховный Король, его воины готовы пожертвовать чем угодно ради его защиты. Смерть Верховного Короля для Рыцарского Дома является настолько тяжелой потерей, что он не сможет от нее оправиться.

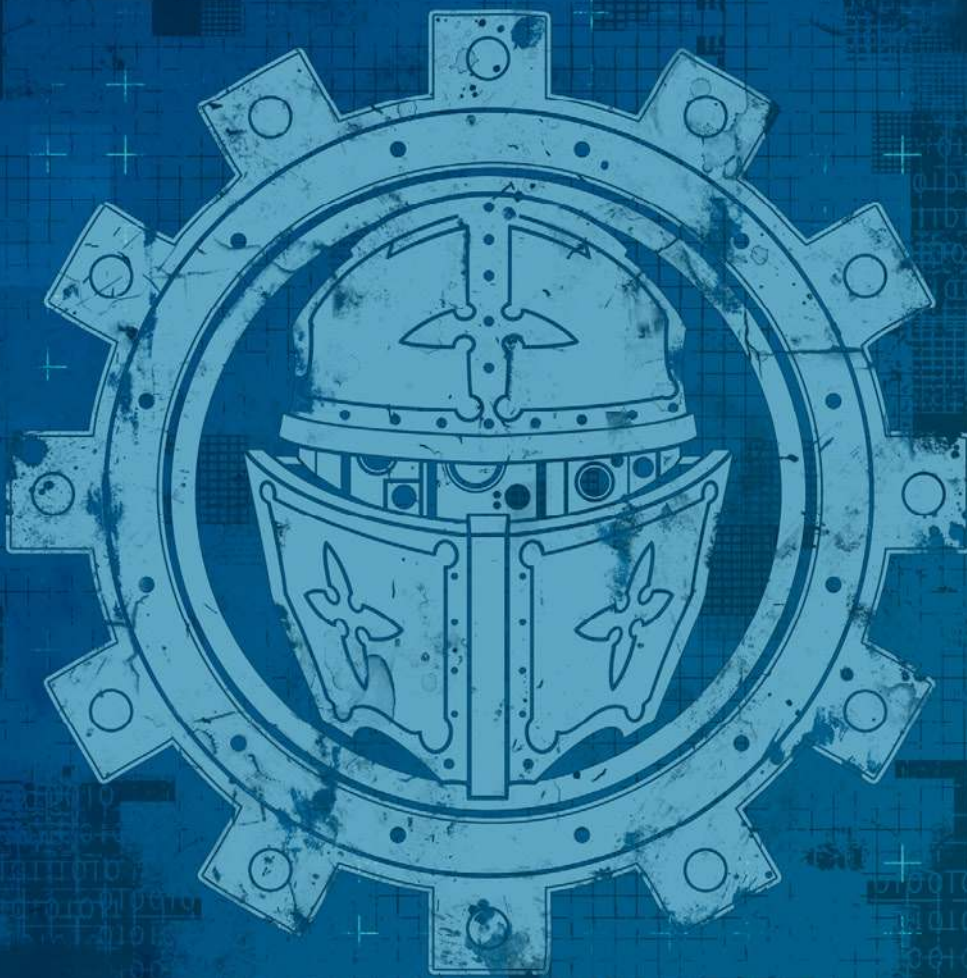
Получение Победных очков.

В конце боя вы получаете 5 Победных очков за каждого Верховного Сциона, который не уничтожен и остался на поле боя. Если ваш Сенешаль не уничтожен и находится на поле боя, вы получаете 10 Победных очков.

Вторичное задание: Месть

Следите за вражескими юнитами, которых уничтожила или Структурно Ослабила атака со стороны Баннера Сенешаля. В конце битвы вы получаете 1 дополнительное Победное очко за Структурно Ослабленный Баннером Сенешаля юнит и 2 дополнительных Победных очка за уничтоженный юнит.





Рыцарские Дома Молеха

Мы, сыновья и дочери Молеха, его лучшие дела и выдающиеся граждане. На нашу долю выпала честь стать примером для населения нашего мира, так как не может быть лучших и чистейших душ, чем те, что собрались здесь сегодня.

Киприан Дивайн, Сенешаль Дома Девин. Обращение к Совету Верховных Сционов, 998.М30

Когда Император отправился в Великий Крестовый поход, Он начал нелегкое дело объединения огромной диаспоры человечества. Среди этих вновь найденных детей Терры были Рыцарские Миры, чудесные феодальные королевства, пережившие Эру Раздора. Эти планеты зачастую были изолированными пограничными землями или союзниками ближайших Миров кузниц, и славились большим количеством исправной древней Рыцарской брони. Эзотерический артефакт ушедшей эпохи, Рыцарская броня была во многом подобна технологии Титанов, но пилотировалась всего одним человеком. За многие века Рыцарские Миры превратились в феодальные королевства, население которых возвело Сционов своих Рыцарей в ранг знати и приняло как своих феодалов.

К тому времени как Империи вновь обрел Молах, там существовала правящая элита в виде более чем дюжины Рыцарских Домов. Некогда Молах населяли дикие звери, и поэтому цивилизация сумела выжить только благодаря Рыцарям – единственным достаточно сильным воинам, способным защитить поселения. Спустя многие века эти Рыцарские Дома стали

защитниками городов Молеха и угроза со стороны великих зверей значительно снизилась. Среди всех древних Домов только семеро сохранили достаточно Рыцарской брони и Сционов чтобы представлять серьезную силу, а один из них - Дом Дивайн получил титул Великого Дома Молеха. Его Сенешаль стал де факто правителем мира. И, несмотря на то, что Рыцарские Дома вели между собой политические игры и сражались между собой на турнирах, когда выясняли вопросы чести, они склонили колено перед Великим домом. Когда Дом Дивайн перешел к Предателям, древняя система была разрушена и остальные Рыцарские Дома Молеха быстро отвернулись от своего старого феодального лорда.



Примечание дизайнера:

Рыцари в Ереси Хоруса

В Ереси Хоруса принимали участие Тысячи Рыцарских Домов и роты Вольных клинков, в некоторых из которых было всего несколько единиц Рыцарской брони, а другие могли одновременно выставить сотню, а то и больше. Представленные на следующих страницах правила позволят игрокам воссоздать свой Рыцарский дом в соответствии с одним из крупнейших Рыцарских Домов Молеха. Эти правила легко адаптировать для другого Рыцарского Дома времен Ереси Хоруса, взятого либо из богатой истории сеттинга, либо выдуманного игроком самостоятельно. В будущих дополнениях к Адептус Титаникус мы продолжим расширять роль Рыцарей в игре, включая спец правила для дополнительных именных Рыцарских Домов.

Появление Рыцарских Домов

Как и остальное бесчисленное число колонистов, которые отправилось пустоту во время Эпохи Расширения, поселенцы Молеха могли рассчитывать только на себя. Расстояния между цивилизациями были настолько огромными и настолько рассеяны владения Человечества, что помощь могла бы прибыть только через многие годы, если бы вообще пришла. В те времена, когда рассчитывать можно было только на себя и появились первые Рыцарские Дома, образованные мужчинами и женщинами, готовыми противостоять темноте и завоевать себе новый дом на затерянном во вселенной камне, на котором они оказались.

Время чудовищ

Несомненно, величайшей угрозой для неоперившейся колонии на Молехе была макро-фауна, которой кишели его континенты. Больше всего гигантских зверей было обнаружено на Молахари – главном континенте планеты, где находились самые плодородные земли для возделывания и легко доступные залежи минералом. В эти первые темные годы колонисты были вынуждены выживать внутри обветшалых корпусов своих космических и переделывать фермерские инструменты и автоматы для горной добычи в импровизированное оружие, чтобы отражать нападения хищников. Развиться сумели только те поселения, где имелся небольшой отряд в Рыцарской броне. Так зародились первые Рыцарские дома, обосновавшиеся в Западных Пределах, в Тазкхарских степях и далеких землях Полуострова Азнатеп.

Несмотря на крестовые походы в глушь с целью истребления кормовой базы зверей, популяция аздахридов, еурогронов, горзиларов, маллагр и бесконечное количество других видов продолжали процветать. В это кровавое и темное время появился первый Верховный Король. Архебрик Торманд, первый из Дома Торманд основал город Луперкалия, также известный как Архмага. Он собрал вместе Сционов из всех крупнейших поселений Молеха и образовал первый альянс Домов. Эти Сционы и их Рыцарская броня будут жить исключительно для защиты людей Молеха и за свою службу получают высочайший статус среди жителей мира.

Падение Первого Короля

Многие века правления Верховных Королей из Дома Торманд на Молехе царил мир. В то время пока мир постепенно приручали, Верховный Король поддерживал баланс между Домами и заботился об общем процветании. Угроза зверей в целом была решена, если не исключена, а макро-фауна загнана глубоко в джунгли или горы и за ее возможными набегами наблюдали стражи. Сционы и их Рыцарская броня получали все необходимые ресурсы и условия для тренировок. И то что начиналось как сборище одиноких воинов превратилось во внушительную военную силу. Каждый год Рыцарские Дома и их лорды собирались в Архмаге чтобы обновить свою присягу альянсу и проверит свои боевые навыки. Это был форум, где Дома улаживали свои разногласия, а также обменивались знаниями и мерялись силами на Великом Турнире Архмаги.

Каждый год Великий Турнир Архмаги посещали более дюжины основных Рыцарских Домов, в том числе дикий Дом Тазкхан и священный Дом Дивайн, которые желали выдвинуть нового Верховного Короля. К этому времени богатство Дома Торманд и его вклад в борьбу с макро-фауной делали постановку вопроса о смене Верховного Короля невозможной. Однако по мере того как люди Молахари становились все более самодовольными и считали присягу своих вассалов само собой разумеющимся, два Дома начали действовать. Во время ежегодного турнира Карнак Джор – лорд Дома Тазкхар вызвал Верховного Короля Архетора Торманда на бой. Без ведома Джора Дом Дивайн подослал ассассина, отравившего командный трон Архетора ядом нага. Во время дуэли Верховный Король упал и умер. Победивший Верховного Короля Джор прожил недолго, так как Дом Дивайн тут же раскрыл факт отравления и обвинил в предательстве своего соперника. События этого кровавого дня разделили Рыцарские Дома Молеха и они отправились в свои земли, предчувствуя войну. Когда дома разъехались, Дом Дивайн решил сделать так чтобы Дом Торманд никогда больше не возвысился и прервал родословную Архетора быстрой и жестокой расправой.

Возвышение Змеиного бога

Десятилетиями Рыцарские дома оставались в своих регионах Молеха. Без направляющей руки Верховного Короля, макро-фауна снова набрала сил, ввергая население планеты в отчаяние, так как самонадеянность Верховного Короля могла привести к тому что мир будет вычеркнут из истории. Конечно Дом Дивайн не был в этом заинтересован. Унаследовав расколотый альянс Верховного Короля, Дом Дивайн изобрел новый способ контроля для получения власти. Манипулируя суевериями людей Молеха, многие из которых уже начали поклоняться представителям макро-фауны как мстительным богам, лорд Дома Дивайн основал Змеиный культ. Подобно медленному яду культ распространился по Молахари и его городам до тех пор, пока Дом Дивайн не стал готовым для того чтобы объявить себя Верховным Домом и первым среди Сционов Молеха. Все еще скомпрометированный смертью последнего Верховного Короля, Дом Тазкхар не смог собрать достаточно союзников чтобы остановить Дом Дивайн, хотя и не скрывал своей обиды.

К тому времени, когда Империи ступил на Молах, Дом Дивайн все еще боролся с недоверием и непослушанием других Домов и видел прибытие новых сил не как угрозу, а как способ упрочнения своей позиции. После признания Империей любые попытки покуситься на его власть прекратились и, хотя Змеиный культ ушел в подполье, Дом Дивайн стал бесспорным повелителем Молеха.

Дом Дивайн

Еще до соращения Вармастера на Давине и задолго до ужасов Иствана III, Дом Дивайн погрузился в декаденство и безумие. В течение веков он занимал позицию Верховного Дома Молеха, а его Сенешали правили Молехом из Цитадели Рассвета, в то же время утаивая свои темные секреты. За века своего правления Имperiум практически искоренил суеверные практики людей Молеха, главным из которых было поклонение Змеиному богу – примитивному божеству несдержанности и мести. Конечно внедрение Имперской Истины загнало культ Змеиного бога в глубокое подполье под защиту своего давнего покровителя – Дома Дивайн. Когда-то Дом Дивайн были Серешалями Верховного Короля Молеха, легендарными Первыми Сционами Рыцарского Мира, и никто не мог сравниться с ними в чести и отваге. Однако, когда династия Верховного Короля прервалась и Рыцарский Дом распался, началось погружение Дивайн во тьму. Ходили слухи, конечно в тайне от членов Верховного Дома, что предки Дивайн были причастны к гибели династии Верховного Короля и уже тогда были развращены Змеиным богом. Не случайно Дом Дивайн прибрал к рукам Западные Пределы и сделал своим город Луперкалию, присвоив себе положение Верховного Дома задолго до того, как Имperiум ратифицировал их в качестве правителей Молеха.

Несмотря на яд, угнездившийся в сердце Рыцарского Дома, он сохранил внешнюю видимость благородства и чести. На самом деле последний настоящий Сенешаль Дивайн – Киприан Дивайн мало что знал о том, какими махинациями занимаются его жена и второй сын во имя Змеиного бога. Возможно, если бы он был более осторожным, судьба его Дома могла бы быть другой. Однако, как и большинство его родственников он был ослеплен традициями и чувством собственной праведности. В конце концов, именно неведение Киприана облекло его на гибель, когда он был убит собственным сыном Раевеном и это обрекло Дом не просто к возвращению к запрещенным практикам, но и завело его на путь абсолютного предательства.

По иронии судьбы, когда Дом Дивайн присоединился к Предателям и поверг Парагон Терры во время битвы за Луперкалию, Рыцарскую броню Гибельная плеть пилотировал не Раевен, а родной Сын Киприана Албард, некогда стойкий и праведный как сам Киприан. Благодаря хитрым планам и махинациям Раевена и его матери, Албард был отвержен собственной Рыцарской броней и многие десятилетия провел в заключении в виде бормочущей развалины, пытаемый и мучимый своими сводными родственниками. Во время вторжения Вармастера Албарду наконец удалось спастись, вернуть положенное ему по праву и убить сводного брата, став после этого последним пилотом Гибельной плети. Однако, когда Албард воссоединил свой пошатнувшийся разум с Рыцарской броней, он присоединился к порче Раевена и его подчинили себе темные боги.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества
Верховные Сционы и Сенешали Дома Дивайн могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

- 1 Змеиный культист (Serpent Cultist):** Сенешаль является скрытым членом запретного Змеиного культа, чья личность искажна, а храбрость усилена темными и жуткими ритуалами. При выполнении Командной проверки – становится ли Баннер из Копья Сенешаля Ошеломленным (Shaken) к результату броска добавляется 1.
- 2 Заслуженный охотник (Prideful Hunter):** Сенешаль славится желанием убивать и не может устоять, когда ему предоставляется шанс повергнуть самую большую и впечатляющую добычу. Сенешаль может отдавать приказ Чардж (Charge) Баннерам своего Копья без необходимости прохождения Командных проверок. Также Баннеры из Копья Сенешаля добавляют D3 к своей Скорости, когда выполняют приказы Чардж (Charge). Однако Баннеры из Копья Сенешаля не могут получать приказы Стрельба первым (First Fire).
- 3 Старая Гвардия (Old Guard):** Сенешаль входил в старинный внутренний круг Киприана Дивайна и упорно придерживается любой ценой долга и традиций своего Дома. Баннеры в Копье Сенешаля никогда не могут быть Ошеломленными (Shaken). Однако, по крайней мере, один Баннер в Копье Сенешаля должен получать приказ Чардж (Charge), начиная со второго.



Рыцарь-Лансер Церастус Дом Дивайн

Погребальный костер

Окрашенный под ливрею Дома Дивайн, адаптированную после того как они приняли власть над всем Молехом и Империи это ратифицировал, Погребальный костер храбро сражался на первом этапе обороны Луперкалии. Но когда Дом Дивайн отвернулся от союзников, Погребальный костер

Без промедления обратился против тех, кого защищал. Здесь он изображен в том виде, в котором сопровождал Вармастера в походе на Терру, когда он мог служить примером разнузданных декадентских практик Дома Дивайн. Он предпочитал наносить яростные удары по командирам Рыцарских домов и поэтому многие Рыцарские дома имеют личный счет с Погребальным костром и его пилотами.

Дом Донар

Также известный как Дом Пресептор, Рыцарский Дом Донар был стражем Западных Пределов со времен Верховных Королей. История из записей Дома утверждает, что первые Сционы Донар происходили из Стражей Пресептор – мечников Верховного Короля. В те далекие дни люди Молеха страдали от набегов зверья из Куша и от огромных монстров, рыскавших на Восточном пограничье и нападающих на рассеянные людские поселения. Когда старый Верховный Король умер, Пресепторы отправились на восток чтобы встретиться с этими чудовищами. На границе великих джунглей Куша, Пресепторы воткнули свои клинки в землю и объявили, что пока их Дом будет жив, земли Людей будут защищены.

Спустя многие века Сционы Дома Донар стали правителями Западных Пределов и Линии Пресептор. Против макро-фауны из джунглей были воздвигнуты древние защитные стены, которые тянулись на сотни километров от пиков Унтар Месас на юге до терзаемого штормами Лазурного Побережья на севере. Вдоль него напротив густых джунглей возвышается ряд сторожевых башен, а бастионы настолько огромны, что могут вместить Рыцарскую броню, оборудованы оружейными платформами. Для Дома Донар это было делом чести. Ведь пока стена стоит, Западные Пределы могут жить в мире и не бояться ужасов диких маллагр и других чудовищ, которые раньше забирались далеко в ихние земли.

Много лет спустя Дом Донар стал главенствующим Охотничьим Домом, зачастую соперничая с Домом Дивайн за почетное звание венаторов во время охоты на зверей Лорда Киприана. Эти охоты служили двум целям – возможностью для Сционов похвалиться своими навыками и прорядить популяцию монстров, расплодившихся около границ Куша. Лорд Балморн Донар и его первенец Робард Донар – Сенешаль и Лорд Сцион Дома Донар были лучшими среди этих охотников. Они регулярно выезжали из своего наблюдательного поста на Линии Пресептор для уничтожения гнезд арканодонов или ксеносмилусов, привозя с собой обратно в крепость их остовы в качестве трофеев. Каждое такое убийство было данью уважения древней клятве Защитников Пресептор.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества
Верховные Сционы и Сенешали Дома Донар могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

- 1 За щитник Пресептор (Guardian Preceptor):** Сенешаль является прямым потомком самого Пресептора и ведет себя по соответствующим высоким стандартам. Бanners Копья Сенешаля могут делать перебросы Командных проверок.
- 2 Ветеран Куша (Kush Veteran):** Сенешаль является ветераном многих экспедиций в Куш и теперь мало что в бою способно удивить его самого и его товарищей. Бanners в Копье Сенешаля считают Смертельный (Deadly) террейн как Опасный (Dangerous) террейн. Обратите внимание что даже Бanners с правилом Ловкий (Agile) должны проходить тесты, когда движутся по Смертельному террейну как по Опасному.
- 3 Убийца чудовищ (Beast Killer):** Сенешаль убивал практически всех ходячих, летающих или ползучих зверей джунглей Куша и хорошо представляет, куда нужно наносить решающий удар. Бanners в Копье Сенешаля могут перебрасывать броски на Попадание с результатом 1 когда атакует вражеский юнит большего Размера чем его собственный.



Рыцарь Квесторис Эррант Дом Донар Давард

Рыцари Сционы Дома Донар не применяют практику выдачи имен своим боевым костюмам и идут в бой под собственным именем. Здесь изображен Давард незадолго до падения Линии Персептор, когда он только начал восхождение по иерархии Дома Донар.

Известный как умелый охотник на самых опасных зверей даже в случаях, когда шансы были не в его пользу, Давард сумел ускользнуть с Молеха после его падения и продолжил службу в качестве Вольного Клинка. В отличие от обычной геральдической традиции, когда черепами отмечают поверженных врагов, черепа на его геральдике отражают количество павших на Молехе товарищей по Баннеру. И хотя дальнейшая судьба его доподлинно неизвестна, имеется информация что Давард отправился к Терре чтобы победить самого страшного зверя – самого Вармастера.

Дом Индра

Дом Индра имеет среди своих сородичей странную репутацию, и другие Рыцарские дома относятся к своим далеким южным соседям с большой настороженностью. Проживающие среди обширных болот далеко за Степями Тазкхара Индарии, как их называли люди болот, были по большей мере оторваны от махинаций остальных Рыцарских Домов. Эта удаленность и странные практики жителей болот привели к тому что их сородичи относились к дому с опаской и дали Дому Индра нелестное прозвище «Безумный Дом». Стоит признать, что это имя было ближе к правде чем готовы были признать Индарии.

Древние записи Дома рассказывают о временах, когда 12 изначальных Рыцарских Домов правили средиземьем Молахари под властью Верховного Короля. До появления Лорда Шторма эти 12 Домов имели представительство у Верховного Короля. Один был его Стражем клятвы, другой Пресептором, третий его Сенешалем и т.д. Дому Индарии выпала честь носить цвета Верховного Короля и носить древний королевский штандарт. После смерти последнего Верховного Короля и раскола Домов, многие вернулись в удаленные уголки Молахари, чтобы основать собственные империи. Дом Индра основал свой дом среди южных степей, но вынужден был уйти еще дальше под давлением древней династии Дома Тазкхар. Таким образом Верховный Королевский Баннероносец, как ранее называли Индарии, унес цвета своего лорда в неизведанные южные болота. Там они основали новое поселение, защищая местных жителей от гигантских болотных змей, которых так долго никто не тревожил в их владениях.

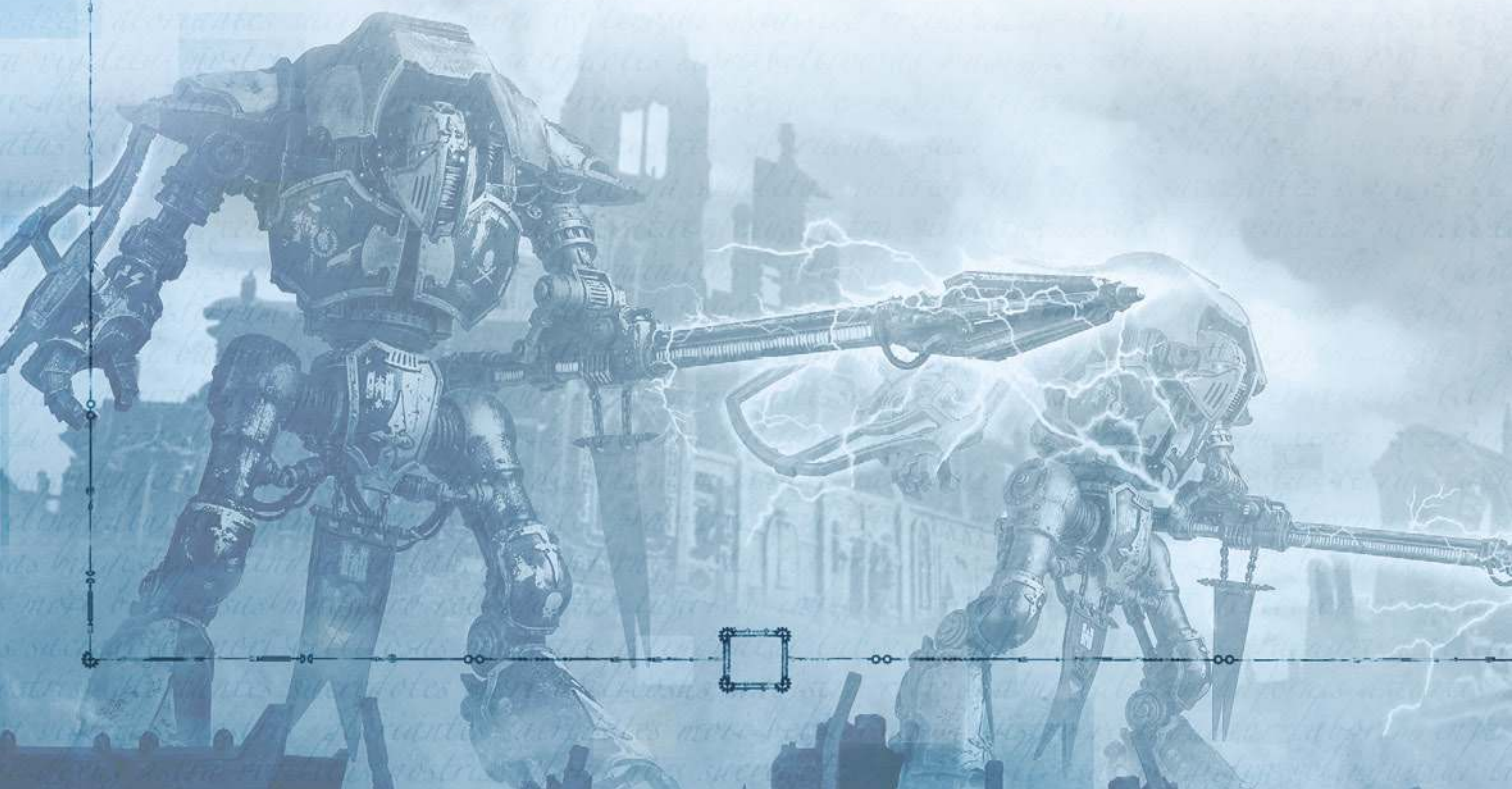
Несмотря на то, что по прошествии веков родословная Индарии была разбавлена кровью болотных жителей, которые правили болотами до них, Рыцарский Дом никогда не забывал, что когда-то носил штандарт Верховного Короля. Многие традиции, утраченные остальными людьми Молеха продолжили жить в среде Индарии, такие как Карнавал Убийц или Суд Танцующих с клинками. Бледная тень своего бывшего величия, Дом сохранил традиции турниров и фестивалей под мокрыми ветвями заболоченных деревьев. Танцуя и устраивая дуэли как на ногах, так и облаченными в Рыцарскую броню они гордятся своими навыками и готовностью к тому времени когда Верховный Король вернется.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества

Верховные Сционы и Сенешали Дома Индра могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

- 1 Танцующий клинок (Dancing blade):** Сенешаль является одним из знаменитых Танцующих клинков, привнесшим свои навыки на командный трон своей Рыцарской брони. Рыцари в Копье Сенешаля могут делать переброс любого броска на Попадание равного 1 при использовании трейта Melee.
- 2 Покинутый Индарии (Forsaken Indarii):** Сенешаль принадлежит к одному из порченных семейств Индарии, несущий в себе толику безумия древних Сционов Короля. Сенешаль может отдать приказ Чардж (Charge) Баннеру в своем Копье без необходимости проходить Командную проверку. Однако если Баннер из Копья Сенешаля провалит Командный тест при отдаче любого другого приказа, он не будет действовать по собственной инициативе. Вместо этого он получает приказ Чардж (Charge).
- 3 Баннер Верховного Короля (Banner of the High King):** Сенешалю выпала честь нести цвета древнего Верховного Короля Молеха – первого Рыцаря Сциона, ходившего в этом мире. Баннер Сенешаля может получить Боевой Штандарт бесплатно. Однако если Баннер будет уничтожен, враг получит дополнительно D3 Победных очков за захват Боевого Штандарта





Рыцарь-Кастигатор Церастус Дом Индра Клинок Молеха

Считающийся лучшим Танцующим клинком Дома Индра, как на своих двоих, так и верхом в Рыцарской броне, Сцион Акана – пилот Клинка Молеха был ярким сторонником традиций Дома Индра. В древних записях упоминается роль Дома Индра в качестве носителя штандарта Верховного Короля и их пылкая вера, что однажды Верховный Король вернется, и снова будет сражаться вместе с ними. Вторжение Вармастера было воспринято многими в Доме Индра как катализатор этого события. С чувством предвосхищения каждый Рыцарский баннер отправился на отражение вторжения. Немногие из них вернулись домой после падения Молеха и Клинка Молеха с ними не было.

Все что они нашли в некогда защищаемых ими землях – это полное разорение, учиненное болотными змеями, которых они некогда изгнали.

Дом Каска

В самой западной точке Молерахи в северный океан выдается полуостров Каша. Это довольно дикое место, густо заросшее высокогорными лесами и управляемое Домом Каска. Сционы Дома Каска – это надменные жители пограничья, привыкшие выживать в своей мокрой от дождя и пасмурной провинции и редко спускающиеся в теплый климат Западных Пределов. Их залы – это островки цивилизации посреди лесов, полных древесными ксеносмилусами и громадными горзуларами – дальними родственниками маллагр из Куша. Дома, подобные Дивайн и Донар смотрят на Каска сверху вниз, и считают их пьяницами и бродягами, которых с трудом можно причислить к Рыцарским Домам. На самом деле все дело в том, что бородатые лорды Каски придерживаются другого кодекса, чем их собратья. Им недостаточно просто быть опытными пилотами Рыцарской брони или ощущать связь между человеком и машиной. Сционы Каски должны быть способны забраться на грозные скалистые пики Каши, повергнуть на землю детеныша ксеносмилуса и выпить собственный вес эля Кашаи. Также Сционы Каски уделяют мало внимания внешним атрибутам чести и благородства, лишь с неохотой подчиняясь правлению Дома Дивайн и только притворялись Рыцарским Домом, когда их заставили отправиться в Луперкалию. Для Каска единственная честь – это победа, а благороден только тот, кто может доказать, что за ним стоит идти.

История Каски, по крайней мере то что они считают своей историей, вырезано руническим письмом на камнях Калдер Крип – древних покоев Дома Каска. Здесь упомянуто странствие Лорда Шторма и как Он пришел на полуостров Каша спустя годы после падения Верховного Короля, когда Рыцарские Дома были просто бандитскими лордами, правившими расколотым королевством. Тогда дикие бродячие племена были в замешательстве и даже думали убить Лорда Шторма за то, что он вторгся на их земли. И только вмешательство Сенешаля Дома Каска остановило руку племен. Хотя чтобы успокоить их он предложил Лорду Шторма пройти череду изнурительных испытаний. Далее были перечислены испытания, каждое из которых Лорд Шторма выполнил без заминки или видимого напряжения, чем положил начало обычаям Дома Каски, которых они и придерживаются и стараются превзойти установленные этой древней и загадочной фигурой достижения.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества
Верховные Сционы и Сенешали Дома Каска могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

- 1 Пьяный лорд (Drunken Lord):** Сенешаль слишком погружен в свою чашу и видит мир через призму Кашайского эля, что замедляет его реакцию, но спасает от ощущения опасности и боли.
Когда Баннер Сенешаля получает Прямое попадание (Direct Hit), сделайте бросок D6. На 5+ попадание игнорируется. Однако Баннер Сенешаля не прибавляет 3 к результату Командных проверок как описано на стр. 38.
- 2 Лорд Дождя и Руин (Lord of Rain and Ruin):** Сенешаль является выходцем из дикого кочевого племени и его близость с природой позволяет ему легко ориентироваться в мире даже с трона Рыцаря.
Баннеры в Копье Сенешаля считают Смертельный (Deadly) террейн как Опасный (Dangerous) террейн. Обратите внимание, что даже Баннеры с правилом Ловкий (Agile) должны проходить тесты, когда движутся по Смертельному террейну как по Опасному.
- 3 Сционы Шторма (Scion of the Storm):** Сенешаль считает, что ведет свою родословную от Лорда Шторма и все в его Доме смотрят на него с толикой благоговения и страха.
При выполнении Командной проверки на Ошеломление (Shaken) все Баннеры в пределах 12" от Сенешаля добавляют к результату 1.





Рыцарь Квесторис Эррант Дом Каска

Непревзойденный охотник

Свободные от ограничений благородства и чести, Дом Каска больше доверяет своей вере и испытаниям силы и навыков чем титулам. Сцион Морвам – пилот Непревзойденного охотника был знаменит тем, что без помощи Рыцарского костюма расправился с двумя ксеносмилусами и тем самым прославился. И хотя они брезгают вмешиваться в политическую жизнь Молеха, Дом Каска вместе с остальными Рыцарскими Домами сражался с захватчиками. Когда Молах пал, Дом Каска оказался втянутым в партизанскую войну, пользуясь умением навигации в глухих лесах своей родины. Для многих Рыцарей Сционов Дома Каска оккупация Молеха стала отличным шансом проверить собственные навыки.

Дом Каушик

Под возвышающимся Унтар Месас находятся сотни километров ущелий и пещер, идущих до самой земли. В этом холодном подземном царстве находятся владения Дома Каушик, правящий ими из глубин Горы Пирос. Эта аркология представляет собой чудо технологий Темной Эпохи, построенное первыми колонистами ради выживания в этом странном и чужом мире. Другие аркологии, каждая из которых также была самоизолированным городом усеивают поверхность Молеха, хотя от большинства осталась лишь разрушенная оболочка, разобранная на части, когда первые поселения начинали строить постоянные сооружения. В отличие от них Дом Каушик остался под землей и направил свое внимание вглубь, а не наружу в дикие земли Молехари. Им пришлось сражаться с обитающими под землей зверями, такими как каменные змеи с огромной пастью крагадоны или арканодоны, ползающие под землей. Эти звери встречаются уже гораздо реже чем раньше так как со временем Дом с большинством расправился, а также потому что люди Каушика на них постоянно охотились ради спорта и пропитания.

Люди Дома Каушик довольно замкнуты и покидают свои безопасные подземные крепости только ради охоты или нерегулярного посещения столицы. Окруженные артефактами прошлых эпох они приобрели странную форму техно поклонения, хотя слабо себе представляют, как работают их машины и даже что делают некоторые из них. Особое место занимает Рыцарская броня. Правда Сакристанцы Дома Каушик мало что знают о Рыцарской броне кроме обычных молитв и ритуалов пробуждения и обслуживания. Когда система отказывает или как с ней работать забывают, для подготовки Рыцаря к бою ее заменяют чем-то более простым. Ради того, чтобы держать Рыцарскую броню в рабочем состоянии применяют и сварку и приводящие в движение его мускулы шестереночные генераторы и магма помпы.

Однако настоящая сила Рыцаря заключается в его пилоте и в случае Сционов Каушик связь между ними и машиной считается спиритической практикой. Более того, величайшее состояние, которого может достичь пилот Рыцаря называется Великая Тишина, когда его душа замирает от близости шепота мертвецов, исходящего с командного трона Механикум, а все эмоции его покидают. Высший эшелон Дома составляют те, кто достиг Великой Тишины и только их истощенные лица и лихорадочно горящие глаза напоминают об их человечности. Это свойство сильно помогает Лордам Сционам в бою и, несмотря на плачевное состояние их брони, они сражаются с яростью тех, кто отверг смертные страхи.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества

Верховные Сционы и Сенешали Дома Каушик могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

- 1 Каменная слепота (Stoneblind):** Сенешаль провел свою жизнь в пещерах под Унтар Месас и знает важность разведки для планирования битвы.
При броске на определение того, кто будет командовать полем боя, управляющий Сенешалем игрок может делать переброс дайса.
- 2 Железо из Земли (Iron of the Earth):** Сенешаль работал в каменной кузнице Сакристанов и ощущает системы своего Рыцаря как свою кожу.
Рыцари в Копье Сенешаля могут делать переброс бросков на Попадание при результате 1 при использовании оружия с трейтом Melee.
- 3 Закаленная душа (Hardened Soul):** Разум Сенешаля достиг Великой Тишины Каушика и направляется холодными и бесчувственными призраками своего командного трона. Баннеры в Копье Сенешаля никогда не становятся Ошеломленными (Shaken). Однако все Рыцари в Баннере Сенешаля снижают свою характеристику Скорости на 1".





Рыцарь Квесторис Эррант Дом Каушик

Теневые пути

Несущий на себе признаки плохого обслуживания, характерного для костюмов Дома Каушик, изображенный здесь Теневые пути экипирован как принято у охотников Горы Пирос. Когда зверя обнаруживают, Рыцари Каушик встречают свою добычу шквалом ракет, которые обрушивают на врага гонимые породы. Когда зверь выкапывается и готовится к нападению, сконцентрированный огонь ослабляет тварь и тогда с ним уже можно сойтись в рукопашной. Во время вторжения на Молах, Дом Каушик сильно пострадал и из-за своей тактики, и из-за плохого состояния своей брони, которая не могла сравниться с броней сил Предателей. Тем не менее, проявленная ими смелость перед лицом такого противника запечатлена в документах.

Дом Мамарагон

К северу от Молахари на просторах Лазурного моря раскиданы тысячи островов. Дом Мамарагон правит этими островами и контролирует торговлю между ними. Как и их положение среди лидеров Молеха, их главенство над островами относится к древним временам правления Верховного Короля. В древние времена предки Дома Мамарагон были исследователями и мореходами. Их корабли посещали самые дальние континенты и картографировали громадные океаны Молеха. Позже они станут морскими волками, охотящимися на торговых маршрутах, которые сами и создали и атакующих владения других Рыцарских Домов. Когда Дом Дивайн наконец объединил расколотые Дома и провозгласил Луперкалию столицей мира, Сционы Мамарагонов стали стражами окраин, далеких земель и открытого моря.

Сенешалем Дома Мамарагон во время Битвы за Молах был Лорд Эрл Вор Мамарагон. Обладающий чудовищным высокомерием и безрассудным нравом, он постоянно был поводом для беспокойства для Дома Дивайн и Дома Донар, когда его свита Паладинов сходил на берег. Тощий и постоянно ухмыляющийся Лорд Эрл постоянно провоцировал остальных Рыцарские Дома, отпуская за столом едкие комментарии об их происхождении, связях с Змеиным богом и лояльности к Императору. Кроме того, Лорд Эрл и его Мамарагонские Сционы издевались над охотничьими трофеями живущих на суше Домов и демонстрировали остовы зубастых морских чудовищ, украшающие их Рыцарскую броню. Эти гигантские спиральные змеи были значительно больше наземной макрофауны и добыть их можно было только на опаснейшей подводной охоте, по сравнению с которой походы в джунгли Куша просто меркнут.

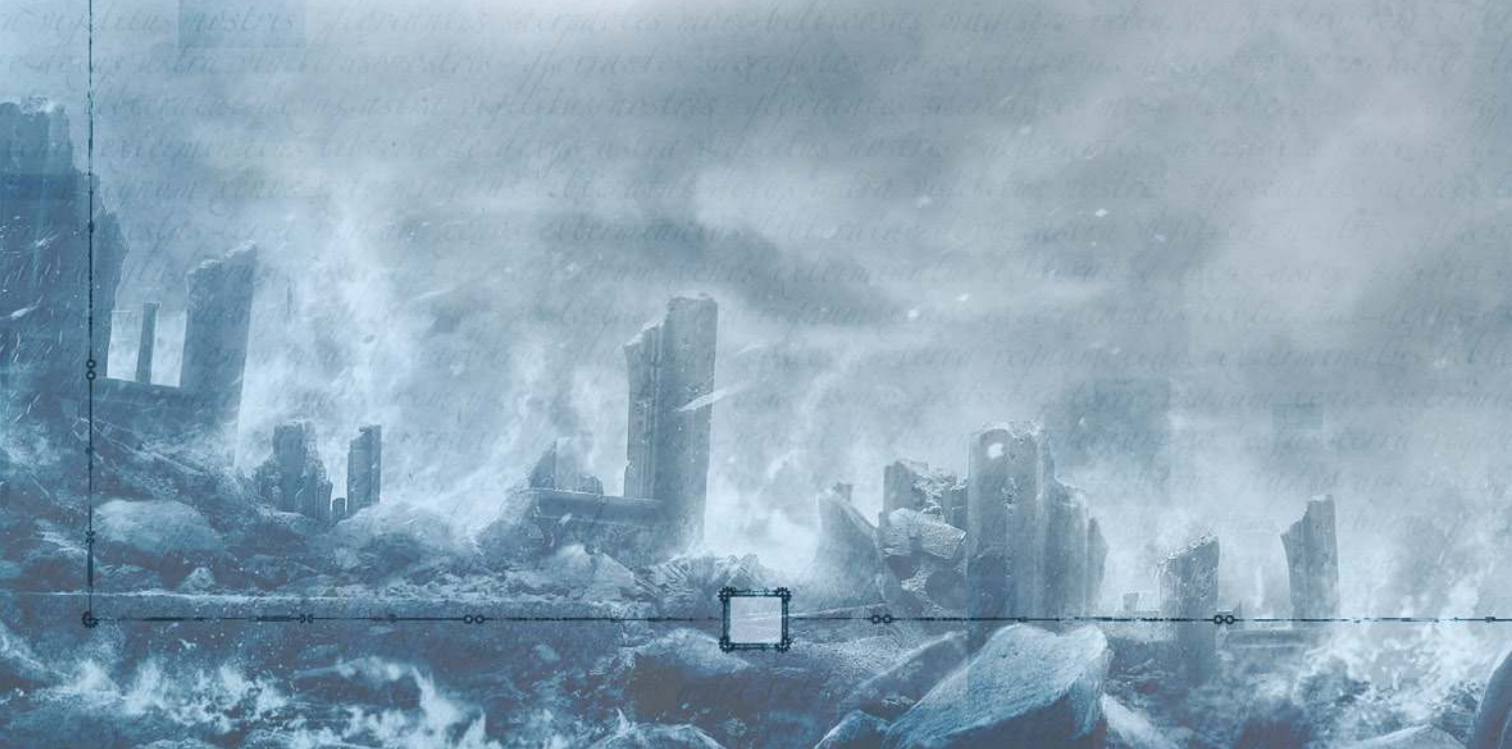
Несмотря на свою своенравную сущность, Сционы Мамарагонов были полностью лояльны Молеху и ставили безопасность своего мира выше клятв верности Верховному Дому. После вторжения Вармастера, Мамарагоны были одними из первых, кто организовал сопротивление выживших домов против Дома Дивайн и продолжили сражаться, когда остатки сил Предателей рассеялись сперва по Молахари, а затем и по всем океанам. И даже годы спустя, когда Молах был освобожден от гнета Предателей в кровавые годы Очищения, горстка выживших Сционов Дома Мамарагон встретила освободителей и занялась восстановлением развалин своего мира.

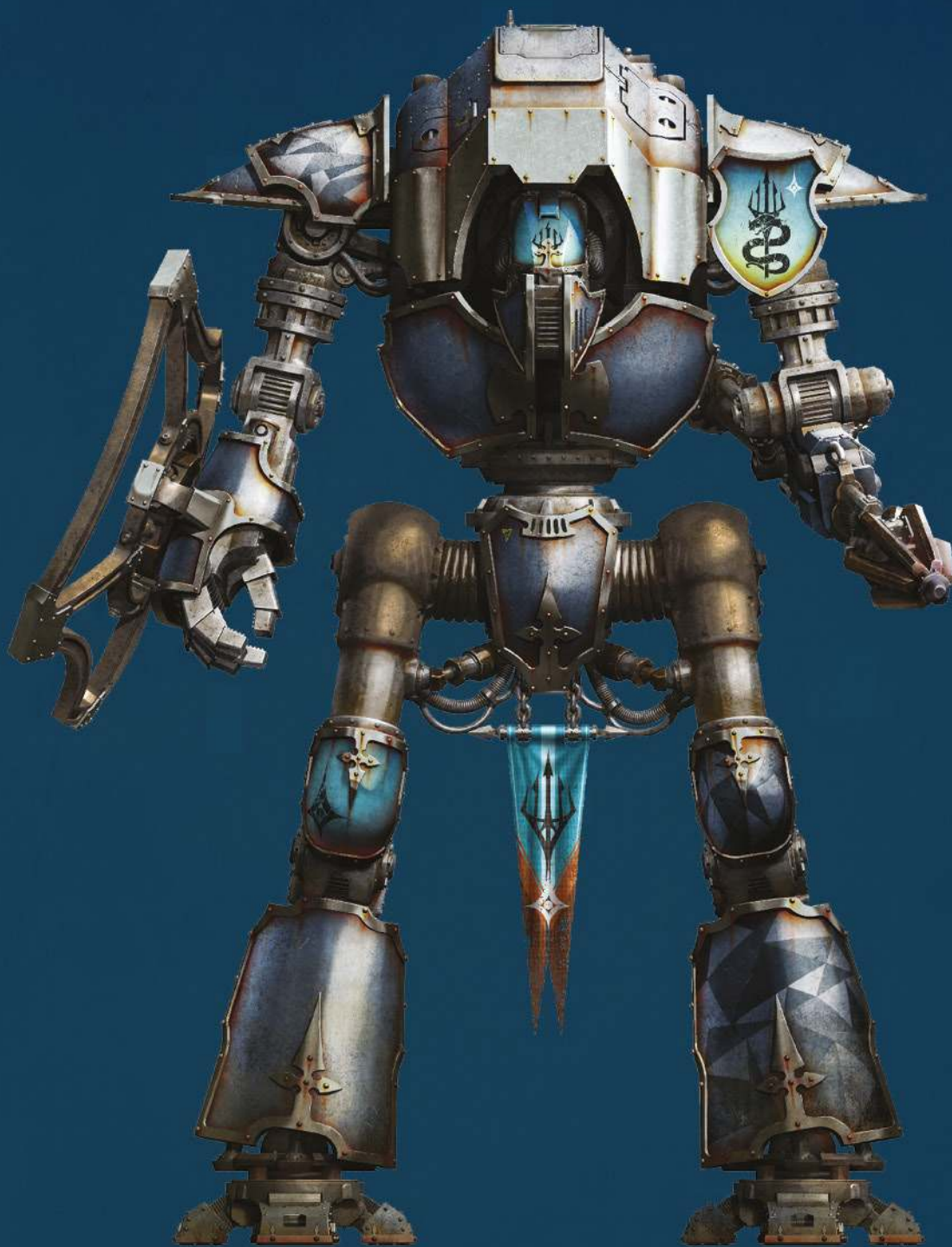
Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества

Верховные Сционы и Сенешали Дома Мамарагон могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

- 1 Морской Лорд (Sea Lord):** Сенешаль - умелый флотский командир и чувствует себя на палубе раскачивающейся боевой баржи как дома. Бanners в Копье Сенешаля могут делать переброс любой проваленной Командной проверки.
- 2 Принц волн (Prince of Waves):** Сенешаль является одним из отпрысков Лорда Эрла и обладает таким же несносным высокомерием и безрассудной самоуверенностью. Бanners в Копье Сенешаля никогда не могут быть Ошеломленными (Shaken). Однако, по крайней мере, один Банный в Копье Сенешаля должен получать приказ Чардж (Charge), начиная со второго.
- 3 Лорд грабитель (Reaver Lord):** Сенешаль верит в пиратские идеалы своих предков и придерживается их в плане чести и концепции обращения с союзниками. При выполнении Командной проверки — становится ли Банный из Копья Сенешаля Ошеломленным (Shaken) к результату броска добавляется 1. При этом Банный Сенешаля не может брать Боевой Штандарт.





Рыцарь-Лансер Церастус Дом Мамарагон

Накатывающая волна

Известный свои высокомерием даже по меркам своего Дома, Сцион Ярраманда – пилот накатывающей волны часто охотился на морских чудовищ своей родины в одиночку. Путешествуя под водой, Накатывающая волна использует свою увеличенную маневренность, чтобы настигать зверей в подводных долинах, далеко опережая тех, кто за ним следовал. Во время Битвы за Молах, Ярраманда пытался использовать подобную же тактику в столкновениях с Легионами Титанов Предателей. Отделившись от своего Баннера, Накатывающая волна помчалась среди руин, стараясь застать врасплох пересекающего поле боя Титана. Оказавшись в одиночестве и в меньшинстве благодаря своему высокомерию Ярраманда пал. И это доказывает нам, что морские чудовища – ничто, по сравнению с мощью Титана.

Дом Тазкхар

Дикие кочевники Тазкхара являются одними из лучших бойцов Молахари. А то что их Дом никогда не занимал должность Высшего Дома Молеха говорит больше о характере фракции, а не ее боевых способностях или храбрости. Жизнь в Тазкхарских степях не проста и воспитывает суровых людей. Вода, пастбища и земля для возделывания. Всего этого крайне мало и поэтому большинство Кхари, как называют людей степей, должны постоянно двигаться, чтобы выжить. Дом Тазкхар не является исключением, и их Рыцарская броня шагает во главе великих пустынных караванов, навьюченных багажом Сционов. Племена собираются вокруг рыцарской брони не только в поисках лидера, но и потому что она сулит защиту от гигантских летающих хищных скайрагов и ул-львов, закапывающихся в Тазкхарские пески. Сенешали Тазкхара являются одними из немногих жителей степей, имеющих постоянное жилище. Их величественные каменные храмы служат также как колодцы или луга с травой и обслуживают Рыцарскую броню караванов, проходящих через их земли.

В то время, когда многие Рыцарские Дома отмечают примитивные практики своих предков, Сционы Дома Тазкхар мало изменились с древних времен. Их караваны все еще возглавляются Лордами Дервишами и ни один из Сенешалей не имеет полной власти над племенами. Эти воины связаны древними узами с чемпионами Верховного Короля – семью легендарными мечниками, входившими во внутренний круг. Поэтому эти лорды также должны доказать свою способность военными подвигами во время ритуальных поединков на Фестивале Лорда Шторма. Ежегодное собрание племен отмечает путешествие Лорда Шторма через степи, когда Он дал Свое благословение племенам Кхари. Во время этого великого собрания может смениться руководство племен, когда сыны или дочери вызывают своих отцов и матерей на поединок с командного трона Рыцарской брони или по старинке с мечом и щитом. Сционам также предлагают помериться силой друг с другом и сумевший победить всех претендентов Кхари получает титул Визиря Клинков – самого могучего воина степей.

Но только до следующего сбора, когда ему снова придется отстаивать свой титул. Все эти особенности делают Дом Тазкхар одним из самых грозных Рыцарских Домов на Молехе, который одинаково и боится и уважает остальная знать мира.

Специфические для Рыцарского дома Рыцарские качества
Верховные Сционы и Сенешали Дома Тазкхар могут генерировать свои Рыцарские качества либо по таблице на стр. 38, либо с помощью броска D3 по таблице ниже:

D3 Рыцарские качества

- 1 Лорд Дервиш (Dervish Lord):** Сенешаль сражается в духе древних Лордов Дервишей, нанося удары как ветер пустыни до того, как выйти из зоны досягаемости врага. Сенешаль может отдать Баннеру в своем Копье приказ Скоординированный удар (Coordinated Strike). Однако Баннер Сенешаля не прибавляет 3 к результату Командных проверок как описано на стр. 38.
- 2 Кхарийский Дикарь (Kharii Savage):** Сенешаль является выходцем из Кхарийских племен глубин пустыни, все еще примитивным и диким, несмотря на свое право по крови и дар Становления. Сенешаль может отдавать Приказ Чардж (Charge) Баннерам в своем Копье без необходимости проходить Командную проверку. Также Баннеры из Копья Сенешаля добавляют D3" к своей Скорости, когда выполняют приказы Чардж (Charge). Однако Баннеры из Копья Сенешаля не могут получать приказы Стрельба первым (First Fire).
- 3 Визирь Клинков (Vizier of Blades):** Сенешаль получил титул Визиря Клинков, доказав, что является лучшим мечником Тазкхарских Степей во время Фестиваля Лорда Шторма. Рыцари из Копья Сенешаля могут делать переброс броска на Попадание с результатом 1 при использовании оружия с трейтом Melee.



Церастус Ахерон Дома Тазкхар

Дюнный Шагатель

До вторжения на Молах, Дюнный Шагатель, которого пилотирует Сцион Октилло был защитником одного из многих караванов, путешествовавшего через Тазкхарскую степь. В последовавших за вторжением битвах, Октилло хорошо себя показал, пережив несколько схваток и спасшись после падения Луперкалии. После окончания Ереси Хоруса и освобождения Молежа, Имперские силы обнаружили что Дюнный Шагатель все также защищает население своего мира, вспоминая о Предателях, только когда использует захваченный у них прометейум.



Нарративные миссии: Гибель Молеха

Пускай Вармастер приходит и обнажает свое оружие против нашей пласталевой кожи и керамитовых сердец. Пускай увидит, какая судьба его ждет. Мы дети Бога Машины, а кто он? Избалованный сын и проклятый предатель своего народа.

Принцепс Магнус Элана Калонис, Легио Коуциус

Битва за Молах фокусируется прежде всего на продвижении Вармастера к Луперкалии. Исход этой войны был вторичен по сравнению с монструозными амбициями Хоруса и его жадности запретных сил. Несмотря на конкретную цель в голове Вармастера, война разразилась по всему континенту Молахари и затронула все города практически во всех самых крупных провинциях. Шествие Хоруса от северного острова Дамесека проходило через большое количество городских зон, начиная с прибрежной застройки Авалона до городов на островах Кханис и Императум. Это породило появление застеленных пылью обломков боевых зон, в которых Лоялисты и Предатели вели дуэль друг с другом среди развалин руин. На востоке продвижение Мортариона и его Гвардии Смерти вместе с

союзными Титанами породило не меньшее количество столкновений, на этот раз среди гниющих останков джунглей Куша и на широких пространствах Западных Пределов. Даже после падения Луперкалии и отбытия Вармастера вместе с большей частью его Легионес Астартес, сражения на Молахе продолжались и продолжали затухать и разгораться до того, как Империиум наконец вновь присоединил мир.

Отыгрыш боев на Молехе

Сеттинг Гибели Молеха предлагает игрокам набор полей боя, миссий и историй для отыгрыша в Адептус Титаникус. Каждый из стилей игры в Адептус Титаникус можно адаптировать к этому сеттингу с помощью представленных на следующих страницах миссий, а также Полей боев Молеха в приложении в конце этой книги или подчерпнув идеи из хроники событий Гибели Молеха. В открытой игре разные правила Легио, миссии и правила поля боя можно применять как вам заблагорассудится, и игроки свободно могут добавлять в свои игры все из них или только некоторые. Для Соревновательного режима игры правила Легионов сбалансированы друг с другом, чтобы делать игру более интересной. Правила Полей боев Молеха в равной мере действуют на обе стороны во время боя. И, наконец, Нарративный режим игры позволит вам отыграть самые знаменательные моменты кампании на Молехе, а приведенные Нарративные миссии можно использовать как для одиночной игры, так и в рамках системы Кампании Адептус Титаникус, описанной в книге Гибель Титанов.

Далее вы найдете набор миссий, разработанных для Нарративной игры (см. стр. 67 рулбука). Каждая из миссий воспроизводит определенные события кампании на Молехе и позволяет игрокам разыграть самые ключевые сражения между защитниками Молеха и Вармастера.

Очки боевых групп

Многие из Нарративных миссий в Гибели Молеха разработаны так, что у одной из сторон есть преимущество. Предатели или Лоялисты в таких миссиях могут надеяться в лучшем случае заставить заплатить своих врагов за успех кровью, а потом им все равно придется отступать. Условия победы учитывают это неравенство сторон. Уровни очковой стоимости боевых групп приведены для ориентира и позволяют игрокам использовать имеющиеся у них в коллекции модели. При изменении уровней очков игрокам стоит соблюдать изначальный баланс между силами Лоялистов и Предателей, чтобы не потерять заложенный в миссии баланс. Например, если в миссии указано что у Предателей 3000 очков, а у Лоялистов – 2000, то при изменении масштабов миссии у Предателей должно быть на треть очков больше чем у Лоялистов.

Примечание дизайнера:

Лоялисты и Предатели

Нарративные миссии фокусируются на конкретных битвах и зачастую упоминают конкретные Легионы Титанов, в них участвовавшие и в некоторых случаях выступавшие против манипул Титанов Рыцарские Дома. Однако планетарные вторжения, подобные вторжению на Молех происходили во времена Ереси Хоруса по всей вселенной и в них участвовали бесчисленные армии и сотни Легионов Титанов и Рыцарских Домов. При отыгрыше любой миссии из этого раздела игроки могут спокойно использовать собственные Легио и выбирать за кого они будут сражаться – за Предателей или Лоялистов. Если в миссии указано что против Рыцарей выступают Титаны, игроки могут это изменить и вывести с двух сторон Рыцарей или наоборот Титанов по своему желанию.

Атака Балморна: Защита Линии Пресептора

Если в будущем люди и будут помнить наш Дом, так пускай хотя бы не говорят, что мы были трусами, пускай не говорят, что мы сбежали раньше, чем увидели противника и пусть не говорят, что мы умерли спиной к врагу. Ведь мы – сыны Молеха, а Молех за Императора!

Лорд Балморн, Дарон Дома Донар

Эта миссия отражает защиту Линии Пресептор от наступающего на Луперкалию Мортариона. Долгое время считалось, что джунгли Куша – непреодолимый естественный барьер, населенный опасными зверями – эффективно защищает от атаки вторгшихся с востока. Поэтому Тиана Коурион, Лорд Генерал Великой Армии Молеха отправила лучшую часть войск обратно на защиту Лупералии, а на Линии Пресептор оставила только второсортные войска. К счастью для ее защитников Армия не была не были единственными кто ее должен был охранять. Дом Донар – один из древнейших Рыцарских Домов Молеха повелевал землями, граничащими с великим кушем и крепость этого Рыцарского Дома была частью древней оборонительной стены. Когда пришла новость о том, что атакующие высаживаются на восточном побережье Молахари, Рыцарская броня Дома Донар была отправлена на Линию Пресептор. И хотя защитники ожидали нападения, Мортарион неведомым образом проложил себе дорогу прямо через джунгли, используя магию варпа для превращения густых зарослей в море смерти. Двигающиеся вперед уничтожаемых джунглей, десятки тысяч зверей атаковали Линию Пресептор, с невероятной яростью обрушиваясь на защитников.

Осажденные ордами зверей, бегущих из джунглей, уже и так обветшавшая защита получила такие повреждения, что к тому времени когда подошли Титаны Предателей превратилась в подобие линии на песке. Несмотря на то, что они уже растратили большую часть боеприпасов на нападающих асдархидов, ксеносмилусов, каменных змей и другую макро-фауну, Рыцари Дома Донар были намерены защищать свою землю. Даже когда джунгли у них на глазах обратились в гниющий остов, пожранные вирусом пожирателем жизни, Лорд Балморн, Барон Дома Донар приказал своим Рыцарям держать строй. Вид надвигающегося на них авангарда Титанов Легио Мортис не поколебал их решимость и когда первый Титан возник их клубящихся миазмов, некогда бывших опушкой джунглей, Лорд Балморн собрал своих Рыцарей и приказал идти в атаку.

Боевые группы

Один из игроков командует силами Легио Мортис, а его оппонент управляет силами Дома Донар. Игрок за Легио Мортис выбирает боевую группу как описано на стр. 53 рулбука, а игрок за Дом Донар выбирает Рыцарский Дом как описано на стр. 34. Оба игрока набирают силы до 1000 Боевых очков. Боевая группа Легио Мортис не может включать Бanners Рыцарей, а Дом Донар не может иметь Титанов поддержки.

Поле боя

Игра отыгрывается на столе 4x4 футов. Игрок за Дом Донар выбирает одну из сторон поля боя. Это будет Линия Пресептор. Поле боя в пределах 12" от этой грани стола должно быть свободно от террейна, так как она представляет пространство между джунглями и стеной. Оставшаяся часть стола должна быть умеренно заставлена террейном в виде гниющих остовов деревьев, холмов, изображающих мертвых зверей или озер темной, зловонной жидкости.

Стратегемы

Игрок за Легио Мортис получает 2 очка для покупки Стратегем (стр. 64 рулбука). Он не может выбирать Стратегемы Обход (Outflank), Удар ланс батареи с орбиты (Orbital Lance Strike) или Третичные задания (Tertiary Objectives). Игрок за Дом Донар получает 4 очка Стратегем для закупки Дворянских тактик (Noble Tactics) (стр. 39) за исключением Удара ланс батареи с орбиты (Orbital Lance Strike) и Третичных заданий (Tertiary Objectives).

Специальные правила Миссии

Линия Персептор (The Preceptor Line): Обрушенная линия укреплений Линии Персептор не предоставляла реальной защиты от наступающих Титанов. Поэтому Титаны Предателей попытались преодолеть ее и углубиться в Западные Пределы. Начиная с конца третьего раунда Титан Предателей, находящихся в базовом контакте с Линией Пресептор по результату Завершающей фазы убирается с поля боя. Титан не считается уничтоженным, но больше не принимает участия в игре.

Вирус пожиратель жизни (Life-eater Virus): Эта миссия использует правила Зараженное вирусом поле боя (Virus Infected Battlefield) на стр. 75.

Честь Рыцарского дома (Honour of the Household): Сционы Дома Донар полностью осознавали свою участь, но поклялись дорого продать свою жизнь. На время всей игры все Рыцари Лоялистов игнорируют правило Ошеломлен (Shaken)

Расстановка

Игрок за Легио Мортис выставляет своих Титанов где угодно в пределах 12" от грани поля боя, противоположной Линии Пресептор. После этого игрок за Дом Донар выставляет все свои Бanners Рыцарей в пределах 12" от Линии Пресептор.

Первый раунд

В первом раунде игрок за Дом Донар автоматически получает Опус Титаника и становится Первым Игроком.

Длительность боя

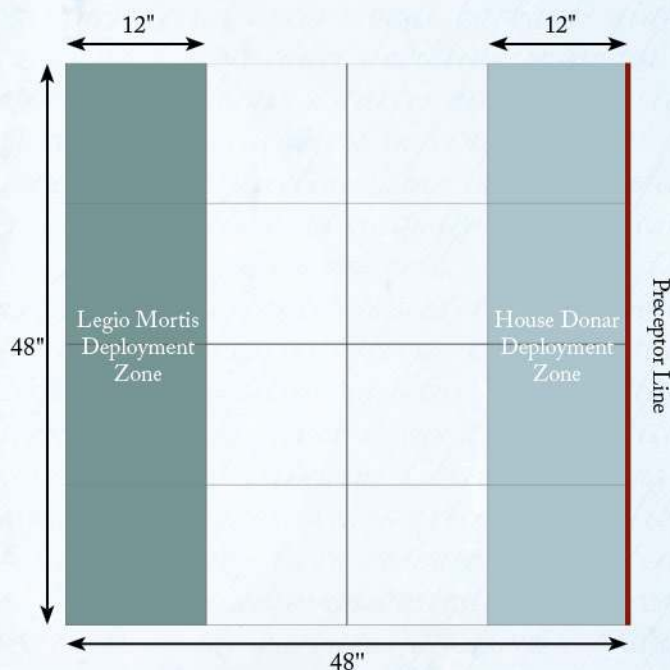
Битва длится пять раундов, после чеголибо атака Лорда Балморна собирает свою жатву, либо его полностью сметает неумолимая поступь Легио Мортис. Если все юниты, контролируемые одним из игроков, будут уничтожены раньше – игра сразу заканчивается.

Победа

В конце боя игрок за Легио Мортис получает Победные очки, равные Размеру всех Титанов, которые перешли Линию Пресептор.

Дом Донар получает Победные очки, равные Размеру всех уничтоженных или Структурно Ослабленных Титанов Легио Мортис.

Игрок, получивший больше всего Победных очков, объявляется победителем.



Последний бой Фортидус: Заминка на Авадоне

Не оставляйте в живых никого. Если они побегут - режьте их без пощады. Если спрячутся – давите своей поступью, а если будут стоять – вознаградите их за смелость аннигиляцией

Принцепс Сеньорис Кабус Харр, Легио Вулпа

Эта миссия отыгрывает попытку Легио Фортидус задержать продвижение масс Титанов Предателей Вармастера. После того как Сыны Хоруса прорвали оборону, выставленную чтобы задержать их на Острове Дамасек, они без сопротивления дошли до прибрежного города Авадон. Эта победа была настолько неожиданной и яростной, что жители Авадона даже не успели начать эвакуацию. Длинные колонны гражданских и отступающих армейских частей протянулись из города по направлению к средиземью Западных Пределов и сравнительно безопасной Луперкалии в сотнях километров отсюда. Выжившие были крайне уязвимы для Титанов и в любой момент могли быть уничтожены.

В авангарде сил Предателей наступали Титаны Легио Мортис, Легио Вулканум, Легио Вулпа и Легио Интерфектор, получившие задание превратить город в пыль и уничтожить всех до последнего его обитателей. Только прибытие манипулы Регия Легио Фортидус отсрочило атаку Предателей. Манипула Фортидус под предводительством Принцепса Ута-Дагон состояла из двух Боевых Титанов Варлор и четырех Разведывательных Титанов Вархаунд. В любой другой ситуации это означало бы недостаточную огневую мощь перед лицом превосходящих Титанов Предателей, которых было несколько дюжин. Все на что можно было надеяться – это лишь удержать рубеж до тех пор, пока выжившие из Авадона не смогут отойти на юг. Сам факт, что Титаны Лоялистов вообще здесь появились уже был чудом, так как, появившись здесь, Ута-Дагон нарушил приказ Принцепса Магнус Этаны Калонис, командующего всеми силами Коллегия Титаника на Молехе. Не желая оставлять Авадон на произвол судьбы, Принцепс и его Титаны покинули сравнительно безопасный Занарк Дип – свою подземную крепость и вышли на север навстречу врагу. И хотя в тот день Предатели одержали победу и Авадон был стерт с лица земли Молеха, действия Ута-Дагон позволили спасти тысячи жизней Имперцев.

Боевые группы

Один из игроков командует силами Предателей, а его оппонент управляет силами Легио Фортидус. Каждый из игроков набирает боевую группу как описано на стр. 53 рулбука. Игрок за Предателей должен набрать силы на 2500 Боевых Очков и может набирать Титанов из Легио Мортис, Легио Интерфектор, Легио Вулпа и Легио Вулканум, а игрок за Легио Фортидус на

1250 Боевых Очков. Каждая из боевых групп должна состоять, по крайней мере, одной манипулы и любого количества юнитов поддержки. Ни одна из сторон не может включать в себя Банныи Рыцарей.

Поле боя

Игра отыгрывается на столе 4х4 футов. Игрок за Легио Фортидус выбирает одну из сторон поля боя. Это будет предместье Авадона, т.е. сторона города Авадон. Поле боя в пределах 24" от этой грани стола должно быть умеренно застроено террейном – строениями, дорогами и городской застройкой, отображающей пригород. Оставшаяся часть стола должна быть умеренно заставлена террейном необжитой местности, т.е. холмами и деревьями.

Стратегемы

Игрок за Предателей не получает Стратегем в этом бою. Игрок за Легио Фортидус получает Стратегему Noble Sacrifice (Благородная жертва) (стр. 64 рулбука) и может использовать эту Стратегему больше одного раза за Стратегическую фазу.

Специальные правила Миссии

Перегрузка Сервиторов (Servitor Overload): Сервиторы, которыми оснащены Легио Фортидус работают в авральном режиме, чтобы поддерживать работоспособность Титанов в безвыходной ситуации. На время этой битвы Титаны Легио Фортидус не проходят Командные проверки, чтобы отдать приказ Экстренная починка (Emergency Repairs).

Волна Предателей (Tide of Traitors): Большая группа Титанов Предателей отвлеклась от Авадона и готовится остановить Легио Фортидус. В завершающей фазе каждого раунда, игрок за Предателей выбирает часть своих Титанов на сумму до 500 очков, которые еще не находятся на поле боя и выставляет их на поле боя так чтобы их базы были в контакте со стороной поля боя, где находится Авадон. Эти Титаны могут быть активированы обычным образом в следующем раунде.

Авадон Горит (Avadon Burns): Легио Фортидус должен выиграть достаточно времени, чтобы беженцы успели выбраться из Авадона. В зависимости от того в каком раунде будут уничтожены Титаны Легио Фортидус, Предатели получают разное количество Победных очков.

Раунд	Победные очки за Титана
1	3 x Размер
2	2 x Размер
3	1 x Размер
4	1 x Размер
5	1 x Размер

Расстановка

Игрок за Предателей выставляет часть своих Титанов на сумму не больше 1000 очков в пределах 12" от грани поля боя, где находится Авадон. Остальные их силы придут позже по специальному правилу Волна Предателей. После этого игрок за Легио Фортидус выставляет все свои манипулы и юниты поддержки где угодно в пределах 12" от грани поля боя, противоположной Авадону.

Первый раунд

В первом раунде игрок за Легио Фортидус выбирает кто получает Опус Титаника и становится Первым Игроком.

Длительность боя

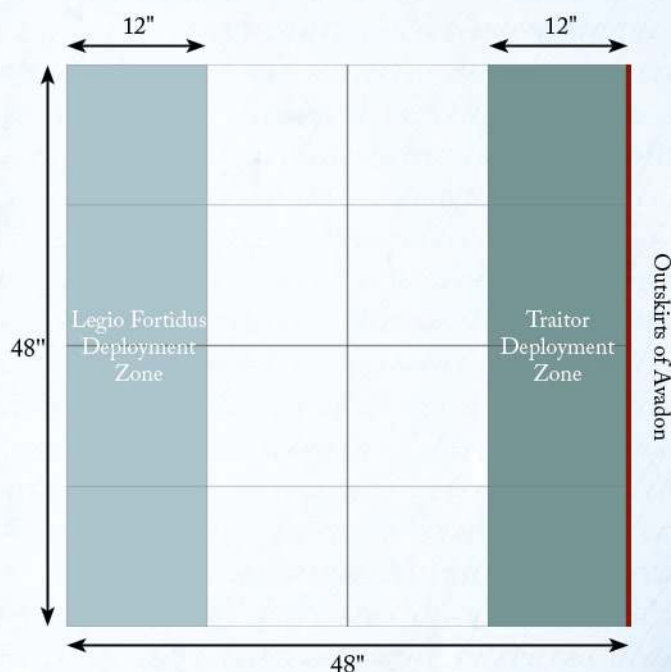
Битва длится пять раундов, после чего либо большей части беженцев удастся сбежать, либо силы Предателей успеют взять город в кольцо. Если все юниты, контролируемые одним из игроков будут уничтожены раньше – игра сразу заканчивается.

Победа

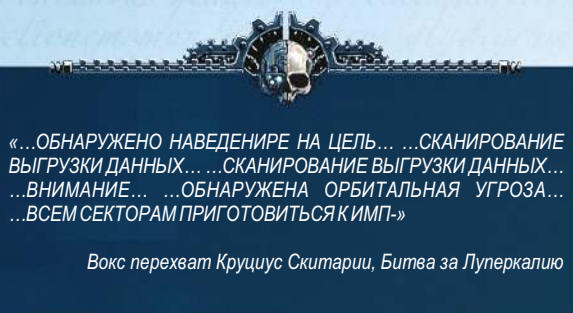
В конце боя игрок за Предателей получает Победные очки в зависимости от того как быстро он уничтожал своих врагов как указано в специальном правиле Авадон Горит.

Легио Фортидус получает Победные очки, равные Размеру всех уничтоженных Титанов Предателей и половине Размера всех Структурно Ослабленных Титанов Предателей.

Игрок, получивший больше всего Победных очков, объявляется победителем.



Огонь с Небес: Битва за Гору Железный Кулак



Эта миссия представляет битву за Гору Железный кулак, произошедшую в рамках общей атаки на Лупепркалию. Прикрывающая западный фланг огромного города Гора Железный Кулак была неприступной крепостью, чьи вырубленные в горной породе казематы вмещали сотни мощных орудий, батареи ракетометов и противовоздушных башен. Однако настоящая мощь Железного Кулака заключалась не в его мощной защите, а в Титанах, содержащихся внутри. Там находились боги-машины Легио Круциус, крупнейшего на Молехе Лоялистского Легиона Титанов и главного препятствия победе Вармастера. Среди всех Титанов Легио выделялся знаменитый Парагон Терры, прикрывавший северные подходы к Луперкалию. Остальные же оставались в защитных бункерах, ожидая сообщений о прорыве Сынов Хоруса или их союзников – Титанов Предателей. Начали битву предатели, высадив Легионеров из Танкерхоков и Штормовых Орлов, которые вошли в контакт с защитниками Горы Железный кулак. Ультрамарины прижали пехоту Предателей к земле своим дисциплинированным огнем, в то время как Титанов Легио Интерфектор пришлось отправиться в обход чтобы избежать огня орудий, прикрывающих подходы к Железному Кулаку. Казалось, по крайней мере защитникам, что левый фланг Луперкалию прикрыт надежно. Однако они недооценили коварство Вармастера. После завершения битвы в пустоте, Предатели захватили многие их орбитальных защитных платформ Молеха. Их отбуксировали на высокую орбиту, где они были недостижимы для огня наземных защитных батарей. Когда началась битва за Луперкалию, одна из этих космических крепостей Боевая Зебра была переведена на низкую орбиту и была нацелена на гору внизу. Единым яростным залпом Железный Кулак был выпотрошен, а дюжины находившихся внутри Титанов были погребены под тоннами камней. Ход битвы резко изменился не в сторону обороняющихся и немногим выжившим Титанам Легио Круциус, которые сумели откопать себя из-под завалов пришлось немедленно вступить в битву с наступающими под предводительством Легио Интерфектор.

Боевые группы

Один из игроков командует силами Легио Интерфектор, а его оппонент управляет силами Легио Круциус. Каждый из игроков набирает боевую группу как описано на стр. 53 рулбука. Игрок за Легио Интерфектор должен набрать силы на 1500 Боевых Очков, а игрок за Легио Круциус на 2500 Боевых очков. Каждая из боевых групп должна состоять, по крайней мере, одной манипулы и любого количества юнитов поддержки. Ни одна из сторон не может включать в себя Баннеры Рыцарей.

Поле боя

Игра отыгрывается на столе 4x4 футов. Отметьте центр стола маркером или дайсом. Область в пределах 8" от этой точки отображает кратер, проделанный Боевой Зеброй и может быть отображен провалом в земле, мусором или гигантским кратером. Оставшаяся часть стола отображает обрушенные обломки Горы Железный Кулак и представляет собой обнаженную горную породу, растрескавшуюся землю и завалы камней.

Стратегемы

Игрок за Легио Интерфектор получает Стратегему Артиллерийская бомбардировка (Artillery Bombardment) (стр. 64 рулбука), что отображает наличие у предателей орудийных батарей над Луперкалией. Игрок за Легио Круциус получает Стратегему Термальные мины (Thermal Mines) (стр. 64 рулбука), как отображение оставшейся линии обороны Горы Железный Кулак.

Специальные правила Миссии

Разоренный ландшафт (Savaged Landscape): Область вокруг разрушенной горы превратилась в адский ландшафт расколотой земли. Эта миссия использует правило Поля боя на вулканическом поле боя (стр. 75).

Могила Титанов (A Grave for Titans): Оставшиеся Титаны Легио Круциус выходят из руин Горы Железный Кулак, уже тяжело поврежденные орбитальным ударом, но все еще имеющие силы для боя. После расстановки своих Титанов игрок за Легио Круциус делает бросок Локации Попадания три раза за каждого своего Титана. Каждая из выпавших локаций получает D6 Структурных очков повреждений, или приводит к отказу оружия. Эти повреждения могут нанести Критические повреждения, если в данной локации не осталось Структурных точек, но не могут привести к Катастрофическим повреждениям. Если выпали Катастрофические повреждения, любые дополнительные повреждения игнорируются. В дополнение к полученным повреждениям Титаны Легио Круциус начинают игру со снятыми пустотными щитами.



Расстановка

Игрок за Легио Интерфектор расставляет своих Титанов где угодно на поле боя в пределах 6" от границы поля боя. Далее игрок за Легио Круциус выставляет своих Титанов в пределах 8" от центра поля боя. После расстановки своих Титанов, игрок за Легио Круциус делает за каждого из них бросок дайса Разлета чтобы определить направление их взгляда.

Первый раунд

В первом раунде игрок за Легио Интерфектор выбирает кто получает Опус Титаника и становится Первым Игроком.

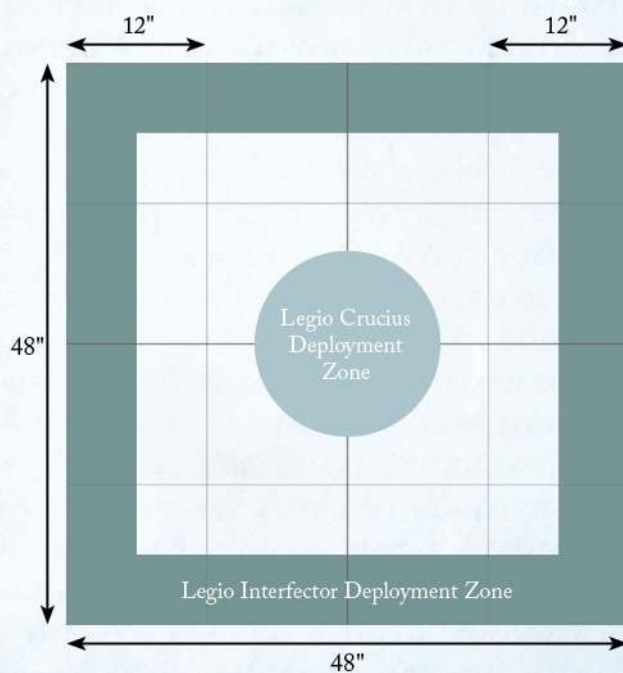
Длительность боя

Битва длится пять раундов, после чего либо Легио Интерфектор уничтожит последних Титанов Легио Круциус, либо Легио Круциус выстоит и отправится на помощь Луперкации. Если все юниты, контролируемые одним из игроков будут уничтожены раньше – игра сразу заканчивается.

Победа

В конце боя игрок за Легио Интерфектор получает Победные очки равные Размеру всех уничтоженных Титанов Легио Круциус.

Легио Фортидус получает Победные очки, равные Размеру всех уничтоженных Титанов Легио Интерфектор и половине Размера всех Структурно Ослабленных Титанов Легио Интерфектор. Игрок, получивший больше всего Победных очков, объявляется победителем.



В Волчьей пасти: Авангард Луперкалии

Те, кто идут под знаменем Ока не ваши братья. Они могут носить личину людей Империи, но они потеряны для нас. Не отдавайте им ни пяди земли, завоеванной Императором, так как от них вы не дождетесь ничего хорошего, как и от Вармастера.

*Приказ дня XX.K., Армия Стражей Молеха,
Защитный Кордон Луперкалии*

Эта миссия отражает эпизод, когда авангард Предателей ворвался во внутренние районы Луперкалии. Изначально Вармастер послал вперед тех, кого было не жалко терять и придержал в резерве основную массу Легионес Астартес. Но даже при этом когда Легионы Предателей приблизились к городу, единственное что могло противостоять армиям Предателей – это разрушительный огонь Императора Легио Круциус Парагон Терры. Вооруженный большим набором оружия, включая апокалипсическую пушку адского шторма и плазменный аннигилятор, Император стоил дюжины Титанов меньшего размера. Боевые машины Механикум и бронетанковые подразделения Предателей были ему не равны, потому что единого снаряда пушки адского шторма было достаточно, чтобы уничтожить роту танков. На борту бога машины своим экипажем управляла Принцесса Магнус Этана Калонис, выбирая самые важные цели среди наступающих на город. Несмотря на мощь Императора, армии Вармастера были огромными, и Парагон Терры приходилось полагаться на поддержку Варлордов, Риверов и Вархаундов, для отражения численно превосходящих сил Титанов Предателей. Защитникам и даже многим командирам самого Хоруса было неведомо что армиям и Титанам Предателей нужно было всего лишь отвлекать внимание врагов и в особенности Императора, потому что насчет древнего бога-машины был разработан особый план. А пока предательству Дома Дивайн только еще предстояло раскрыться, битва продолжалась и сражение Титанов превратило холмы вокруг Луперкалии в перепаханный ландшафт сгоревших обломков и кипящей плазмы.

Боевые группы

Один из игроков командует силами Предателей, а его оппонент управляет силами Лоялистов. Каждый из игроков набирает боевую группу как описано на стр. 53 рулбука. Оба игрока должны набрать силы на 2500 Боевых Очков. Боевая группа

Предателей не может включать в себя Бanners Рыцарей.

Поле боя

Игра отыгрывается на столе 6x4 футов. Игрок за Лоялистов выбирает одну из коротких сторон стола для отображения пригорода Луперкалии – это сторона стола Луперкалии. Область в пределах 24" от этой стороны заставлена умеренным количеством террейна, такого как строения, дороги и городские структуры, отображающие пригород. Остальную часть стола можно умеренно заставить деревьями, фермами и холмами.

Стратегемы

Игрок за Предателей получает 3 очка на покупку Стратегем (стр. 64 рулбука). Игрок за Лоялистов получает 4 очка, которые может по своему усмотрению потратить на Полевые сооружения (Battlefield Assets) (стр. 65 рулбука).

Специальные правила Миссии

Пушки Императора (Guns of the Emperor): На стороне Лоялистов стоит колоссальный Титан класса Император Парагон Терры, помогающий защитникам своими разрушительными орудиями. Игрок за Лоялистов получает Стратегему Артиллерийская бомбардировка (Artillery Bombardment) на все время этой битвы без необходимости тратить на нее очки Стратегем. Стратегему Артиллерийская бомбардировка (Artillery Bombardment) можно применять два раза за Стратегическую фазу.

Плеть Вармастера (The Warmaster's Lash): Вармастер не позволяет своим частям отступать и гонит их на Луперкалию так быстро как может. Каждый раунд Титаны Предателей, если они способны двигаться, должны заканчивать свою активацию ближе к краю стола Луперкалии. Единственное исключение – это получение Критического повреждения или получения приказа на Отключение (Shutdown).

Расстановка

Игрок за Предателей расставляет свои манипулы где угодно на поле боя в пределах 12" от короткой границы поля боя напротив Луперкалии. Далее игрок за Лоялистов выставляет свои манипулы и юниты поддержки где угодно в пределах 24" от границы стола Луперкалии.

Первый раунд

В первом раунде игрок за Предателей выбирает кто получает Опус Титаника и становится Первым Игроком.

Длительность боя

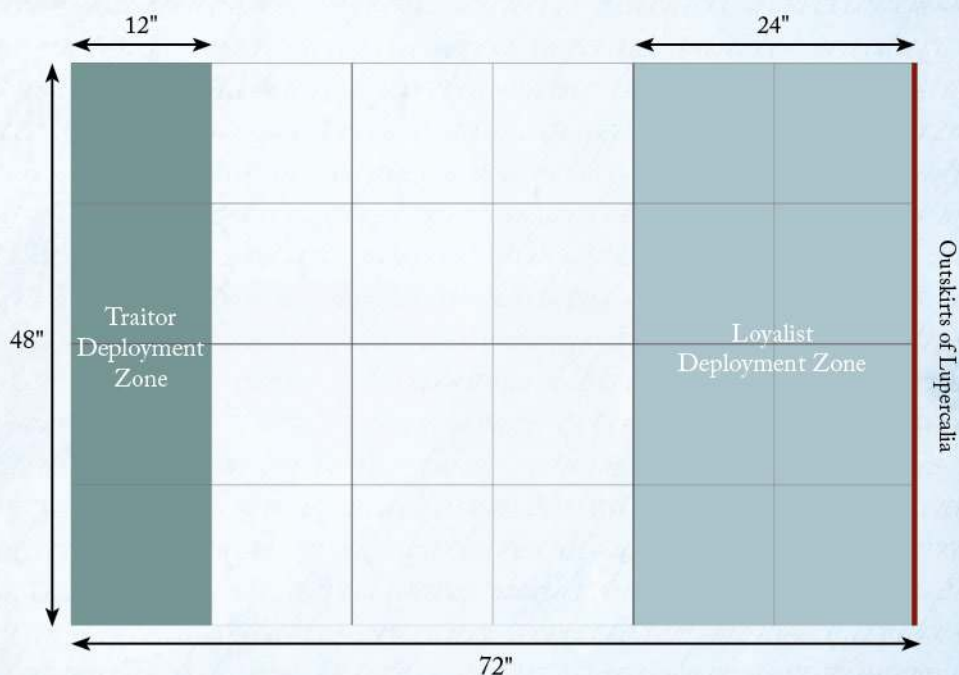
Битва длится шесть раундов, после чего либо силы Предателей прорвутся в Луперкалию, либо Лоялисты замедлят их продвижение. Если все юниты, контролируемые одним из игроков будут уничтожены раньше – игра сразу заканчивается.

Победа

В конце боя игрок за Предателей получает Победные очки, равные Размеру всех своих Титанов в пределах 12" от границы поля Луперкалии.

Игрок за Лоялистов получает Победные очки, равные Размеру всех уничтоженных Титанов Предателя и половине Размера всех Структурно Ослабленных Титанов Предателей.

Игрок, получивший больше всего Победных очков, объявляется победителем



Смерть Бога:

Расплата за отречение от Императора



И тогда вопль смерти разорвал небеса и обрушился на землю, знаменуя уход бога из нашего мира. Все духи машин сотен Титанов замерли и зарыдали от потери своего собрата.

*Выдержка из боевого журнала Легио Круциус,
Глава LVII «Луперкалия»*

Уничтожение Парагона Терры – древнего и могучего бога-машины стало поворотной точкой в битве за Луперкалию. Эта миссия представляет собой эпизод, когда Титан был уничтожен и раскрывшееся предательство Дома Дивайн разорвало единство рядов защитников. Белая обжигающая сверхновая расцвела в самом центре поля боя на месте погибшего Титана и аннигилировала целые полки Лоялистов и Предателей. Разрушения были настолько ужасными что пошатнулись все здания на сотни километров в округе, а наблюдатели на орбите зарегистрировали внезапную сверкающую вспышку на поверхности планеты. Находящиеся в нескольких километрах от взрыва были просто стерты с лица земли, а их плоть либо испарилась, либо была смята ударной волной. Людей и технику что находились подальше расшвыряло подобно игрушкам по долине вокруг Луперкалии.

Несмотря на ужасные разрушения, битва продолжилась. С обеих сторон все еще оставались сотни тысяч солдат, а также подразделения бронетехники и боевые машины. Оглушенные взрывом Предатели и Лоялисты на миг застыли, потеряв ориентацию в пространстве. Отброшенные взрывом Титаны восстанавливали равновесие, а перемазанная грязью пехота выбиралась из укрытий и кратеров, все еще пригибаясь к земле от ужаса. Но это искусственное мгновение спокойствия не продлилось долго. Подобно реке, прорывающейся сквозь обрушенную плотину, силы Предателей устремились через прореху в линиях Лоялистов, а Лоялисты поспешили прикрыть прорыв.

Покалеченные Титаны и покрытые шрамами Рыцари были первыми, кто достигли разрушенных укреплений и встретились с себе подобными. Здесь Лоялисты были вынуждены встретить предателей, но теперь у них за спинами не было больше никого, кто мог бы им помочь спасти Луперкалию.

Боевые группы

Один из игроков командует силами Предателей, а его оппонент управляет силами Лоялистов. Каждый из игроков набирает боевую группу как описано на стр. 53 рулбука. Оба игрока должны набрать силы на 2500 Боевых Очков. Боевая группа Предателей должна включать в себя по крайней мере один Баннер Рыцарей.

Поле боя

Битва отыгрывается на столе 4x4 футов. Битва происходит в пригороде Луперкалии и поэтому поле боя должно быть умеренно заставлено террейном, включающим строения, дороги и открытые пространства типа площадей и парков.

Стратегемы

Каждый из игроков получает 3 очка на покупку Стратегем (стр. 64 рулбука).

Специальные правила Миссии

Смерть бога (Death of a God): После того как обе стороны расставились, поместите в центре стола маркер или токен. Лучше всего подойдет разрушенная голова Титана. После этого сделайте бросок дайса Разлета и сместите маркер на 2D10 дюймов в указанном направлении. Как только маркер остановился – отработайте эффект Катастрофическое оплавление (Catastrophic Meltdown) (стр. 36 рулбука), считая, что маркер взрывается как Титан с 15 отверстиями на дорожке Статуса Плазменного реактора и Размером 14. После расчета повдеждений всех Титанов и Баннеров Рыцарей в зоне поражения, уберите со стола все террейны в радиусе 12" от маркера. Маркер остается на столе.

Прореха в линии защиты (A Hole in the Line): Смерть Парагона Терры проделала дыру в линии защиты Луперкалии и обе стороны устремились к ней, чтобы ею воспользоваться или наоборот прикрыть. Маркер отображает дыру в защите Лоялистов. Победные очки будут назначаться на основании того, кто ближе всего приблизится к этой дыре.

Расстановка

Игрок за Лоялистов выбирает две противоположные грани стола. Это будут границы линии защиты Лоялистов. Игрок за предателей выбирает одну из оставшихся сторон – это будет направление, откуда наступают Предатели. После этого игрок за Лоялистов выставляет все свои силы в пределах 18" от своих границ поля боя, но не ближе 12" к границе поля Предателей. И после этого игрок за Предателей выставляет все свои силы в пределах 6" от своей границы поля боя.

Первый раунд

В первом раунде игроки определяют жребием кто получает Опус Титаника и становится Первым Игроком.

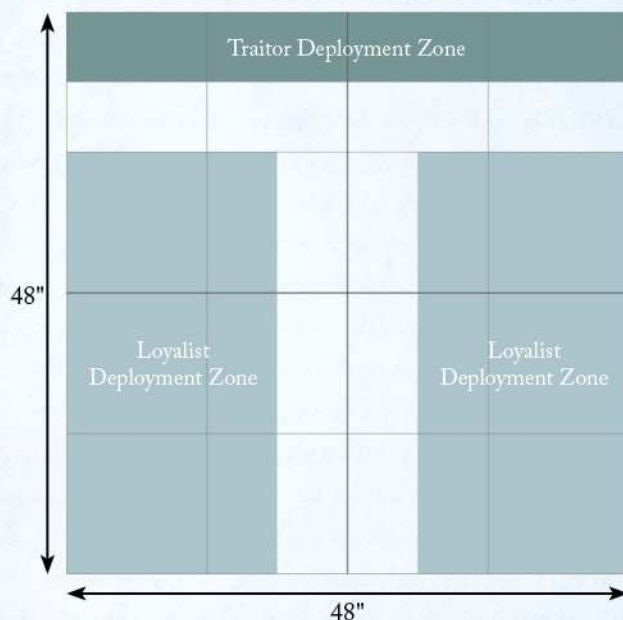
Длительность боя

Битва длится пять раундов, после чего либо силы Предателей прорвутся через образовавшуюся брешь в защите, либо Лоялисты успеют сомкнуть свои ряды. Если все юниты,

контролируемые одним из игроков будут уничтожены раньше – игра сразу заканчивается.

Победа

В конце боя обе стороны получают Победные очки, равные Размеру всех своих Титанов в пределах 12" от маркера. Игрок, получивший больше всего Победных очков, объявляется победителем. Если оба игрока набрали одинаковое количество Победных очков, победителем объявляется сторона, уничтожившая большее количество вражеских Титанов. Если обе стороны уничтожили одинаковое количество Титанов – объявляется ничья.



Последнее предательство Дивайн: Сожжение Луперкалии

«... БЕГИТЕ ОТ ГИБЕЛЬНОЙ ПЛЕТИ! ЧЕРВИ ЛОЖНОГО ИМПЕРАТОРА! ДЕТИ МЕРТВОГО ПОВЕЛИТЕЛЯ! ПРИМИТЕ СВОЮ ПОГИБЕЛЬ И ПРИВЕТСТВУЙТЕ ВАШЕГО ТЕМНОГО ПРИНЦА...»

Вокс запись Цивитас, Восстановлена 017.М31
при разборе архивов

Эта миссия отображает исход битвы за Луперкалию, когда Вармастер и его Сыны Хоруса отступили с поля боя, предоставив решать судьбу города Легио Предателей и Рыцарям Дома Дивайн. Несмотря на катаклизм вследствие уничтожения Титана Императора Парагон Терры и его обрушения на линию обороны Луперкалии, защитники продолжают обороняться. Не обращая внимания на отбытие своего повелителя, выжившие смертные войска Предателей и подразделения Темных Механикум ринулись в город, смешиваясь с остатками рассеянной и сломленной армии Тианы Курион.

Легио Предателей боролись с выжившими из Горы Железный кулак и теми богами-машинами, которые пережили огненную смерть Императора. Возглавляли атаку Рыцари Дома Дивайн, которые успели отступить в город после предательства. Рыская по горящим улицам, Рыцари Предателей следовали за Рыцарской броней своего лорда - Гибельной плетью - развращенной боевой машиной, с которой давно уже слились останки Албарда Дивайна, а его сломленный разум был наполнен шелчущими командами нового хозяина. Наполненная яростью самого Албарда за то, что его десятилетиями держали в заключении и пытали родственники, Гибельная плеть вымещала свою ярость на городе и его жителях.

К чести остальных Рыцарских Домов Молеха, они быстро оправились после предательства Дома Дивайн, возможно еще и потому что рады были отомстить за века угнетения со стороны главенствовавшего Рыцарского Дома. Приняв тот факт, что Луперкалия потеряла и, не надеясь остановить армии Вармастера, Рыцари Лоялистов сосредоточились на месте Дому Дивайн.

Это была жестокая и безжалостная битва между Рыцарскими Домами. Предатели, уже чувствовавшие себя победителями предались уничтожению и резне. Тем временем Лоялисты платили своими жизнями за каждую улицу и живую душу в своем городе, намереваясь заставить врагов дорого заплатить кровью за предательство.

Боевые группы

Один из игроков командует Рыцарским Домом Дивайн, а его оппонент управляет Рыцарскими Домами Молеха. Каждый из игроков набирает Рыцарский Дом как описано на стр. 34. Игрок за силы Дивайн может набирать только Бanners Рыцарей Дома Дивайн, а его оппонент может набирать смешанные силы Рыцарских Домов Молеха за исключением Дома Дивайн. Оба игрока должны набрать силы на 1200 Боевых Очков.

Поле боя

Игра отыгрывается на столе 4x4 футов. Битва происходит в сердце Луперкалии среди извилистых улиц и плотной застройки. Поле боя должно представлять из себя центр крупного города с обилием строений и других структурах, за которыми Рыцари могут легко найти укрытие. Некоторые области могут быть открытыми, такие как парки и площади или даже Виа Аргентум, проходящая через все поле.

Стратегемы

Каждый из игроков получает 4 очка на покупку Дворянская тактик (Noble Tactics) (стр. 39)

Специальные правила Миссии

Темный аппетит (Dark Appetites): Дом Дивайн отдался Хаосу и своим темным порывам. На все время этой битвы Рыцари Бanners Дома Дивайн добавляют 1 к Силе всего своего оружия с трейтом Melee.

Горящий город (Burning City): Луперкалия горит после того как на нее обрушилась ярость Предателей. Эта миссия использует правила Поля боя Город в Огне на стр. 74.

Братья предатели (Brothers Betrayed): Другие Рыцарские Дома исполнены праведным гневом из-за предательства Дома Дивайн и намерены уничтожить Предателей. На протяжении этого боя Рыцарские Бanners Лоялистов игнорируют правило Ошеломлен (Shaken).

Расстановка

Игрок за Дом Дивайн выбирает одну из граней стола и объявляет область в пределах 12" от этой грани своей зоной расстановки. Область в пределах 12" от противоположной грани стола – это зона расстановки Лоялистов. Начиная с игрока за Дом Дивайн игроки по очереди выставляют Бanners Рыцарей в своей зоне расстановки пока не выставят все силы.

Первый раунд

В первом раунде игроки определяют жребием кто получает Опус Титаника и становится Первым Игроком.

Длительность боя

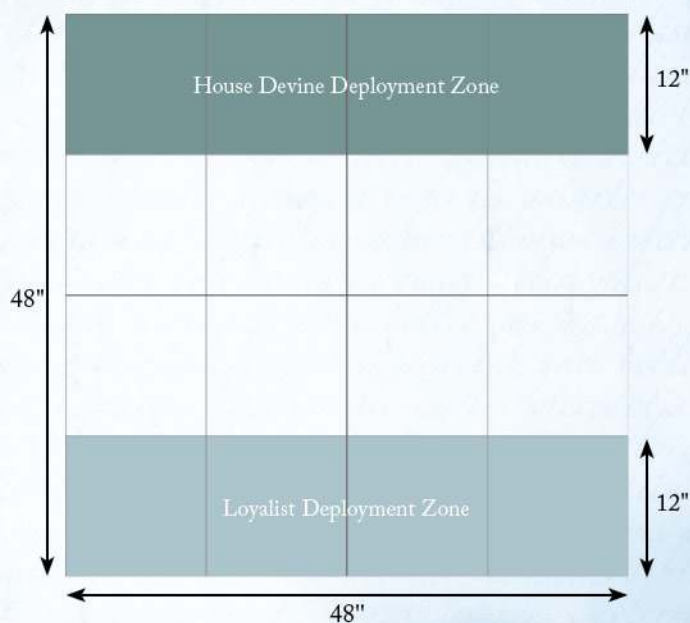
Битва длится пять раундов, в течение которых обе стороны рвут друг друга в клочья. Одни ради долга и чести, а другие во славу

темных богов. Если все юниты, контролируемые одним из игроков будут уничтожены раньше – игра сразу заканчивается.

Победа

В конце боя обе стороны получают Победные очки, равные Размеру каждого уничтоженного вражеского Бannера Рыцарей и половине Размера каждого вражеского Бannера Рыцарей, потерявшего больше половины моделей.

Игрок, получивший больше всего Победных очков, объявляется победителем.



Приложение I: Поле боя на Молехе

Поля боя на Молехе могут быть самыми разнообразными. Начиная с разросшихся городов и зеленого агро-пояса и заканчивая тропическими джунглями и засыпанными снегом вершинами гор. Во время завоевания Хорусом мира и последовавшего усмирения, его Лоялистских Рыцарских Домов и Легионов Титанов, великие боги-машины и Рыцарские Дома встречались в бою по всему экватору континенту планеты. На последних этапах кампании Вармастера, основным театром войны стала столица Молеха – Луперкалия, постепенно пылающая пожарами и обращаемая в руины.

Для воссоздания этих уникальных боевых зон игроки могут использовать правила Полей боя на Молехе, приведенные в этом разделе. Эти правила можно использовать совместно с Нарративными миссиями Гибели Молеха для добавления опасностей как для защищающихся, так и для захватчиков. Эти правила можно использовать и для отображения поля боя на других мирах, так как городскую среду можно встретить на тысячах охваченных войной миров Империи. Игроки по обоюдному согласию могут использовать правила окружения и в Соревновательном режиме (см. стр. 84 рулбука).

Примечание Дизайнера:

Использование Полей боя на Молехе

В качестве общего правила оба игрока договариваются перед игрой, какие дополнительные правила, они будут использовать, если это прямо не указано в правилах миссии. Несмотря на то, что они довольно интересны, они могут оказывать серьезное влияние на отыгрыш миссии и иногда делают предпочтительными определенный тип сил. Игроки могут использовать только часть правил или все правило целиком. Поэтому, например, если игроки играют среди руин Луперкалии, они могут решить использовать правила Дым и пепел, ограничивая дальность стрельбы своего оружия, но не использовать Огненный шторм или Тушение пламени и даже ограничивать воздействие правил на игру.

Охваченные войной города (war-torn city)

После того как Предатели прорвались через прибрежные города и агро-пояс средиземья Молеха к вратам Луперкалии, они разорили дюжины оказавшихся у них на пути городов. Титаны и Рыцари были главными участниками как защиты, так и разрушения их бастионов. Их массивные орудия превращали некогда процветающие города в руины и бои продолжались среди развалин. Игры, проходящие в условиях охваченного войной города, могут использовать правила Разрушенный метрополис (Ruined Metropolis), Город в огне (Cities in Flames) и Затопленные города (Flooded Cities).

Разрушенный метрополис (Ruined Metropolis)

Чем больше город, в котором происходит бой, тем больше разрушений он получает. Гигантские руины могут разрушаться непредсказуемым образом, создавая опасную для ходьбы Титанов местность или отличное укрытия для засад пехоты и танков.

Обрушающиеся руины (Rumbling Ruins): Когда на поле боя применяется маркер Взрыва, для каждого здания в пределах 6" от границы маркера делается бросок D10. При результате 1 или 2 здание обрушается. Оно убирается с поля боя и заменяется областью опасного рельефа подходящего размера.

Зыбкая поверхность (Unstable Footing): После того как Титаны подвигались в фазе Движения, делается бросок D10. При результате 1 или 2 Титан проваливается в ловушку. Титан сдвигается на D6" в направлении, определяемом дайсом Разлета, но не меняет направление взгляда. Это движение может привести к Столкновению (стр. 31 рулбука).

Затаившиеся враги (Hidden Enemies): В игре, использующей правило Затаившиеся враги, обе стороны получают Стратегему Охотники на Титанов Пехоты (Titan Hunter Infantry) (см. стр. 80) не тратя на это очки Стратегем.

Город в огне (Cities in Flames)

Без гражданских властей город может гореть многие дни подряд, так как огонь распространяется от здания к зданию без всякого контроля и препятствий. Пылающие города посылают в небо столбы дыма и пепла, застилая видимость и образуя горящие области, опасные даже для Титанов.

Дым и Пепел (Smoke and Ash): Вздвигающиеся столбы дыма и пепла сильно ограничивают видимость, а исходящий от пожаров жар мешает работе ауспексов. Атаки против целей, находящихся на расстоянии до удвоенного Размера цели получают модификатор -1 ко всем броскам на Попадание. Если цель дальше этого расстояния, но все еще в пределах дальности оружия, модификатор увеличивается до -2.

Огненный шторм (Firestorm): Пламя обволакивает Титанов, мешая работе их систем и перегревая реакторы. Титанам требуется сделать бросок 5+ вместо 4+ для Продувки Реактора (Vent Plasma) в фазу Расчета повреждений. Кроме этого титаны с повреждением Утечка реактора (Reactor Leak) смещают дорожку Реактора на одно отверстие дальше, чем обычно.

Гашение огня (Quenching the Flames): Титан может использовать пустотный щит, чтобы создать область давления, очищающую пространство вокруг него от дыма и пламени. Любой Титан может снизить уровень своих пустотных щитов на единицу и проигнорировать эффект правил Огненный шторм и Дым и Пепел на время своей активации. Титаны без активного пустотного щита не могут выполнять это действие.

Затопленные города (Flooded Cities)

После битвы флотов на орбите Молеха на поверхность планеты обрушились обломки пустотных кораблей. Там, где обломки падали в океан, на прибрежные города обрушивались огромные волны, превращая их в затопленные поля боя.

Затопленное поле боя (Flooded Battlefield): Титаны могут пересекать поле боя даже по колено в поле, а рыцари по самый панцирь. Титаны не могут преодолеть больше 12" за свою активацию. Баннеры Рыцарей снижают свою скорость движения вдвое. При этом выстрелы по Баннерам Рыцарей получают модификатор к броску на попадание -1.

Скрытое в глубинах (Hidden Depths): Титаны могут провалиться в подземные уровни или тоннели затопленных городских улиц. После того как Титан подвигался в фазу Движения, для него делается бросок D6. При результате 1 Титан попадает в глубокое место на поле боя и может стрелять в следующую Боевую фазу только из смонтированного на его панцире оружия (если он такое имеет). Глубокое место делает

Титан более сложной целью и выполненные против него атаки в фазе Боя получают модификатор -1 к броску Попадания. Эти эффекты длятся до следующей активации Титана, когда он уже считается выбравшимся на более высокое место.

Облака пара (Steam Clouds): Если Титан успешно выполнил Продувку Реактора (Vents Plasma) в фазу Расчета повреждений, все атаки против него в следующую фазу Боя получают штраф -1 к броскам на Попадание.

Опасные поля боя

За пределами городов Молеха можно встретить большое разнообразие окружения и препятствий, призванных остановить захватчиков. Некоторые, такие как густые джунгли Куша или опасные горные перевалы Унтар Месас представляют собой естественный барьер. Другие, такие как уничтоженная подобным извержению вулкана орбитальным ударом Гора Железный кулак или выпущенный вирус пожирателя жизни – дело рук самих Предателей. Используя Опасное поле боя миссии используют правила Вулканическое поле боя (Volcanic Ground), Вирусное заражение (Virus Infected) и Гигантские звери (Gargantuan Beasts).

Вулканическое поле боя (Volcanic Ground)

Гора Железный Кулак, где находился Легио Круциус, была полностью уничтожена, когда Сыны Хоруса и их союзники обошли город Луперкалия. После атаки с защитной платформы Боевая Зебра она превратилась из горной крепости в действующий вулкан.

Расколота земля (Broken Earth): Если Титан выполняет приказ Полный вперед (Full Stride), сделайте бросок 2D10 выполнения движения. Если результат равен или меньше чем Размер Титана, поместите рядом с ним маркер, чтобы отметить что он провалился в горящую расщелину. В фазе Расчета повреждений провалившийся в расщелину Титан увеличивает уровень Реактора на 1. В фазе Движения Титан может выбраться из расщелины, подвигавшись и выбрасив результат больше своего Размера на 2D10. Как только Титан освободился, маркер убирается.

Огненный дождь (Raining Fire): В Стратегической фазе после определения Первого Игрока делается бросок D10 для определения силы огненных осадков. Все Титаны и Баннеры Рыцарей с Размером равным или меньше чем выпавшее значение получают Попадание Силой 8 (для этого броска Баннеры Рыцарей считаются имеющими Размер 3 вне зависимости от входящего в них числа рыцарей). Пустотные щиты и Ионные щиты могут защитить от этих попаданий.

Внезапное извержение (Sudden Eruptions): Когда оружие с трейтом Blast промахивается мимо цели и разлетается, есть шанс что в месте попадания образуется гейзер магмы. После просчета эффекта атаки оружием, оставьте маркер Взрыва на месте и сделайте бросок D6. На 4+ отработайте Artillery Bombardment (Артиллерийская бомбардировка) (стр. 64 рулбука) с центром в финальной точке маркера Взрыва.

Вирусное заражение (Virus Infected)

Чтобы преодолеть непроходимые джунгли Куша, Гвардия Смерти выпустила Игнация Грульгора – носителя вируса пожирателя жизни. Вирус неистово набросился на джунгли, убивая все на своем пути и превращая поле боя в море гнили и токсичных облачков.

Пожиратель жизни (Life-eater): Броски Брони против Головы Титана увеличиваются на 1. При использовании дайса Ремонта в фазу Расчета повреждений для починки Критических повреждений Головы Титана требуется бросок 6 на D6 вместо обычного 5+. Кроме того, Баннеры Рыцарей считают все попадания по ним имеющими Силу на единицу больше чем обычно при отработке эффективности их ионных щитов.

Био-слизь (Bio-sludge): Каждый раз, когда Титан движется больше чем на 6", поместите токен рядом с его базой в конце фазы Движения. Каждый из таких токенов снижает Скорость Титана (обычную и форсированную) на 1". В Завершающей фазе каждый Титан, который не двигался в этом раунде убирает со своей базы один токен.

Облака метана (Methane Clouds): Оружие с трейтом Blast увеличивает свою Силу на 1, а оружие с трейтом Firestorm удваивает значение Дайсов.

Гигантские звери (Gargantuan Beasts)

Молех является домом для множества видов гигантских зверей, каждый из которых способен угрожать Рыцарю, а в большом количестве они опасны даже для Титана. На Линии Пресептор защитники встретились с целой волной подобных существ, начиная с крокодилообразных аздархидов и четвероногих ксеносмилусов и заканчивая обезьяноподобной маллагрой.

Дикие звери (Wild Animals): На поле боя находится множество диких зверей либо из-за того, что битва происходит в джунглях или потому что разоренный город привлёк внимание хищников. В Завершающей фазе оба игрока делают бросок D10 для каждого Титана или Баннер Рыцарей в пределах 4" от элемента террейна. Если результат равен или меньше чем Размер Титана или Рыцаря (для этого броска Баннеры Рыцарей считаются имеющими Размер 3 вне зависимости от входящего в них числа рыцарей), его атакует зверь D6 попаданиями Силой 4, игнорирующими пустотные щиты. Против Титанов эти атаки считаются пришедшими в Заднюю арку.

Охота на охотника (Hunters Hunted): В фазе Боя Титан может объявить, что одно из его работоспособных оружий нацеливается на зверя. Это не может быть оружие с трейтом Сагарасе, однако Титан Варлорд может использовать свою пушку Ардекс дефенсор. Титан не может использовать это оружие в боевую Фазу, но может игнорировать специальное правило Дикие звери в течение этого раунда. Баннер Рыцарей может пожертвовать атаками одного Рыцаря в фазу Боя, чтобы в этом раунде не попасть под действие Дикие звери.

Смертные муки (Death Throes): Если Рыцарь выбирает пожертвовать своими атаками, как описано в правиле Охота на охотника, он должен сделать бросок D10 в Завершающей фазе. При результате 1 смертельно раненый зверь нападает на него и рыцарь убирается как потеря.

Миссия для Соревновательного режима игры: Охота на Чудовище

Охотничья экспедиция Рыцарей была обычным делом до вторжения Вармастера. Иногда эта охота превращалась в соревнование между Домами ради чести бахвальства, в которой Сционы стремились проверить свои боевые навыки не только против чудовищ, но и против соперников.

Выбор силы

Каждый игрок набирает себе Рыцарский Дом (стр. 34) с Боевым рейтингом до 250 очков. На все время Охоты на Чудовище каждый из Рыцарей считается Баннером рыцарей, состоящим из одного Рыцаря, и поэтому может двигаться и активироваться независимо от остальных Рыцарей своего дома. После того как обе стороны выберут Рыцарей, сложите вместе Размер каждого Рыцарского Дома. В миссии должны принимать участие Звери (см. карточки на этой странице) с общим Размером, равным большему Рыцарскому дому.

Поле боя

Миссия Охота на Чудовище отыгрывается на поле 3x3 фута, густо заставленном террейном в виде торчащих скал, остовов деревьев, зарослей джунглей и других перекрывающих линию видимости элементов террейна.

Чудовища

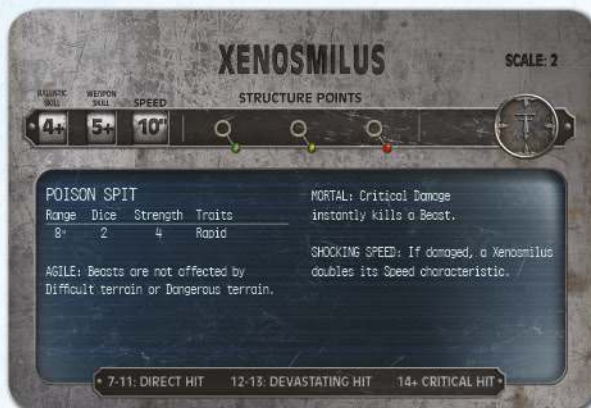
Для миссии Охота на Чудовище игрокам понадобятся модели для отображения чудовищ. Игроки могут использовать подходящие модели из своей коллекции, но в идеале Звери должны быть размером с Рыцаря Квесторис и находиться на круглой базе 40мм. Если у игроков нет подходящих моделей, они могут отображать зверей токенами, считая их за модели.

В Охоте на Чудовище, Звери начинают игру спрятавшимися среди элементов террейна и не выставляются на поле боя. Когда Рыцарь проходит в пределах 4" от элемента террейна, игрок за Рыцаря делает бросок D10. На 4+ выберите одного из Зверей случайным образом из тех что еще не находятся на поле боя и выставьте его на поле боя в базовом контакте с ближайшим к террейну рыцарем. Зверь немедленно атакует.

В конце Завершающей фазы любой Зверь на доске либо атакует или возвращается в укрытие. Отработайте действия каждого из Зверей по очереди. Если Зверь находится достаточно близко к Рыцарю чтобы подвигаться на свою Скорость и потом выполнить атаку, он немедленно это делает. Если поблизости нет подходящего Рыцаря для того чтобы подбежать и атаковать, Зверь будет двигаться к ближайшему элементу террейна. Закончивший движение в пределах 2" от элемента террейна Зверь убирается с поля боя. Зверь может появиться в следующем раунде, уже вылечившимся от любых ранений, как описано выше.

Победа в сценарии

Игра заканчивается через шесть раундов. В конце игры оба игрока складывают Размеры Зверей, которых они убили и игрок, у которого сумма больше побеждает.



Приложение II: Новые Стратегемы

Это приложение добавляет набор новых Стратегем, доступных Принцепсам в битве, добавляя и расширяя те, что представлены в рулбуке. Стратегемы отражают другие особенности, которые могут характеризовать Принцепсов Сеньорис, которые отправляются на войны. Это может быть поддержка наземных юнитов, укрепленные оружейные позиции, артиллерийские удары и необычные стратегии.

Стратегемы делятся на несколько категорий. Каждая отдельная Стратегема имеет цену в очках Стратегем как указано в скобках после ее имени. В Соревновательном режиме игры и в Нарративных играх миссии позволяют игроку потратить некоторое количество очков на Стратегемы. В открытой игре игроки могут решить до игры – будут ли они использовать очки Стратегем и если будут, то сколько. Стратегемы хороши для балансировки неравных сил. В Соревновательном режиме игры в общем случае игрок с меньшим Боевым рейтингом получает бонусное Стратегическое очко за каждые 200 очков разницы в рейтинге. Подобную систему можно использовать и в Открытой игре.

Выбор Стратегем

Сразу после расстановки каждый игрок выбирает себе Стратегемы. Они тратят свои очки Стратегем в секрете, выбирая карты из колоды Стратегем или выбирая из представленного ниже списка Стратегем. Если не указано иного, каждую из Стратегем можно выбрать только один раз.

Стратегемы сохраняются в секрете до тех пор, пока игрок их не использует и предъявит.

Примечание дизайнера:

Специфичные для Легио Стратегемы

Многие Легионы Титанов имеют собственные уникальные Стратегемы, отражающие их особые подходы к ведению войны. Обычно они недоступны для сил, собранных из манипул других Легио. Однако за время долгих и жестоких битв Ереси Хоруса многие Легионы титанов оказались объединены в общие боевые группы с Титанами других Миров Кузниц или были вынуждены осваивать новые тактики, чтобы одолеть противника. По согласию обоих игроков любой из Легионов титанов может использовать Специфичные для других Легио Стратегемы, но должен платить за них на одно Стратегическое очко больше. Например, если игрок за Легио Вулканум желает приобрести Стратегему Выжженная земля Легио Критос, эта обычно стоящая 1 Стратегическое очко Стратегема обойдется ему в 2 Стратегических очка.

Обратите внимание, что силы Лоялистов все же не могут покупать Стратегемы, специфичные для Предателей или конкретного Легио Предателей, а Легио Предателей не могут покупать Стратегемы, доступные только для Лоялистов и конкретных Лояльных Легио.

Уловки и тактики

Экспериментальное оружие (Experimental Weapon) (2)

Эта Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу первого раунда. Игрок выбирает одного из своих Титанов и помещает эту карту рядом с его Командным терминалом. После этого случайным образом выбирается одно оружие Титана. На все время этой битвы, выбранное оружие получает трейт Maximal Fire. Однако при стрельбе нужно каждый раз заявлять об использовании этого трейта. Если у оружия уже есть трейт Maximal Fire – выберите другое оружие.

Атака на рассвете (Dawn Attack) (3)

Эта Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу первого раунда. В течение двух первых раундов игры поле боя покрывает тьма. Титаны должны делать бросок D6x10 чтобы определить сколько дюймов они видят. Выбирать целями можно только врагов в пределах такой дальности. Титаны, которые уже стреляли в этом раунде также могут быть выбраны целями вне зависимости от дистанции, на которой их видно.

Проклятая земля (Cursed Earth) (1)

Эта Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу первого раунда. Поле боя сильно облучено и снижает эффективность щитов. Титаны должны делать бросок дополнительного дайса при выполнении спас бросков за Пустотные щиты, а Баннеры Рыцарей считают Силу атак по ним на единицу выше при выполнении спас бросков за Ионные Щиты.

Подавление вокса (Vox Blackout) (1)

Эта Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу. Стратегическая фаза сразу заканчивается, и все отданные приказы отменяются, за исключением приказа Отключение (Shutdown).

Помехи на ауспексе (Auspex Bafflers) (2)

Эта Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу. Игрок выбирает одного из своих Титанов или Баннер Рыцарей. На протяжении этого раунда выбранный юнит увеличивает модификатор к броскам на Попадание по нему на 1. Т.е. если он перекрыт на 25% - штраф на попадание становится равным -2, а если больше 50% - то -3.

Аблятивная броня (Ablative Armour) (1)

Эта Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу. Игрок выбирает одного из своих Титанов и помещает карту на его Командный Терминал. Первое Прямое, Разрушительное или Критическое (Direct, Devastating или Critical Hit) попадание по этому Титану игнорируется. После этого карта убирается.

Перегрузка орудий (Overcharged Cannon) (2)

Эта Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу первого раунда. Игрок выбирает одного из своих Титанов, вооруженного оружием с трейтом Maximal Fire и помещает карту на его Командный Терминал, выбрав одно из орудий с трейтом Maximal Fire. На все время этой битвы, выбранное оружие получает трейт Super Maximal Fire. Он работает также как трейт Maximal Fire за исключением того, что Сила оружия увеличивается на 4 вместо 2.

Батальон Секутариев (Secutarii Battalion) (3)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Лоялистов. Эта Стратегема разыгрывается каждую Стратегическую фазу. Любой вражеский юнит Размером 3 или меньше немедленно получает D6 Попаданий Силой 3 если они находятся в пределах 2" от одного из Титанов игрока.

Бремя предательства (Wages of Betrayal) (2)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Лоялистов. Эта Стратегема разыгрывается в любую Стратегическую фазу. На протяжении этого раунда вражеские Титаны получают штраф -2 к Командным проверкам. Вражеский Принцепс Сеньорис вместо этого получает штраф -3 к Командным проверкам.

Стойкость Терры (Endurance of Terra) (2)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Лоялистов. Эта Стратегема разыгрывается, когда Титан игрока получает Критическое повреждение (Critical Damage). Игрок делает бросок D6. Если результат равен или меньше чем полученные Критические Повреждения, повреждения игнорируются. В противном случае повреждения применяются обычным образом и игрок может оставить эту карту чтобы повторно использовать в следующих раундах.

Титаны Великого Крестового похода (Great Crusade Titans) (2)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Лоялистов. Стратегема разыгрывается в любой Стратегической фазе. На протяжении этого раунда Титаны игрока добавляют 2 к результатам Командных проверок при отдаче Приказов. Кроме того, при движении во время выполнения приказов Чардж (Charge) Титаны игрока считаются подвигавшимися на 6" дальше чем на самом деле для правил расчета дополнительных дайсов Атаки.

Долгое отступление (The Long Retreat) (1)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Лоялистов. Стратегема разыгрывается в любой Стратегической фазе. На протяжении этого раунда Титаны игрока не снижают в два раза свою Скорость, когда двигаются вне пределов своей Передней арки.

Комплект Марсианских сервиторов (Martian Servitor Clades) (3)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Лоялистов. Стратегема разыгрывается в начале фазы Расчета повреждений. Каждый из Титанов игрока добавляет к своему набору сервиторов два дайса Ремонта. Кроме того, если оппонент игрока вывел на поле боя Титаны из Легио Мортис или Легио Темпестус, игрок может перебрасывать результаты 1 на дайсах Ремонта.

Дань Вармастеру (Warmaster's Portion) (2)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Предателей.

Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу первого раунда. Во время фаз Движения и Боя первого раунда, Титаны игрока могут делать переброс результатов 1 при выполнении бросков на Попадание.

Дары Темных Механикум (Gifts of the Dark Mechanicum) (3)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Предателей. Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу первого раунда. Игрок выбирает одного из своих Титанов и помещает эту карту на его Командный Терминал. Каждый раз, когда Титан Форсирует Реактор, игрок может по своему желанию выложить токен на эту карту вместо броска дайса Реактора, получив преимущества от Форсирования Реактора без необходимости увеличивать его дорожку. Как только на карточке образуется три токена – она сбрасывается.

Жажда крови (Bloodthirst) (1)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Предателей. Стратегема разыгрывается в любую Стратегическую фазу. На время этого раунда Титаны игрока добавляют 2 к броскам на Попадание, выполняемым против врагов в пределах 2" от них. Кроме того, Титаны игрока добавляют 2 к своим Командным проверкам при попытках отдачи приказов.

Живая броня (Living Armour) (3)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Предателей. Стратегема разыгрывается в любую Стратегическую фазу. Игрок выбирает одного из своих Титанов и локацию на этом Титане, получившую Структурное Повреждение. Игрок делает бросок D10. Если результат равен или больше чем количество полученных Структурных повреждений, все повреждения в этой локации ремонтируются. В противном случае ничего не происходит, и игрок может переиспользовать эту карту в следующем раунде.

Война судеб (War of Fates) (1)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Предателей. Стратегема разыгрывается в любую Стратегическую фазу. Перед фазами Движения, Расчета повреждений и Стратегической игрок делает бросок D10. Если результат нечетный – на все время этой фазы все броски D6 с результатом 6 считаются результатом 1, а при бросках D6 результаты 10 – результатом 1. Если результат – четный – на все время этой фазы все броски D6 с результатом 1 считаются результатом 6, а при бросках D6 результаты 1 – результатом 10.

Жажда боя (War Lust) (2)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Предателей. Стратегема разыгрывается в любую Стратегическую фазу. На протяжении этого раунда Титаны игрока добавляют 2" к своей характеристике Форсированная Скорость. Кроме того, Титаны игрока добавляют 2 к своим Командным проверкам, когда пытаются выполнить приказ Полный вперед (Full Stride).

Дальняя поддержка

Налет бомбардировщиков (Strafing Run) (2)

Эта Стратегема разыгрывается каждую Стратегическую фазу. Эскадрилья боевых бомбардировщиков с воем пронесется над полем боя, атакуя все на своем пути. Выберите одну из четырех граней поля боя и выберите точку на этой границе. Затем выберите точку на противоположной границе поля и проведите между ними воображаемую линию. Все юниты под этой линией или в пределах 2" от нее получают D3 попадания Силой 5.

Набрасываемые мины (Scatterable Mines) (1)

Эта Стратегема разыгрывается каждую Стратегическую фазу. Поместите маркер где угодно на поле боя и выполните его разлет на D10". Область в пределах 12" от этого маркера считается Опасным террейном до конца раунда.

Дождь статики (Static Rain) (3)

Один раз за игру разыграйте эту карту в Стратегическую фазу. Поместите маркер где угодно на поле боя. Любой Титан в пределах 2D10" от этого маркера должен сделать D3 спас броска за Пустотные щиты. Баннер Рыцарей в этом радиусе не может выполнять спас броски за Ионные Щиты до конца раунда, даже если свежую своим движением они выйдут за пределы действия маркера.

Мины сотрясатели земли (Earthshaker Mines) (2)

Эта Стратегема разыгрывается сразу после того как вражеский юнит закончил движение или повернулся. Этот юнит получает D3 попадания Силой 6 по Ногам. Пустотные щиты от этих попаданий не спасают. Кроме того, после этого юнит смещается на D6" в направлении, определяемом дайсом Разлета (это может привести к Столкновению как описано на стр. 31 рулбука). При этом направление взгляда юнита не меняется.

Сотрясающие снаряды (Quake Shells) (2)

Разыгрывается каждую Стратегическую фазу. Поместите маркер Взрыва 5" где угодно на поле боя и выполните его разлет на D10". Любой юнит, которого касается маркер после приземления получает D3 попаданий Силой 6, или D6 попаданий Силой 6, если центральное отверстие маркера оказалось полностью над его базой. Кроме того, после этого юнит смещается на D6" в направлении, определяемом дайсом Разлета (это может привести к Столкновению как описано на стр. 31 рулбука). При этом направление взгляда юнита не меняется.

Беспокоящий обстрел (Haywire Barrage) (2)

Эта карта разыгрывается один раз за игру в Стратегической фазе. Поместите маркер где угодно на поле боя и выполните его разлет на D10". Сделайте бросок 2D6 за каждого Титана в пределах 6" от этого маркера. Если бросок равен или больше чем его Размер, он получает 1 очко Критических Повреждений в случайную локацию, игнорируя щиты. Если локация оказалась оружием, оно отказывает. Если локация – это уже отказавшее

оружие или уже имеет 3 очка Критических Повреждений, заграждение не имеет эффекта. Попавший под удар Баннер Рыцарей получает D3 попаданий Силой 7, игнорирующих ионные щиты.

Третичные задания

Эти Стратегемы можно выбирать только в Соревновательном режиме игры

Быстрое убийство (A Quick Kill) (1)

Разыгрывается в Завершающей фазе второго раунда. Если по крайней мере один вражеский титан размером 8 или больше был уничтожен, вы получаете 5 Победных очков.

Пленных не брать (No Prisoners) (2)

Разыгрывается в конце битвы. Вы получаете 5 Победных очков если все вражеские Титаны уничтожены. Если игра велась на 2500 очков или больше, вы получаете вместо этого 10 Победных очков.

Обезглавливание Титана (Titanic Decapitation) (1)

Разыгрывается в Завершающей фазе если вражеский Титан был уничтожен в результате того что получил Критическое Повреждение в голову. Вы получаете 5 Победных очков.

Удержание центра (Hold the Centre) (2)

Разыгрывается в конце боя. Игрок получает 2 Победных очка за каждого из своих Титанов, находящихся в пределах 12" от центра поля боя. Кроме того, вы получаете 5 Победных очков если в пределах 12" от центра поля боя не находятся вражеские юниты.

Покаяние (Penance) (2)

Разыгрывается в конце боя. Игрок получает 3 Победных очка за каждого из своих не уничтоженных, но Структурно ослабленных Титанов. Кроме того, вы получаете 3 Победных очка если Титан Принцепса Сеньорис имеет Критическое повреждение.

Возмездие за павших (Justice for the Fallen) (1)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Лоялистов. Разыгрывается она в конце боя. Если игрок уничтожил, по крайней мере, столько вражеских Титанов, сколько потерял сам, он получает 5 Победных очков.

Темный зарок (Dark Pledge) (1)

Эту Стратегему может купить любой игрок за Предателей. Эта Стратегема разыгрывается в Стратегическую фазу первого раунда. Игрок выбирает вражеского Титана или нескольких из них Размером 10 или больше и назначает их своей целью. Если на конец боя выбранные Титаны уничтожены, игрок получает 10 Победных очков. Если не все из выбранных Титанов на конец боя уничтожены, игрок теряет 10 Победных очков.

Полевые сооружения (Battlefield Assets)

Эта Стратегема представлена на поле боя моделью или маркером и дает своему обладателю определенные преимущества. Обычно обладающие Полевыми сооружениями игроки, выставляют их сразу перед расстановкой своего первого юнита в начале боя. Каждое из них должно полностью находиться в зоне расстановки игрока. Однако некоторые Полевые сооружения могут выставляться позже или менять позицию между раундами. В этом случае это будет указано в их описании.

Полевые сооружения могут быть объявлены целями атак и могут быть поражены маркерами Взрыва, Огнемётными шаблонами и площадными эффектами (например, взорвавшимся реактором) также как обычный юнит. Броски на Попадание против Полевых сооружений получают штраф -1 на Короткой дистанции и -2 на Длинной дистанции. Атаки против Полевых сооружений используют следующую таблицу Повреждений:

- 12-15: Скользящее попадание (Glancing Hit).**
Сделайте бросок D6.
На 5+ Полевое сооружение уничтожается.
- 16+: Критическое попадание (Critical Hit).**
Сделайте бросок D6.
На 3+ Полевое сооружение уничтожается.

Юниты могут двигаться через Полевые сооружения без штрафа. Если база Титана пересекает Полевое сооружение во время движения, есть вероятность, что он его растопчет. Если он делает такое движение, сделайте бросок D10 или D6, если Титан остановился базой над Полевым сооружением. Если результат меньше Размера Титана, Полевое сооружение уничтожается.

Передовые наблюдатели (Forward Observers) (1)

Эта Стратегема разыгрывается до выполнения атаки оружием с трейтом Baggage. Поместите Командный бастион или

Коммуникационный передатчик где угодно на поле боя чтобы отобразить передовую позицию команды наблюдателей, которая была замаскирована все это время. Пока Сооружение находится на поле боя, когда дружественный юнит выполняет атаку с помощью оружия с трейтом Baggage, он может проводить линию видимости к цели от этой модели (правда это не действует на дальность стрельбы), а также игнорировать штраф на попадание за непрямую стрельбу.

Пехота, охотящаяся на Титанов (Titan Hunter Infantry) (2)

Эта Стратегема может разыгрываться один раз в каждую Стратегическую фазу игры. При розыгрыше Стратегемы поместите два маркера где угодно на поле боя полностью на элементе террейна (это не обязан быть один и тот же элемент террейна). Вместо активации Титана или Баннера Рыцарей игрок может выбрать эти маркеры как будто они являются юнитами, применяя все правила выполнения атак и используя приведенный ниже профиль. Если эта Стратегема имеется у нескольких игроков, игроки выставляют их по очереди начиная с Первого игрока. Если два враждебных друг другу маркера выставляются на один и тот же элемент террейна, оба маркера немедленно убираются с поля.

BSI WS	Арка выстрела	Дистанция		Точность		Кубики	Сила	Трейт
		S	L	S	L			
5+	360	6"	12"	+1	-	4	5	-





Iron Baron
Legio Mortis Reaver Titan
Железный Барон
Титан класса Ривер
Легио Мортис



Tempus Prima
Legio Gryphonicus Warhound Titan
Темпус Прима
Титан класса Вархаунд
Легио Грифоникус



Ахилус
Рыцарь Квесторис
Дом Веронии



Комитас Зенит
Рыцарь-Лансер
Церастус Дом Веронии



Лампотес
Рыцарь Квесторис
Дом Веронии





Вопросы и Ответы

Q: При использовании Стратегемы Охотники на Титанов Пехоты (Titan Hunter Infantry) нужно всегда выкладывать два новых маркера каждый раз когда она разыгрывается?

A: Нет. Когда маркер активируется, после расчета эффекта выполняемой им атаки, маркер убирается с поля боя. Любые не активированные маркеры убираются во время Завершающей фазы раунда.

Q: Могу я сначала отдать приказ Экстренная починка (Emergency Repairs), отработать бросок Ремонта и после этого разыграть Подавление вокса (Vox Blackout) чтобы его убрать?

A: Нет. Стратегема разыгрывается до того как отдаются Приказы.

Q: Можно ли использовать спас броски за Пустотные щиты от попаданий, причиненных Налетом бомбардировщиков (Strafing Run)?

A: Да.

Q: В какую арку приходится попадания, причиненные Налетом бомбардировщиков (Strafing Run)?

A: Направление определяет линия его движения (от первой выбранной точки до второй). Определите для каждого пораженного юнита в какую арку приходится попадания и отработайте их по очереди.

Q: Может ли Рыцарский дом использовать Титано в качестве юнитов Поддержки?

A: Да. До тех пор пока соблюдены требования к силам Рыцарского дома (т.е. минимум одно Копье и т.д.), игрок может набрать в качестве поддержки Титанов. Эти Титаны действуют индивидуально и не могут быть объединены в манипулы