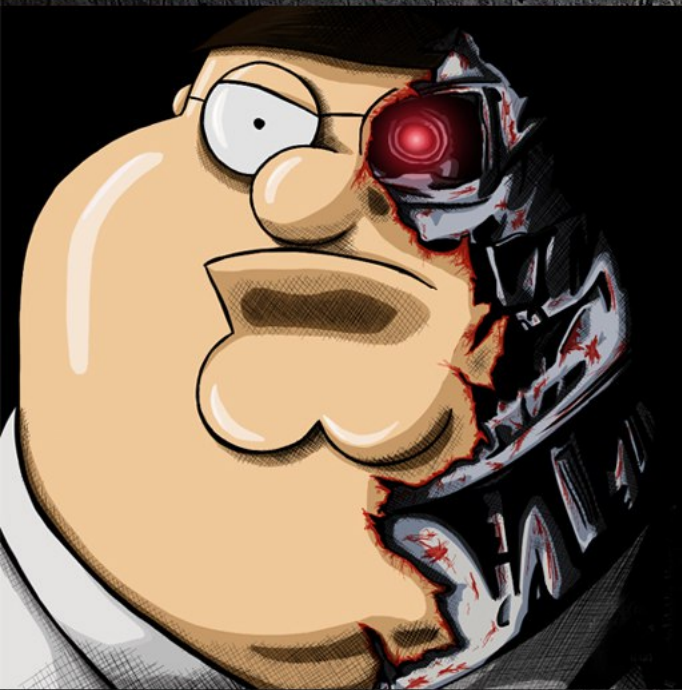




Темный Орден

Специально для группы «Темный орден»



Перевод Саша kN9z Бальзак для группы «Темный орден»

СОДЕРЖАНИЕ:

ВВЕДЕНИЕ
ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПОДГОТОВКА ШТУРМА
ШТУРМ КОРАБЛЯ: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДОВ
ЗВЕЗДОЛЕТЫ ТИРАНИДОВ
СРАЖЕНИЯ
МЕТКИ
ДЕЙСТВИЯ
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ
СТРЕЛЬБА
БЛИЖНИЙ БОЙ
РЕАКЦИИ
КОНЕЦ СРАЖЕНИЙ
СТОЛКНОВЕНИЯ
ВАРИАНТЫ ИГРЫ
ОРУЖИЕ
АРМИИ И ВРАГИ ИМПЕРИУМА

ADVANCED SPACE CRUSADE

В 41-м тысячелетии власть человечества охватывает почти всю галактику, сверкающий круг звезд в девяноста тысячах световых лет от края до края. Это Империум Человечества, крупнейшая и самая густонаселенная империя всех времен, империя, состоящая из более чем миллиона миров и неисчислимых миллиардов людей. Империумом правит древний и неизмеримо могущественный Император. Когда-то он был живым человеком, но уже давно перестал жить в нормальном смысле этого слова. Его тело мертво, однако на протяжении десяти тысяч лет Император контролировал судьбу Империума благодаря сложной системе жизнеобеспечения, сохраняющей его дух. Его желания воплощаются в жизнь посредством Адептус Администратум, колоссальной бюрократической организации, базирующейся на Земле, но обладающей властью и средствами управлять всей галактикой.

Несмотря на могущество Империума, человеческая раса остается под постоянной угрозой со стороны многочисленных враждебных инопланетян, стремящихся уничтожить или поработить человечество. Враги человечества сильны, но человек до сих пор оказывался сильнее, изобретательнее и, в конечном счете, выносливее. Во многом это заслуга вооруженных сил Империума. Человеческие флоты путешествуют по звездным скоплениям галактического ядра и внешнего кольца. Человеческие армии ведут войну на планетах в пятидесяти тысячах световых лет от Земли. И самое главное, космические десантники готовы противостоять любой угрозе Империуму. Это лучшие воины человечества, биологически адаптированные для выживания на самых суровых полях сражений, обученные как лучшие

бойцы, оснащенные самой совершенной силовой броней и самым мощным вооружением из оружейных мастерских Марса. За десять тысяч лет сражений космические десантники хорошо послужили человечеству, и сегодня, несмотря на неустанный натиск врагов, человечество процветает под благосклонным правлением Императора и бдительностью космических десантников.

За пределами человеческой галактики, за пределами досягаемости человеческих космических кораблей и астротелепатии лежит невыразимая холодная пустота межгалактического пространства. Это царство, в которое мало кто из людей отважился проникнуть и из которого никто никогда не возвращался. Это великий барьер, отделяющий галактику от галактики. Однако пустота не пуста. Через нее движется разум, великое существо, состоящее из бесчисленных миллиардов существ, разум, состоящий из множества взаимосвязанных разумов. Эта сущность, эта раса — коллективный разум тиранидов, и он пришел из невообразимо далекой галактики. Теперь его передовые силы достигли Империума, и судьба человечества и всего живого в галактике висит на волоске.

Тираниды прибыли в Империум в составе флота-улья, состоящего из огромного темного роя, состоящего из многих миллионов отдельных космических кораблей. Каждый космический корабль — это гигантское живое существо, созданное из органических тканей с помощью сложных генетических манипуляций. Путешествие через пустоту заняло целую вечность, и все это время Тираниды дремали в состоянии ледяной спячки. Когда край флота-

Специально для группы «Темный орден»

улья приблизился к Империи, космические корабли очнулись ото сна, и их обитатели начали медленно оттаивать. Однако флот-улей настолько велик, что его задний край все еще дремлет за внешним кольцом галактики. Вечно медленные мыслительные процессы коллективного разума набирают обороты по мере того, как все больше тиранидов просыпаются и вспоминают о вековом предназначении своего вида.

Коллективный разум тиранидов жаждет свежего генетического материала, генофонда, который можно использовать для создания новых биоконструкций и органических машин. Их собственная галактика истощена, ее существа давно поглощены коллективным разумом, их плоть превращена в машины или выброшена как бесполезная. Империя с его миллиардами людей и бесчисленным множеством других существ предлагает Тиранидам почти неисчерпаемый запас плоти и генов, которые оживят коллективный разум и позволят ему воплотиться в новых формах.

Человечество будет поглощено, разбито на нити ДНК, которые будут использованы для создания биотехнологий нового поколения. Это будет смерть человеческой расы, но для коллективного разума тиранидов это не более чем добыча драгоценного минерала или сбор урожая с пшеничного поля. У тиранидов нет чувства жалости или сострадания, они настолько же непостижимы для человеческого понимания, насколько люди непостижимы для них. Там, где человек видит жизнь, коллективный разум видит только то, что можно поглотить. Такова была судьба тысяч галактик, миллионов разумных видов с незапамятных времен.

ВОИНЫ ТИРАНИДЫ

Тираниды — бесспорные мастера

генетических манипуляций и биоинженерии. С помощью великих королей норн тиранидов, огромных живых существ-фабрик, роль которых заключается в создании других существ, тираниды создали бесчисленные биоконструкции, из которых состоят флоты-ульи.

Сами тираниды имеют шесть конечностей и в два раза выше человеческого роста. Их тела покрыты толстыми костными пластинами, которые перекрывают друг друга, образуя прочную естественную броню. Поры между их пластинами выделяют бесцветную слизь, которая сочится по их телам и капает с когтей. Эта слизь смазывает негибкие костные пластины и не позволяет трению постепенно стирать их поверхность.

Нижняя пара конечностей Тиранида действует как ноги, позволяя ему передвигаться, и заканчиваются твердыми костяными копытами — хотя в первую очередь они не предназначены для использования в качестве оружия, но удар копытом может легко раздробить череп человека. Средняя пара конечностей невероятно сильна и заканчивается острыми, как бритва, когтями — эти конечности используются, чтобы разорвать врага на части в ближнем бою. Верхние конечности более хрупкие и заканчиваются суставчатыми когтями, которые служат тираниду руками и пальцами — они используются для переноски оружия и других устройств, для управления хрупкими биомашинами и для других тонких манипулятивных задач.

Конечности скреплены перфорированным костяным каркасом, который защищает позвоночник и мягкие органы существа от повреждений. Над руками находится костлявая шея и устрашающая голова тиранида с мощными челюстями. Это базовое шестичленное строение характерно для

Специально для группы «Темный орден»

многих биоинженерных существ тиранидов, таких как генокрады, и вполне вероятно, что эти существа произошли от генного материала тиранидов или близкородственных видов с какой-то давно забытой планеты происхождения.

РАЗУМ УЛЯ ТИРАНИДОВ

Разум уля тиранидов — это единая координирующая воля, которая управляет всем флотом-улем. Разум уля формируется из бесчисленных миллиардов индивидуальных сознаний, каждое из которых является тиранидом или каким-либо другим живым существом во флоте-уле. Некоторые из этих разумов способны к индивидуальному рациональному мышлению; другие способны принимать лишь ограниченные решения; а третьи — просто автоматы, чей разум выполняет только основные двигательные функции. Степень этой способности действовать и свободно мыслить варьируется и зависит от роли существа во флоте-уле.

Поскольку вся технология тиранидов основана на биологической инженерии, даже самые простые функции выполняются генетически сконструированными биоконструкциями, которые имеют рудиментарное сознание и, таким образом, являются частью разума уля. Космические корабли Тиранидов — это живые существа, и даже отдельные компоненты, такие как сфинктерные двери, пищевые инкубаторы и кисты телепортов, также являются сильно модифицированными живыми существами. Даже самые простые устройства тиранидов возникли из живых тканей и содержат в себе нить разума уля.

Тираниды также используют генную манипуляцию для создания новых рас рабов из пленных существ. Эти продвинутые

биоконструкции представляют собой искусственные расы, выведенные Тиранидами. Их сознание является частью разума уля, но они по-прежнему могут думать и действовать самостоятельно и могут принимать решения и действовать в рамках заложенных в них ограничений. Существует много сотен таких рас, среди них разрушительные Генокрады, громоздкие Зоаты и кровожадные Граббер-Слэшеры. Хотя в глазах человека эти устрашающие существа могут показаться невероятными и ужасающими, все они предназначены для выполнения определенной роли в обществе тиранидов: например, в качестве передовых бойцов и лазутчиков в случае Генокрадов, послов-завоевателей в случае Зоатов и воинов-ассасинов в случае Граббер-Слэшеров.

ТЕНЬ В ВАРПЕ

Чтобы перемещаться с планеты на планету, человеческий космический корабль путешествует через альтернативное измерение, известное как варп-пространство. Варп-пространство — это среда, через которую человеческие астротелепаты посылают психические сообщения, позволяя миллионам миров Империи общаться друг с другом. Флот-улей Тиранидов также движется через варп. Обычно любой космический корабль, движущийся через варп, создает вибрации, которые может обнаружить человеческий астропат, но флот-улей настолько невообразимо огромен, что создает непроницаемое возмущение, подобное огромной блокирующей тени в варпе. Эта тень — темная, непроницаемая воля самого разума уля, перед которой астральный дух ничтожного псайкера в такой же безопасности, как свеча во время урагана.

Специально для группы «Темный орден»

Как только флот-улей Тиранидов прибывает, тень, отбрасываемая разумом улья, представляет собой непроницаемый блок, который не позволяет астропатам отправлять или получать телепатические сообщения, останавливает космические корабли, входящие в варп, и заставляет космические корабли, уже находящиеся в варпе, сильно отклоняться от курса. По мере продвижения флота-улья Тиранидов поглощенная им территория Империи просто перестает выходить на связь, почти не давая никаких подсказок о том, что произошло.

ПРОДВИЖЕНИЕ ТИРАНИДОВ

Флот-улей достиг внешней части Империи, и весь юго-восточный рукав спирали находится под его властью. Только сейчас осознается весь масштаб опасности, когда беглые беженцы пытаются вернуться в свободный космос. Только благодаря невероятной удаче хоть кто-то из жертв выжил, их космические корабли преодолели тысячи световых лет сквозь варп, преследуемые наступающим флотом-улем Тиранидов. Тысячи человеческих миров уже пала перед захватчиком. Их население было поглощено или заключено в тюрьму Тиранидами. Даже спустя столь короткое время новые расы человеческих биоконструкций готовы присоединиться к коллективному разуму.

До Империи дошли лишь самые смутные подробности сражений. Погибли миллионы человеческих воинов. Целые орден лучшие космических десантников Империи бесследно исчезли, не имея ни малейшего представления об их судьбе. Предполагается, что орден «Плакальщиц» был уничтожен, а орден «Косы Императора» сократился до нескольких разрозненных остатков.

Но эти человеческие воины погибли не напрасно. Во время самых ожесточенных боев корабли космических десантников вступали в бой с кораблями флота Тиранидов. Абордажные группы проникли в жизненно важные органы огромного инопланетного корабля, собрав информацию о Тиранидах и успешно уничтожив бесчисленные тысячи инопланетян. Информация, полученная этими храбрыми космическими десантниками, необходима для того, чтобы отбросить тиранидов назад.

Вооруженный этой ценной информацией, Империя готовится к открытой войне против врага, которого он назвал Флотом-улем Кракен в честь мифического монстра прошлого древней Земли. Оружейные мастерские Марса создают новые, все более мощные машины войны, сверкающие новые космические корабли выходят из верфей Некромунды, огромные ресурсы Имперской гвардии постепенно приходят в движение, поскольку миллионы людей готовятся вступить в войну за само выживание человечества.

Но Империи нужно время — время, которое могут дать ему только оставшиеся ордены космического десанта. Самые известные ордена из всех — Темные Ангелы, Космические Волки, Кровавые Ангелы и Ультрамарины вместе с остатками Косы Императора — направляются к флоту-улю. Другие ордена космического десанта со всей человеческой галактики готовят корабли, чтобы последовать за ними.

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

Космические десантники — лучшие воины человечества и первая линия защиты Империи от любого нападения. В отличие от огромных, неповоротливых армий Имперской Гвардии, космические десантники способны быстро реагировать на

Специально для группы «Темный орден»

любую угрозу в любой точке галактики. С помощью своих космических кораблей они могут путешествовать на сотни световых лет и побеждать любого врага, угрожающего Империи.

Космические десантники разделены на множество отдельных орденов. Каждый из них представляет собой совершенно независимую боевую силу со своей отличительной униформой и традициями. Различные ордена расположены по всему Империи, поэтому, где бы ни угрожала опасность, поблизости будет орден, чтобы с ней справиться.

Численность космических десантников в каждом ордене варьируется, но большинство из них относительно невелики и насчитывают всего тысячу или около того боевых отрядов. Несмотря на то, что орден имеет небольшое количество войск по сравнению с огромными боевыми формированиями Имперской Гвардии, это чрезвычайно мощная боевая сила, включающая бронетехнику, мощное оружие поддержки и космические корабли, способные вести сражения в космосе. Космические десантники являются мастерами всех видов боя, но особенно хороши в быстрых ударах, молниеносных набегах и abordaжах в космосе.

РАЗВЕДЧИКИ КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

Хотя космодесантники набираются из обычных людей, их хирургическим путем изменяют, чтобы сделать их намного выносливее, сильнее и способнее, чем любой обычный человек. Имплантация органов, выделяющих гормоны, в тело космического десантника позволяет его мышцам расти и развиваться за пределами нормальных человеческих ограничений. Другие имплантаты расширяют его скелет, обеспечивая прочный каркас для его

нового тела. Помимо других изменений, это приводит к тому, что ребра космического десантника утолщаются и соединяются вместе, образуя твердую костную массу, действующую как естественная броня. Благодаря пересаженным легким космические десантники также могут дышать ядовитыми газами и выживать в условиях, которые убили бы обычного человека. Они также могут лучше видеть, лучше слышать и есть пищу, которая отравила бы любого другого. Благодаря этим и другим модификациям, слишком многочисленным, чтобы их подробно упоминать, Космический десантник является лучшим человеческим воином.

Когда новобранцы космических десантников получают хирургические имплантаты, они также проходят традиционную подготовку, гипнотическое обучение и другие инструкции по тактике и обращению с оружием. Когда космический десантник готов, его вводят в разведывательную роту своего ордена. Разведывательная рота специализируется на опасных разведывательных операциях и проникновении на позиции противника. Они обычно сражаются впереди основной линии наступления, на передовой, вызывая ужас среди сил противника, нанося удары там, где враг меньше всего этого ожидает.

Разведчики космического десанта быстры и мобильны, носят более легкую броню, чем обычные космодесантники, и не так хорошо вооружены. Их возглавляют ветераны космодесантников, чей боевой опыт и храбрость служат примером надлежащего поведения космических десантников. Разведчик Космического Десанта может покинуть разведывательную роту и стать полноправным воином Космического Десанта только тогда, когда его командир убедится, что он заслужил свое место рядом со своими Боевыми братьями в рядах

Специально для группы «Темный орден»

ордена.

РАСШИРЕННЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Эта игра позволит вам воссоздать финальную схватку между человеческими воинами и тиранидами на борту огромных живых биоконструкционных кораблей флота-улья тиранидов. Игровое поле Advanced Space Crusade представляет собой внутренности огромного космического корабля Тиранидов.

Один игрок управляет разведчиками космического десанта, которые высаживаются на борт космического корабля, исследуют его, проникают в его важнейшие органы и пытаются уничтожить весь корабль, саботируя жизненно важные органические устройства. Другой игрок представляет тиранидов, которые попытаются остановить разведчиков, перебрасывая воинов тиранидов из одной части корабля в другую, подстерегая и убивая разведчиков, если им это удастся.

Advanced Space Crusade — это лишь одна из игр, действие которой происходит во вселенной Warhammer 40,000. Среди других — **Warhammer 40,000, Space Hulk, Space Marine** и **Space Crusade**. Постоянно выходят новые игры и дополнения к Warhammer 40,000, и все они имеют общий игровой бэкграунд. В этих играх можно найти дополнительную информацию об Империи и космических десантах, а также подробности о многих инопланетных расах, населяющих человеческую галактику. Также доступен полный ассортимент металлических и пластиковых миниатюр **Citadel**, изображающих космических десантников и других воинов 41-го тысячелетия.

Хотя Advanced Space Crusade — это полноценная игра, не требующая других

миниатюр, она была разработана таким образом, чтобы вы могли использовать другие металлические или пластиковые модели из других наших игр. Например, вы можете играть в Advanced Space Crusade с солдатами Имперской гвардии, космическими десанниками или терминаторами вместо предоставленных разведчиков или вместе с ними. Игрок за Тиранидов может использовать любых чудовищных биоконструированных существ тиранидов, таких как генокрады или зоаты, а также может включать в свой состав пленных инопланетян с поработанным разумом, таких как орки или эльдары, человеческих ренегатов, таких как Воины Хаоса, и имперские войска, такие как Имперская Гвардия и космические десантники.

КАК ИГРАТЬ

Advanced Space Crusade воссоздает часть борьбы между Империей Человечества и вторгшимся флотом-улем тиранидов Кракен. В этом разделе вы найдете краткий обзор того, как проходит игра и как лучше всего использовать книгу правил.

Игра происходит на борту огромного живого космического корабля из флота-улья тиранидов. В начале игры вы выбираете свои силы — от нескольких отрядов разведчиков космодесанта, сражающихся с горсткой воинов тиранидов, до полномасштабного штурма с участием десятков космодесантников, сражающихся с ордой тиранидов, генокрадов, зоатов и их рабов разума.

Есть специальный раздел для подготовки ваших первых игр с простой системой выбора сил. Используя разведчиков космодесанта и воинов тиранидов, которые вы

Специально для группы «Темный орден»

получаете в коробке, вы можете быстро провести несколько небольших штурмов, чтобы привыкнуть к правилам — когда вы будете готовы, вы сможете перейти к планированию огромных штурмов с десятками моделей с обеих сторон.

Если вы играете за космических десантников, то, как только вы выбрали свои силы, то вы готовы начать штурм. Используя Стратегический Дисплей Космических Десантников, который представляет собой операционную консоль Командующего Космическими Десантниками, вы составляете план атаки. Ваши атакующие силы должны быть выбраны и расставлены с особой осторожностью — разведывательные отряды прокладывают путь через покрытые слизью проходы, постоянно подвергаясь риску засад Тиранидов. За ними следуют штурмовые группы, готовые справиться с любой обороной.

Если вы играете за Тиранидов, то вы расставляете свои силы в Сети Улья Тиранидов, чтобы представить волны Воинов Тиранидов, которых вы бросаете против атакующих Космических Десантников. Вы начинаете с меньшими силами, чем игрок за Космических Десантников, но, в отличие от него, вы получаете подкрепления на протяжении всей игры. Вам нужно будет проявить большую хитрость, чтобы не рассредоточить свою оборону слишком слабо или не сконцентрировать ее слишком плотно — любой из вариантов может привести к поражению.

Исследование корабля осуществляется с помощью оригинальной системы карт исследования, вызывающих напряжение при прохождении по запутанным

внутренностям корабля тиранидов, а также гарантирующих, что две игры никогда не будут одинаковыми. Вы перемещаете карты в начале игры, так что ни один игрок не знает, чего ожидать. По мере исследования Космические десантники сталкиваются со странными инопланетными артефактами, попадают в жуткие ловушки тиранидов и спасают пленников, запертых в стазисных капсулах.

И они сталкиваются с тиранидами! Иногда это всего лишь несколько тиранидов, поджидающих в засаде, а чаще - мощные силы тиранидов, защищающие живые органы корабля-улья. Когда две стороны встречаются, начинается битва.

Битвы проходят на игровых полях, которые складываются вместе и представляют собой внутренности корабля-улья. Если вы игрок за тиранидов, то вы создаете макет поля для каждого сражения, используя скрытую карту, которая хранится в секрете от игрока за Космических десантников. Существует огромное количество возможных вариантов макетов игрового поля, поэтому, если вы играете за космических десантников, вы никогда не будете знать наверняка, что вас ждет впереди — даже в разгар битвы вы должны продолжать исследовать, продвигаясь вперед в темную неизвестность, пока не найдете свою цель, один из жизненно важных органов, поддерживающих жизнь корабля тиранидов.

Вы по очереди двигаетесь и стреляете своими моделями. У каждой модели есть несколько действий, которые она может выполнять, например, напасть на врага, обрушить град смертоносных выстрелов

Специально для группы «Темный орден»

или сделать аккуратный прицельный выстрел. Некоторые модели лучше сражаются, чем другие, некоторые лучше бронированы и способны защитить себя. Бой идет быстро и яростно. Когда вы стреляете в противника или атакуете его, вы бросаете кубики, чтобы узнать, убили ли вы его. Каждая модель может бросать разное количество кубиков в зависимости от своего умения, и есть простая система, позволяющая определить, убили вы свою мишень или нет.

В каждой игре Advanced Space Crusade вы будете участвовать в одном или нескольких сражениях. Каждое сражение жизненно важно для вашего успеха. Как игрок за Космических Десантников, вы не можете позволить себе проиграть больше одного-двух сражений, иначе ваш штурм обречен на провал. Для Тиранидов каждое проигранное сражение — это шаг к поражению, каждое выигранное сражение увеличивает ваши шансы сокрушить противника.

Кубики

Все броски кубиков в Advanced Space Crusade выполняются с использованием двенадцатигранных кубиков или D12. Кубик D12 используется так же, как обычный шестигранный кубик: просто бросьте его и используйте самое верхнее число. Если вам нужно бросить более одного кубика за раз, вам будет сказано бросить $nD12$, где n — количество брошенных кубиков. Например, $2D12$ означает бросок двух кубиков, $3D12$ означает бросок 3 кубиков и так далее.

МОДЕЛИ

Войска под вашим командованием представлены пластиковыми и металлическими миниатюрами Цитадели. Для простоты во всех правилах мы сосредоточились на разведчиках космического десанта и воинах тиранидах, но одни и те же основные правила применимы ко всем моделям. В разделе «Армии и враги Имперiums» вы найдете специальные правила, необходимые для других моделей.

Разведчики космического десанта организованы в отряды по пять человек, состоящие из одного сержанта и четырех разведчиков. Сержанты являются командирами отделений. Потеря Сержанта влияет на способность отряда выполнять свои приказы. Сержант вооружен болт-пистолетом и цепным мечом.

Разведчики космического десанта вооружены болт-пистолетами и мономолекулярными боевыми ножами. Их вооружение действует на короткой дистанции, но удобное и простое в использовании. Один разведчик вооружен тяжелым болтганом, который может вести испепеляющий град автоматического огня или использоваться для стрельбы разрушительными снарядами «Адский огонь».

Тираниды не объединяются в отряды — в этом нет необходимости, поскольку ими руководит разум улья тиранидов. Воины Тираниды — смертоносные универсальные бойцы, но особенно эффективны в рукопашном бою. Воины вооружены либо парой костяных мечей, либо смертоплюем.

Специально для группы «Темный орден»

Капеллан Фабиус тихо вошел в часовню Ультрамарины. Свет был тусклым, лишь несколько свечей мерцали вдоль стен. Фигура, стоящая на коленях в центре комнаты, казалось, не замечала его.

«Сержант Хан», — сказал Фабиус с сочувствием в голосе. Сержант посмотрел вверх, а затем медленно поднялся на ноги. Он был ниже ростом, чем капеллан, но более крепко сложен. На нем была черная туника, манжеты и подол которой были украшены тонкой золотой нитью. На его левой руке была вышита золотая коса — знак ордена «Косы Императора». Фабиус жестом пригласил его сесть сбоку от часовни; он заметил, что сержант тяжело хромал, передвигаясь по полу, выложенному каменными плитами.

«Расскажи мне, что произошло», — сказал Фабиус. На мгновение Хан опустил голову. Когда он поднял глаза, свет отразился на трёх серебряных запонках, вмонтированных в его лоб, на каждой из которых была изображена фигура всадника. Тень от глубокого рваного шрама пересекла его левую щеку. Глаза Хана были грустными, но они выдержали взгляд капеллана.

Пока он говорил, голос сержанта оставался ровным, почти совершенно бесстрастным, но время от времени нервная дрожь сотрясала его правую руку, и кулак крепко сжимался.

«Когда появился другой корабль, не было никакого предупреждения; наши сенсоры ничего не показывали, пока мы не подошли достаточно близко, чтобы заметить его визуально. Это была странная форма, почти как улитка, как будто она несла на спине огромную спираль брони. Он не реагировал на наши сигналы и продолжал

двигаться к системе. У нас были проблемы со связью с Крепостью, поэтому я принял решение подняться на борт.

«Как только ударила абордажная торпеда, мы рассеялись. Внутри корабль не был похож ни на что, что я когда-либо видел. Вдоль стен бежали трубки темных жидкостей, с потолка свисали раздутые существа, похожие на личинки, туннели извивались, как кишки. Был постоянный низкий пульсирующий звук и запах гниющей плоти.

«Мы как раз достигли более широкого помещения, когда они напали. Их было трое, каждый в два раза выше человеческого роста. На спинах у них были костяные пластины. Сквозь их ребра я мог видеть уродливые, пульсирующие органы. У них было четыре руки, две из которых имели когти, достаточно большие, чтобы раздавить голову человека, а их позвонки заканчивались огромными жалами, из которых капал черный яд.

«Двое из них владели парами мечей длиной пять или шесть футов, светящихся зеленым светом. Я видел, как один из них рассек Харвана пополам, разрезая его доспехи, как будто там ничего и не было. У третьего была огромная пушка, которая стонала и издавала звук, похожий на разрывающуюся плоть при выстреле».

Хан замолк на мгновение, и его взгляд кратко обратился к разорванному знамени, стоящему в углу часовни. Оно было четвертовано на клетки и имело изображение золотого всадника. Фабиусу сказали, что когда патруль Ультрамаринов обнаружил дрейфующий корабль Хана, сержант без сознания сжимал знамя — его хватка была настолько крепкой, что им пришлось ждать, пока он очнется, прежде

Специально для группы «Темный орден»

чем он неохотно отпустил его.

«Я надеюсь, что это оружие больше никогда не будет использовано. Одним выстрелом оно убило троих моих людей, прожгло их броню и обрызгало их отвратительной слизью. Они умерли в агонии. Их плоть как будто разъедала чума, но, чтобы убить их, потребовались секунды, а не дни».

«Память о них будет жить», — пробормотал Фабиус. Он указал, что Хану следует продолжить.

«Мы убили дюжину этих существ, а может и больше, и оставили их корабль покаленным. Мы не смогли найти ни консолей, ни плазменных приводов, ничего, что указывало бы на то, как им управляют, только такие вещи, как опухшие железы и органы, которые, казалось, были частью структуры корабля. Мы уничтожили все, что могли, и заложили подрывные заряды, достаточно мощные, чтобы разорвать его от кармы до носа. Когда мы оторвались, в живых остались только я и космодесантник Болан».

Хан замолчал, но продолжал пристально смотреть в глаза Фабиусу, как будто ища чего-то там: быть может, прощения, а может быть, он надеялся, что Фабиус сможет отрицать весь ужас случившегося.

Но Фабиус видел донесения патрулей Ультрамаринов и последние сообщения из крепости «Кос Импераотра». Он видел горящие равнины и огромную пелену дыма, охватившую полконтинента, зверей, которые шли сквозь пламя, приближаясь к крепостным стенам, высоко поднимая свои кровавые когти в знак победы. Он услышал ужас в последнем сообщении астропатов «Кос Императора»: «Тираниды идут!» Он знал, что не может дать Хану никакой надежды, кроме шанса на искупление в войне, которая была неизбежна.

Наконец Хан посмотрел вниз, но, когда он заговорил, в его голосе появилась новая твердость: «Орден не потерян. Пока кто-нибудь из нас выжил, мы продолжим сражаться. Косы Императора будут служить с честью до последнего человека».



ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПОДГОТОВКА ШТУРМА

В этом разделе объясняется, как подготовить игру Advanced Space Crusade. В нем рассказывается, как ваши модели описаны в соответствии с их различными способностями, как выбрать свои силы, как подготовить их к игре и как использовать карты исследования, чтобы представить нападение космодесантников на корабль-улей тиранидов.

ЧТО ТАКОЕ ШТУРМ

Каждая игра Advanced Space Crusade воссоздает штурм одного корабля-улья тиранидов. Каждое нападение включает в себя исследования, чтобы найти жизненно важные органы корабля и сражения, чтобы убить защитников тиранидов и уничтожить эти органы. В большинстве штурмов будет немало сражений, начиная от быстрых засад и заканчивая крупными генеральными сражениями, в которых могут участвовать десятки моделей.

Только выиграв штурм, вы сможете победить в игре. Игрок за Космодесантников зарабатывает победные очки за уничтожение или захват маркеров целей в различных битвах; если он наберет достаточно очков по сравнению с размером игры, то корабль будет смертельно ранен, и он выигрывает игру.

Игрок за Тиранидов должен помешать игроку за космических десантников вывести из строя корабль-улей — его цель — это уничтожить атакующих космических десантников, прежде чем они смогут заработать достаточно победных очков для победы. Если корабль все еще цел, когда последний космодесантник умирает, то игрок за тиранидов побеждает.

ХАРАКТЕРИСТИКИ МОДЕЛИ

Различные расы и типы войск во вселенной Warhammer 40 000 вооружены разным оружием и обладают разными способностями, каждая из которых имеет свои сильные и слабые стороны. Это отражается на том, что некоторые модели быстрее других, некоторые лучше стреляют и так далее. Различные способности называются характеристиками.

Для большинства характеристик, чем выше число, тем эффективнее модель в этой области. Мы включили характеристики для разведчиков космодесантников и воинов-тиранидов ниже, чтобы вы могли сравнить их относительные сильные и слабые стороны, прежде чем выбирать свои силы.

В списках организации сил вы найдете характеристики других моделей, таких как Терминаторы и биоконструкции тиранидов. Все термины, используемые ниже, полностью объяснены в соответствующих разделах правил.

Специально для группы «Темный орден»

Скорость определяет, на сколько квадратов перемещается модель, сколько выстрелов она может сделать, сколько атак в ближнем бою она может совершить и так далее.

Маневренность показывает, насколько легко модели быстро развернуться. Большие, более тяжелобронированные модели или модели с тяжелым вооружением **неманевренны (U)**.

Реакция — это мера того, насколько быстро модель может реагировать на движение и стрельбу противника, и применяется, чтобы увидеть, может ли модель быстро отреагировать на неожиданную угрозу.

Рейтинг брони измеряет устойчивость модели к повреждениям и представляет собой комбинацию врожденного телосложения модели и эффективности брони, которую она носит. Каждая модель имеет два рейтинга брони: **рейтинг брони по открытой** модели, когда она находится на открытой местности, и **рейтинг брони в укрытии**, когда она находится за укрытием или залегла.

Оружие просто сообщает вам, каким оружием или оружиями вооружена модель.

Боеприпасы показывает вероятность того, что у оружия модели закончатся патроны. Некоторое оружие **однозарядное (S)** и должно перезаряжаться после каждого выстрела; У некоторых достаточно боеприпасов до конца штурма; их боеприпасы **неограниченны (U)**. У всего остального оружия есть число, которое показывает, насколько вероятно, что у него закончатся боеприпасы при каждом выстреле; чем выше число, тем больше вероятность того, что у оружия закончатся боеприпасы.

Цель (Мишень) показывает, имеет ли оружие **эффект по области (A)** или оно поражает одну мишень. Если у него есть эффект по области, каждый выстрел может попасть по двум или более вражеским моделям.

Столбцы **стрельбы навскидку** и **прицельной стрельбы** дают вам дистанцию и значение броска на попадание для этих двух типов стрельбы. Стрельба навскидку — это быстрая стрельба, стрельба от бедра или несколько выстрелов подряд. Прицельная стрельба занимает больше времени, но зато более точна.

Дистанция: максимальное количество квадратов между стреляющей моделью и мишенью.

Броски на попадание показывают вам количество двенадцатигранных кубиков, которые вы бросаете при стрельбе, и число, которое вы добавляете или вычитаете из каждого кубика. Например, 1D + 1 означает, что бросается один двенадцатигранный кубик и прибавляется +1 к счету; 3D + 6 означает бросить три двенадцатигранных кубика и прибавить +6 к счету каждого кубика - вы не складываете кубики вместе, в итоге вы получаете три значения, каждое от 7 до 18.

Специально для группы «Темный орден»

Ближний бой показывает вам бросок на попадание, когда вы совершаете атаки ближнего боя и сообщает вам, может ли модель **парировать (Р)** атаки противника.

Разведчики и Воины													
Название	Передвижение		Реакция	Броня		Оружие	БП	Мишень	Навскидку		Прицельная		Ближний бой
	Скорость	Ман		Открытая	В укрытии				Дистанция	На попадание	Дистанция	На попадание	
Сержант	5	-	10	8	10	Болт-пистолет и цепной меч	1	-	8	1D+1	16	1D+3	2D+3 Р
Разведчик	5	-	8	7	10	Болт-пистолет и боевой нож	1	-	8	1D+1	16	1D+2	2D+2 -
Разведчик	4	U	8	7	10	Тяжелый болтер	3	-	20	2D+2	40	2D+3	1D+2 -
						Снаряд «Адский огонь»	S	A	-	-	20	1D+6	-
Воин	6	U	7	11	11	Смертоплюй	U	A	8	1D+5	24	1D+5	2D+6 -
Воин	6	U	7	11	11	2 костяных меча	-	-	-	-	-	-	3D+6 Р

Примечания: это очень краткое изложение специальных правил. Вы найдете полное объяснение правил в соответствующем разделе книги. Рядом с некоторыми характеристиками указан меньший номер — это говорит вам, к какому пронумерованному примечанию следует обращаться (например, S² означает см. Примечание 2, 1D + 6³ означает см. примечание 3 и т. д.).

1. ВЫБОР ВАШИХ СИЛ

Если вы впервые играете в эту игру, то лучше пропустите остальную часть этого раздела и прочитайте «Подготовка первой игры». Она расскажет вам, как подготовить базовую игру, используя все модели разведчиков космических десантников и воинов Тиранидов из коробки. После того, как вы сыграете в несколько игр с этими правилами, вернитесь к этому разделу, чтобы узнать, как вам проводить гораздо более крупные штурмы и как вам включить в игру другие типы миниатюр.

Первое, что вам нужно сделать, это решить, кто на какой стороне играет. Когда вы сыграете в этот штурм, то поменяйтесь сторонами для следующего, чтобы вы сыграли обеими сторонами.

Вы набираете себе войска, платя очки за разные типы моделей, вплоть до максимального количества очков, оговоренного обоими игроками. Чем больше очков вы потратите, тем больше моделей вы сможете использовать и тем дольше продлится игра.

Количество очков также определяет, сколько **подкреплений** получит игрок за тиранидов и сколько **победных очков** должен заработать космический десантник, чтобы выиграть игру. Подкрепление объясняется позже. Победные очки зарабатываются за захват целей и теряются из-за убийства ваших моделей.

Специально для группы «Темный орден»

Выберите размер игры, в которую вы собираетесь играть, из таблицы ниже:

Таблица Force Points			
Космические десантники	Тираниды	Таблица подкреплений	Уровень победы космических десантников
300	200	Стычка	30
600	400	Стычка	50
900	600	Налет	70
1200	800	Налет	80
1500	1000	Полный штурм	90
1800	1200	Полный штурм	100

Силы космических десантников: эти очки представляют количество космодесантников, готовых начать штурм. Например, 300 очков позволяют купить три отряда разведчиков космодесанта; за 600 очков вы можете добавить отряд Терминаторов или пару тактических отрядов. Это полностью зависит от вас, на что вы тратите свои очки, и вам следует поэкспериментировать разными штурмовыми группами.

Силы тиранидов: эти очки представляют количество тиранидов и рабов разума на корабле-улье, готовых сражаться в начале штурма. Тираниды получают меньше очков, чем космодесантники, потому что позже в игре их войска становятся доступны в качестве бесплатного подкрепления; это представлено спящими воинами тиранидов, которые пробуждаются, чтобы защитить корабль-улей.

Таблица подкрепления: это тираниды, которые выходят из спячки в ходе штурма. Они не стоят никаких очков. Запишите, какой размер штурма вы проводите в своем ростере, чтобы знать, какую таблицу использовать. Подкрепления объясняются позже в разделе «Исследование корабля».

Уровень победы космических десантников: это показывает, сколько победных очков должны заработать космодесантники, чтобы победить. Увеличение числа очков представляется, как все большие и большие корабли-ульи тиранидов; чем больше корабль, тем больше повреждений должны нанести космодесантники, чтобы вывести его из строя. Запишите необходимое вам количество очков для победы в своем ростере.

СКИСКИ ВОЙСК

Раздел с ростером армий в этой книге показывает отдельные списки войск для игроков за Космических Десантников и Тиранидов. Рекомендуется иметь их перед собой, когда вы будете читать следующие правила.

Каждый список сил разделен на отряды и отдельных персонажей со стоимостью в очках. Заголовок каждого поля сообщает вам, сколько войск вы получите за свои очки и какой выбор оружия доступен.

Специально для группы «Темный орден»

Выбирая отряд из этого списка, запишите, какие типы отрядов и отдельные модели вы выбрали, на листе бумаги с подсчетом их очков. Как только вы наберете максимальное количество очков для игры, в которую вы играете, вы не сможете покупать больше войск.

Когда вы выбрали свой отряд, введите все его данные в ростер, который мы предоставили; Хорошая идея - сделать несколько фотокопий ростера. Возможно, вам придется использовать несколько листов ростера, если вы играете большой армией.

В каждом ростере есть место для всех характеристик, указанных в списках сил, плюс дополнительное место для заметок. Также есть столбец идентификатора отряда или метки, чтобы вы могли определить, какой это отряд или тип тиранида обозначен на вашем экране расстановки.

1.1 ВЫБОР СИЛ КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

Если вы космический десантник, то вам просто нужно выбирать отряды и отдельные модели героев до максимальной стоимости очков, согласованной с вашим противником.

В листе сил указано, что содержит каждый отряд и оружие, которым вооружены модели. Для некоторых отрядов вы можете выбрать один из нескольких вариантов оружия; Стоимость отряда одинакова, какую бы комбинацию вы не выбрали.

Специальные правила для различных типов оружия и героев приведены далее в книге. Краткое изложение этих правил приведено в разделе примечаний в списках сил — рекомендуется скопировать эти примечания в свой ростер, чтобы они всегда были под рукой во время игры.

Когда вы выбрали свои силы, вооружили их и ввели данные в ростер, вам нужно назначить жетон отряда на каждый отряд или героя. Существует 24 жетона отрядов космодесантников, каждый из которых обозначается буквой от А до Х. Просто выберите жетон для каждого отряда и впишите букву в столбец идентификатора отряда в ростере; не имеет значения, какой жетон вы назначите какому отряду (Например, я обычно даю Т отряду Терминаторов).

1.2 ВЫБОР СИЛ ТИРАНИДОВ

Если вы Тираниды, то вы используете другую процедуру выбора своих сил. На корабле-улье есть три типа защитников: 1) Тираниды, пробуждающиеся в начале штурма; 2) Тираниды, которые впадают в спячку, но просыпаются и прибывают в качестве подкрепления, и 3) Рабы разума (включая гибриды генокрадов), которые были размещены на корабле в качестве охранников.

Список сил тиранидов разделен на три части: первый раздел охватывает тиранидов и

Специально для группы «Темный орден»

их биоконструкции, такие как генокрады, зоаты и т. д.; второй раздел — Гибриды Генокрадов и третий раздел — Рабы Разума (Орки, Космические Десантники Хаоса и т. д.)

Вы выбираете отряд тиранидов следующим образом:

1) Возьмите все желтые метки Тиранидов. Всего их 16, обозначенных от А до Р. Для каждой метки выберите одну позицию из листа сил «*Тираниды и тиранидские биоконструкции*». В этих характеристиках есть дополнительный столбец, в котором указывается количество каждого типа тиранидов или биоконструкций, представленных в каждой метке на шаблоне расстановки.

2) После того, как вы выбрали, что будут обозначать все 16 меток тиранидов, поместите их все в кружку или аналогичный непрозрачный контейнер, чтобы их можно было вытягивать в случайном порядке, не видя, что вы выбираете.

3) Теперь можно покупать либо случайные метки из кружки, либо известные отряды рабов разума на сумму, равную количеству ваших очков силы. Вам решать, что покупать, и вы можете переключаться между метками Тиранидов и отрядами рабов разума. Вы покупаете метки Тиранидов и рабов разума следующим образом:

Метки Тиранидов: каждая случайная метка стоит вам 40 очков. Запишите, что вы потратили 40 очков, а затем наугад вытяните из кружки метку — буква на метке расскажет вам, какого тиранида или биоконструкцию вы выбрали.

Рабы разума: в списке сил указано, сколько стоит каждый отряд рабов разума, сколько моделей вы получаете и чем они вооружены. Обратите внимание: хотя гибриды генокрадов и не являются рабами разума, вы покупаете их таким образом, а не назначаете им желтую метку тиранидов.

4) Запишите информацию о своих силах в свой ростер. Обязательно запишите информацию обо всех 16 метках, а не только о тех, которые вы купили из кружки — остальные вы будете использовать в качестве подкрепления позже во время штурма.

Назначьте красную метку «Раб разума» для каждого отряда рабов разума или гибридов генокрадов и запишите букву на метке (их восемь, с кодами от А до Н) в своем ростере. Если у вас меньше восьми отрядов рабов разума, сбросьте все оставшиеся метки – в отличие от тиранидов, рабы разума не появляются в качестве подкрепления.

5) Неиспользованные метки Тиранидов следует оставить в кружке. Позже в игре вы будете вытягивать из кружки метки подкрепления — это называется **пул подкреплений**.

Держите свои силы в секрете от игрока за космических десантников — атакующие космодесантники не знают, что их ждет на корабле-улье.

2. РАССТАНОВКА ВАШИХ СИЛ

Космодесантники быстро расставляются, как только их абордажные торпеды попадают в борт корабля-улья. Разведывательные отряды отправляются вперед, чтобы начать исследование, за ними следуют основные штурмовые группы. В тылу установлен оборонительный плацдарм, чтобы тираниды не могли отрезать космодесантников и атаковать их сзади.

В ответ вышедшие из спячки тираниды распространились по кораблю, надеясь удерживать космодесантников до тех пор, пока не появится достаточно тиранидов, чтобы подавить штурм.

После того, как вы выбрали свои войска, вы расставляете их, готовясь к штурму или защите корабля-улья. Это делается путем размещения жетонов и меток отрядов на двух шаблонах расстановки: **стратегическом дисплее космического десантника и сети улья тиранидов.**

Стратегический дисплей космического десантника представляет собой операционную консоль командующего на борту космического корабля. Отсюда командующий руководит штурмом, следит за перемещением войск космических десантников, командует подкреплениями и оценивает силу обороны тиранидов.

Сеть улья тиранидов представляет собой оборону корабля-улья. Силы тиранидов управляются коллективным разумом улья: каждый тиранид делится своей информацией о расстановке космических десантников с высшим сознанием тиранидов, позволяя ему стратегически анализировать штурм и принимать самые разрушительные меры.

Каждый шаблон расстановки разделен на три линии атаки, чтобы представить штурм космических десантников по трем направлениям: левый фланг, центр и правый фланг. Отряды в каждой линии атаки продвигаются к одному из жизненно важных органов корабля-улья.

2.1 ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

Сначала подготовьте карты исследования - они используются для исследования корабля-улья (полностью объяснено в следующем разделе). Затем расставьте свои силы, готовые начать штурм. Порядок действий следующий:

1) Возьмите 36 карт исследования и удалите три основные цели (энергетическая кора, сенсорный кластер и дыхательное отверстие) и три карты каналов. Отложите их на время в сторону.

2) Перетасуйте остальную колоду и разложите ее на шесть стопок по пять карт в каждой. Перетасуйте и разложите карты лицевой стороной вниз, чтобы вы не знали, что

Специально для группы «Темный орден»

находится на каждой карте.

3) Возьмите одну колоду и добавьте к ней карту канала. Тщательно перетасуйте колоду и положите ее лицевой стороной вниз на ячейку «по периметру» стратегического дисплея. Повторите то же самое для двух других ячеек «по периметру».

4) Положите три карты основных целей лицевой стороной вниз и перемешайте, чтобы не знать, какая есть какая. Добавьте одну в одну из оставшихся колод, тщательно перетасуйте и положите колоду лицевой стороной вниз на одну из «основных» ячеек стратегического дисплея. Повторите то же самое для двух других «основных» ячеек. Теперь у вас должно быть шесть колод по шесть карт в каждой, помещенных в ячейки в верхней части стратегического дисплея. Они определяют, что происходит при исследовании корабля (объясняется в следующем разделе).

5) Вы расставляете свои силы, размещая жетоны отрядов на стратегическом дисплее. Вы можете разместить жетон в любой ячейке, но существуют ограничения на максимальное количество жетонов в каждой ячейке:

Разведывательный отряд: это отряд, который возглавляет вашу атаку, проверяя проходы на наличие ловушек и выискивая лучший путь вперед. В этой ячейке может быть только **1 жетон отряда**.

Штурмовые группы: это ваша основная сила на определенном направлении исследования. Они готовы атаковать сильные оборонительные позиции тиранидов и сражаться за их уничтожение или захват цели. В этой ячейке может быть максимум **6 жетонов отрядов**.

Резервы: это силы, которые придерживаются, чтобы их можно было перебросить для подкрепления туда, где это необходимо, или силы, которые перемещаются по кораблю-улью с одного фланга на другой. В этой ячейке **неограниченное количество жетонов отрядов**.

Эти ограничения действуют для каждой линии атаки, поэтому вы можете, например, разместить один отряд в разведывательной ячейке левого фланга, один в центральной разведывательной ячейке и один в разведывательной ячейке правого фланга.

Вы сможете перераспределить свои силы, перемещая жетоны во время исследования, но для этого потребуется время на передвижение.

2.2 ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ТИРАНИДОВ

Игрок за Тиранидов размещает все купленные метки (Тиранидов и Рабов разума) в сети Улья. Это представляет собой способ организации сил по всему кораблю, чтобы они были готовы отразить атаку космического десантника. Вы можете размещать метки в любом месте сети в соответствии с ограничениями на количество меток для

Специально для группы «Темный орден»

каждого местоположения.

Держите свою расстановку в секрете от игрока за космических десантников; Космодесантники не знают, как устроена защита корабля-улья. Вы можете смотреть на стратегический дисплей космического десантника, когда захотите, поскольку корабль-улей сам знает, где находятся космодесантники, и передает эту информацию через разум улья.

Засада: это силы, во главе вашей главной обороны; созданы для внезапных атак на разведывательные отряды космодесантников. В каждой ячейке засады **до 3-х меток**.

Первая волна: это ваша передовая оборона, развернутая в стратегических точках. В каждой ячейке Первой волны **до 10 меток**.

Вторая волна: в центре корабля находятся силы, защищающие его жизненно важные органы. Если они потерпят неудачу, то корабль останется искалеченным и дрейфующим в космосе. В каждой ячейке Второй волны **до 10 меток**.

Улей: эти силы придерживаются для усиления защиты по мере необходимости, либо они могут переместиться в другие области корабля, либо они являются подкреплением, только что пробудившимся от спячки. В этой ячейке **неограниченное количество меток**.

Эти ограничения действуют для каждой линии атаки, поэтому, например, у вас может быть по три метки в левой фланговой, центральной и правой фланговой ячейках засады.

Специально для группы «Темный орден»

ПОДГОТОВКА ПЕРВОЙ ИГРЫ

В первых нескольких играх рекомендуется использовать простые войска, пока вы изучаете правила. В этом разделе описывается, как организовать штурм, используя модели разведчиков космических десантников и воинов Тиранидов из коробки. Вам не понадобятся ростеры войск для этой игры – все характеристики, которые вам нужно знать, находятся в кратком справочном листе. Первое, что вам нужно сделать, это решить, кто играет на какой стороне. Когда вы сыграете этот штурм, то поменяйтесь сторонами для следующего, чтобы вы могли сыграть за обе стороны.

ИГРОК ЗА КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

Если вы игрок за космических десантников, то возьмите стратегический дисплей космического десантника – он представляет собой командную консоль командующего космическим десантом, ответственного за штурм. Вы используете его, чтобы подготовить свои войска, готовые атаковать корабль-улей. Три колонки с ячейками (левый, центральный и правый) представляют три линии атаки космодесантников – ваши наконечники копий, продвигающиеся в корабль-улей. В этой базовой игре вы будете использовать только центральную линию атаки.

Для этого штурма у вас есть три отряда разведчиков космических десантников. Возьмите жетоны отрядов, отмеченные А, В и С – каждый жетон представляет один из ваших отрядов. Поместите жетон А в среднюю ячейку разведывательного отряда на стратегическом дисплее – этот

исследовательский отряд А во главе основных сил ищет путь через корабль-улей. Поместите жетоны В и С в среднюю ячейку штурмовых групп – эти отряды – ваши основные штурмовые войска, готовые к продвижению в поддержку разведывательного отряда, когда встретятся тираниды.

Теперь вам нужно подготовить карты исследования – они представляют собой исследование корабля-уля космическими десантниками. Сначала возьмите три карты с пометкой «Основная цель» и три карты с пометкой «Канал». Перетасуйте остальные карты – поскольку, перетасовав карты, то вы не будете знать, с чем столкнетесь во время исследования.

Возьмите одну из карт «Канал» и положите ее лицевой стороной вниз на среднюю ячейку «по периметру»; возьмите карту основной цели «Энергетическая кора» и поместите ее лицевой стороной вниз в среднюю «Основную» ячейку. Теперь раздайте пять карт поверх карты «Канал» и пять карт поверх карты «Энергетическая кора» – раздайте все карты рубашкой вверх, чтобы вы не знали, что они из себя представляют.

Когда вы исследуете, вы прокладываете свой путь через все карты в ячейке «по периметру», пока не дойдете до «Канала», и затем прокладываете свой путь через карты в «Основной» ячейке. Ваша цель – «Энергетическая кора» – если вы сможете зайти так далеко и уничтожить ее, то вы победите.

ИГРОК ЗА ТИРАНИДОВ

Специально для группы «Темный орден»

Если вы играете за тиранидов, возьмите сеть улья тиранидов - она представляет собой план разума улья по защите корабля-улья. Каждая колонка ячеек (левая, центральная и правая) представляет собой войска тиранидов, созданные для засады и контратаки на линии атаки космодесантников. В этой базовой игре вы будете защищаться только по центральной линии атаки.

Ваши защитники тираниды представлены жетонами метками. Каждая метка представляет одного воина тиранида - вы должны выбрать, будет ли он вооружен Смертоплюем или парой Костяных мечей. Возьмите шестнадцать меток тиранидов, помеченные от А до Р, и запишите в свой ростер, какую модель представляет каждая метка тиранидов - для вашей первой игры сделайте метки от А до Н воины тиранидов со смертоплюями и метки от I до Р воины тиранидов с костяными мечами.

Поместите все метки в чашку и перемешайте. Вы выбираете свои стартовые войска и подкрепления из этой чашки - вы выбираете метки не глядя, так что вы не знаете какого воина тиранида получаете - вооруженного смертоплюем или костяными мечами.

В начале игры у вас есть пять меток. Возьмите пять меток из чашки и поместите их в свою сеть улья. Для начала поместите две метки в среднюю ячейку «Засада» и три метки в ячейку «Первая волна». На протяжении всей игры держите свою сеть улья и метки в секрете от игрока за космических десантников — это представляет то, что космодесантники не знают, как устроена оборона в корабле-

улье. Вы можете смотреть на стратегический дисплей космического десантника, когда вы хотите - корабль-улей сам знает, где находятся космодесантники, и сообщает об этом защитникам через разум улья.

По мере прохождения игры у вас будет возможность вызвать подкрепление. Для этого вы берете больше меток из пула подкреплений в чашке - в этой игре вы будете бросать кубик на подкрепление по колонке схваток в таблице подкреплений. Эти метки появляются в ячейке «Улей», и затем вы перемещаете их вперед, чтобы они приняли участие в защите.

В какую ячейку вам поместить метки зависит от того, насколько далеко продвинулось исследование космодесантников. На ранних этапах штурма неплохо иметь метки в ячейке «Засада» (для неожиданного нападения на разведывательный отряд космодесантников) и в ячейке «Первая волна» (для защиты любых второстепенных целей, которые найдут космические десантники). Когда космодесантники приблизятся к своей основной цели в нижней части «Основной» колоды, то начните перемещать свои метки из ячейки «Засада» и концентрировать их в ячейках Первой и Второй волны. Это гарантирует, что у вас будет много моделей для сражения с космическими десантниками в финальной битве за «Энергетическую кору».

НАЧАЛО ШТУРМА

После того, как оба игрока расставили свои войска, то вы готовы начать штурм.

Читая разделы об исследовании корабля и сражениях, игнорируйте краткие справки

Специально для группы «Темный орден»

на перемещение жетонов отрядов и меток с одной линии атаки на другую. Вы можете дело только с центральной линией атаки, и нет смысла держать свои силы на левом или правом фланге. Точно так же вам не нужно беспокоиться о правилах, касающихся биоконструкций тиранидов, рабов разума тиранидов или о имперских

войсках, кроме разведчиков космического десанта. Вы можете их использовать, когда освоите правила.

За этими исключениями все правила исследований и сражений применимы к вашим первым играм.

ШТУРМ КОРАБЛЯ: ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДОВ

Каждый игрок по очереди расставляет свои войска и перемещает их по кораблю, игрок за космический десант пытается обнаружить свои цели, а игрок за тиранидов выстраивает свою оборону в попытке уничтожить вторгшихся космических десантников. Общая последовательность ходов следующая:

- 1) **Расстановка космических десантников:** игрок за космических десантников перегруппировывает свои силы на своем стратегическом дисплее, перемещая свои отряды туда, где они больше всего нужны.
- 2) **Исследование:** игрок за космических десантников переворачивает карты исследования, чтобы узнать, что нашли его разведывательные отряды, пока они обыскивали корабль-улей.
- 3) **Столкновения:** вы разбираетесь с последствиями того, с чем космодесантники столкнулись во время исследования. Если встретились тираниды, то это обычно приводит к битве.
- 4) **Расстановка тиранидов:** игрок за тиранидов перегруппировывает свои силы в своей сети улья, перемещая защитников в области, находящиеся под угрозой.
- 5) **Прибытие подкреплений тиранидов:** игрок за тиранидов бросает кубик, чтобы увидеть, не пробудились ли еще тираниды от спячки и готовы ли они присоединиться к защите корабля.

Запишите количество полностью завершенных ходов и вернитесь к пункту 1); выполнение 1-5 пунктов считается одним полным ходом.

Правила в этом разделе объясняют, что происходит во время каждой части исследования.

1. РАССТАНОВКА КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

Командующий космодесантом должен постоянно оценивать положение своих войск. Есть много стратегических вариантов прорыва: все силы могут быть брошены на единственное слабое место в обороне Тиранидов; можно провести ложный маневр с одной стороны, чтобы привлечь внимание противника и оставить его другой фланг незащищенным; а иногда потребуются перераспределить свои силы для усиления ослабленных позиций и укрепления областей, понесших большие потери.

Приказы, переданные войскам в корабле-улье от командующего космодесантом, представлены перемещением жетонов ваших отрядов космических десантников по стратегическому дисплею. Это позволяет вам перегруппировать свои силы для следующего этапа штурма.

Специально для группы «Темный орден»

Каждый жетон отряда на стратегическом дисплее может перемещаться на одну ячейку вперед или назад. Он НЕ может переходить в бок с одной линии атаки на другую. Чтобы перейти на новую линию атаки, он должен вернуться в ячейку резервов, а затем, на следующем ходу, продвинуться вперед на новую линию. Можно перемещать сколько угодно жетонов; каждый может переместиться только на одну ячейку. В конце расстановки должны быть соблюдены ограничения по количеству жетонов в каждой ячейке (например, максимум 1 отряд в ячейке «Разведка»).

Например, отряд в ячейке штурмовой группы на левом фланге может либо двигаться вперед (ячейка разведки на левом фланге), либо отступить в ячейку резервов, но не с левого фланга штурмовой группы в правый; он должен сначала перейти в резерв, а затем на следующем ходу передвигаться вперед по правому флангу.

К ячейкам применяются те же ограничения, что и при первоначальной расстановке — то есть не более одного отряда в каждой ячейке разведки, не более шести отрядов в каждой штурмовой ячейке и любое количество в ячейке резервов.

Войска готовы к следующему этапу штурма.

2. ИССЛЕДОВАНИЕ

Космодесантники перемещаются по кораблю-улью, пытаясь найти путь к своим целям. Они следуют по проходам или проталкиваются через маленькие слизистые щели, которые внезапно открываются в огромные ребристые камеры.

Это исследование - напряженный опыт, полный ужаса и леденящих кровь потрясений, когда перед исследователями раскрывается полный ужас мокрого от слизи корабля-улья.

Прогресс отрядов, отправленных на разведывание потенциального пути, представлен на картах исследования. Вы можете перевернуть одну карту исследования в каждой линии атаки, если в соответствующей ячейке разведки есть жетон отряда. Если у вас есть по отряду во всех трех ячейках разведки, то вы можете перевернуть три карты исследования за одну фазу исследования. Если ячейка разведки пуста, то вы не можете перевернуть карту на этой линии атаки.

Начинайте переворачивать с верхней карты исследования в колоде периметра. Переверните ее и положите лицевой стороной вверх на колоду, прежде чем прочитать текст вслух. Тип карты, которую вы перевернули, определяет, что будет найдено или может случиться.

В начале игры вы можете переворачивать карты только из колоды периметра. Как только вы найдете канал, ведущий к сердцу корабля-улья, то вы можете перестать переворачивать карты из колоды периметра и начать переворачивать их из основной колоды.

Специально для группы «Темный орден»

Если по какой-то причине вы не хотите переворачивать карту, то вам не нужно этого делать. Например, ваши силы могут быть ослаблены на одном фланге, поэтому вы решаете сосредоточить разведку на другом фланге — если вы не исследуете, то вы не столкнетесь с тиранидами, поэтому отряды на этом фланге будут в безопасности.

Различают следующие типы карт исследования:

Проход

Отряд разведки нашел многообещающий проход, ведущий в глубь корабля. Если отряд в ячейке разведки - разведчики космодесанта, и это первая карта из этой колоды перевернутая вами в этом ходу, то вы можете сбросить ее и перевернуть следующую карту - легкая броня и специальная подготовка разведчиков космодесанта позволяют им быстро перемещаться через инопланетный корабль. Следуйте инструкциям во второй карте. Если отряд в ячейке разведки - не разведчики или это вторая карта из этой колоды, перевернутая вами, то просто сбросьте эту карту прохода.

Заблокированный проход

То, что выглядело многообещающим проходом, оказалось тупиком; стены впереди смыкаются, и прохода нет - отряд должен вернуться назад или потратить некоторое время на подрыв и перерезать препятствие. Оставьте карту поверх колоды лицом вверх. В следующий ход все, что вы можете сделать, это сбросить эту карту - вы не можете перевернуть другую карту.

Канал

Отряд нашел один из жизненно важных соединительных проходов, ведущих из одной области корабля-улья в другую. Это может быть вентиляционное отверстие в крыше туннеля, зияющая пропасть, спускающая на нижний уровень, или обширное отверстие, окруженное раковыми кистами и колышущимися ядовитыми отростками - важно то, что проход ведет к цели космодесантников. Оставьте карту лицом вверх поверх колоды. В следующем ходу вы можете начать переворачивать карты из основной колоды.

Если вы хотите продолжать исследовать периметр, а не двигаться к своей цели в основной колоде, то поместите карту канала поверх основной колоды и не сбрасывайте ее. В следующем ходу вы продолжаете переворачивать карты из колоды периметра. Вы можете сделать этот выбор, если перевернули карту канала в начале штурма и хотите пройти через колоду периметра, чтобы увидеть, каких незнакомцев, артефакты или второстепенные цели вы сможете найти.

Если вы хотите перейти к исследованию основной колоды (например, если вы исследовали весь периметр и в колоде не осталось карт), то возьмите карту канала и поместите ее поверх колоды периметра. В следующий ход начните переворачивать карты

Специально для группы «Темный орден»

из основной колоды — это время на возвращение к каналу, которое требуется космодесантникам, отошедших от него в своих исследованиях.

Столкновение

Что-то движется в темноте. Это может быть предмет утерянной имперской технологии, попавший в паутину липких щупалец, или пленник тиранидов, заключенный в полупрозрачную капсулу, ожидающий своей участи. Или это может быть могущественный отряд воинов тиранидов и рабов, спрятанный в засаде или подготовленный для защиты одной из целей космодесантников. Оставьте карту поверх колоды лицом вверх. Вы узнаете последствия этой карты, когда будете рассматривать столкновения этого хода.

3. СТОЛКНОВЕНИЯ

В зависимости от того, какие карты были перевернуты, каждый ход может быть от нуля до трех столкновений. Если нет никаких столкновений, то просто переходите к расстановке тиранидов. Если есть более одного столкновения, то игрок за космический десант может выбрать порядок их рассмотрения.

Существует шесть различных типов столкновений, и каждая карта сообщает вам, что это за столкновение. Шесть типов: **основная цель** (энергетическая кора, сенсорный кластер или дыхательное отверстие), **вторичная цель** (нексус телепорта, кожный сфинктер или синапс разума улья), **засада**, **ловушка**, **незнакомец** и **артефакт**.

ЦЕЛИ И ЗАСАДЫ

Если столкновение является засадой, основной или вторичной целью, то будет сражение. Игрок за тиранидов установит игровое поле, и вы будете сражаться, чтобы захватить цель или сбежать из засады. Каждая битва доводится до конца, прежде чем перейти к следующему столкновению или, если все столкновения были пройдены, к расстановке тиранидов. Правила сражений описаны в следующих разделах правил. Когда карта цели переворачивается, то игрок за космических десантников может сделать одно из следующих действий:

Удерживать позиции

Если столкновение является основной или вторичной целью, то вы можете сохранить позицию и не сражаться в этом ходу. Оставьте карту столкновений поверх соответствующей колоды лицом вверх. В следующем ходу вы имеете три опции - обратитесь к следующему разделу «Провал захвата цели». Если столкновение было засадой, то вы должны биться в сражении; Тираниды застают врасплох ваш разведывательный отряд, и у вас нет шанса избежать боя.

Специально для группы «Темный орден»

Захват цели

Ваша задача, как командующего космодесантом - захватить или уничтожить ваши цели. В некоторых случаях вы получаете бонус за захват цели, а не за ее разрушение - например, если вы захватываете сенсорный кластер, вы можете посмотреть, как игрок за тиранидов расставил свои войска в сети улья. В разделе «Столкновения» рассказано, есть ли какие-то особые преимущества в захвате цели.

Если вы уничтожите все вражеские модели на игровом поле и все кисты телепорта, чтобы эту область нельзя было укрепить, то вы захватываете цель. Если вы захватили цель, то сбросьте соответствующую карту столкновения.

Провал захвата цели

Если вам не удалось захватить цель, то оставьте карту лицом вверх поверх колоды. В следующий ход у вас есть три варианта:

1) **Обойти цель.** Сбросьте карту, но не переворачивайте другую карту. Ход исследования тратится на поиск безопасного маршрута вокруг области. Если ваши войска были уничтожены при попытке захвата цели, то это единственный вариант, который вы можете выбрать, поскольку тираниды защищают область от вас, а корабль постепенно перекрывает соответствующие проходы. За эту цель нельзя больше сражаться в этом штурме.

2) **Попытка захватить цель.** Сразись в битве, используя силы, которые вы смогли привлечь во время расстановки. Вы можете сделать столько попыток захватить цель, сколько захотите, сражаясь по одной битве каждый ход, пока не добьетесь успеха (или не будете уничтожены).

Если космодесантники вынуждены выйти из боя, то выбор «Попытка захватить цель» считается как «Удерживать позицию», если только в течение битвы космодесантники не переместились как минимум на 2 секции игрового поля в дополнение к первой, ИЛИ на секцию игрового поля, содержащую маркер цели. Если это вторая попытка «Удерживать позицию», то в следующем ходу нужно выбрать «Обойти цель».

3) **Удерживайте позицию** и ждите подкрепления и новых приказов. Этот вариант может быть выбран только один раз (в дополнение к любому первоначальному выбору «Удерживать позиции»); Корабль-улей знает о вашем присутствии и пытается перекрыть проходы, чтобы изолировать этот жизненно важный орган. Карта остается лежать лицом вверх поверх колоды — это дает вам время перераспределить свои силы, пока вы не будете готовы предпринять еще одну попытку захватить цель (конечно, у вашего противника также есть время перераспределить свои силы для защиты). Вы можете оставить карту в игре на любое количество ходов, прежде чем либо обойти ее, либо предпринять еще одну попытку захватить ее.

Специально для группы «Темный орден»

ЛОВУШКИ, НЕЗНАКОМЦЫ И АРТЕФАКТЫ

Если столкновение происходит с ловушкой, незнакомцем или артефактом, то обратитесь к соответствующей таблице в разделе «Столкновения» и бросьте кубик D12, чтобы увидеть результат.

Некоторые столкновения с ловушками, незнакомцами и артефактами имеют эффекты, которые длятся несколько ходов или до конца игры; с некоторыми можно разобраться немедленно. При этих столкновениях не происходит сражений. После того, как вы разберетесь с столкновением, переходите к следующему столкновению или, если не осталось столкновений, то к расстановке тиранидов.

4. РАССТАНОВКА ТИРАНИДОВ

Сейчас игрок за тиранидов может перемещать метки по сети улья, чтобы лучше организовать свою защиту от вторжения космодесантников. Это представляет собой, как разум улья оценивает получаемую информацию и передает новые инструкции тиранидам, защищающим корабль.

Как и в случае с движением отряда космодесантников на стратегическом дисплее, метки перемещаются вперед или назад на одну ячейку, но не в бок от одной линии атаки к другой; они должны переместиться в ячейку улья, а затем перейти на другую линию атаки и — это может занять несколько ходов. Можно перемещать сколько угодно меток, но каждая перемещается только на одну ячейку. Ограничения по количеству меток в каждой ячейке должны быть соблюдены в конце этой фазы (например, до 3-х меток в ячейке для засады).

Например, вы можете переместить метку на правом фланге в первой волне вперед к ячейке засады или назад ко второй волне, но вы не можете поместить ее в ячейку улья или переместить ее на другую линию атаки. Если вы хотите переместить ее на левый фланг, вам придется вернуться ко второй волне, затем обратно в улей, затем вперед, ко второй волне на левом фланге и так далее.

К ячейкам применяются те же ограничения, что и при первоначальной расстановке — то есть не более трех меток в ячейке засады, не более десяти меток в каждой ячейке первой или второй волны и любое количество в ячейке улья.

ТЕЛЕПОРТИРУЮЩИЕСЯ МЕТКИ

Метки, представляющие биоконструкции или гибриды генокрадов, также можно перемещать посредством телепортации с использованием сети телепортов на корабле Улья. Корабль-улей тиранидов содержит множество телепортаторов, которые транспортируют тиранидов по их огромному кораблю.

Вы можете телепортировать метки тиранидов из любой ячейки в любую другую, за

Специально для группы «Темный орден»

исключением ячеек засад. Это считается движением метки в этой фазе (она уже не сможет двигаться вперед или назад на одно деление).

Засады устраиваются вдали от основных оборонительных областей тиранидов в областях, где нет телепорта. Вы все еще можете перемещать метки между ячейкой первой волны и ячейкой засады обычным способом.

На путешествие через телепорт за этот ход тратится одно движение. Вы не можете телепортировать метку, а затем переместить ее еще на одну ячейку вперед или назад.

Телепорты тиранидов работают только с тиранидами и их биоконструкциями. Расы рабов не выделяют нужные ферменты и не распознаются телепортом, поэтому они просто засасываются в пищеварительный тракт и потребляются на досуге. По этой причине метки рабов разума никогда не телепортируются.

5) ПОДКРЕПЛЕНИЯ ТИРАНИДОВ

Тираниды постепенно выходят из спячки, чтобы защитить свой корабль. На больших кораблях-ульях больше спящих тиранидов, поэтому количество доступных подкреплений выше.

Каждый ход у вас будет возможность случайным образом вытянуть из резерва подкрепления дополнительные метки, представляющие воинов тиранидов, пробуждающихся от спячки во время штурма. Количество прибывающих меток с подкреплением определяется размером игры, как показано в таблице Force Points, которая используется при подготовке игры (раздел «Выбор сил»).

Таблица Force Points (см. выбор сил) сообщает вам, какой столбец вам использовать в таблице подкреплений. Проверьте, какой столбец вы используете, затем бросьте один D12 и добавьте соответствующие модификаторы (см. ниже), прежде чем сравнить результат с таблицей, показанной ниже:

Таблица подкреплений			
Бросок D12	Стычка	Налет	Штурм
1-4	0	0	1
5-6	0	1	2
7-8	1	1	2
9-12	1	2	3

Если синапс разума улья был захвачен или уничтожен космодесантниками, то вы должны вычесть -2 из всех бросков на подкрепление.

...За каждые полностью завершённые 2 хода (Космодесант и Тиранид) добавляйте модификатор +1 к результату броска на подкрепления; это суммируется до максимума +6, например модификатор +3 будет на 7 и 8 ходах.

Специально для группы «Темный орден»

Число из таблицы — это количество меток, которые вы можете случайным образом вытаскивать в качестве подкрепления из чашки с метками тиранидов. Любые метки, которые вы получаете в качестве подкрепления, должны быть помещены в ячейку «Улей» и не могут передвигаться до следующего хода.

После того, как вы разместили свои метки подкрепления, запишите количество полностью завершенных ходов, прежде чем перейти к следующему ходу, который начнется с расстановки космических десантников.

ЗВЕЗДОЛЕТЫ ТИРАНИДОВ

Звездолеты тиранидов — это огромные живые левиафаны, плавающие по скрытым течениям космоса. Между солнечными системами они ныряют в варп, естественным образом приспособившись выживать в приливах имматериума, и снова всплывают в реальном пространстве, чтобы прокормиться.

Они поглощают космический детрит, кометы и астероиды, оставшиеся после создания солнечных систем. Корабль растет по мере путешествия, приспосабливаясь к каждому новому источнику пищи, создавая новые пищеварительные системы для расщепления различных типов материи. Старые желудки атрофируются и затвердевают, так что древний звездолет Тиранидов превращается в массу каменных наростов, часто образующих причудливую броню вокруг все еще растущего корпуса.

Пока корабль медленно движется в глубинах космоса, Тираниды впадают в спячку. На меньших звездолетах спящие тираниды располагаются в небольших камерах, внутри капсул, которые снабжают их жизненно важными питательными веществами. На самых больших кораблях есть большие залы, заполненные спящими тиранидами — в них сотни и тысячи тиранидов проводят долгие годы путешествия в беспробудном сне. Единственные существа, перемещающиеся по многокилометровым переходам и трубам внутри корабля, — это бесчисленные биоконструкции, выполняющие бездумную, повторяющуюся работу, необходимую для поддержания здоровья корабля.

Когда звездолет приближается к звездной системе, Тираниды начинают просыпаться. Химия самого корабля-улья меняется, выделяются новые гормоны, которые возвращают тиранидов из долгого сна. Пока корабль движется через внешние границы звездной системы, коллективный разум готовится к войне.

Именно на этом этапе своего путешествия корабль тиранидов наиболее уязвим. Воины Тираниды только начинают пробуждаться, но корабль еще слабо защищен. Молниеносная атака может пробить путь через слабую защиту и вывести из строя жизненно важные органы корабля. Если корабль погибнет, погибнет и его груз, состоящий из воинов тиранидов и биоконструкций. Те, кто все еще находится в спячке, никогда не проснутся, поскольку запасы жизнеобеспечивающих жидкостей иссякнут. Те, кто очнулся и выжил после нападения, обречены дрейфовать на умирающем космическом корабле, уплывающем в холод межзвездного пространства.

Обычно таким способом атакуют меньшие корабли тиранидов. Самые большие корабли невообразимо огромны, и их лучше оставить в качестве целей для линейных крейсеров Имперского Флота. Но Флот не может патрулировать каждую звездную систему — иногда нет времени отправить сообщение до того, как тень в варпе отрежет систему. В эти времена Империи должен полагаться на лояльность и героизм всех доступных сил. Если системе повезет, там будут размещены космические десантники, ибо их храбрость не подлежит сомнению, а воинское мастерство — ни с чем не сравнимо.

ВНУТРИ КОРАБЛЯ ТИРАНИДОВ

Игровое поле Advanced Space Crusade воссоздает извилистые органические проходы внутри корабля Тиранидов. Полы корабля мягкие и изрытые; в некоторых местах они становятся ребристыми или разделенными глубокими расщелинами, в других местах густая жидкость вяло течет по проходам или лужам в небольших камерах, пузырясь при выходе ядовитых испарений.

Стенки могут быть ребристыми с хитиновыми пластинами или покрыты полипами, с которых капает слизь. Местами ветви и извивающиеся усики ищут в воздухе пищу, а пятна светящихся грибов распространяются с поразительной скоростью или вырастают в экзотические формы.

Соты из маленьких трубок ведут глубоко в плоть корабля-улья, и толстые капилляры пульсируют, когда по ним прокачивается вязкий ихор.

Атмосфера жаркая и влажная; неприятные запахи разносятся влажным бризом. Постоянный фоновый шум тысяч различных пульсирующих, грохочущих, свистящих звуков эхом разносится по коридорам и проникает сквозь толстые мясистые стены.

По проходам шныряют и скользят многочисленные меньшие биоконструкции тиранидов: существа, необходимые для функционирования корабля. Некоторые сжигают нежелательные наросты или восстанавливают поврежденные участки, покрывая их собственными выделениями. Другие собирают грибки или пьют из фекальных луж и с помощью своего странного метаболизма преобразуют потребляемое в питательные вещества или белки, необходимые менее подвижным биоконструкциям.

СЕКЦИИ ИГРОВЫХ ПОЛЕЙ КОРАБЛЯ ТИРАНИДОВ

Секции игровых полей сочетаются друг с другом в огромном количестве возможных комбинаций, отражая непредсказуемые изгибы и повороты внутренностей корабля-улья. В каждой секции игрового поля есть проходы и камеры, соединенные странными живыми арками, называемыми порталами. Порталы представляют собой мышечные клапаны, которые постоянно расширяются и сжимаются, никогда не закрываясь. Используемые кораблем-улем для регулирования потока жидкостей и газов, космические десантники и тираниды могут перемещаться и стрелять сквозь них, сражаясь внутри корабля.

Более безопасными, чем порталы, являются огромные мясистые сфинктерные двери, разделяющие разные части корабля. Эти двери представляют собой биоконструкции, удерживаемые на месте мощными щупальцами, которые вгрызаются в стены корабля и закрепляют их на месте. Двери открываются с помощью маленьких узелков, выступающих из их внешнего края — они чувствительны к давлению и заставляют центральную мясистую часть двери открываться, оставаясь в таком положении до тех пор, пока узелки не будут снова затронуты.

Во многих частях корабля из пола растут большие кисты. Это отверстия в телепортационной системе Тиранидов. Тираниды не используют механическую систему телепортации, как Империя, а путешествуют с помощью червя-телепорта, биоконструкции,

Специально для группы «Темный орден»

основная часть тела которой находится в варпе, а в реальном пространстве только концы многочисленных полых щупалец. Эти щупальца прикрепляются к разным частям корабля-улья, и на месте их прорыва вырастает киста. Тираниды могут проникать в эти кисты и проходить через полые трубки. Поскольку и Тираниды, и Червь являются частью разума улья, Тираниды могут направлять свое движение через тело Червя в варп, чтобы снова появиться в другой точке корабля-улья.



Жетон кисты телепорта

Щупальца чувствительны к выделениям, выделяемым тиранидами и тиранидскими биоконструкциями. Если в кисту телепорта попадает что-то, не имеющее правильных выделений, то оно направляется в один из многочисленных пищеварительных мешочков Червя. Там он пойман в ловушку, застряв в варпе, и его медленно поглощает червь-телепортатор. Пищеварительные соки Червя недостаточно сильны, чтобы разрушить броню, поэтому он закрывает мешочки, в которых находятся закованные в броню жертвы, в конечном итоге выбрасывая неперевариваемую массу спустя месяцы, годы или даже столетия спустя. Рядом с кистами телепортов время от времени находят странные инопланетные артефакты и давно умерших существ, заключённых в броню из неизвестных материалов.

СРАЖЕНИЯ

Когда игрок за космических десантников отправляет свои штурмовые группы на захват цели, или когда тиранидам удастся окружить и устроить засаду отряду космических десантников, то происходит сражение. В зависимости от того, какие карты были открыты во время исследования, каждый ход может происходить до трех битв, по одной на каждой линии атаки. Вы проводите каждое сражение до конца, прежде чем перейти к следующему столкновению.

ЧТО ПРОИСХОДИТ В СРАЖЕНИИ

Прежде чем подробно рассмотреть правила сражений, мы дадим вам краткий обзор того, что происходит во время сражения. Таким образом, по мере прочтения правил все должно встать на свои места.

Битва начинается с того, что игрок за Тиранидов тайно разрабатывает карту местности, за которую ведется битва. Вы используете небольшие скрытые плитки, чтобы представить каждую из реальных секций игрового поля, и создаете карту, представляющую область корабля-улья. Карта остается скрытой от игрока за космических десантников, который должен исследовать ее, чтобы найти путь к своей цели. Это отражает лучшее знание тиранидами своего корабля и незнание космическими десантниками территории, на которой они сражаются.

Обе стороны теперь выбирают свои силы — войска, которыми вы можете сражаться, зависят от того, как вы расположили жетоны отрядов или метки на стратегическом дисплее или в сети улья. Игрок за космических десантников собирает свои миниатюры и размещает их готовыми ко входу на игровое поле. Игрок за Тиранидов тайно размещает свои метки на скрытой карте, готовый раскрыть их по мере того, как космические десантники будут исследовать ее. Игрок за Тиранидов также может разместить кисты телепорта на скрытой карте, которые можно использовать для доставки подкрепления во время битвы.

Собственно битва начинается с того, что игрок за Тиранида выкладывает первую часть игрового поля. Космические десантники продвигаются вперед, открывая двери, разделяющие секции игрового поля. Когда космический десантник открывает дверь в другую секцию, игрок за Тиранидов сверяется со своей картой, находит нужную секцию игрового поля и кладет ее на стол. Если в этой области на карте игрока за Тиранида есть какие-либо метки, кисты телепорта или маркеры целей, то они также размещаются на столе. Если игрок за Тиранидов захочет, то он может разместить секции игрового поля до того, как космические десантники доберутся до них, чтобы у него был шанс ввести в игру больше меток.

Как только модель космического десантника увидит метку, то она переворачивается и

Специально для группы «Темный орден»

модель, которую она представляет, помещается на игровое поле. Теперь возможен бой: модели могут стрелять из своего оружия или нападать в ближнем бою.

Космические десантники пытаются пробиться к своей цели и либо уничтожить ее, либо убить всех защитников и захватить территорию. Тираниды должны уничтожить вторгшихся космических десантников или заставить их отступить. Сражение заканчивается, когда одна из оставшихся сторон берет под контроль игровое поле и в игре нет моделей противника.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из ряда отдельных частей, называемых секциями. Каждая секция имеет одинаковый размер и форму, к ней ведут шесть проходов – по одному проходу для коротких сторон и по два прохода для длинных сторон. Вы можете размещать игровое поле только так, чтобы длинная сторона соединялась с длинной стороной, а короткая сторона – с короткой. Игровые поля вырезаны на станке, поэтому они соединяются вместе, образуя надежную игровую поверхность.

Секции сочетаются друг с другом в огромном количестве различных комбинаций. Это означает, что, исследуя корабль-улей тиранидов, космические десантники не будут иметь никакого представления о том, в каком порядке будут располагаться игровые поля, что с чем связано, где расположена их цель и так далее.

Секции игрового поля разделены на квадраты – они используются для измерения передвижения и дистанции стрельбы.

ДОСТУПНЫЕ СИЛЫ

Доступные силы зависят от того, в каком бою вы сражаетесь и как вы расставили свои силы во время исследования. Это кратко описано ниже.

Во всех сражениях ваши первоначальные силы могут быть выбраны только с соответствующей линии атаки. Поэтому, когда мы говорим о разведывательном отряде в приведенном ниже описании, это означает разведывательный отряд с этой линии атаки. Например, если столкновение происходит на левом фланге, ни один из игроков не может перетянуть свои первоначальные силы из центра или правого фланга, поэтому упоминание разведывательного отряда означает разведывательный отряд левого фланга и так далее.

Во время самой битвы игрок за Тиранидов может телепортировать метки из других областей.

Специально для группы «Темный орден»

ЗАСАДЫ

Космические десантники

Вы начинаете только со своим разведывательным отрядом. Во время сражения вы можете вызвать подкрепление из своей штурмовой группы (см. «Засады» в разделе «Столкновения»).

Тираниды

В засаде вы раскладываете все игровое поле в начале битвы и размещаете все метки из своей ячейки для засады на игровом поле. Вы не можете вызвать подкрепление.

ВТОРИЧНЫЕ ЦЕЛИ

Космические десантники

Вы начинаете со своим разведывательным отрядом и штурмовыми группами. Разместите модели в зоне входа космических десантников — вы можете ввести в игру столько моделей, сколько захотите.

Тираниды

Вы можете выбрать любые метки в ячейке первой волны – это ваши первоначальные силы. Во время боя вы можете телепортировать подкрепления из любой ячейки Сети Улья, включая другие линии атаки, кроме меток в засадах.

ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ

Космические десантники

Вы начинаете со своим разведывательным отрядом и штурмовыми группами. Разместите модели в зоне входа космических десантников — вы можете ввести в игру столько моделей, сколько захотите.

Тираниды

Вы можете выбрать любые метки в ячейках первой и второй волны – это ваши первоначальные силы. Во время боя вы можете телепортировать подкрепления из любой ячейки Сети Улья, включая другие линии атаки, кроме меток в засадах.

СКРЫТАЯ ПОДГОТОВКА

Когда силы космических десантников входят в недра корабля-улья тиранидов, они понятия не имеют, с чем именно им предстоит встретиться. Сканирование на большом расстоянии иногда может дать космическим десантникам приблизительное представление о планировке корабля-улья и приблизительном расположении его основных

Специально для группы «Темный орден»

элементов, но эта информация в лучшем случае неточная, а в худшем — совершенно неверная и вводящая в заблуждение. Единственный способ, которым космические десантники могут собрать действительно достоверную информацию — это исследование корабля.

Чтобы представить это, вы, играя за Тиранидов, создаете секретную карту битвы, известную как **карта скрытой подготовки**. Игрок за космических десантников понятия не имеет, как вы настроили карту или куда он входит, и карта хранится от него в секрете на протяжении всего боя. Это означает, что он должен исследовать, чтобы найти путь к своей цели.

Разработка карты скрытой подготовки — это комбинация случайного выбора и вашего решения.

У каждой секции игрового поля есть соответствующая плитка скрытой подготовки: уменьшенная версия секции игрового поля. Чтобы не было путаницы в том, что есть что, на плитке скрытой подготовки в углу есть номер, соответствующий номеру на нужной секции игрового поля. В описании каждого столкновения указано, какие плитки скрытой подготовки вы используете.

В дополнение к плиткам скрытой подготовки возьмите плитку «Точки входа космических десантников» — вы будете использовать ее, чтобы показать, куда входят космодесантники, как только вы выложите остальные плитки.

Вам также понадобятся жетоны скрытой подготовки и кружка или аналогичный непрозрачный контейнер. Вы будете использовать их, чтобы добавить случайный элемент в макет карты. Для каждой плитки скрытой подготовки имеется один жетон скрытой подготовки, идентифицируемый по номеру на жетоне.

Наконец, вам понадобится какой-то экран, чтобы игрок за космических десантников не мог видеть макет карты. Верхняя часть коробки, поставленная на бок, представляет собой хороший экран — рекомендуется использовать что-нибудь тяжелое, чтобы она не опрокинулась.

СОСТАВЛЕНИЕ МАКЕТА КАРТЫ

Порядок выкладывания карты скрытой подготовки следующий:

- 1) Перемешайте плитки скрытой подготовки и сложите их лицевой стороной вниз.
- 2) Возьмите первую плитку из колоды и положите ее за ширму лицевой стороной вверх.
- 3) Возьмите жетон скрытой подготовки с тем же номером, что и только что размещенная вами плитка, и поместите его в кружку.

Специально для группы «Темный орден»

4) Вытяните из колоды следующую плитку и положите ее так, чтобы она соединялась с первой плиткой. Ее нужно разместить так, чтобы совпадали проходы. Она должна соединяться стороной к стороне, а не по диагонали.

5) Поместите жетон скрытой подготовки, соответствующий этой плитке, в кружку вместе с первым жетоном.

6) Встряхните кружку и наугад вытащите один из жетонов, прежде чем вернуть его в кружку; этот номер говорит вам, к какой из плиток, уже находящейся на столе, вы собираетесь положить следующую плитку. Для удобства мы назовем это «выбранной плиткой».

Если невозможно разместить новую плитку, потому что все четыре стороны выбранной плитки уже использованы, то сбросьте только что вытянутый жетон и возьмите другой.

7) Возьмите следующую плитку из колоды. Поместите ее напротив одной из сторон выбранной плитки; Опять же, вам решать, на какой стороне ее расположить, при условии, что длинные или короткие стороны совпадают.

8) Поместите в кружку жетон для новой плитки.

9) Повторяйте шаги с 6 по 8, пока все плитки не будут размещены – каждый раз вы будете вытягивать еще один жетон, поэтому выбранная плитка будет меняться (если, конечно, вы не вытащите один и то же жетон).

10) В описании столкновения указано, в какой секции игрового поля находится цель космических десантников. Возьмите жетон цели космического десантника и поместите его на соответствующую плитку скрытой подготовки — это напомним вам, какая плитка содержит маркер цели, когда вы будете выкладывать секции игрового поля во время битвы.

11) Наконец, возьмите плитку «Точки входа космических десантников» и поместите ее так, чтобы она соединялась с любой из уже размещенных вами плиток. При условии, что стрелки на плитке «Точки входа» соединяются с двумя проходами, ведущими от длинной стороны, вы можете разместить плитку, где угодно. Подумайте об этом, прежде чем размещать плитку!

После того, как вы разработали карту, разместите все разрешенные кисты телепорта и своих защитников, обозначенных метками.

Метки

Вы можете разместить метки, где угодно на карте скрытой подготовки, за исключением плитки «Точки входа космических десантников» и плитки скрытой подготовки, с которой она соединена.

Специально для группы «Темный орден»

Неважно, где на плитке вы разместите метки, при условии, что ясно, на какой плитке они находятся. Вы сможете точно решить, куда именно поместить метки, когда они будут фактически размещаться на соответствующей секции игрового поля.

Вы можете в любой момент посмотреть на свои метки, чтобы напомнить себе, что у вас есть, но вы не можете их перемещать. Конечно, их позиция остается в секрете от игрока за космических десантников. Если метки передвигаются, то они немедленно отображаются на биосканерах космических десантников, поэтому вам нужно будет разместить соответствующую секцию игрового поля и переместить на нее метки — это будет полностью описано позже.

Кисты телепорта

Вы сможете использовать кисты телепорта для получения подкреплений во время битвы. Вы можете выбрать, где их разместить на карте, и вам следует продумать свой план защиты, прежде чем устанавливать их.

В описании столкновений указано, сколько кист телепорта вы можете разместить на карте скрытой подготовки. Возьмите по одному жетону кисты телепорта для каждой разрешенной кисты и поместите жетоны на карту скрытой подготовки. Единственное ограничение на размещение жетонов заключается в том, что вы не можете разместить их ни на секции «Точки входа космических десантников», ни на плитке скрытой подготовки, напрямую соединенной с ней. Если вы хотите, то можете разместить на плитке более одной кисты.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

В начале сражения на столе размещаются только Точки входа космических десантников и соединенная с ней секция игрового поля. Другие секции игрового поля размещаются по мере того, как игрок за космических десантников исследует корабль, перемещая свои модели по игровому полю и открывая двери в новые секции.

Возьмите секцию игрового поля «Точки входа космических десантников» и положите ее на стол. Проверьте свою карту скрытой подготовки, чтобы увидеть, к какой плитке скрытой подготовки ведут точки входа, а затем поместите соответствующую секцию игрового поля на стол, присоединив ее к точкам входа.

Возьмите шесть дверей и поместите их на крайние половины квадратов первой секции игрового поля. Это означает, что будет четыре двери на краю игрового поля и две между первой секцией игрового поля и точками входа космических десантников. Все эти двери закрыты в начале игры.

Если вы играете за космических десантников, то возьмите все модели, которые вы собираетесь использовать в этой битве, и поместите их на секцию «Точки входа космических десантников».

Специально для группы «Темный орден»

Модели в точках входа на самом деле не участвуют в игре — например, вы не можете ими стрелять, и противник не может стрелять по ним. Вы можете ввести в игру столько моделей, сколько захотите. Если вы хотите придерживаться некоторые модели, ничто не мешает вам оставлять их в точках входа на протяжении всей битвы. Конечно, они всегда будут доступны, если вы позже передумаете.

РАЗМЕЩЕНИЕ НОВЫХ СЕКЦИЙ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Всякий раз, когда модель открывает или уничтожает дверь, ведущую в неисследованную область, если вы играете за Тиранидов, то вам нужно проверить свою карту скрытой подготовки, чтобы увидеть, есть ли за дверью плитка скрытой подготовки. Если есть, то немедленно разместите соответствующую секцию игрового поля. Новая секция игрового поля присоединяется к существующим секциям точно так, как показано на вашей карте. Модели могут перемещаться на новую секцию игрового поля во время хода, в котором она размещена. Как только вы разместите секцию игрового поля, установите двери на каждом из полуквадратов по ее краям.

Когда вы размещаете новую секцию игрового поля, вам также необходимо разместить все имеющиеся у вас метки, кисты телепорта или маркеры целей, которые у вас есть на соответствующей плитке скрытой подготовки. Правила использования меток рассматриваются в следующем разделе.

Кисты телепорта

Если есть киста телепорта, то возьмите жетон кисты телепорта из вашей плитки скрытой подготовки и поместите его в любом месте на этой секции игрового поля — единственное ограничение состоит в том, что он должен находиться в квадрате, который обычно может быть занят моделью.

Маркеры целей

Если секция содержит цель (в описании столкновения указано, в какой секции находится цель), то возьмите соответствующий маркер цели и поместите его в любое место на игровом поле.

Вы можете разместить маркер любым способом, при условии, что он аккуратно вписывается в сетку и размещается только на пустых квадратах — т. е. вы не можете разместить маркер на квадрате, где есть стена, дверь или портал.

ОТКРЫВАЕМ ДВЕРИ В НИЧЕГО

Когда Космические десантники исследуют корабль-улей, они находят много тупиков и проходов, которые слишком малы для них. Иногда они открывают дверь и обнаруживают лишь темную пульсирующую стену плоти, преграждающую им путь. В других случаях проход может продолжаться, но он разделяется на множество крошечных

Специально для группы «Темный орден»

трубочек и свищей, в которые никто не может войти.

Такая ситуация возникает, когда модели открывают двери в области, не охваченные картой скрытой подготовки. Если космический десантник откроет или уничтожит дверь, которая никуда не ведет, то просто скажите игроку за космических десантников, что проход заблокирован и за дверью нет ничего, кроме крошечных труб или стены плоти.

Как только в ходе исследования будет обнаружен заблокированный проход, вы можете убрать дверь или двери, ведущие к нему. Они понадобятся вам, когда будут обнаружены новые секции игрового поля.

Открытие или уничтожение двери, ведущей в заблокированный проход, немедленно завершает действие этой модели космического десантника – космический десантник проверяет пространство за дверью, чтобы убедиться, что оно действительно непроходимо и что он не пропустил никаких потенциальных проходов.

МЕТКИ

Когда космодесантники штурмуют корабль-улей, они оснащены био-сканерами, которые позволяют им улавливать биосигналы движущихся существ. Сканеры работают только на коротких дистанциях в корабле-улье из-за постоянно окружающего их массы биоматериала - поэтому сканеры настроены только на улавливание самых сильных сигналов, таких как сигналы передвигающихся тиранидов. Сканеры предупреждают космодесантников о приближении врага, но они не могут сказать, какое существо движется к ним, и часто даже не могут сказать сколько существ по индикатору сигнала.

Чтобы отобразить это, тираниды изначально размещаются на игровом поле в виде меток – жетонов, которые показывают, где находятся существа, но не дают игроку за космических десантников никакого представления о количестве или типе врага. Когда модель космического десантника видит метку, то она преобразуется в модель.

У каждой метки сигнала есть две стороны: верхняя представляет собой экран биосканера космического десантника — он одинаков для всех меток и является той стороной, которая видна, когда метка впервые помещается на игровое поле. На другой, скрытой стороне каждой метки находится изображение и буквенный код, показывающий, какое существо представляет эта метка.

Метки делятся на два типа: желтые метки Тиранидов и красные метки Рабов Разума. Оба типа имеют идентификационную букву, которая позволяет отслеживать, что представляет собой каждая метка.



Верхняя часть Метка Тиранида А Метка раба разума А

Метки тиранидов используются для тиранидов и их биоконструкций – такие существа, как генокрады, грабберы-рубачи и зоаты. Метки рабов разума используются для гибридов генокрадов и существ, захваченных тиранидами и поработанных путем внедрения контролирующего паразита (орков и гретчинов, отрядов десантников Хаоса и т. д.).

Специально для группы «Темный орден»

РАЗМЕЩЕНИЕ МЕТОК НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Играя за Тиранидов, всякий раз, когда вы размещаете новую секцию игрового поля, вы проверяете соответствующий плитку скрытой подготовки, чтобы увидеть, есть ли на ней какие-либо метки. Если они есть, то возьмите все метки с плитки и поместите их на новую секцию игрового поля экраном биосканера вверх.

От того, насколько Тираниды окажутся неожиданными для Космических десантников, зависит точное положение меток на игровом поле в момент их обнаружения. Чтобы выяснить, у кого преимущество в неожиданности, оба игрока бросают D12. Силы игрока, выбросившего наибольшее количество очков, оказались неожиданными для своих врагов. При равенстве очков Тираниды будут неожиданными для Космических десантников - их подготовленная оборона дает им небольшое преимущество.

Игрок, выбросивший наибольшее количество очков, размещает все метки на новой секции игрового поля. Каждая метка размещается в своем собственном квадрате, как если бы она была модель. Как и модель, ее нельзя разместить на квадрате, содержащем закрытую дверь, маркер цели, стену или другую модель.

Как только все метки будут размещены, другой игрок может переместить каждую метку на один квадрат – это не даст ни одной из сторон получить подавляющее преимущество из-за удачи одного броска кубика.

У игрока за Тиранидов всегда есть возможность разместить на доске модели вместо меток. Перед броском на неожиданность просто проверьте, что представляет метка, и поместите эту модель на вновь обнаруженную секцию игрового поля вместо метки — в этом случае правила неожиданности по-прежнему будут применяться.

ИГРОВЫЕ ПОЛЯ, РАЗМЕЩЕННЫЕ ИГРОКОМ ЗА ТИРАНИДОВ

Если Воин тиранид двинется, он немедленно появится на биосканерах космических десантников. По этой причине вы не можете перемещать метки по карте скрытой подготовки — как только метка передвинется, она перестанет быть скрытой!

Таким образом, чтобы переместить метки, вам необходимо поставить соответствующую секцию или секции игрового поля на стол, а затем вы можете перемещать метки по игровому полю, как обычно. Вы можете разместить любую секцию игрового поля, которая еще не была обнаружена в начале вашего хода. Вы можете размещать новые секции игрового поля только так, чтобы они соединялись бок о бок с существующими секциями. Это означает, что иногда вам может потребоваться разместить две или более секций игрового поля, чтобы ввести в игру метку. Конечно, любые новые секции игрового поля должны размещаться так, чтобы они соответствовали карте скрытой подготовки.

Когда вы размещаете секции игрового поля, если на соответствующей плитке скрытой

Специально для группы «Темный орден»

подготовки есть какие-либо метки, кисты телепорта или маркеры целей, то они размещаются на игровом поле — вы не можете скрывать какие-либо метки только потому, что пока не хотите их передвигать! Несмотря на то, что вы решили разместить игровые поля на столе, оба игрока все равно должны бросать D12 на неожиданность, чтобы увидеть, кто именно будет решать, где именно появятся метки на новых секциях.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ МЕТКОК

Метки на секциях игрового поля передвигаются как модели, за исключением того, что:

- 1) Все метки имеют скорость 6 независимо от того, какое существо они представляют – это означает, что игрок за космических десантников не может определить, чья эта метка, просто увидев, как далеко она передвигается.
- 2) Метки не имеют направления и могут поворачиваться в любом направлении по мере передвижения – это применимо, даже если метка представляет собой неманевренную модель.
- 3) Вы не можете переместить метку туда, где ее может увидеть вражеская модель. Если вы хотите переместить метку на линию видимости противника, то вам необходимо преобразовать ее в модель или модели в начале вашего хода.
- 4) Вы не можете переместить метку на квадрат рядом с моделью противника, даже если модель противника ее не видит. Чтобы переместить метку рядом с врагом, вы должны преобразовать ее в модель.

Играя за Тиранидов, вы можете в любой момент посмотреть на нижнюю часть метки, чтобы проверить, что она представляет. Игроку за космических десантников не разрешается смотреть, что представляет собой метка, пока она не перевернется и не преобразуется в модель.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ МЕТОК В МОДЕЛИ

Существует два способа преобразования метки в модель, которую она представляет: либо потому, что игрок за Тиранидов решает заменить метку на ее модель, либо потому, что космический десантник может напрямую увидеть, что это за метка, и ему больше не нужно полагаться на свой биосканер.

Если вы играете за Тиранидов, вы можете заменить любые метки соответствующими моделями в начале своего хода. В течение этого хода модели могут выполнять действия и дополнительные действия. Вам необходимо преобразовать метку в модель, если вы хотите переместиться на линию видимости вражеской модели или совершить атаку.

Как только модель противника увидит метку, она заменяется соответствующей

Специально для группы «Темный орден»

моделью. Это может произойти в ход любого игрока и происходит немедленно, как только модель противника попадает на линию видимости метки, даже если это прерывает действие модели противника. Если преобразование происходит во время хода игрока за тиранидов и метка не совершила действия, то модель может выполнить действие. Если метка выполнила действие, то модель все равно может выполнить дополнительное действие, если вы захотите. Если метка преобразуется во время хода игрока за космических десантников, то модель может немедленно реагировать (см. раздел «Реакции»).

Всякий раз, когда метка преобразуется в модель, просто переверните ее, чтобы показать, что она представляет — это записано в вашем ростере, где вы присвоили букву каждой метки конкретной модели.

Уберите метку с игрового поля и поместите модель в тот же квадрат. Игрок за Тиранидов выбирает, в какую сторону повернуть модель.

Если у вас нет нужной модели, то вы не можете преобразовать метку. Вместо того, чтобы заменить ее моделью, метка просто удаляется из игры — очевидно, что биосканер космических десантников был неисправен, и на самом деле там не было существа, которое он показывал.

Метки, представляющие более одной модели

Некоторые метки представляют собой более одной модели — например, метка раба разума может обозначать отряд из пяти космодесантников Хаоса.

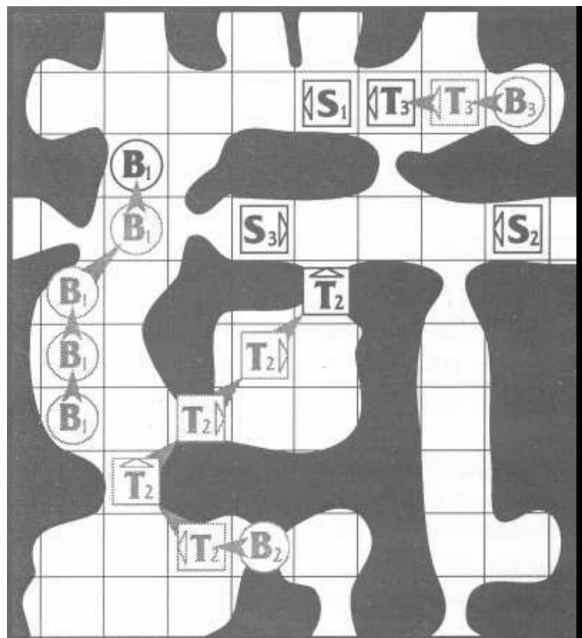
Когда метка будет преобразована, разместите модели так, чтобы первая находилась на квадрате, в котором находилась метка, а все остальные — на пустых прилегающих квадратах. Как обычно, вы не можете размещать модели в квадратах, содержащих закрытые двери, маркеры целей, стены или другие модели.

Если вокруг первой модели недостаточно квадратов, то лишние модели не размещаются. Например, если вы преобразовали метку, представляющую отряд из пяти космодесантников Хаоса, и там было место только для первого десантника и двух других, тогда вы сможете разместить только три модели — две другие нельзя отложить на более поздний ход. Модели, которые нельзя разместить в текущем сражении, остаются связанными с конкретной меткой и могут быть размещены/использованы в последующих сражениях.

Если игрок за Тиранидов решил преобразовать метку, то он размещает модели. Если метка была преобразована из-за того, что ее увидела вражеская модель или она была поражена оружием по области, то игрок за космических десантников решает, куда поставить модели. В любом случае игрок за Тиранидов выбирает, в какую сторону будут смотреть модели — они не обязательно должны быть направлены в одну и ту же

сторону.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ МЕТОК В МОДЕЛИ



На этой диаграмме показано, как работают правила преобразования меток в модели.

Настала очередь игрока за Тиранида. У него есть три метки тиранидов — две из них (B2 и B3) собираются переместиться на линию видимости или в контакт с моделью космического десантника, поэтому игрок преобразует их в модели в начале своего хода. Он переворачивает метки и сверяет буквенный код со своим ростером — они оба Тираниды-воины с костяными мечами.

Прежде чем переместить какую-либо модель, он дает левой метке (B1) действие «Продвижение» и перемещает его вперед на 4 квадрата. Он не может переместить метку дальше, иначе ее сможет увидеть сержант космического десанта (S1). Обратите внимание, что разведчик, смотрящий в ее направлении (S2), не видит ее, потому что на пути (S3) находится другая модель разведчика, блокирующая линию обзора между меткой и разведчиком.

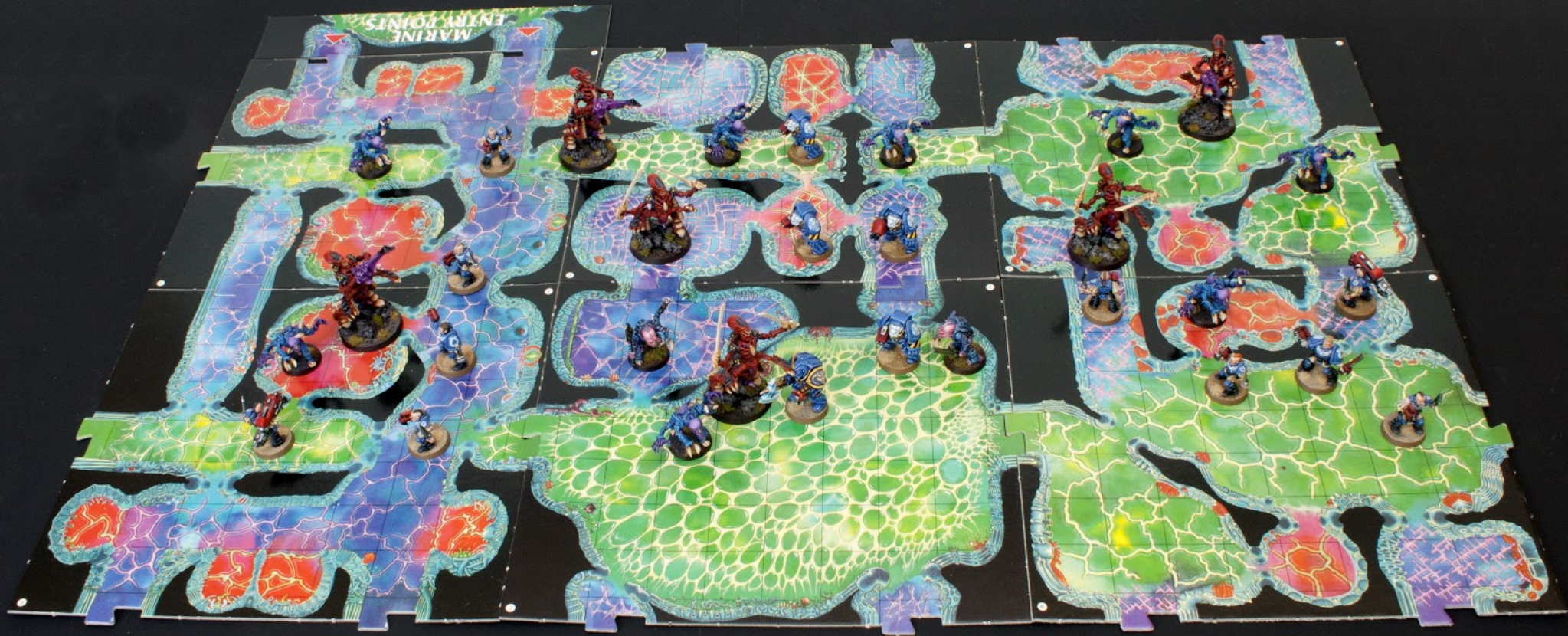
Тиранида 2 пришлось преобразовать из метки в модель, потому что он будет перемещаться на линию видимости Разведчика 3. Игрок за Тиранидов дает модели действие «Нападение». Модель перемещается на 5 квадратов, затем атакует и убивает Разведчика 3 в ближнем бою. Со скоростью 6 он может переместиться в общей сложности на 8 квадратов и уже использовал 6 (5 в движении плюс 1 для атаки в ближнем бою). Он не может добраться ни до сержанта (S1), ни до оставшегося разведчика (S2) и при этом совершить атаку, поэтому он остается там, где находится.

(Обратите внимание: если бы игрок первым переместил этого тиранида, он не мог бы

Специально для группы «Темный орден»

теперь переместить метку 1, потому что ее увидел бы разведчик — стоит тщательно подумать о том, какие модели или метки вы перемещаете в первую очередь.)

Тиранида 3 пришлось преобразовать, поскольку он собирается переместиться в квадрат, прилегающий к вражеской модели, даже если сержант Космического Десанта (S1) его не видит. Игрок за Тиранидов перемещает модель Воина на 2 квадрата вперед и атакует Сержанта в ближнем бою. Удивительно, но сержант героически защищается и убивает Воина тиранида!









ДЕЙСТВИЯ

В течение сражения вы делаете свои ходы, в которых сначала первый игрок перемещает все свои модели и выполняет все атаки какие хочет, а затем другой игрок перемещает и атакует своими моделями. Игрок за космических десантников всегда ходит первым, кроме сражений против засад. Перед своим ходом, удалите все жетоны наблюдения, оставшиеся с предыдущего хода (правила наблюдения описаны в разделе «Реакции»).

В ваш ход каждая из ваших моделей может выполнить одно действие, которое может быть движением, стрельбой, выполнением нескольких атак в ближнем бою, перезарядкой оружия и т. д. В дополнение, некоторые модели могут выполнить второе действие за ход. Это означает, что сержант космических десантников или коллективный разум тиранидов приказывает отрядам двигаться вперед, или отдельные персонажи действуют по собственной инициативе, видя ценное тактическое преимущество, которым можно воспользоваться. В течение вашего хода вы получаете только ограниченное количество таких дополнительных действий.

В начале своего хода бросьте D12 по таблице ниже, чтобы узнать, сколько дополнительных действий у вас есть.

Таблица дополнительных действий	
Бросок D12	Дополнительное действие
1-4	0
5-8	1
9-12	2
13-16	3
17+	4

Возьмите один жетон дополнительного действия за каждое полученное вами дополнительное действие и пока держите их в стороне. Во время вашего хода они будут одновременно служить записью того, сколько дополнительных действий вы использовали и какие модели вы переместили дважды.

...Модификаторы: вы можете получить бонус к броску дополнительных действий; они суммируются до максимального значения +8.

В зависимости от того, какие модели сражаются в этом сражении, вы можете получить бонус к своему броску дополнительных действий. Например, **игрок за космических десантников** получает бонус +2 к своему броску за каждого сержанта космических десантников в игре. Эти бонусы применяются только в том случае, если модель жива и находится на игровом поле в начале вашего хода. В разделе примечаний к характеристикам модели указано, дает ли она вам бонус.

Если космические десантники захватили или уничтожили синапс разума улья, **игрок**

Специально для группы «Темный орден»

за Тиранидов получает штраф -2 к броску дополнительных действий.

... и бонус +1 после завершения каждого второго завершеного хода (космический десантник и тиранид), например +2 во время битвы в 6-й фазе столкновений в игре.

ПРИНЯТИЕ ДЕЙСТВИЙ

Ваши модели выполняют свои действия по одному за раз, и вы завершаете передвижение и стрельбу каждой модели, прежде чем перейти к следующей. Вы не можете вернуться и изменить действие модели после его завершения. Каждый ход вы можете передвигаться и стрелять всеми, некоторыми или ни одной из своих моделей — вы сами решаете, сколько их использовать.

За ход модель может выполнить одно действие, выбранное из списка ниже. Это действие определяет, как далеко модель может двигаться, как она может атаковать и что еще она может делать в течение хода. Вы должны сообщить противнику, какое действие вы выбрали, прежде чем начнете двигаться или атаковать моделью.

Нападение

Нападение — это рывок вперед, чтобы преодолеть как можно большее расстояние или вступить в бой с противником. Вы можете передвинуть модель на количество квадратов, равное ее скорости плюс два. Например, если скорость модели равна 6, то вы можете передвинуть ее на 8 квадратов.

Модель не может стрелять во время нападения, но может совершать атаки в ближнем бою. Каждая атака стоит один квадрат движения. Например, если скорость модели равна 6, то вы можете переместить ее на 5 квадратов вперед, а затем совершить 3 атаки.

Продвижение

Продвижение — это осторожное движение вперед с оружием, готовым стрелять по противнику. Вы можете передвинуть модель на количество квадратов, равное ее скорости. Вы можете выстрелить навскидку и атаковать в ближнем бою — каждая атака стоит один квадрат движения. Например, если скорость модели равна 4, то вы можете передвинуть ее на 2 квадрата и выстрелить дважды, или переместить ее на 3 квадрата и атаковать один раз и так далее.

Приготовить оружие

Солдат занимает позицию, готовясь произвести меткий выстрел по противнику, или движется вперед, чтобы бросить гранату. Вы можете передвинуть модель на 1 квадрат (независимо от ее скорости). Затем модель может выполнить одно из следующих действий:

Специально для группы «Темный орден»

- 1) Совершить прицельную стрелковую атаку.
- 2) Войти в режим наблюдения.
- 3) Бросить гранату.
- 4) Заложить мельта-бомбу.

Модель не может стрелять навскидку или атаковать в ближнем бою. Если модель не двигалась, то вы все равно можете выбрать только один из четырех вариантов выше — вы не получите бонуса за то, что она не двигалась.

Перезарядка

Если в оружии солдата закончились боеприпасы, то он вставляет в оружие новый патрон или магазин и продолжает осторожно продвигаться вперед. Это действие может выполнить модель, у которой закончились боеприпасы. Модель перезаряжает оружие — уберите жетон «закончились боеприпасы».

После перезагрузки вы можете передвинуть модель на 1 квадрат (независимо от ее скорости). Модель не может совершать никаких атак. Если вы не передвигаете модель, то вы все равно можете только перезарядить оружие — вы не получите бонуса за то, что она не двигалась.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Дополнительное действие означает, что модель может выполнить второе действие в том же ходу. Модель может сделать это, как только завершит свое первое действие, или вы можете подождать, пока одна или несколько других ваших моделей не передвинутся и не атакуют, прежде чем модель начнет действовать снова. Ни одна модель не может совершить более двух действий за ход.

Выбор дополнительных действий такой же, как и для обычных действий и применяются те же правила в отношении того, насколько далеко модель может двигаться, может ли она стрелять и так далее.

Когда модель завершила свое дополнительное действие, положите **жетон дополнительного действия** рядом с моделью. С помощью него вы легко сможете отслеживать, сколько дополнительных действий у вас осталось, и сразу определить, какие модели уже действовали дважды и, следовательно, не могут действовать снова в этом ходу.

Вы не можете использовать дополнительные действия в ход вашего противника или копировать действия от хода к ходу, поэтому любые действия, которые не были использованы в конце вашего хода, теряются.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Игровое поле Advanced Space Crusade разделено на квадраты. Вы можете переместить модель в прилегающий пустой квадрат, в том числе по диагонали, в сторону или назад. Количество квадратов, на которые вы можете переместить модель, зависит от действия предпринятое ею (см. «Действия» выше).

Мы предоставили вам несколько жетонов движений, которые могут быть полезны при перемещении модели, особенно если ее движение было прервано стрельбой, атаками противника и т. д. Когда модель начинает свое действие, то поместите жетон в квадрат, где она стояла - вы сможете легко посчитать на сколько квадратов она переместилась.

НАПРАВЛЕНИЕ

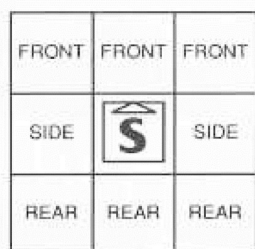
Вы должны разместить каждую модель так, чтобы ее лицевая сторона была обращена к одной из сторон квадрата, на котором она стоит. Это называется направление и используется при определении того, что модель может видеть и во что она может стрелять.

Если есть какие-либо сомнения по поводу того, в какую сторону направлена ваша модель (например, если она приклеена к базе под углом), то сделайте небольшую отметку на передней части базы, чтобы и вы, и ваш противник могли видеть, где находится перед.

Направление спереди, сбоку и сзади

Иногда важно знать, атакуете ли вы модель спереди, сбоку или сзади. Например, вы получаете бонус в ближнем бою за атаку врага сзади.

Направление модели спереди, сбоку и сзади показано на схеме ниже.



На всех диаграммах модели имеют направление, обозначенное стрелкой. Модели, отмеченные буквой S, представляют собой разведчиков космического десанта; те, что отмечены T, представляют воинов тиранидов.

На всех диаграммах модели имеют направление, отмеченное стрелкой. Модели, отмеченные буквой S, представляют собой разведчиков космического десанта; модели, отмеченные буквой T, представляют воинов тиранидов.

Специально для группы «Темный орден»

Изменение направления

Вы можете свободно менять направление модели во время ее движения, поворачивая ее в любую сторону любое количество раз в течение ее движения. Она может закончить свое передвижение, повернувшись к любому краю занимаемого квадрата. После того, как она закончит движение, вы не можете изменить ее направление до следующего действия.

Если модель остаётся в том же квадрате, то она тратит квадрат движения, если вы хотите повернуть ее лицом в другую сторону. Например, если вы не хотите передвигать модель действием «Приготовить оружие», то вы можете использовать квадрат движения, чтобы изменить ее направление. У неманевренных моделей есть специальные правила для изменения их направления.

НЕПРОХОДИМЫЕ КВАДРАТЫ

Вы не можете переместить модель в квадрат, движение через который на 50% закрыто стеной, дверью или маркером цели. Это так называемые непроходимые квадраты.

Стены

Должно быть очевидно, какие квадраты являются стенами. В некоторых квадратах есть небольшие проломы стен – в них можно войти. Некоторые квадраты стен на самом деле содержат небольшое пространство пола, но туда явно нельзя войти. Приблизительно: если центр квадрата находится внутри стен, то вы не сможете войти в квадрат.

Двери

Огромные мясистые сфинктерные клапаны, разделяющие части корабля Тиранидов, представлены картонными дверями, которые стоят вертикально на пластиковых базах с прорезями.

Когда дверь закрыта, поместите ее в центр квадрата. Вы не можете переместить модель в квадрат с закрытой дверью.

Когда дверь открыта, поместите ее в сторону от квадрата (если она разрушена, удалите ее вообще) – квадрат теперь рассматривается как обычный пустой квадрат для движения, стрельбы и т. д.

Маркеры целей

Маркеры целей (например, Энергетическая кора, Дыхательное отверстие, Синапс коллективного разума и т. д.) полностью заполняют покрытые ими квадраты. Вы не можете переместить модель в квадраты, занимаемые маркером цели.

Специально для группы «Темный орден»

Другие модели

Модель может перемещаться через квадрат, содержащую другую модель (если модель не имеет статуса «Неманевренная»), но не может закончить свое движение в этом квадрате.

Порталы

Порталы — это органические арочные пути, охватывающие концы проходов и входы в помещения корабля-улья. Квадраты, содержащие порталы, считаются пустыми квадратами для движения – вы можете войти в него из любого прилегающего квадрата и можете перейти из него в прилегающий пустой квадрат, но должны перейти в квадрат портала, чтобы пройти через него.

ТОЧКИ ВХОДА В КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

Точки входа космических десантников представляют собой территорию за пределами зона боевых действий, которая уже исследована и захвачена Космическими десантниками.

Из-за этого вы не можете стрелять или бросать гранаты в эту секцию или из нее, вы не можете попасть по моделям в ней, используя оружие с эффектом по области и так далее. Только модели космических десантников могут передвигаться в точки входа.

Если модель космического десантника начинает свое действие в Точках входа, то вы можете переместить ее на следующую часть игрового поля, как обычно: первый квадрат движения переносит ее на первый квадрат следующей секции игрового поля. Она может покинуть Точки входа через любой проход.

Если вы передвигаете модель космического десантника в точки входа, действие этой модели немедленно закончится. Вы можете вернуть модель на игровое поле одним из последующих действий.

НЕМАНЕВРЕННЫЕ МОДЕЛИ

Некоторые модели не очень маневренны. В некоторых случаях это происходит потому, что модель большая или носит очень громоздкую броню; в других случаях это связано с тем, что модель оснащена тяжелым оружием, из-за которого сложно быстро развернуться.

Если модель Неманевренная, то в графе ее характеристик «Маневренность» стоит буква U. Для неманевренных моделей существует несколько специальных правил.

1) Вы не можете изменить направление модели перед ее передвижением, и вы можете переместить модель только в один из трех передних квадратов. После перемещения в квадрат вы можете изменить направление модели на 90°, если хотите. С этим новым





Специально для группы «Темный орден»

направлением вы можете снова переместить модель вперед в один из ее передних трех квадратов, а затем изменить направление на 90° и так далее.

2) Вместо перемещения в квадрат вы можете изменить направление модели до 180°.

3) Вы можете переместить модель назад или в сторону на один квадрат ценой двух квадратов передвижения. Модель заканчивает движение с тем же направлением, что и в начале.

4) Неманевренные модели не могут залегать.

5) Неманевренная модель не может пройти через квадрат, содержащий другую модель, и наоборот.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УКРЫТИЯ

В ограниченном пространстве корабля-улья тиранидов использование каждого кусочка укрытия — вопрос жизни и смерти.

Укрытие дает два преимущества: в модель сложнее попасть, поэтому она использует более высокий рейтинг брони, и у модели может появиться шанс пригнуться, когда враг стреляет в нее.

Вы показываете, что модель находится в укрытии, размещая ее на линию между двумя квадратами. Если атакующий не может стрелять по обоим квадратам, то модель находится в укрытии от этого атакующего. Это представляет модель, прячущуюся за углом, у которой видны только голова и оружие. Взгляните на диаграммы, чтобы это прояснить.

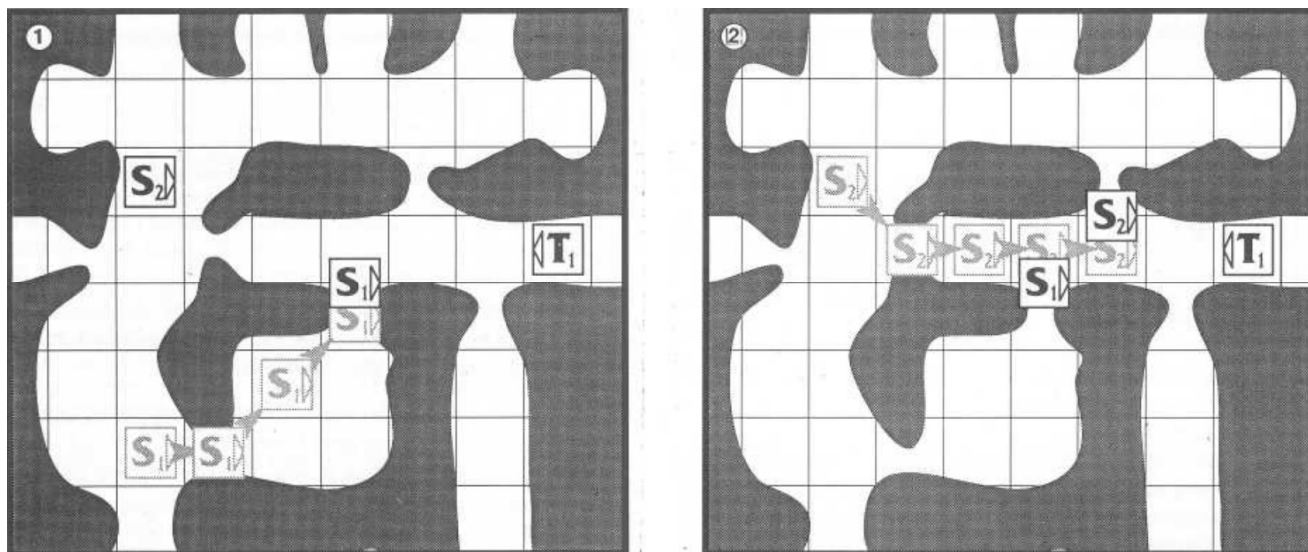
Правила воздействия укрытий в бою приведены в разделе «Стрельба». Специальные правила входа и выхода из укрытия:

1) Модель может укрыться, переместившись на линию между двумя квадратами. Это стоит одного квадрата движения и может быть выполнено как часть любого типа действия.

2) Вы можете переместить другую модель через любой из квадратов, если она не пересекает линию, занятую моделью в укрытии. Вы не сможете пройти через квадраты, если какая-либо из моделей неманевренная.

3) Модель может покинуть укрытие ценой одного квадрата движения. Поместите модель так, чтобы она занимала один из двух квадратов, между которыми она стояла. Если она неманевренная, то она сохраняет прежнее направление, в противном случае ее можно расположить в любом направлении.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УКРЫТИЯ



На этих диаграммах показано, как работает переход в укрытие.

Диаграмма 1: Настал ход космического десантника. Разведчику Космического Десанта (S1) дается действие «Продвижение». Его скорость равна 5, поэтому он может передвигаться на 5 квадратов, пока не стреляет и не совершает атаку в ближнем бою. Игрок перемещает модель на 1 квадрат вперед, по диагонали вперед на два квадрата, а затем располагает модель в укрытии, помещая ее на линию между двумя квадратами. Как вы можете видеть, это означает, что воин-тиранид (T1) дальше по проходу не может должным образом видеть модель — разведчик выглядывает из-за края отверстия, скрывая свое тело. У Разведчика остался 1 квадрат движения, поэтому он делает выстрел навскидку в Тиранида, но, к сожалению, промахивается.

Диаграмма 2: Теперь игрок за космических десантников решает переместить второго разведчика (S2) и также дает ему действие «Продвижение». Он перемещает модель по диагонали вперед на один квадрат, затем прямо вперед на три квадрата. Модель может пройти мимо Разведчика 1, как если бы квадрат, который она частично занимает, был пуст. У Разведчика 2 остался 1 квадрат движения, поэтому игрок перемещает его в укрытие на другой стороне прохода, размещая модель на линии между двумя квадратами. При этом расходуется все движение Разведчика, поэтому он не может стрелять, но, по крайней мере, стена дает ему некоторую защиту от Воина Тиранида.

ЗАЛЕГАНИЕ

Если нет стен, за которыми можно было бы укрыться, то выступы и складки на полу корабля тиранидов обеспечивают защиту любому, кто бросается на землю, возможно, в последней отчаянной попытке уклониться от атаки. Из залегания, невозможно безопасно подняться на огневую позицию, не рискуя подвергнуться вражеской стрельбе — единственный способ извлечь выгоду из неровной поверхности корабля — это

Специально для группы «Темный орден»

пригнуться и прижаться к низким выступам и мясистым складкам.

Следующие специальные правила применяются к моделям, которые залегли:

1) Модель может залечь, когда входит в квадрат. Переместите модель на один дополнительный квадрат, а затем положите ее на бок, чтобы показать, что она залегла. Этот дополнительный квадрат, на котором модель залегает, является бесплатным — он не стоит ни одного квадрата движения. Залегание завершает действие модели.

2) Пока модель залегла, она использует свой более высокий рейтинг брони из-за полученного укрытия.

3) Залегшая модель не может стрелять или атаковать в ближнем бою.

...или реагировать, и у нее нет направления.

4) При атаке в ближнем бою по залегшей модели противник добавляет +4 к своему модификатору ближнего боя. Это единственный бонус, который получает атакующая модель — нет дополнительного бонуса за атаку сзади или сбоку.

5) Чтобы встать из залегшего положения, модели нужно потратить один квадрат движения. Модель, поднятая в этом квадрате, поворачивается в любом направлении.

ОТКРЫТИЕ / ЗАКРЫТИЕ ДВЕРЕЙ

Модель может открывать или закрывать дверь, которая находится в одном из трех передних квадратов. Открытие или закрытие двери стоит один квадрат движения.

Вы не можете закрыть дверь, если в квадрате двери стоит модель — дверцы клапана недостаточно мощны, чтобы раздавить модель и просто открываются снова, если что-то мешает.

Когда космический десантник открывает дверь, ведущую в неизведанную область, он не знает, что на той стороне: еще одна секция игрового поля или еще один лабиринт небольших туннелей и трубок, которые выются по всему кораблю-улью.

Игрок за Тиранидов знает, что находится за дверью, глядя на свою карту скрытой подготовки. Если есть еще одна секция игрового поля, то игрок за Тиранидов кладет ее на стол и выкладывает все метки, маркеры целей и кисты телепорта, которые на ней есть. Если у модели космического десантника остались квадраты движения, то он может продолжить движение и перейти на новую секцию игрового поля, если захочет.

Однако если дверь ведет в область, куда космические десантники не могут войти, игрок за Тиранидов должен сообщить игроку за космодесантников, что модель открыла дверь в тупик. Действие модели немедленно заканчивается — космический десантник должен потратить некоторое время на проверку того, что он нашел реальный тупик,

Специально для группы «Темный орден»

прежде чем сможет продолжить исследование.

КИСТЫ ТЕЛЕПОРТА

Вы можете переместить модель через квадрат, содержащий кисту телепорта, но если не-тиранидская модель (например, разведчик космического десанта или раб разума тиранидов), заканчивает свой ход на таком квадрате, то она засасывается в варп и погибает. Уберите модель из игры немедленно. Телепорты тиранидов работают только с тиранидами и их биоконструкциями. Рабские расы не выделяют нужных феромонов и не распознаются телепортом, который просто всасывает их в свой пищеварительный тракт и съедает на досуге. По этой причине метки рабов разума никогда не могут быть телепортированы. Модели тиранидов могут останавливаться на квадратах, содержащих кисты телепорта, безнаказанно.

...Телепортация между кистами-телепортами

...В битвах за основные и второстепенные цели соответствующие модели (тираниды, биоконструкции и гибриды генокрадов) или представляющие их метки могут перемещаться между кистами-телепортами путем телепортации. Перемещение метки или модели из одного квадрата, содержащей кисту телепорта, в другой квадрат, содержащую другую кисту телепорта, стоит 5 квадратов движения.

Телепортация на игровое поле

В битвах за основные и второстепенные цели, играя за Тиранидов, вы можете телепортировать метки Тиранидов на игровое поле в качестве подкрепления.

Вы можете телепортировать метки тиранидов из любой ячейки сети улья, кроме ячеек засад. Телепортация метки стоит два дополнительных действия — поэтому вам следует сбросить два жетона дополнительных действий. Вы можете телепортировать метки на кисты на карте скрытой подготовки или на кисты, которые уже находятся на игровом поле. Просто возьмите метку и поместите ее на кисту.

Если кисту телепорта может быть видна моделям противника, то вместо метки на кисту помещается соответствующая модель. У вас всегда есть возможность разместить модель вместо метки, даже если ни один враг не видит кисту.

Если одиночные метки, представляющие несколько моделей, телепортируются из сети улья, то модели размещаются в соответствии с правилами преобразования меток (непроизвольно, если их может видеть противник).

Телепортированная метка все еще может выполнить действие в этом ходу, но не может выполнить дополнительное действие.

Появление на кисте телепорта считается тем же, что и перемещение на квадрат с

Специально для группы «Темный орден»

точки зрения реакций противника — например, любые модели противника, которые могут видеть кисту телепорта, могут попытаться выстрелить навскидку, повернуться лицом и т. д., как только модель появится.

...Если несколько моделей появляются одновременно, то тогда разрешена только одна попытка реакции.

Телепортация за пределы игрового поля

Если вы хотите телепортировать тиранида с игрового поля, переместите модель или метку на кисту. В качестве следующего действия он может телепортироваться; при этом он не может двигаться, стрелять, атаковать в ближнем бою или делать что-либо еще - просто уберите модель с игрового поля. Вы можете использовать дополнительное действие, чтобы телепортировать Тиранида в том же ходу, когда он переместился на кисту. Вам не обязательно телепортировать Тиранида, который стоит на кисте телепорта.

....Тиранид или метка могут телепортироваться за пределы игрового поля, переместить модель или метку на кисту. Тогда телепортация будет стоить 5 квадратов движения — просто уберите модель с доски.

Поместите любого тиранида, которого вы телепортируете, с игрового поля обратно в сеть улья. Если теперь это модель, замените ее соответствующей меткой. Вы можете разместить метку в любом месте Сети Улья, в том числе в ячейках на других флангах, за исключением любых ячеек для засад.

Примечание. После завершения битвы модели из меток с несколькими моделями не могут разделиться и всегда снова становятся частью одной и той же метки.

Во время битвы телепортировать только метки или модели можно только на игровое поле или с него — вы не можете телепортировать метки по вашей сети улья.

Если Нексус телепорта был захвачен или уничтожен игроком за космических десантников, то вы вообще не сможете телепортировать никакие метки до конца игры.

СТРЕЛЬБА

У большинства солдат есть оружие дальнего боя: от болт-пистолетов разведчиков космодесанта до огромных смертоплюев, встроенных в воинов тиранидов. Возможность атаковать на расстоянии особенно важна для таких войск, как разведчики космодесанта, поскольку они, скорее всего, будут разорваны на части, если вступят в ближний бой с воинами тиранидами.

Чтобы модель могла стрелять из своего оружия, она должна иметь **линию видимости** до мишени, мишень должна находиться в пределах **арки стрельбы** модели, и мишень должна находиться в пределах **дистанции** используемого оружия. Вы также должны заранее сказать, какой тип атаки вы совершаете: **стрельба навскидку** или **прицельная стрельба**.

СТРЕЛЬБА НАВСКИДКУ И ПРИЦЕЛЬНАЯ СТРЕЛЬБА

Стрельба навскидку – это когда атакующий производит один или несколько быстрых выстрелов, стреляя от бедра, не прицеливаясь тщательно по мишени. Если стрелок не торопится и держит противника в прицеле, то он сможет сделать гораздо более точный и разрушительный прицельный выстрел.

Прицельные выстрелы имеют большую дистанцию и более смертоносны, чем выстрелы навскидку, но за счет более медленной скорострельности.

Тип выстрела, который может сделать модель, зависит от ее действия: только действия «Продвижение» или «Приготовить оружие» позволяют модели стрелять.

Модель, выполняющая действие «Продвижение», может стрелять навскидку. Каждый выстрел стоит один квадрат движения. Вы можете совершить столько выстрелов навскидку, сколько захотите, вплоть до предела скорости вашей модели. Например, если ваша модель стоит совершенно неподвижно, то она может выстрелить навскидку столько раз, сколько составляет ее значение скорости; если вы переместите модель на один квадрат, то она может сделать на один выстрел навскидку меньше и так далее.

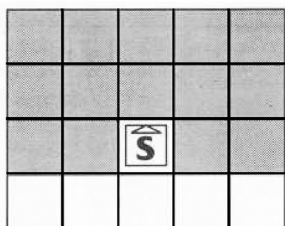
Модель с действием «Приготовить оружие» может сделать прицельный выстрел. Вы можете сделать только один выстрел этим действием; вы жертвуете скорострельностью ради большей точности выстрела.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Как следует из названия, линия видимости указывает, может ли модель видеть свою мишень; если вы не видите свою мишень, то вы не можете стрелять в нее.

Специально для группы «Темный орден»

1) Модель может видеть спереди и по бокам, как показано на диаграмме ниже.



Модель имеет линию видимости вдоль ряда квадратов в обе стороны от нее и всех квадратов перед ней, показанных заштрихованной областью.

2) Модель может видеть на неограниченном расстоянии, если ничто не блокирует ее линию видимости.

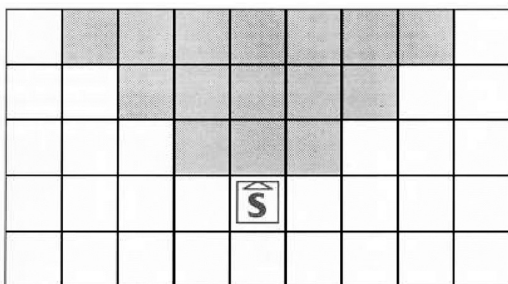
3) Вы должны иметь возможность провести прямую, беспрепятственную линию между центрами квадратов, которые занимают две модели. При проверке может помочь линейка или лазерная указка.

Если эта линия пересекает квадрат, содержащий другую модель, стену, закрытую дверь или маркер цели, то линия видимости блокируется, и вы не можете стрелять по цели. Применяются следующие исключения:

- Залегшие модели не блокируют линию видимости, если они не являются «неманевренными».
- Промежуточные модели, которые не видны модели на линии видимости, не блокируют линию видимости.
- Кисты телепорта не блокируют линию видимости, потому что они являются отверстиями в полу корабля-улья.

АРКА СТРЕЛЬБЫ

Хотя модель может смотреть в обе стороны, что дает ей угол обзора 180°, ее арка стрельбы охватывает только область под углом 90° прямо перед ней — это показано на схеме ниже.

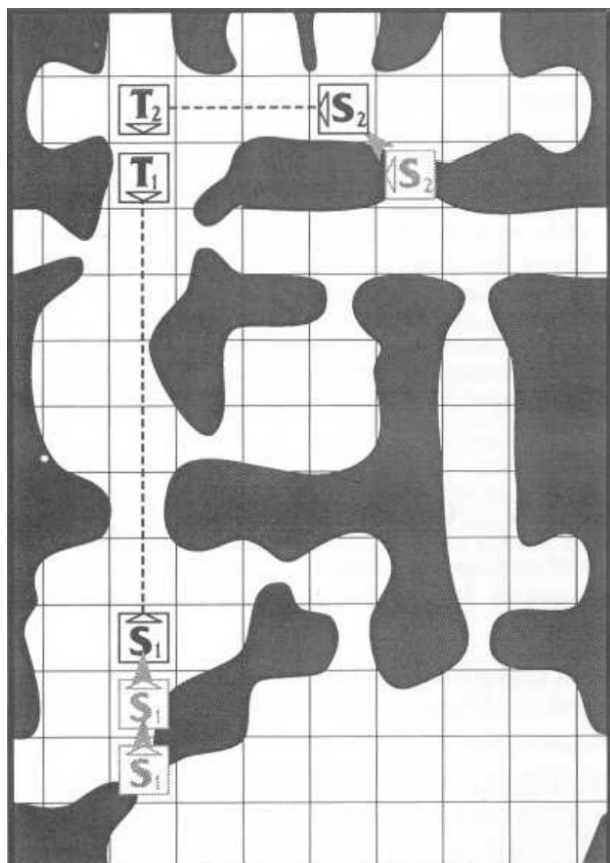


Специально для группы «Темный орден»

Арка стрельбы модели охватывает все квадраты перед ней в пределах дуги в 90°, показанной заштрихованной областью.

Если мишень находится за пределами арки стрельбы модели, то вы не можете в нее стрелять - вы можете видеть противника краем глаза, но стрелять можно только в том случае, если вы сможете правильно прицелиться.

ДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА



На этой диаграмме показано, как модели могут совмещать движение и стрельбу в одном действии, линии видимости и как измеряется дистанция.

Настала очередь игрока за космических десантников. Игрок за космических десантников дает одному из своих разведчиков (S1) действие «Продвижение», намереваясь открыть стрельбу навскидку по воинам тиранидам (T1 и T2). С действием «Продвижение» разведчик может переместиться на количество квадратов, равное его скорости, которая составляет 5 — за каждый сделанный выстрел навскидку он тратит один квадрат движения.

Разведчик начинает действие в 9 квадратах от Тиранида 1, поэтому он передвигается на 1 квадрат вперед. Теперь он находится в пределах дистанции стрельбы навскидку болт-пистолета в 8 квадратов — это считая все квадраты между двумя моделями,

Специально для группы «Темный орден»

включая квадрат, на котором стоит Тиранид, но не квадрат, на котором стоит Разведчик.

Игрок за космических десантников делает бросок на попадание по воину тираниду, и промахивается. Второй выстрел попадает в Тиранида и убивает его — модель удаляется с игрового поля.

Разведчик переместился один раз и дважды выстрелил, поэтому у него осталось 2 квадрата движения. Дистанция до Тиранида 2 составляет 9 квадратов, поэтому игрок перемещает Разведчика еще на один квадрат вперед. Наконец, он делает еще один выстрел навскидку в Тиранида 2 и снова промахивается. На этом его действие завершается.

Игрок за космических десантников теперь выбирает действие «Приготовить оружие» для другого разведчика (S2). Это означает, что Разведчик может переместиться на 1 квадрат (независимо от скорости), а затем произвести прицельный выстрел. Этот разведчик вооружен тяжелым болтером, поэтому он неманевренный — это означает, что он может двигаться в один из трех передних квадратов, а затем повернуться на 90° влево или вправо. Игрок перемещает модель по диагонали вперед на 1 квадрат и поворачивает ее влево так, чтобы она оказалась лицом к оставшемуся воину Тираниду.

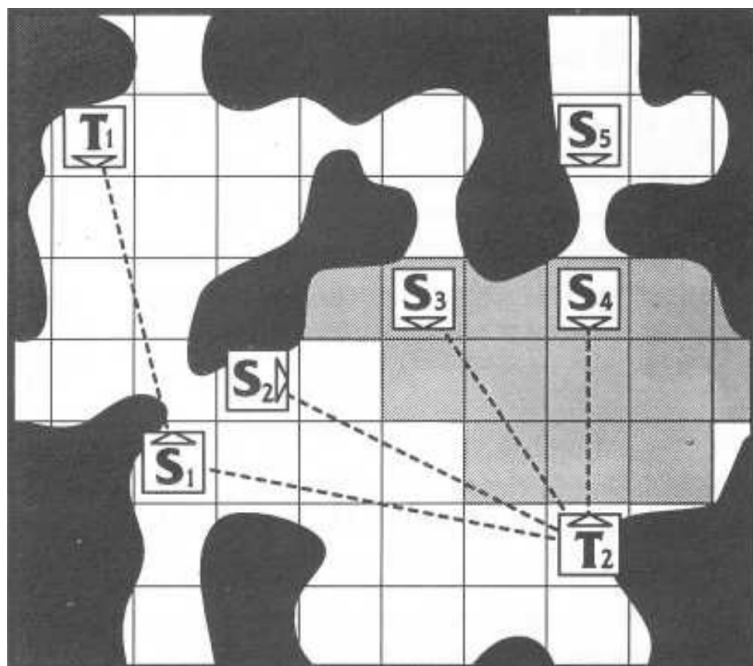
Дистанция до Тиранида составляет 3 квадрата, что вполне в пределах дистанции прицельной стрельбы тяжелого болтера в 40 квадратов. Игрок делает бросок за выстрел Разведчика — это хороший бросок, и Тиранид застрелен градом огня тяжелого болтера.

ДИСТАНЦИЯ

У большинства оружия есть две дистанции: одна для стрельбы навскидку и большая дистанция для прицельной стрельбы. Прицельный выстрел имеет большую дистанцию, поскольку стрелку требуется больше времени, чтобы прицелиться в противника, что делает выстрел более точным на расстоянии. Не все оружие может одновременно быстро выстрелить навскидку и совершать точные прицельные атаки — если для одной из этих дистанций нет цифры, то вы не можете выполнить такой тип атаки.

Подсчитайте количество квадратов между стреляющей моделью и целью. Включите квадрат, на котором стоит цель, но не учитывайте квадрат, на котором находится стреляющая модель. Это дистанция до цели — если она больше дистанции оружия, то вы не можете выстрелить в цель.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ И АРКИ СТРЕЛЬБЫ



На этой диаграмме показано, как определить, что модель может видеть, а что нет, а также когда вражеская цель находится в арке стрельбы модели.

- Воин Тиранид 1 может видеть и стрелять в Разведчика 1, как его линия видимости проходит через свободные квадраты – помните, что квадрат портала считается свободным квадратом для линии видимости. Тиранид не может видеть ни одного из других разведчиков, потому что его линия видимости явно заблокирована стенами.
- Воин Тиранид 2 может видеть разведчиков 1, 2, 3 и 4, но может стрелять только в разведчиков 3 и 4. Легко заметить, что все четыре разведчика находятся на линии видимости тиранида – это все квадраты по обе стороны и перед моделью. Однако его арка стрельбы — это дуга 90°, показанная заштрихованными квадратами, и только разведчики 3 и 4 находятся в этой области (обратите внимание, что арка стрельбы выходит за пределы отмеченной области).
- Тиранид 2 не может видеть Разведчика 5, хотя Разведчик находится прямо перед ним и в пределах его арки стрельбы — Разведчик 4 блокирует линию видимости для всех квадратов позади себя.
- Разведчик Космического Десанта 1 может видеть и стрелять по Тираниду 1, но не может видеть Тиранида 2 — Тиранид находится позади Разведчика и, следовательно, вне его линии видимости. Из-за стен Разведчик 1 — единственный Разведчик, который может видеть Тиранида 1.
- Разведчики Космического Десанта 2, 3 и 4 могут видеть и стрелять в Тиранида 2.

Специально для группы «Темный орден»

Обратите внимание: поскольку Разведчик 2 смотрит в сторону Тиранида 2, он может стрелять в Тиранида, хотя Тиранид не может стрелять в ответ.

- Разведчик космического десанта 5 не может видеть Тиранида 2, потому что его линия видимости заблокирована Разведчиком 4.

КАК СТРЕЛЯТЬ

Если у вас есть ясная линия видимости до цели в пределах вашей арки стрельбы и дистанции оружия, и, если вы предприняли правильные действия, то вы можете стрелять. Чтобы узнать, добились ли вы успеха, вам нужно сделать бросок, чтобы попасть в цель.

...Независимо от метода стрельбы, значений брони и других модификаторов, естественный бросок 12 всегда успешен, а естественный бросок 1 всегда неудачен.

У всего оружия есть два броска на попадание при стрельбе: один для стрельбы навскидку и один для прицельной стрельбы. Эти броски на попадание являются частью характеристик модели (см. списки войск) и записываются как количество кубиков плюс модификатор. Например, 1D+1 означает один двенадцатигранный кубик с модификатором +1; 3D+4 означает три двенадцатигранных кубика с модификатором +4 каждый. Если бросок на попадание из оружия показан в виде тире, то оно не может совершить такой тип атаки.

Когда вы стреляете, бросьте количество D12 кубиков, показанное в соответствующем броске на попадание, и добавьте модификатор к каждому кубику. Вы не складываете кубики вместе — каждый кубик представляет собой потенциальное попадание. Если любой из модифицированных бросков равен или превышает рейтинг брони цели, то вы попали и убили модель – удалите модель цели с игрового поля.

Неважно, сколько попаданий вы нанесете, так как одного достаточно, чтобы убить цель. Остальные будут потеряны и не могут быть использованы против других целей. Это просто разница между попаданием в цель одним метким выстрелом и продырявливанием ее и оба варианта одинаково эффективны для убийства цели.

Например, разведчик космического десанта с тяжелым болтером ведет стрельбу по воину тираниду. Разведчик выполняет действие «Приготовить оружие» и после движения вперед на один квадрат, делает прицельный выстрел в тиранида. С тяжелым болтером разведчик имеет прицельный выстрел при броске на попадание 2D+3, поэтому бросаются два кубика, на которых выпадает 4 и 7. Добавление модификатора +3 к каждому дает 7 и 10. Оба этих значения меньше рейтинга брони тиранида, равного 11, поэтому ни одно попадание не засчитывается и Тиранид выживает.

Не сумев убить Воина Тиранида, игрок за космических десантников дает Разведчику дополнительное действие и на этот раз выбирает действие «Продвижение». Тиранид

Специально для группы «Темный орден»

все еще находится в пределах линии видимости, арки стрельбы и дистанции оружия разведчика, поэтому игрок решает не перемещать разведчика — это означает, что он может взять до 4 атак стрельбы навскидку. Для атак стрельбы навскидку Разведчик бросает $2D+2$ с тяжелым болтером. Первые два кубика дают 6 и 8 с модификатором +2, что дает результаты 8 и 10. Опять же, Разведчик бросил ниже рейтинга брони Тираниды 11, и его выстрелы промахнулись.

Для своей второй стрельбы навскидку он выбрасывает 9 и 12 — с модификатором это дает результаты 11 и 14. Оба этих результата равны или превышают рейтинг брони Тираниды, поэтому они оба попали. Воин Тиранид убит и удален с игрового поля. Любой из результатов сам по себе был бы достаточно хорош, чтобы убить Воина.

РЕЙТИНГ БРОНИ ЦЕЛИ

В большинстве случаев вы используете рейтинг брони по открытой мишени. Он представляет собой комбинацию врожденной стойкости цели и эффективности брони, которую она носит.

Если цель находится в укрытии или залегла, то вы бросаете кубик, чтобы попасть по ее рейтингу брони в укрытии. Обычно это число выше, что отражает дополнительную сложность попадания по модели, выглядывающей из-за стены или не высовывающуюся из-за нее. Некоторые крупные противники, такие как воины тиранидов, не получают такого преимущества от укрытия, и оба их рейтинга брони одинаковы.

БОЕПРИПАСЫ

При стрельбе в сражении большинство оружия рано или поздно нужно перезаряжать. Когда у оружия заканчиваются боеприпасы, вы размещаете жетон отсутствия боеприпасов рядом с моделью, пока оно не будет перезаряжено.

В Advanced Space Crusade оружие может быть одного из трех типов в зависимости от количества боеприпасов: однозарядное, с ограниченным боезапасом или неограниченное. См. столбец «Боеприпасы» в статистике модели.

1) **Однозарядное (S)** оружие вмещает только один снаряд или достаточно боеприпасов для одной короткой очереди, и у него заканчиваются боеприпасы каждый раз, когда оно стреляет. Поместите жетон отсутствия боеприпасов рядом с моделью после выстрела.

2) Оружие **с неограниченным (U)** количеством боезапасов течение всей игры и никогда не заканчиваются боеприпасы. Конечно, у большинства видов оружия со временем заканчиваются боеприпасы, но у этого оружия в магазине достаточно боеприпасов, чтобы хватило на весь штурм.

3) Оружие **с ограниченным** боезапасом имеет достаточно боеприпасов, чтобы его

Специально для группы «Темный орден»

хватило на несколько выстрелов или очередей, но затем боеприпасы заканчиваются. Для такого оружия характеристика боеприпасов отображается в виде числа, представляющего вероятность того, что в оружии закончатся боеприпасы при каждом выстреле.

При стрельбе из оружия с ограниченным боезапасом, если любой из брошенных на попадание кубиков (до добавления модификаторов), равен или меньше характеристики боеприпасов оружия, то у оружия заканчиваются боеприпасы после этого выстрела. Атака, совершаемая в данный момент, всегда продолжается, каким бы ни был результат. Поместите жетон отсутствия боеприпасов рядом с моделью.

Например, разведчик космических десантников с болт-пистолетом стреляет навскидку в воина тиранида. Разведчик совершил действие «Продвижение» и не сдвинулся с места, что дает ему пять выстрелов в Тиранида (он получает пять выстрелов, потому что его скорость равна 5). Бросок стрельбы навскидку разведчика на попадание составляет $1D+1$ из болт-пистолета. Игрок за космических десантников выбрасывает 2, 5, 9, 6 и 1 — с модификатором +1 это дает 3, 6, 10, 7 и 2. Ни один из этих результатов не равен или не превосходит рейтинг брони воина тиранида, равный 11, поэтому он выживает под градом пуль. Однако последний бросок разведчика 1 до добавления модификатора, равен его характеристике боеприпасов. В болт-пистолете закончились боеприпасы, и рядом с моделью размещается жетон отсутствия боеприпасов — он не сможет выстрелить снова, пока не выполнит действие перезарядки.

Закончились боеприпасы

...Держите жетон отсутствия боеприпасов рядом с моделью до тех пор, пока не будет выполнено действие перезарядки.

Любая модель, у которой закончились боеприпасы, не сможет стрелять из этого оружия, пока не выполнит действие **перезарядки**. После выполнения действия перезарядки оружие снова полностью заряжено, и модель может стрелять — уберите жетон отсутствия боеприпасов.

Во время штурма в оружии могут закончиться боеприпасы, и его можно будет перезаряжать сколько угодно раз; Предполагается, что каждая модель имеет достаточно запасных магазинов или патронов.

Модель, у которой закончились боеприпасы, все еще может использовать гранаты или атаковать в ближнем бою.

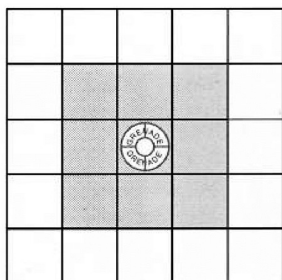
ОРУЖИЕ С ЭФФЕКТОМ ПО ОБЛАСТИ

Некоторое оружие воздействует не только на мишень, в которую оно нацелено, но и на область вокруг мишени. Такое оружие стреляет мощными снарядами, которые взрываются с разрывными ударными волнами и разбрасывают смертоносные осколки,

Специально для группы «Темный орден»

или же оно выпускает быстро расширяющиеся огненные шары или плазму, которые испепеляют все в радиусе своего взрыва.

Оно известно как **оружие с эффектом по области** и отмечено буквой «А» в столбике характеристики мишень. Оружие с эффектом по области атакует модель в целевом квадрате и все модели, находящиеся в 8 прилегающих квадратах, как показано на схеме ниже.



Вы бросаете отдельно за каждую мишень в области эффекта.

Например, снаряд «Адский огонь» из тяжелого болтера имеет эффект по области с броском на попадание при прицельной стрельбе 1D+6; Бросьте один кубик с модификатором +6 против первой мишени, бросьте еще один кубик с модификатором +6 против второй мишени и так далее. Это означает, что прицельный выстрел по области может убить сразу несколько моделей.

Эффект по области: модели в укрытиях

По модели в укрытии можно попасть из оружия с эффектом по области, если любой из квадратов, на которых она стоит, подвергся воздействию. Поскольку оружие распределяет свою атаку по более широкой области, укрытие становится менее эффективным – вы бросаете на попадание против рейтинга брони по открытой мишени, а не против рейтинга брони в укрытии.

Даже если оба квадрата находятся в пределах области поражения, модель подвергается атаке только один раз. Если к двум квадратам применяются разные броски на попадание (например, осколочная граната наносит больше урона моделям в центре области ее поражения), атакующий игрок может выбрать, в каком квадрате будет находиться мишень.

Эффект по области: залегшие модели

Прижавшись к полу корабля-улья, залегшая модель получает некоторую защиту от атаки с эффектом по области. Для залегшей мишени бросок на попадание делается против рейтинга брони модели в укрытии.

Эффект по области: метки

Специально для группы «Темный орден»

Если по метке попало из оружия с эффектом по области, преобразуйте ее в соответствующую модель, даже если ее не видят космические десантники — вам нужно знать, какую модель она представляет, чтобы вы могли проверить ее рейтинг брони перед применением эффектов. (автоматическое преобразование для многомодельных меток)

Эффект по области: Двери

Очевидно, что оружие с эффектом по области не может попасть в модель за закрытой дверью, даже если модель находится в области действия оружия.

Если модель стреляет из оружия с эффектом по области в закрытую дверь, сделайте бросок кубика, чтобы увидеть, разрушена ли дверь. Если это так, то оружие действует на все модели, стоящие рядом с дверью. Если дверь остается неповрежденной, прилегающие модели за закрытой дверью от стреляющей модели не подвергаются атаке — прилегающие модели перед закрытой дверью атакуются как обычно.

Закончились боеприпасы

Для проверки того, что закончились боеприпасы, учитываются только те кубики, которые вы бросаете на попадание против первой цели, атакованной из оружия с эффектом по области. Если немодифицированные результаты любого из этих кубиков равны или меньше характеристики боеприпасов оружия, то у него закончились боеприпасы при этом выстреле — поместите жетон отсутствия боеприпасов рядом с моделью. Если все эти кубики превышают его характеристики боеприпасов, то у него не закончатся боеприпасы при этом выстреле, независимо от результатов по любым другим целям в его области действия.

Даже если в оружии закончились боеприпасы, все атаки для этого выстрела все равно выполняются — это был его последний выстрел, и его необходимо перезарядить, как обычно, прежде чем оно сможет стрелять снова.

УКРЫТИЕ

Несколько специальных правил применяются к моделям в укрытиях, которые стреляют или в которых стреляют. Читая правила, смотрите на диаграммы — они помогут прояснить ситуацию. Помните, что модель в укрытии стоит на линии между двумя квадратами и описывается как стоящая на обоих квадратах.

1) Чтобы представить модель, выглядывающую из-за угла, модель в укрытии может нарисовать линию видимости и арку стрельбы из любых квадратов, которые она занимает.

2) Аналогично, модель в укрытии может быть атакована, если любой из квадратов, на которых она стоит, находится в пределах линии видимости, арки стрельбы и дистанции стрельбы модели.

Специально для группы «Темный орден»

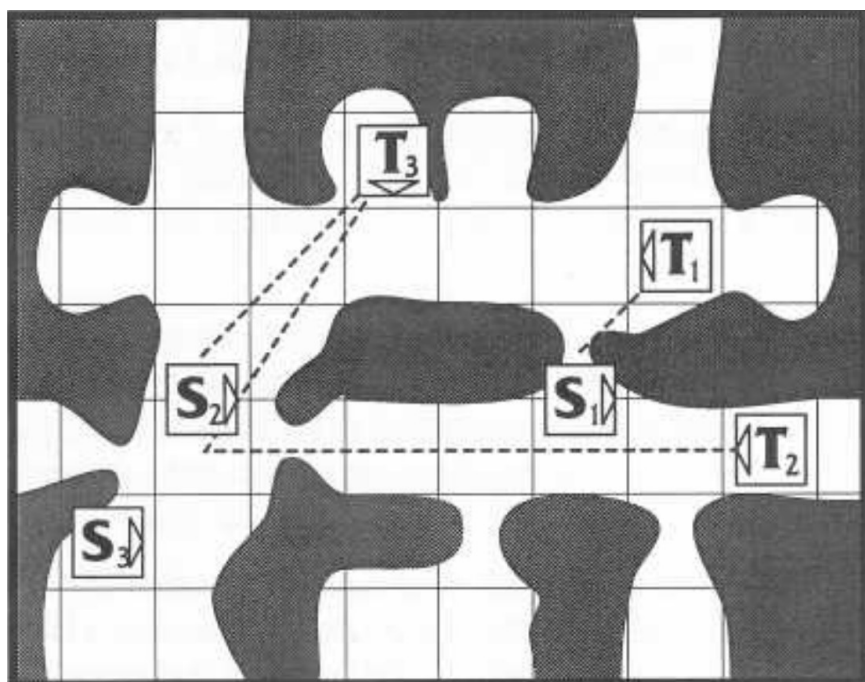
3) Если оба квадрата, на которых стоит модель, находятся в пределах линии видимости атакующего, она не получает преимуществ укрытия и использует свой рейтинг брони по открытой модели — это происходит потому, что между двумя моделями нет фактического укрытия. Обратите внимание, что не имеет значения, находится ли только один из квадратов в пределах арки или дистанции стрельбы атакующего, при условии, что оба квадрата находятся в пределах его линии видимости.

4) Модель, находящаяся в укрытии, не блокирует линию видимости, проходящую через один из квадратов, на котором она стоит, но она блокирует линию видимости, проведённую через оба квадрата, на которых она стоит (т. е. пересекает линию, на которой она стоит). Конечно, модель не может блокировать себе линию видимости. (См. диаграмму).

5) Единственное исключение из этого правила — если модель находится позади другой модели и обе находятся в укрытии на той же линии, то передняя модель блокирует линию видимости через оба квадрата, на которых она стоит (это не так сложно, как кажется; см. разведчики 1 и 2 на диаграмме).

6) Если линия видимости атакующего проходит между двумя моделями в укрытии, проходя через квадраты, на которых они обе стоят, линия видимости атакующего блокируется.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ И МОДЕЛИ В УКРЫТИИ



На этой диаграмме показано, как работает линия видимости между моделями в укрытии и между ними.

Специально для группы «Темный орден»

Разведчик Космического Десанта 1 находится в укрытии и может видеть обоих Тиранидов 1 и Тиранид 2. Он может провести линию видимости из любого из двух квадратов, на которых он стоит (от центра квадрата до центра квадрата мишени), поэтому он может видеть Тиранида 1 из левого квадрата и Тиранида 2 из правого квадрата.

Разведчик Космического Десанта 2 также находится в укрытии и может ясно видеть Тиранида 3 (из обоих занимаемых им квадратов), но не может видеть Тиранида 2, потому что Разведчик 1 перекрывает путь. Две модели разведчиков находятся в укрытии на одной линии, поэтому разведчик 2 не может видеть ни через один из квадратов разведчика 1.

Разведчик Космического Десанта 3 не видит ни одного Тиранида. Его линии видимости на Тиранидов 1 и 2 заблокированы стенами. Его линия видимости на Тиранида 3 заблокирована Разведчиком 2 — линия видимости пересекает оба квадрата, на которых стоит Разведчик 2.

Воин Тиранид 1 может видеть Разведчика 1. Он может видеть только один из квадратов, на котором стоит разведчик (другой квадрат скрыт стеной), поэтому разведчик считается находящимся в укрытии.

Воин Тиранид 2 может видеть разведчиков 1 и 2. Оба разведчика находятся в укрытии, потому что Тиранид может провести линию видимости к одному из квадратов, на которых они стоят, но другой квадрат скрыт стеной. Обратите внимание, что хотя Разведчик 2 не может провести линию видимости к Тираниду 2, обратное неверно — Тиранид не находится в укрытии на той же линии, что и Разведчик 1, поэтому он может видеть позади него Разведчика 2.

Воин Тиранид 3 может видеть Разведчика 2. Разведчик не находится в укрытии от Тиранида, поскольку он может видеть оба квадрата, которые занимает разведчик (даже если Разведчик блокирует линию видимости своего правого квадрата, это не учитывается, поскольку Разведчик может блокировать себе линию видимости). Если вы посмотрите на диаграмму, то станет понятно, почему; Тиранид прекрасно видит Разведчика, и с точки зрения Тиранида он не может находиться в укрытии. Тиранид 3 не видит Разведчика 3; Разведчик 2 блокирует линию видимости для Разведчика 3 — опять же, из диаграммы очевидно, почему между этими двумя ситуациями существует разница.

Специально для группы «Темный орден»

БРОСАНИЕ ГРАНАТ (Дистанция 8)

Вы можете бросить гранату в любой квадрат в пределах линии видимости модели и арки стрельбы, а также в пределах дистанции гранаты. Поместите **жетон гранаты** в квадрат мишени.

Теперь вы можете переместить жетон на один квадрат в любом направлении, в том числе в квадрат, который находится вне вашей линии видимости или арки стрельбы — это означает отскок гранаты от стены или бросок ее за угол так, что она окажется в квадрате, который вы не можете видеть.

Однако бросок гранаты не так точен, как стрельба, поэтому после того, как граната была расположена, вы должны сделать бросок, чтобы увидеть, не сместится ли она в другой квадрат, что указывает на неточность броска и непредсказуемый отскок гранаты от неровной поверхности пола корабля-улья.

Возьмите **шаблон смещения** и поместите его так, чтобы центр находился над квадратом, содержащим жетон гранаты. Бросьте D12 и переместите гранату так, чтобы она оказалась в квадрате с номером, соответствующим вашему броску. Это означает, что она может остаться на том же квадрате – очевидно, хороший бросок гранаты.

Граната не может попасть в непроходимый квадрат, содержащий дверь, стену или маркер цели. Если бросок смещения переносит ее на непроходимый квадрат, то граната отскакивает назад и останется там, где вы ее поместили не смещаясь.

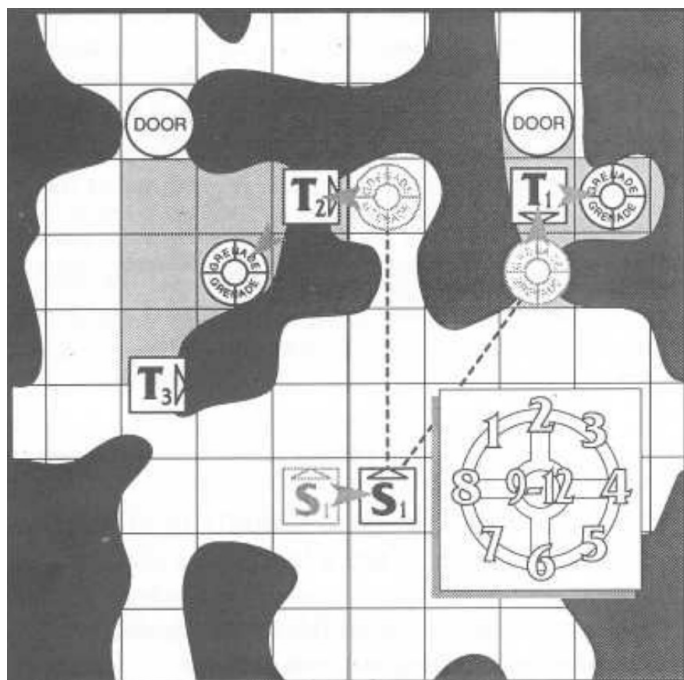
...Она может приземлиться на квадрат с дверью, но эффект по области проходит через дверь только в том случае, если она уничтожена.

Различные типы гранат

Боевые силы 41-го тысячелетия оснащены многими типами гранат, такими как осколочные и блокирующие видимость ослепляющие гранаты. В дополнение к общим правилам гранат, приведенным выше, различные типы гранат имеют свои собственные специальные правила — их можно найти в разделе «Оружие».

Специально для группы «Темный орден»

ГРАНАТЫ И ОРУЖИЕ С ЭФФЕКТОМ ПО ОБЛАСТИ



На этой диаграмме показано, как оружие с эффектом по области атакует несколько мишеней одновременно. Мы также использовали гранаты, чтобы продемонстрировать, как они отскакивают и смещаются.

Настала очередь космического десантника. Игрок за космических десантников собирается использовать разведчика космодесанта (S1), чтобы бросать гранаты в воинов тиранидов. Он дает разведчику действие «Приготовить оружие» и перемещает модель на 1 квадрат вправо. Разведчик бросает гранату на квадрат портала по эту сторону от Тиранида 1.

Затем игрок перемещает жетон гранаты вперед на квадрат, чтобы представить отскок, и она попадает прямо на квадрат Тиранида. Наконец, он бросает D12 на смещение и проверяет шаблон смещения — он получает результат 4, перемещая жетон на 1 квадрат вправо. Граната взрывается в этом квадрате и, поскольку это оружие с эффектом по области, также атакует все в прилегающем квадрате (Тиранид 1 и дверь), убивая Тиранида, но не повреждая дверь.

Убив Тиранида 1, игрок переключает свое внимание на Тиранида 2. Он дает Разведчику дополнительное действие («Приготовить оружие»). Тиранид 2 скрыт стеной, поэтому Разведчик бросает гранату на 4 квадрата вперед; Затем игрок перемещает гранату на 1 квадрат влево на квадрат Тиранида. Бросок на смещение равен 7, поэтому жетон перемещается на 1 квадрат вниз и влево, где граната взрывается. Это удача для игрока за Космических десантников, поскольку и Тиранид 2, и Тиранид 3 попали в область действия. Тиранид 3 находится в укрытии, но затронут один из его квадратов.

Специально для группы «Темный орден»

Поскольку граната является оружием эффектом по области, атака производится по открытой броне Тиранида, даже если модель находится в укрытии. Игрок за космических десантников делает бросок, чтобы атаковать каждого Тиранида отдельно, убивая Тиранида 3 и промахиваясь по Тираниду 2.

В обоих приведенных выше примерах необходимо сделать бросок на прохождение гранаты через портал (см. правила «Стрельба через порталы»).

СТРЕЛЬБА ЧЕРЕЗ ПОРТАЛЫ

Входы в проходы и в камеры корабля-улья перекрыты узкими органическими арками. Стороны арок постоянно пульсируют, расширяясь и сжимаясь, но никогда не закрываются.

Эти порталы оставляют зазор, через который все еще можно перемещаться и стрелять, но они не дают такого же четкого попадания, как открытый проход. К стрельбе через квадрат портала применяются следующие специальные правила (по мере чтения см. диаграмму стрельбы через порталы):

1) Квадраты порталов считаются обычными, чистыми квадратами для построения линии видимости. Линия видимости через квадрат портала не блокируется, даже если она пересекает стену в этом квадрате — модель может видеть за порталом, поскольку стена постоянно сжимается.

2) Если вы стреляете через портал, есть вероятность, что выстрел попадет в стены прохода, а не в цель. За каждый портал, через который проходит выстрел, бросьте D12. При результате 5 и более выстрел проходит через квадрат как обычно. Однако при выпадении 1-4 вы попадаете в стену. Стена поглощает удар оружия, и бросок на попадание по мишени не производится.

... продолжайте бросать кубик на попадание только для получения «Закончились боеприпасы».

3) Если вы стреляете через портал из оружия с эффектом по области и ваш выстрел попадает в стену, то он взрывается в центре квадрата портала, нанося обычный урон любой модели в области взрыва.

4) Если вы бросаете гранату через портал, и она попадает в стену, то граната приземляется на квадрат портала и затем смещается на один квадрат, как обычно, прежде чем взорваться. У вас нет возможности переместить гранату на один квадрат, перед броском на ее смещение. Граната взрывается в квадрате, в который она сместилась, с обычным эффектом по области.

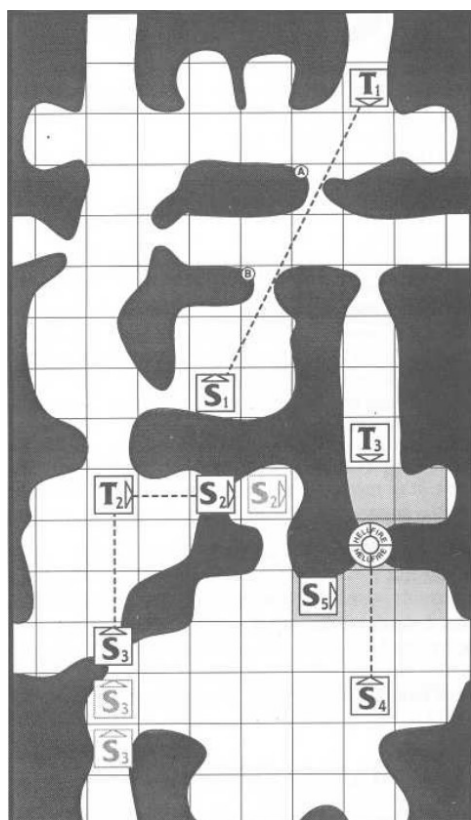
5) Делайте бросок кубика отдельно за каждый квадрат портала, через который проходит выстрел, начиная с квадрата, ближайшего к атакующей модели.

Специально для группы «Темный орден»

6) Если атакующая модель стоит в квадрате портала, то вам не нужно бросать кубик за этот квадрат портала. Точно так же вам не нужно бросать кубик за любой квадрат портала, непосредственно прилегающий к стреляющей модели – препятствие находится так близко, что модель может с легкостью прицелиться через него.

7) Если мишень стоит в квадрате портала, то вам не нужно бросать кубик за этот квадрат портала, только за квадраты между атакующей моделью и мишенью.

СТРЕЛЬБА ЧЕРЕЗ ПОРТАЛЫ



На этой диаграмме показаны три ситуации, когда модели стреляют через квадраты порталов.

Вверху: Разведчик (S1) и Воин Тиранид (T1) могут видеть друг друга через два квадрата порталов. Чтобы выстрелить в друг друга, модели должны дважды бросать ≥ 5 . Бросок 1-4 для любого квадрата портала означает, что выстрел попадает в стены этого квадрата, а не в цель. Если Тиранид стреляет в Разведчика, то сначала он бросает за портал A, затем за портал B. Если Разведчик стреляет в Тиранида, то сначала он бросает за портал B, а затем за портал A.

Внизу слева: Воин Тиранид (T2) стреляет в разведчика перед собой (S2). Разведчик стоит в квадрате портала, поэтому Тираниду не нужно бросать, чтобы стрелять через портал. Если бы Разведчик находился на один квадрат дальше от Тиранида, то ему пришлось бы бросать, потому что квадрат портала теперь находился бы между двумя

Специально для группы «Темный орден»

моделями.

Разведчик (S3) под Тиранидом (T2) стреляет из квадрата портала, поэтому ему не нужно бросать, чтобы выстрел прошел сквозь портал. Если бы Разведчик находился на один квадрат дальше, то ему все равно не пришлось бы бросать кубик, поскольку он примыкает к portalу (достаточно близко, чтобы прицелиться за край). Если бы разведчик находился на два квадрата дальше от портала, то игроку за космических десантников пришлось бы бросать кубик D12 на 5 или больше, чтобы успешно выстрелить через портал.

Внизу справа: Разведчик (S4) стреляет снарядом адского огня в Воина Тиранида (T3). Игрок за Космических десантников бросает D12, чтобы выстрелить через квадрат портала, и получает 2 — печальный провал: выстрел попадает в стену. Снаряд адского огня взрывается в квадрате портала, поражая его и все прилегающие квадраты, показанные заштрихованной областью. Тиранид в безопасности и выживает, но Разведчик S5 попадает под взрыв — игроку за космических десантников нужно сделать бросок, чтобы увидеть, убил ли он свою собственную модель!

АТАКА ДВЕРЕЙ И МАРКЕРОВ ЦЕЛЕЙ

Продвигаясь через корабль-улей, космические десантники часто расстреливают двери впереди себя, лишая противника возможности поджидать в засаде прямо за дверью. Они также используют стрелковое оружие и гранаты, чтобы уничтожить жизненно важные органы корабля Тиранидов, избегая опасности подойти слишком близко к хорошо защищенному маркеру цели.

Вы можете стрелять по закрытым дверям и маркерам целей. Рейтинг брони дверей и различных маркеров целей показан в таблице ниже.

Рейтинг брони объекта	
Объект	Бронирование
Закрытая дверь	14
Киста телепорта	12
Энергетическая кора	14
Сенсорный кластер	12
Дыхательное отверстие	14
Нексус телепорта	13
Кожный сфинктер	16
Синапс разума улья	14

Любой объект, по которому вы попадаете, полностью уничтожается. Если это дверь или киста телепорта, удалите ее с доски — ее нельзя использовать снова. Если это маркер цели (например, сенсорный кластер или кожный сфинктер) — он перестает работать, и все эффекты исчезают, но вы оставляете маркер на месте на игровом поле — взорванные останки по-прежнему блокируют линию видимости и передвижение, как и

Специально для группы «Темный орден»

раньше.

Если двери или маркеры целей находятся в области действия оружия с эффектом по области, то они атакуются автоматически. Если маркер цели занимает несколько квадратов в области действия оружия, то используются атаки только по одному квадрату. Если для квадратов существуют разные броски на попадание, то выберите бросок, наносящий наибольший урон объекту.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Когда противники встречаются в непосредственной близости, начинается ближний бой, в котором умение, скорость и хитрость играют не менее жизненно важную роль, чем грубая сила. Ближний бой особенно опасен для легкобронированных разведчиков космических десантников, столкнувшихся с огромными шестиконечными воинами Тигранидами, покрытыми естественной броней, с мощными когтями и клинками.

КТО МОЖЕТ СРАЖАТЬСЯ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Вы можете атаковать только с помощью действий «Нападение» или «Продвижение». Каждая атака стоит один квадрат движения. Например, продвигающаяся модель со скоростью 6 может переместиться на 2 квадрата и атаковать 4 раза или переместиться на 4 квадрата и атаковать дважды и т. д. Если модель использовала все свое движение, то она не может атаковать, даже если она заканчивает свое движение рядом с моделью противника.

Модель может атаковать цель только в одном из трех своих передних квадратов. Ее никогда не заставляют атаковать цель — она может просто игнорировать модель противника без каких-либо штрафов.

Модель может защищаться или совершать атаку в ближнем бою, даже если у нее закончились боеприпасы или нет специального оружия ближнего боя. Обратите внимание, что существует разница между атакой в ближнем бою и защитой от атаки другой модели. Вы можете атаковать только в течение своего хода, но любая модель может бесплатно защититься от атаки как в свой ход, так и в ход противника.

СОВЕРШЕНИЕ АТАКИ

У каждой модели есть несколько кубиков ближнего боя, указанных в качестве ее характеристики ближнего боя. Это количество кубиков плюс модификатор к каждому кубу. Например, характеристика ближнего боя 3D+6 означает бросок трех кубиков и добавление +6 к результату каждого кубика; 1D означает бросок одного кубика без добавления модификатора.

Когда происходит атака ближнего боя, и атакующий, и защищающийся бросают кубики ближнего боя. Затем каждый игрок выбирает свой единственный кубик, с наибольшим модифицированным результатом из тех которые он бросил. Вы не суммируете кубики вместе — учитывается только лучший бросок.

Модель, с самым высоким броском, побеждает в ближнем бою и убивает своего противника — уберите мертвую модель с игрового поля. Бросок кубика не обязательно должен быть выше, чем рейтинг брони цели, просто выше любого из кубиков, брошенных целью в этой атаке. В случае ничьей ни одна из моделей не побеждает, и обе

Специально для группы «Темный орден»

выживают.

Например, разведчик космического десанта, вооруженный болт-пистолетом и боевым ножом, атакует воина Тиранида, вооруженного Смертоплюем. Их статистика ближнего боя составляет $2D+2$ и $2D+6$ соответственно. Разведчик выбрасывает 9 и 7 (с модификацией +2), получая 11 и 9. Тиранид выбрасывает 2 и 8 (с модификацией +6), получая 8 и 14. Тиранид имеет наивысший модифицированный результат (14) и побеждает в бою. Разведчик убит и модель удаляется с игрового поля.

ПАРИРОВАНИЕ

Некоторое оружие дает шанс парировать атаки противника в ближнем бою. Оружие типа меча особенно хорошо справляется с этой задачей в руках опытного пользователя, часто отражающего атаки противника. Чтобы отобразить это, некоторые модели имеют способность парировать в ближнем бою — это указывается как Р в столбце с характеристикой парирования.

Если ваша модель может парировать, то у вас есть возможность заставить противника в ближнем бою перебросить один из своих кубиков. Вы можете парировать только тогда, когда сражаетесь с противником в одном из трех передних квадратов вашей модели. Вы можете парировать как при атаке, так и при защите.

Если обе модели в ближнем бою имеют возможность парировать, то оба игрока могут заставить своего противника перебросить один кубик. Защищающийся должен решить, следует ли ему парировать первым. Атакующий должен принять решение только после того, как он перебросит один из своих кубиков или защищающийся скажет, что не собирается парировать.

Пример: сержант космического десанта атакует воина тиранида с костяными мечами. Характеристики ближнего боя составляют $2D+3$ и $3D+6$ соответственно, и обе модели могут парировать. Сержант выбрасывает 5 и 12, получает 8 и 15; Тиранид выбрасывает 6, 2 и 8 и получает 12, 8 и 14 очков. Сержант на данный момент имеет самый высокий результат.

Тиранид защищается и решает, парировать первым или нет. Он просит игрока за космических десантников перебросить 12 (если бы он этого не сделал Воин Тиранид был бы мертв). Игрок за космических десантников перебрасывает кубик и получает 11 — с модификатором 14. Теперь бой заканчивается вничью.

Теперь игрок за космических десантников может попросить игрока за Тиранидов перебросить кубик. Тиранид умрет при выпадении 7 или меньше, но при выпадении 9 или больше умрет сержант. Игрок за космических десантников рискует и просит Тиранида перебросить его 8. Результат на кубике — 10, а с модификатором — 16; Тиранид теперь победил, а сержант мертв!

Специально для группы «Темный орден»

АТАКИ СБОКУ, СЗАДИ И ПО ЗАЛЕГШЕЙ МОДЕЛИ

Хотя вы можете атаковать модель только в ваших трех передних квадратах, вы всегда можете бросить кубик, чтобы защитить себя, даже если вражеская модель атакует вас сбоку, сзади или когда вы залегли. Конечно, гораздо сложнее успешно защититься от таких атак. Это отражается в предоставлении бонусов атакующему и уменьшении количества брошенных кубиков защитником, следующим образом:

- 1) Если вы атакуете модель с одного из ее трех задних квадратов, добавьте +2 к каждому кубику.
- 2) Если вы атакуете модель, которая залегла, добавьте +4 к каждому кубику. Это заменяет любые другие бонусы за направление модели (например, если вы атакуете сзади залегшую модель, вы все равно добавляете только +4 к броскам кубиков).
- 3) Если вы защищаетесь от атаки сбоку, то вы можете бросить максимум 2 кубика. Вы сохраняете свои обычные модификаторы ближнего боя для этих кубиков.
- 4) Если вы защищаетесь от атаки с тыла, то вы можете бросить максимум 1 кубик. Вы сохраняете свой обычный модификатор ближнего боя для этого кубика.

АТАКА ДВЕРЕЙ И МАРКЕРОВ ЦЕЛЕЙ

Вы можете атаковать двери, маркеры целей и кисты телепортов Тиранидов в ближнем бою. Поскольку они неодушевленные и не могут защитить себя, у этих объектов нет кубиков ближнего боя, поэтому применяются немного другие правила. Бросьте обычное количество кубиков ближнего боя и добавьте свой модификатор к каждому кубику. Любой модифицированный результат, который равен или превышает рейтинг брони объекта, уничтожает его. В противном случае он останется невредимым. Если ни один из кубиков не попал, значит, вам не удалось уничтожить объект – объект не может нанести ответный удар, поэтому ваша модель не пострадает. У объектов нет направления, поэтому невозможно получить какие-либо бонусы за атаку сбоку, стыла или, как если бы они залегли.

РЕАКЦИИ

В замкнутом пространстве корабля-улья тиранидов сражение идет быстро и яростно. Часто бывает мало времени на тщательное планирование или занятие подготовленных стрелковых позиций — молниеносная реакция может означать разницу между жизнью и смертью.

В Advance Space Crusade быстрые реагирования на неожиданные движения или атаки противника представлены **реакциями** — это дополнительные действия, которые модель может выполнить в ход противника. Они позволяют вам делать такие вещи, как стрелять по движущейся модели противника, пригнуться от линии видимости противника, залегать, чтобы избежать атаки, и так далее.

КОГДА МОДЕЛЬ МОЖЕТ РЕАГИРОВАТЬ

Модель может реагировать только во время хода противника и может попытаться среагировать при следующих обстоятельствах:

1) Модель может реагировать, если вражеская модель делает что-либо в пределах линии видимости модели. Это включает перемещение модели противника в квадрат, поворот на месте, выстрел, атаку в ближнем бою, открытие/заккрытие двери, перезарядка, переход в режим наблюдения и так далее. Обратите внимание: вы можете реагировать на открытие двери, если ваша модель видит квадрат, в котором находится дверь, даже если она не видит модель, открывшую дверь.

2) Модель может реагировать, если она атакована, независимо от того, видит ли она атакующего.

3) Модель может реагировать, если модель противника передвигается в прилегающий квадрат. Модель может реагировать, даже если квадрат не находится в пределах ее линии видимости - то есть враг подкрался стыла.

...Если квадрат находится за пределами линии видимости, единственной разрешенной реакцией является «Поворот».

4) Модель может реагировать, если дружественная модель в пределах 6 квадратов была атакована (в том числе с использованием оружия по области). Ни дружественная модель, ни атакующая модель не обязаны находиться на линии видимости реагирующей модели.

5) Модель может реагировать, если модель противника бросает гранату, при условии, что часть траектории полета гранаты находится на линии видимости модели. Траектория полета включает любые квадраты на линии между метателем и квадратом, на который приземляется граната, квадрат отскока и квадрат смещения. Единственная разрешенная реакция – залегание.

Специально для группы «Темный орден»

...В некоторых случаях реагирующая модель может иметь две возможности отреагировать на атаку вражеской гранаты; она может попытаться залечь, как описано в пункте 5, или подождать, пока атака гранатой не будет завершена, прежде чем попытаться отреагировать другим способом (например, граната может атаковать дружественную модель в пределах 6 квадратов и т. д.)

Реакции происходят после того, как вражеская модель переместилась в квадрат, повернулась, выстрелила, атаковала или что-то еще. Это означает, что если модель является целью вражеской атаки, то вражеский игрок делает бросок на попадание до того, как модель сможет среагировать; если атака успешна, то модель убита и удаляется с игрового поля — у нее нет возможности среагировать. Это означает, что модели часто могут быть убиты до того, как они успеют среагировать. Единственное исключение — брошенная граната. Поскольку брошенная граната движется намного медленнее, чем выстрел из оружия, реакция на залегание происходит после того, как граната брошена, но до того, как она взорвется — это единственный раз, когда модель может среагировать до того, как атакующий сделает бросок на попадание. Еще одним исключением является стрельба навскидку из оружия Тиранидов Смертоплюй (см. «Особые правила для оружия»).

РЕАКЦИИ

Прежде чем модель сможет отреагировать, вы должны проверить, достаточно ли быстры ее рефлексы — не всегда возможно быстро двигаться или отстреливаться в пылу боя.

Чтобы проверить, достаточно ли быстра модель, вы делаете бросок на реакцию: бросьте D12 — если бросок меньше или равен характеристике реакции модели, то она может отреагировать; если бросок выше, то она не может отреагировать. Если модель может реагировать, то выберите одну из следующих реакций.

Стрельба навскидку:

Модель делает один быстрый выстрел навскидку по модели, вызвавшей реакцию — она не может стрелять по другим моделям противника. Эта атака рассматривается как обычная стрельба навскидку, поэтому цель должна находиться в пределах линии видимости, арки стрельбы и дистанции оружия реагирующей модели.

Атака в ближнем бою:

Модель совершает одну атаку в ближнем бою по модели противника, вызвавшую реакцию — она не может атаковать другие модели противника. Эта атака рассматривается как обычная атака ближнего боя (см. раздел «Ближний бой» ниже), поэтому модель противника должна находиться в пределах передних 3 квадратов реагирующей модели, как обычно.

Специально для группы «Темный орден»

Прыжок вперед:

Модель прыгает вперед, чтобы сблизиться с атакующим противником или уйти с линии видимости противника. Вы можете переместить реагирующую модель на один квадрат в любой из ее трех передних квадратов — она не может повернуться и сохраняет прежнее направление.

Повернуться лицом:

Модель быстро поворачивается лицом к противнику — модель остается на своем текущем квадрате, но вы можете повернуть ее лицом в любом направлении. Если модель неманевренная, то вы можете повернуть ее только на 90° влево или вправо.

Пригнуться (только для моделей в укрытии):

Модель пригнулась, чтобы уйти с линии видимости противника. Эту возможность могут использовать только модели, находящиеся в укрытии — переместите модель на один из двух квадратов, между которыми она стоит. Вы не можете изменить направление модели, когда она пригнулась.

Залегание (единственный ответ на брошенную гранату):

Модель бросается на землю, пытаясь избежать выстрела противника или взрыва гранаты. Переместите модель на один квадрат в любом направлении (конечно, при условии, что она не попадет в непроходимый квадрат) и положите ее на бок. Применяются все обычные правила для залегания и вставания (см. раздел «Передвижение» и примечания ниже). Это единственное ответное действие, которое вы можете совершить в ответ на брошенную гранату.

ВЫПОЛНЕНИЕ БОЛЕЕ ОДНОЙ РЕАКЦИИ

Модель может сделать только одну реакцию каждый раз, когда модель противника перемещается на квадрат, делает выстрел, совершает атаку и т. д. Например, невозможно одновременно прыгнуть вперед и атаковать, или повернуться лицом и выстрелить навскидку.

Однако нет ограничений на количество раз, когда модель может реагировать на различные передвижения противника, выстрелы и так далее в течение хода. Одна и та же модель может прыгнуть вперед в качестве реакции на перемещение врага на один квадрат, повернуться лицом в качестве реакции на перемещение врага на второй квадрат, выстрелить навскидку в качестве реакции на перемещение врага на третий квадрат и так далее.

Каждый раз выполняется отдельный бросок на реакцию. Если вы выбросите слишком большой результат, то модель не сможет отреагировать на это движение или атаку

Специально для группы «Темный орден»

противника, но вы все равно можете сделать следующий бросок, чтобы попытаться отреагировать на следующие движение или атаку.

ЗАЛЕГШАЯ МОДЕЛЬ

Когда модель залегает, вы перемещаете модель на один квадрат плюс необязательный дополнительный квадрат, а затем кладёте её на бок. Это всё одно движение. Вражеская модель не может реагировать, пока модель не завершит свое действие реакции и не ляжет — т.е. вражеская модель не может среагировать между обычным и дополнительным квадратом движения.

Залегшая модель не может реагировать — она слишком занята тем, что прячет голову, чтобы беспокоиться о движении или стрельбе противника.

РЕЖИМ НАБЛЮДЕНИЯ

Расположение модели так, чтобы ее оружие было готово реагировать на движения противника, называется установкой в **режим наблюдения**. Вы можете установить модель в режим наблюдения, если выполняете действие «Приготовить оружие» — поместите рядом с моделью **жетон наблюдения**. Установка в режим наблюдения замечает атаку, которая обычно разрешена действием «Приготовить оружие» — вы не можете сделать прицельный выстрел или бросить гранату, во время установки режима наблюдения.

Модель в режиме наблюдения держит оружие наготове, прикрывая область, в которой ожидается появление противника. Поэтому вам не нужно делать бросок на реакцию, если модель противника, на которую вы реагируете, находится в пределах арки стрельбы модели в режиме наблюдения. Применяются все остальные обычные ограничения на то, когда вы можете реагировать.

Модель в режиме наблюдения может выполнить любую из перечисленных выше реакций, или может сделать один прицельный выстрел — эта способность разрешена только моделям в режиме наблюдения.

Прицельная стрельба

Уже направив свое оружие, модель может сделать точный выстрел по модели противника, которая вызвала реакцию — она не может стрелять по другим моделям противника. Эта атака рассматривается как обычная прицельная стрельба, поэтому модель противника должна находиться в пределах линии видимости реагирующей модели, арки стрельбы и дистанции оружия.

ПОТЕРЯ РЕЖИМА НАБЛЮДЕНИЯ

Модель теряет режим наблюдения, если она совершает какую-либо реакцию, кроме

Специально для группы «Темный орден»

выстрела навскидку — удалите жетон наблюдения. Модель может продолжать реагировать, но теперь она должна каждый раз бросать значение меньше, чем ее характеристика реакции.

Модель, которая стреляет навскидку, остается в режиме наблюдения и может продолжать стрелять навскидку по моделям противника, которые передвигаются или атакуют — нет ограничений на количество реакций стрельбы навскидку, которые могут быть сделаны в режиме наблюдения (пока у нее не закончатся боеприпасы). Если модель переключается на любую другую реакцию, то она немедленно теряет режим наблюдения.

В начале вашего хода уберите жетоны наблюдения с ваших моделей, независимо от того, что они делали во время хода противника. Если вы хотите, чтобы модель оставалась в режиме наблюдения на следующий ход, то вы должны выполнить еще одно действие «Приготовить оружие» и снова установить ее в режим наблюдения.

РЕЖИМ НАБЛЮДЕНИЯ: МОДЕЛИ БЕЗ ДАЛЬНОБОНОГО ОРУЖИЯ

Любая модель, даже невооруженная, может быть поставлена в режим наблюдения. В этом случае модель, очевидно, не может стрелять в качестве реакции, но она по-прежнему получает преимущество, совершая свою первую реакцию без необходимости делать бросок на реакцию — поскольку она не может стрелять навскидку, то режим наблюдения, очевидно, теряется, как только она отреагирует.

РАЗМЕЩЕНИЕ МЕТОК В РЕЖИМЕ НАБЛЮДЕНИЯ

Вы можете размещать метки в режиме наблюдения действием «Приготовить оружие» так же, как модели. Однако, поскольку метка не имеет направления, вы должны выбрать, в какую сторону она направлена и установить режим наблюдения — она не может направлять свое оружие во все стороны одновременно.

Для этого вы кладете на игровое поле жетон наблюдения лицевой стороной вверх под метку — делайте это тайно, чтобы ваш противник не знал, в какую сторону направлено наблюдение.

На жетоне наблюдения есть стрелка, которая показывает направление — она должна указывать на один из краев квадрата, на котором находится метка. Это направление метки для режима наблюдения.

Когда метка реагирует в первый раз, поднимите метку, чтобы открыть жетон наблюдения, и покажите противнику, в каком направлении он установлен. Затем применяются обычные правила для режима наблюдения и реакций.

Как только метка реагирует, она преобразуется в модель и размещается на игровое поле. Модель должна быть установлена с направлением, указанным жетоном

Специально для группы «Темный орден»

наблюдения.

Если метка представляет более одной модели, то все модели смотрят в одинаковом направлении и все они находятся в режиме наблюдения.

ГРАНАТЫ В РЕЖИМЕ НАБЛЮДЕНИЯ

Если вы хотите, чтобы модель бросила гранату в качестве реакции в режиме наблюдения, то вы должны сказать об этом, когда устанавливаете модель в режим наблюдения.

Возьмите жетон гранат и поместите его под жетон наблюдения модели, чтобы напомнить себе.

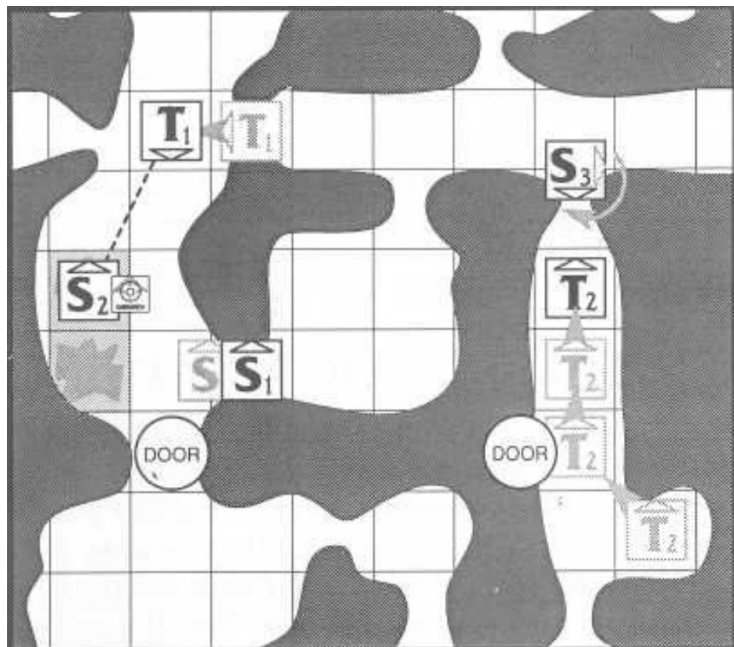
Модель может бросить гранату только в качестве своей первой реакции. Если она совершит любое другое действие, то она потеряет и режим наблюдения, и возможность бросить гранату в этом ходу — уберите оба жетона.

Модель может бросить гранату только в модель противника, которая вызвала реакцию. Применяются обычные правила для линии видимости, арки стрельбы, дистанции и метания гранат.

После того, как модель бросила гранату, она теряет режим наблюдения. Она все еще может попытаться отреагировать на дальнейшие передвижения или атаки противника, сделав бросок на реакцию. Поскольку у модели была граната в руке, она не может ни в какой момент этого хода стрелять из другого дальнобойного оружия— она не может достаточно быстро достать свое оружие.

ПРИМЕРЫ РЕАКЦИЙ

РЕАКЦИИ



На этой диаграмме показано несколько различных ситуаций и способов реагирования модели.

Настала очередь ходить игрока за Тиранида. Воин Тиранид (T1) имеет Смертоплюю (эффект по области) и он хочет выстрелить в сержанта-космодесантника в укрытии (S1). Разведчик Космического Десанта (S2) находится в режиме наблюдения.

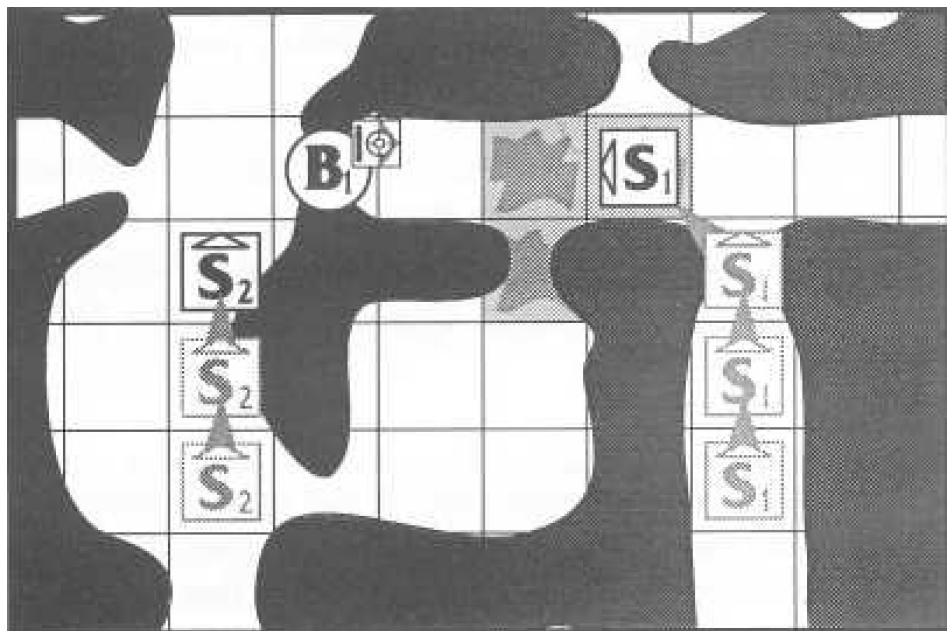
Воин Тиранид совершает действие «Приготовить оружие», продвигаемся вперед на 1 квадрат и поворачиваясь налево. Два космических десантника видят движение Тиранида и могут попытаться отреагировать. Сержант делает бросок на реакцию со значением 6 (гораздо меньше необходимых 10) и решает «пригнуться». Модель перемещается в левый квадрат, уводя его с линии видимости Тиранида. Разведчик находится в режиме наблюдения, поэтому реагирует автоматически; он стреляет навскидку по Тираниду, но не попадает. Поскольку он стрелял навскидку, модель остается в режиме наблюдения.

Теперь Тиранид стреляет в Разведчика из своего Смертоплюя; а огромный сгусток едкого материала попадает в выбранный для стрельбы квадрат, выбрасывая два меньших сгустка (используйте шаблон смещения, чтобы определить, где они приземлятся); один сгусток разлетается позади разведчика, а другой приземляется на квадрат разведчика для второй атаки по нему. Сержант теперь может попытаться отреагировать, а разведчик в режиме наблюдения может среагировать без броска на реакцию (если он не был убит).

Специально для группы «Темный орден»

Воин Тиранид с костяными мечами (T2) совершает нападение, намереваясь пройти вверх по проходу и атаковать разведчика космического десанта (S3). Разведчик начинает игру в укрытии, отвернувшись от Тиранида T1. Тиранид T2 движется вперед на линию видимости S3. S3 делает бросок на реакцию, получая 9. Характеристика реакции разведчика равна 8, поэтому он не может отреагировать. T2 передвигается вперед еще на один квадрат, на этот раз S3 успешно бросает 2. Он реагирует, чтобы повернуться в сторону T2. T2 передвигается на третий квадрат вперед, а S3 снова делает бросок на реакцию, получая успешный результат 7. Он решает стрелять навскидку, но промахивается. Теперь T3 разрывает разведчика на части в ближнем бою; S3 не может снова отреагировать, так как он мертв!

РЕАКЦИИ И МЕТКИ



На этой диаграмме показан пример того, как работают реакции с метками.

Настала очередь космического десантника ходить. Разведчик Космического Десанта (S1) движется мимо метки Тиранида в режиме наблюдения. Он не знает, какую модель представляет собой метка и в какую сторону она направлена.

Разведчику дается действие «Продвижение»: он передвигает модель на 2 квадрата вперед и по диагонали вперед на 1 квадрат, поворачивая модель лицом к метке. Теперь метку можно увидеть, и она преобразуется в модель. К несчастью для разведчика, это воин тиранид со Смертоплюем, и стрелка на жетоне наблюдения (скрытом под меткой) указывает на разведчика. Тираниду в режиме наблюдения не нужно делать бросок на реакцию, и он стреляет прицельным выстрелом своим Смертоплюем, убивая разведчика. Тиранид теряет режим наблюдения (жетон наблюдения удаляется).

Специально для группы «Темный орден»

Если бы Разведчик выжил, то он мог бы выстрелить навскидку в Тиранида или продолжить движение через портал справа от него; Если бы он сдвинулся с места, то Тиранид мог бы отреагировать, как обычно, даже если модель разведчика больше не находится на линии видимости, однако он не мог бы стрелять навскидку (у него больше нет цели), но он мог бы, например, прыгнуть вперед или повернуться.

Сержант Космического Десанта (S2) теперь получает действие «Нападение» и перемещается на два квадрата вперед. Это приближает модель вплотную к Тираниду. Игрок за Тиранидов пытается отреагировать, выбрасывая 12, но это далеко не 7 или меньше необходимых; он не может совершить реакцию. Теперь сержант совершает атаку в ближнем бою бросая 2D+3 с дополнительным модификатором +4 к каждому значению (за атаку в тыл); Таким образом, броски 3 и 8 дают результаты 10 и 15. Тираниды-воины со Смертоплюями обычно бросают 2D+6, но против атаки с тыла он может бросить только один кубик. Тиранид выбрасывает 8, набрав в общей сложности 14 очков, и его сражает цепной меч сержанта.

КОНЕЦ СРАЖЕНИЙ

В конце сражения либо космические десантники захватили или уничтожили свою цель, либо тираниды успешно защитили свою область, уничтожив космических десантников или заставили их отступить. Сражение заканчивается одним из двух способов:

1) Сражение заканчивается, когда в конце хода космических десантников на любой секции игрового поля нет моделей космических десантников. Космические десантники на Точках входа не учитываются.

Если космические десантники отступают во время боя за цель, то они могут попытаться захватить ее в следующем ходу (см. «Не удалось захватить цель» в разделе «Исследование корабля»). Если все вышедшие на игровое поле космические десантники будут уничтожены Тиранидами, то космические десантники не смогут попытаться вернуть эту область — Тираниды заняли сильную оборонительную позицию.

2) Сражение заканчивается, когда в конце хода тиранидов на любой секции игрового поля не осталось ни моделей тиранидов, ни моделей рабов разума, ни меток на карте скрытой подготовки, ни кист телепорта на игровом поле или карте скрытой подготовки. Пока один или несколько космических десантников находятся на игровом поле (не в Точке входа), то считается, что космические десантники захватили цель или победили засаду.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Любая сторона может попытаться вывести свои силы из сражения. Это может быть полезной тактикой, если вы знаете, что проиграете битву, и вы хотите сохранить оставшиеся модели, чтобы снова сражаться позже во время штурма.

Если вы играете за космических десантников, то просто переместите свои модели с игрового поля обратно на точки входа космических десантников.

Если вы играете за Тиранидов, то вы можете отступить, только телепортировав все модели с игрового поля (см. «Телепортация с игрового поля» в разделе «Передвижение»). Это означает, что вы не можете отступить моделями рабов разума (они будут поглощены телепортом), вы не можете отступить, если все кисты телепорта были уничтожены, и вы не можете отступить, если Космические десантники захватили или уничтожили Нексус телепорта. В этих обстоятельствах все оставшиеся модели должны стоять и сражаться до конца.

ВЫЖИВШИЕ И ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ПОТЕРИ

Если вы игрок за космических десантников, запишите человеческие потери в своем ростере. Вычеркните все модели, которые были убиты во время сражения — вы не сможете использовать их снова во время штурма. В следующий раз, когда этот отряд

Специально для группы «Темный орден»

пойдет в бой, вы сможете использовать только выживших. Если отряд уничтожен, сбросьте соответствующий жетон отряда со своего стратегического дисплея.

Если вы игрок за тиранидов, вы также запишите свои потери в своем ростере. Затем вам нужно будет вернуть все выжившие метки в свою сеть улья (они вернутся к полной силе, если будут вытянуты в качестве подкрепления). Место, где вы можете разместить метки, зависит от того, в каком столкновении вы сражались:

Засада: верните метки в ячейку засады.

Вторичная цель: верните метки в ячейку первой волны.

Основная цель: верните метки в ячейки первой или второй волны — вы можете выбрать, в какую ячейку поместить метки, при условии, что в каждой ячейке не более десяти меток.

Если во время сражения метка была преобразована в модель, просто возьмите соответствующую метку и добавьте ее к тем, которые вы возвращаете в сеть улья. Помните, что вы не можете использовать модели, которые были убиты, поэтому некоторые метки теперь могут представлять меньше тиранидов или рабов разума, чем раньше — проверьте свой ростер, чтобы узнать, сколько выживших представляет метка.

Если отряд рабов разума был полностью уничтожен, сбросьте соответствующую метку — вы не можете снова использовать этих рабов разума во время штурма. Если модели, представленные меткой тиранидов, были убиты, верните метку в пул подкреплений. Эти модели могут снова появиться позже в игре как случайно выбранные подкрепления. Конечно, на самом деле это не те же самые тираниды, которые были убиты — это только что пробудившиеся от спячки.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Как игрок за космических десантников, если ваши войска выигрывают сражение и захватывают или уничтожают свою цель, вы получаете **победные очки**. Победные очки являются показателем того, сколько урона ваши войска нанесли кораблю-улью. Чем больше корабль-улей, тем больше урона должны нанести Космические десантники, чтобы вывести его из строя, поэтому тем больше победных очков вам нужно для победы. Вы уже определились с количеством очков, необходимым для победы, в начале игры (см. раздел «Штурмы»). На вашем ростере есть место для записи вашего текущего общего количества победных очков и их количества, необходимого для победы.

Основные цели наносят больше урона кораблю и, следовательно, приносят больше очков: вы получаете 30 победных очков за каждую уничтоженную или захваченную основную цель и 10 победных очков за каждую уничтоженную или захваченную второстепенную цель.

Специально для группы «Темный орден»

Вы также можете потерять победные очки за человеческие потери. Если сражавшиеся в битве Космические десантники, полностью уничтожены или вынуждены отступить, вы теряете 1 победное очко за каждого убитого Космического десантника. Если они захватят цель или уничтожат засаду, вы не потеряете ни одного очка за человеческие потери — это потому, что Космические Десантники могут восстановить геносемя своих павших Боевых Братьев, готовых передать его будущим поколениям. Считается особенно бесчестным позволить геносемени попасть в руки Тиранидов, поскольку пришельцы наверняка используют гены для создания большего количества своих ужасных биоконструкций.

Вы также теряете 1 очко за каждого убитого незнакомца, независимо от того, захвачена цель или нет — это компенсирует очки, полученные за освобождение незнакомца (незнакомцы описаны в разделе «Столкновения»).

Как игрок за Тиранидов, вы не зарабатываете победные очки — вы побеждаете, уничтожив Космических Десантников до того, как они смогут повредить ваш корабль-улей.

Проверка на победу

После сражения добавьте все заработанные победные очки к своей общей сумме и, если ваши войска были уничтожены или вынуждены отступить, вычтите все очки за потерянных Космических Десантников. Когда вы заработаете необходимое для победы количество очков, штурм будет завершен, и вы можете объявить о победе Космических десантников.

Если в конце битвы все Космические десантники во всей армии будут мертвы, а игрок за Космического десантника не заработает достаточно победных очков, игра считается выигранной игроком за Тиранидов.

...Также запишите типы захваченных или уничтоженных целей, поскольку многие из них оказывают постоянное влияние на игру.

...В качестве напоминания ниже приведена таблица размера игры / уровня победы из раздела «Штурмы»:

Таблица Force Points			
Космические десантники	Тираниды	Таблица подкреплений	Уровень победы космодесанта
300	200	Стычка	30
600	400	Стычка	50
900	600	Налет	70
1200	800	Налет	80
1500	1000	Полный штурм	90
1800	1200	Полный штурм	100

СТОЛКНОВЕНИЯ

Существует два типа карт столкновений. **Основные цели, вторичные цели и засады** обычно приводят к сражениям. **Ловушки, артефакты и незнакомцы** решаются с помощью броска D12 и обратившись к соответствующим таблицам далее в этом разделе — эти таблицы дают вам всю информацию, необходимую для завершения столкновения.

СРАЖЕНИЯ

Все подробности о засадах, основных и вторичных целях изложены в том же формате. В этом разделе также приведены специальные правила для каждого типа сражения. Это дает вам следующую информацию:

Описание: краткий обзор внешнего вида и функции области, обнаруженной Космическими десантниками.

Секции игрового поля: какие секции игрового поля (и соответствующие плитки скрытой подготовки) вам нужны для битвы. Сражения за маркеры целей ведутся на участках игрового поля 1– 6, в засадах — только 1– 5.

Маркер цели: какой маркер цели вы используете и на какой секции игрового поля он размещен, закрывая квадраты, как показано на рисунке.

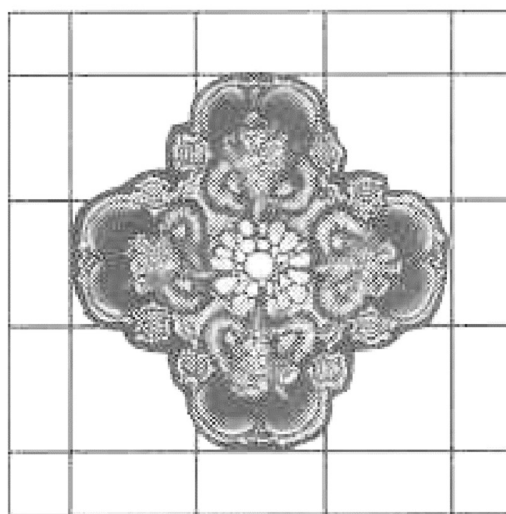
Начальные силы: силы, которые есть у игрока за Космического десантника и игрока за Тиранида в начале сражения. Они всегда должны исходить из линии атаки, на которой была перевернута карта столкновения.

Кисты телепорта: сколько кист телепорта может разместить игрок за Тиранидов, и какие ограничения на то, куда они попадают.

Специальные правила: любые специальные эффекты, связанные с маркером цели, и то, что происходит (если происходит что-либо), когда игрок за космических десантников захватывает или уничтожает маркер цели.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ КОРА

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ



Энергетическая Кора — это большой многокамерный насос, который обеспечивает циркуляцию жизненно важных жидкостей по кораблю-улью. В его центре, покрытые тонким панцирем, находятся существа, похожие на пиявок, которые питаются, высасывая жидкости из артериальных трубок, набухая или сжимаясь в зависимости от скорости потока. При этом они выделяют широкий спектр ферментов, которые воздействуют на кору, регулируя

Специально для группы «Темный орден»

ее перекачку. Энергетическая кора постоянно пульсирует, когда вязкие жидкости перекачиваются по ее мышечным трубкам. Это производит глубокий пульсирующий звук на самом низком уровне человеческого слуха. Звук настолько мощный и пронзительный, что может вызвать дезориентацию, тошноту и временную потерю сознания у тех, кто находится близко к источнику.

Секции игрового поля: 1-6

Местонахождение маркера цели:

Энергетическая Кора (маркер цели 3) расположен на секции игрового поля 2.

Начальные силы космодесанта: все отряды из ячеек разведки и штурмовых групп.

Начальные силы тиранидов: любые метки из ячеек первой и второй волны.

Кисты телепорта: 2 (3!) кисты устанавливаются в любом месте, кроме точек входа космодесанта и первой секции игрового поля.

Специальные правила

Если модель начинает действие, находясь в пределах 6 квадратов от Энергетической Коры, то бросьте D12. При результате 1-3 модель временно теряет сознание из-за пульсации Коры: она падает, прежде чем успевает выполнить действие — положите модель лежа, чтобы показать это.

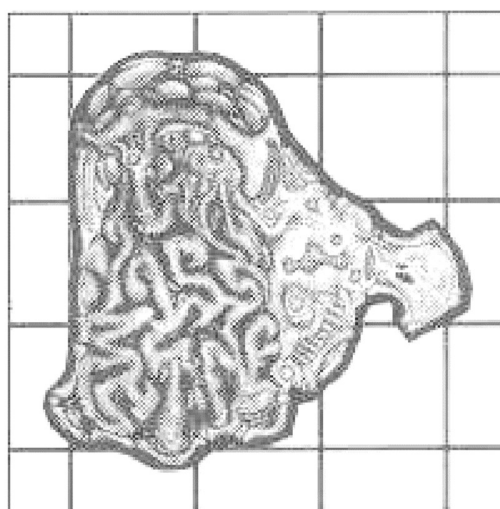
Когда модель пытается выполнить другое действие, снова бросьте D12. Если она проваливает второй бросок, то она сильно пострадала и впала в кому — удалите

модель как погибшую.

Некоторые существа, благодаря природному иммунитету или броне, не подвержены эффектам Энергетической Коры: Воины Тиранидов, Зоаты и Терминаторы Космодесантники не должны делать бросок, чтобы выполнить действие.

СЕНСОРНЫЙ КЛАСТЕР

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ



Сенсорный кластер координирует многие функции корабля-улья, посылая нейрохимические сигналы, которые стимулируют множество биомеханизмов корабля и поддерживают стабильность всех систем судна.

Тысячи усиков расходятся от центрального скопления вдоль тонких трубок, проходящих по всему кораблю, контролируя органы корабля и стимулируя их к действию по мере необходимости.

Под самим кластером находится сложная сеть труб, клапанов и небольших отверстий. Клапаны непрерывно открываются и закрываются с жутким свистящим и хрипящим звуком. Отверстия служат

Специально для группы «Темный орден»

вместилищами для питательных веществ, которые поставляются в сенсорный кластер маленькими слизнеподобными существами — отверстия высасывают слизнеподобных существ досуха и их пустые оболочки падают на пол.

Различные небольшие биоконструкции непрерывно работают на поверхности и внутри сенсорного кластера, поддерживая его жизнь и функционирование.

Десантники могут попытаться интегрировать свои собственные технологии с живой тканью. Большая часть информации совершенно чужда и не поддается пониманию, но некоторые энергетические сигнатуры на корабле можно определить; Десантники могут обнаружить концентрации энергетической активности, связанной с движением форм жизни внутри корабля, хотя и не могут точно определить, какие именно это формы жизни.

Секции игрового поля: 1-6

Местонахождение маркера цели: Сенсорный кластер (маркер цели 4), расположен на секции игрового поля 2.

Начальные силы космодесанта: все отряды из ячеек разведки и штурмовых групп.

Начальные силы тиранидов: любые метки из ячеек первой и второй волны.

Кисты телепорта: 2 (3!) кисты устанавливаются в любом месте, кроме точек входа космодесанта и первой секции игрового поля.

Специальные правила

Если космодесантники захватят эту цель,

они смогут подключиться к потокам энергии на корабле и следить за перемещениями тиранидов. Техножрецы Адептус Механикус исследуют кластер и обнаруживают концентрации энергетической активности.

Хотя реальные мыслительные процессы огромного инопланетного корабля совершенно непостижимы для человека, можно распознать определенные закономерности, например, те, которые возникают при открытии дверей или отклонении жидкостей для освобождения прохода. Таким образом, космические десантники могут получить некоторое представление о том, как тираниды перемещаются по кораблю, даже если они не знают, кто из Тиранидов, где находится.

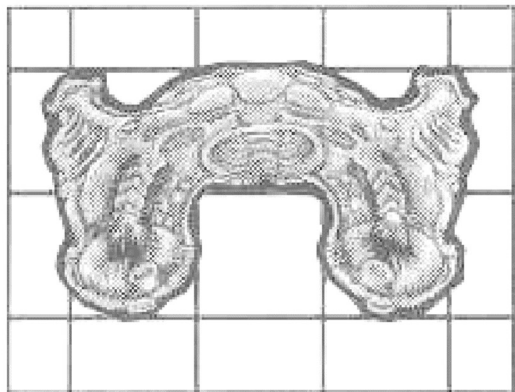
Чтобы представить это, если Космические десантники захватывают Сенсорный кластер, то игрок за Тиранидов должен раскрыть свою Сеть улья. С этого момента игрок за космических десантников может смотреть на расположение меток. Метки по-прежнему остаются лицевой стороной вниз, и только игроку за Тиранидов позволено проверять их, чтобы узнать, какая из меток какая.

Кроме того, игрок за космических десантников может немедленно сбросить любые карты засады, которые он перевернет с этого момента.

...Биоконструкции тиранидов добавляют +2 к своему броску на Реакцию во время сражения за эту цель.

ДЫХАТЕЛЬНОЕ ОТВЕРСТИЕ

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ



Дыхательное отверстие очищает атмосферу корабля-улья от загрязнений, протягивая через себя воздух и извлекая многие потенциально ядовитые химикаты. Он хранит их в мешочках, которые доят мелкие жукообразные существа, которые, в свою очередь, перемещаются по кораблю и потребляются биомеханизмами, которым требуются эти химикаты для функционирования.

Дыхательное отверстие содержит огромное количество токсичных жидкостей и окружено плотным облаком токсичных газов. Вентиляция издает глубокий астматический хрип, всасывая эти газы; многочисленные волокнистые жабры, выстилающие вентиляцию, скрежещут, когда смертоносная атмосфера проносится над ними — для человеческого слуха эта какофония звучит жутко, как предсмертный хрип.

Секции игрового поля: 1-6

Местонахождение маркера цели: Дыхательное отверстие (маркер цели 5), расположен на секции игрового поля 2.

Начальные силы космодесанта: все отряды из ячеек разведки и штурмовых групп.

Начальные силы тиранидов: любые метки из ячеек первой и второй волны.

Кисты телепорта: 2 (1!) кисты устанавливаются в любом месте, кроме точек входа космодесанта и первой секции игрового поля.

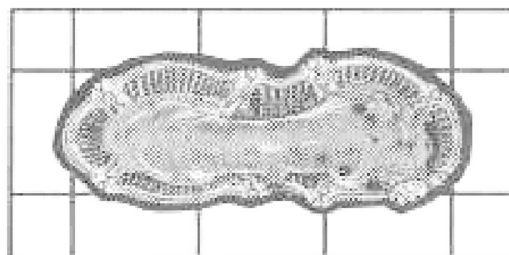
Специальные правила

Поскольку дыхательный клапан всасывает нечистые газы со всего корабля, в окружающем воздухе накапливаются вредные химикаты. Эти химикаты создают густое облако, заполняющее секцию игрового поля 2, содержащую вентиляционное отверстие. Относитесь к этому точно так же, как к ослепляющей гранате, уменьшающей видимость до 1 квадрата (см. раздел «Гранаты» в разделе «Оружие» для объяснения ослепляющего эффекта).

...Если дыхательное отверстие разрушено, из него немедленно вытекают ядовитые жидкости, атакуя все прилегающие к цели квадраты, с помощью 1D (как при стрельбе).

СИНАПС РАЗУМА УЛЬЯ

ВТОРИЧНАЯ ЦЕЛЬ



Синапс разума улья — это жизненно

Специально для группы «Темный орден»

важный орган, который связывает корабль-улей с коллективным разумом тиранидов, добавляя его сложные мыслительные процессы к общему опыту, разделяемого отдельными тиранидами. Используя синапс, корабль-улей может мыслить, как единое целое со многими миллионами кораблей флота-улья.

В качестве побочного эффекта синапс разума улья также усиливает и ускоряет контакт между локальными членами коллективного разума тиранидов. Его мощные эманации концентрируют эффекты разума улья и облегчают связь между тиранидами и их биоконструкциями на корабле, помогая им координировать свое мышление.

Секции игрового поля: 1-6

Местонахождение маркера цели: Синапс коллективного разума (маркер цели 2), расположен на секции игрового поля 2 (или 4!).

Начальные силы космодесанта: все отряды из ячеек разведки и штурмовых групп.

Начальные силы тиранидов: любые метки из ячейки первой волны.

Кисты телепорта: 2 кисты устанавливаются в любом месте, кроме точек входа космодесанта и первой секции игрового поля.

Специальные правила

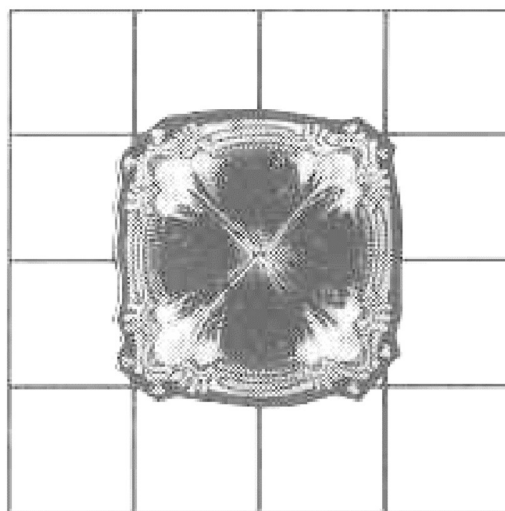
Коллективный разум Тиранидов работает с максимальной эффективностью вблизи с Синапсом Разума Улья. Сражаясь в битве за этот маркер цели, игрок за Тиранидов

добавляет +2 к своим броскам на дополнительные действия.

Если Синапс Разума Улья захвачен или уничтожен Космическими Десантниками, игрок за Тиранидов вычитает -2 из всех последующих бросков на дополнительные действия с этого момента (в этой битве и в любой другой битве в течение оставшейся части штурма). Кроме того, с этого момента он вычитает -2 (-1!) из всех последующих бросков на подкрепления.

КОЖНЫЙ СФИНКТЕР

ВТОРИЧНАЯ ЦЕЛЬ



Кожный сфинктер — это большой клапан, управляемый узловатыми лентами мощных мышц. Он ведет из внутренней части корабля-улья в холод космоса, обычно располагаясь в конце расщелины или углубления на поверхности корабля.

Сфинктер используется для вывода ненужных жидкостей и отходов, которые были лишены питательной ценности и в противном случае отравляли и накапливались бы в корабле-улье. Эти отходы закачиваются или переносятся сюда с

Специально для группы «Темный орден»

течением времени и, наконец, выбрасываются в космос с взрывной силой. Область вокруг сфинктера глубоко заполнена отходами, ожидающими выброса в космос. Большинство действий здесь автоматические и не требуют сознательного мышления, поэтому концентрация коллективного разума слабее.

Секции игрового поля: 1-6

Местонахождение маркера цели: Кожный сфинктер (маркер цели 1), расположен на секции игрового поля 2 (или 4!).

Начальные силы космодесанта: все отряды из ячеек разведки и штурмовых групп.

Начальные силы тиранидов: любые метки из ячейки первой волны.

Кисты телепорта: 2 (0!) кисты устанавливаются в любом месте, кроме точек входа космодесанта и первой секции игрового поля.

Специальные правила

Если Космические десантники уничтожат или захватят Кожный сфинктер, они смогут использовать его для получения подкреплений со своего звездолета.

На следующий фазе расстановки, игрок за космических десантников может выбрать любые два отряда и вернуть их в полную боеготовность — любые потери, понесенные этими двумя отрядами, немедленно заменяются, и отряд имеет тех же солдат (тот же выбор снаряжения), что и в начале игры.

Даже отряды, которые были полностью уничтожены, могут быть заменены и

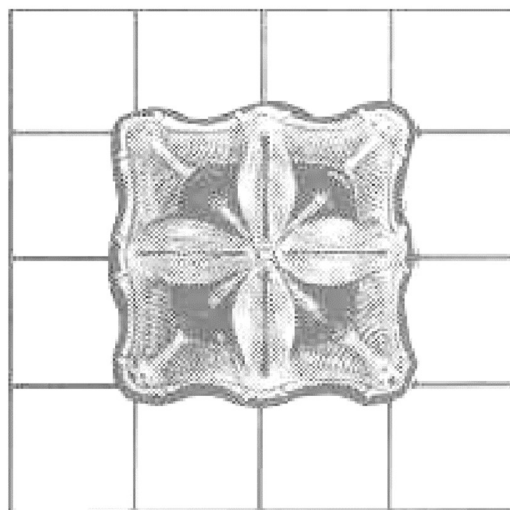
возвращены в полную боеготовность. В этом случае жетон отряда помещается в поле резервов на Стратегическом дисплее Космического десантника.

...Вычитите 1 из всех бросков Тиранидов на Дополнительные Действия в этой битве.

...Модели, движущиеся по секции игрового поля, содержащему цель, получают модификатор скорости -1 и добавляют только +1 за действие «Нападение» (а не +2).

ТЕЛЕПОРТИРУЮЩИЙ УЗЕЛ

ВТОРИЧНАЯ ЦЕЛЬ



Телепортирующий узел — это орган управления телепортационной системой внутри корабля-улья. Как и более мелкие кисты, разбросанные по всему кораблю, его отверстия являются расширениями в реальном пространстве Телепортирующего червя, биоконструкции тиранидов, чье тело и большинство внутренних проходов и органов находятся в варпе.

Сам Нексус — очень чувствительный орган — его повреждение заставляет

Специально для группы «Темный орден»

Телепортирующего червя закрыть все свои кисты, так как наступает шок. Червь вытягивает свои щупальца в безопасность имматериума, оставляя кисты как разлагающиеся раковые наросты на полу корабля-улья.

Помимо поддержки других телепортирующих кист, Нексус также может использоваться для телепортации самих тиранидов.

Секции игрового поля: 1-6

Местонахождение маркера цели:

Нексус телепорта (маркер цели 6), расположен на секции игрового поля 2 (или 4!).

Начальные силы космодесанта: все отряды из ячеек разведки и штурмовых групп.

Начальные силы тиранидов: любые метки из ячейки первой волны.

Кисты телепорта: нет (3!).

Специальные правила

Игрок за Тиранидов может телепортировать метки из любой точки сети улья (кроме ячеек засады) в Телепортирующий узел. Используются обычные правила телепортации, за исключением того, что метка помещается в любой пустой квадрат рядом с маркером цели.

Если космические десантники захватывают или уничтожают узел телепорта, ни один из тиранидов не может быть телепортирован до конца штурма. Метки по-прежнему можно перемещать по сети улья по одной ячейке за раз, но подкрепления во время сражений не допускаются. Космические десантники не могут

использовать телепорт самостоятельно.

...Тираниды могут телепортироваться за пределы игрового поля через Нексус телепортов за 3 квадрата движения, если они находятся на прилегающем квадрате.

ЗАСАДЫ

Тираниды устроили засаду перед своими основными оборонительными линиями, в извилистых проходах и туннелях корабля-улья, надеясь застать врасплох разведотряды космических десантников. Небольшой отряд скрывается в проходах вокруг открытого помещения. Когда космические десантники входят в центральное помещение, скрытые в засаде тираниды атакуют со всех сторон, пытаясь уничтожить отряд до того, как Космические десантники смогут отреагировать на неожиданность и отправить подкрепление.

Секции игрового поля: 1-5.

Местонахождение маркера цели: нет.

Начальные силы космодесанта: только отряд разведки.

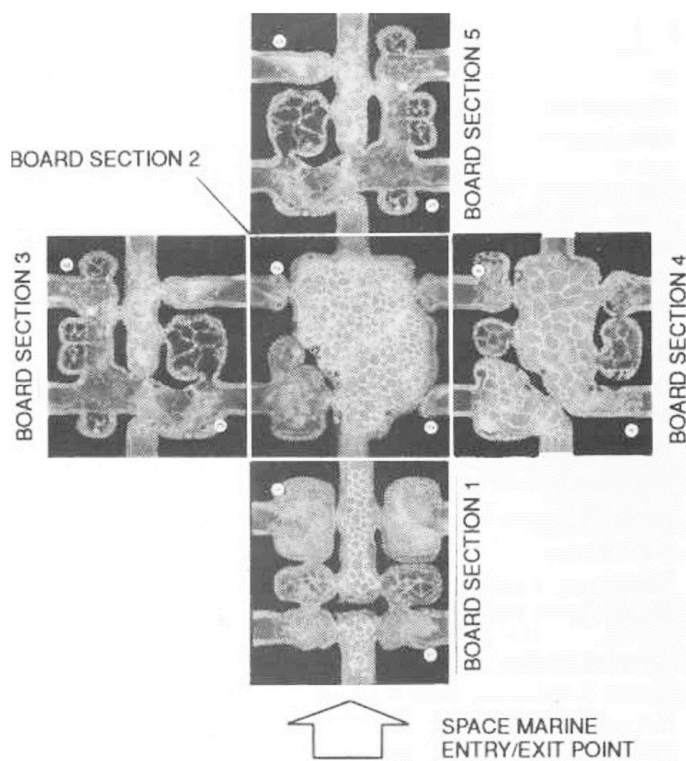
Начальные силы тиранидов: Все метки из ячейки засады.

Кисты телепорта: нет.

Специальные правила

Игровое поле «Засада» выкладывается с помощью 5 секций, как показано ниже:

Специально для группы «Темный орден»



Космические десантники расставляются первыми в центре засады на секции 2 игрового поля с зазором не менее 1 квадрата между каждой моделью космического десантника.

Тираниды размещаются на секциях 3, 4 и 5 игрового поля. Игрок за тиранидов может разместить свои силы в виде меток или моделей или их комбинации. Бросок на «Неожиданность» не делается — игрок за тиранидов выбирает, где именно будут располагаться все его силы. Тираниды ходят первыми.

Отряд космических десантников должен либо уничтожить засаду Тиранидов, либо отступить. Они выходят через точку входа/выхода, отмеченную стрелкой с

дальней стороны секции игрового поля 1.

В начале каждого хода космических десантников есть вероятность прибытия подкрепления. Игрок за Космических десантников бросает D12, при выпадении 12 через точку входа/выхода может прибыть дополнительный отряд из соответствующей ячейки Штурмовой группы в качестве подкрепления. Он может продолжать бросать кубики для получения подкреплений каждый ход и, если захочет, может выставлять отряд каждый раз, когда выпадает 12.

ПОМЕЩЕНИЕ КОРОЛЕВЫ НОРН

Космический десантник натывается на большую яйцеобразную структуру с четырьмя отогнутыми вверх губами, покрытыми сверху капающей слизью, как будто недавно вылупившуюся. Он слышал истории об этом и быстро понимает, что биостроительный и репродуктивный центр корабля, называемый Королевой Норн, должен быть близко. Боковым зрением он внезапно замечает крабообразного тиранида с растянутыми ногами и длинным хвостом позади, мчащимся по воздуху прямо к его голове. За несколько мгновений до удара тиранид взрывается брызгами крови и ошметками, которые разбрызгиваются на него; Дым клубится из ствола его боевого брата, и все остальное замерло в тишине, кроме бьющегося пульса в голове космического десантника и чужой крови, капающей с его подбородка.

Специально для группы «Темный орден»

ЛОВУШКИ

Звездолет Тиранидов — опасное место, и исследовать его — напряженное занятие: в любой момент разведывательный отряд может попасть в смертельную ловушку.

Ловушка действует только на разведывательный отряд, перевернувший карту столкновения. Обычно ловушка воздействует только на одного случайного члена отряда — определите, на кого она воздействует, бросив кубик, подбросив монетку или любым другим подходящим способом. Любой член отряда, убитый ловушкой, очевидно, не сможет сражаться в будущих столкновениях; вычеркните эту модель из своего ростера. Вы не можете избежать ловушек — как только вы перевернули карту, ловушка сработала!

(Оригинал)

1. Граббер-Слэшер: один из этих убийц-биоконструктов Тиранидов был отправлен убить члена разведывательного отряда (по выбору игрока за тиранидов). Сделайте бросок реакции для целевой модели — если она проходит, то она видит атаку вовремя, чтобы повернуться и сделать один выстрел навскидку по атакующему (рейтинг брони Граббер-Слэшер равен 6). Если модель не может убить Граббер-Слэшер, то они сражаются в ближнем бою — бросок Граббер-Слэшер в ближнем бою равен $2D+4$. Если целевая модель убита, то другие члены разведотряда расстреливают биоконструкцию, прежде чем она сможет начать новую атаку.

2. Канал: один из членов разведывательного отряда спотыкается о край канала, который ведет глубоко в недра корабля-улья. Сделайте бросок на реакцию для модели. Если он проходит, он вовремя восстанавливает равновесие — если нет, он падает и разбивается насмерть, раздавленный мускульным действием канала, который толкает его вперед. Если эта ловушка обнаружена при исследовании периметра, канал можно

использовать, чтобы добраться до основной области корабля — если хотите, можете переворачивать карты из основной колоды на следующем ходу. Гены этого потерянного члена отряда достаются Тиранидам, что дает Космическим Десантникам -1 победное очко.

3. В плену: когда разведотряд входит в большую камеру, огромные сфинктеры на каждом конце плотно закрываются. Отряд оказывается в ловушке в камере, и следующие отряды вынуждены обходить ее. Поместите перевернутый жетон отряда в ячейку резервов. Каждый ход во время расстановки космических десантников бросайте D12 — при результате 12 отряд наконец-то освобожден и может быть расставлен. Другие отряды в зоне резервов могут помочь — добавьте +1 к броску D12 за каждый отряд в ячейке резервов, который не перемещается в этот ход. Заключенный отряд засчитывается как -1 победное очко за каждого члена, пока он не будет освобожден.

4. Пищеварительный тракт: отряд проник в область возле одной из

Специально для группы «Темный орден»

пищеварительных камер корабля-улья. Из стен появляется щупальце и хватает одного члена отряда, пытаясь затянуть его в крайне едкие желудочные соки корабля. Сделайте бросок реакции для модели. Если она проходит, то она ныряет в сторону и остается невредимой; если нет, то она схвачена — если она неманевренная, то она не может нырнуть в сторону и автоматически схвачена. Схваченная модель должна сражаться с щупальцем в ближнем бою — ее бросок в ближнем бою равен $1D+6$. Если модель побеждает, то она перерезает щупальце и освобождается. Если она сражается в ничью или проигрывает, то щупальце затягивает ее через мембранное отверстие, и модель умирает в агонии, пока желудок переваривает ее. Гены этого потерянного члена отряда достаются Тиранидам, что дает Космическим Десантникам -1 победное очко.

5. Макробы-перевариватели: существует множество типов биоконструкций Тиранидов, предназначенных для потребления различных материалов и расщепления их на полезные питательные вещества. Эти существа перемещаются по кораблю тиранидов, быстро скользя, ползая или летая, когда их острые чувства улавливают следы материала, который они должны переварить, чтобы выжить. Разведывательный отряд атакован макробами-переваривателями, которым удастся вывести из строя часть оборудования, прежде чем их убить. Сделайте бросок реакции для каждого члена отряда; эффект затрагивает любого, кто проваливает бросок на реакцию. Сделайте бросок на эффекты Макробов-переваривателей (вы

можете сделать бросок отдельно для каждой модели или один раз для всего отряда):

1-4 повреждает броню модели; уменьшите ее рейтинг брони на -2.

5-8 съедает часть оружия модели; она больше не может стрелять, но все еще может атаковать в ближнем бою.

9-10 потребляет запасные боеприпасы модели; она не может выполнить действие перезарядки, поэтому, когда у нее закончатся боеприпасы, она не сможет стрелять.

11-12 переваривает гранаты модели — теперь она не может атаковать гранатами.

Если отряд проводит один полный ход без движения в ячейке резервов, техножрецы Адептус Механикус перевооружают отряд, и эффект отменяется.

6. Ослепляющая вспышка: когда отряд приближается к камере, увешанной волокнистыми нитями, люминесцентные водоросли, покрывающие толстые волокна, на короткое время вспыхивают ярким светом. Сделайте бросок реакции для каждого члена отряда; любой, кто провалил бросок реакции, засмотрелся на волокна и временно ослеплен светом. Если ослепленная модель вступает в сражение, она может передвигаться только на 1 квадрат за ход, независимо от своих действий, не может стрелять и не может совершать атаки в ближнем бою — она может защищаться в ближнем бою, но ее противник всегда считается атакующим с тыла. В начале каждого хода бросайте $D12$ для каждой модели — при выпадении 12

Специально для группы «Темный орден»

зрение модели возвращается. Если отряд возвращается в ячейку резервов и проводит там ход без движения, то зрение полностью возвращается ко всем ослепленным моделям.

7. Поработитель разума: один из членов разведывательного отряда был заражен паразитом-поработителем разума тиранидов. По мере роста паразит постепенно захватывает разум жертвы, в конечном итоге контролируя ее. Если жертва вступает в сражение, игрок за Тиранида может попытаться захватить модель в начале любого хода Тиранидов. Сделайте бросок D12 для модели. При выпадении 1 игрок за тиранидов контролирует эту модель — с этого момента модель выполняет действия в ход игрока за тиранидов и во всех отношениях считается работником разума тиранидов. При результате 2-12 модель остается под контролем игрока за космических десантников, но игрок за тиранидов может продолжать попытки захватить модель в последующих ходах. Если игрок за космических десантников захочет, то может переместить отряд обратно в ячейку резервов, прежде чем он вступит в сражение, и оставить жертву на попечение медиков — до конца штурма в отряде не хватает одного человека.

8. Генокрад: мощная клешня тянется вверх через щель в полу и затягивает одного из членов разведывательного отряда. Модель должна сражаться с Генокрадом в ближнем бою (его бросок в ближнем бою — $3D+5$). Если модель выживет, она сможет легко выбраться наружу и присоединиться к своему отряду. Если она погибнет, игроку за космических десантников засчитывается -1

победное очко.

9. Наводнение: разведывательный отряд продвигается по широкому проходу, когда впереди они слышат оглушительный рев. Прежде чем они успевают укрыться, на них накатывает огромная волна сине-зеленого ихора, заполняя проход — они невольно переместились в артериальный проход и их уносит кровеносная система корабля-улья. Поместите жетон отряда в ячейку резервов. Относитесь к этой карте-ловушке так, как будто это карта заблокированного прохода — оставьте ее лицевой стороной вверх наверху колоды, и в следующий ход вы сможете сбросить карту только по мере исследования нового маршрута.

10. Захват: осторожно продвигаясь по извилистым проходам корабля-улья, отряд разведки внезапно замечает, что у них на одного человека меньше — последний замыкающий человек был схвачен так быстро и бесшумно, что у него не было времени атаковать или позвать своих товарищей. Модель забрали и поместили в кокон, созданный Прядильщиком Савана. Следующее столкновение разведывательного отряда с незнакомцем происходит именно с этой моделью; ее можно освободить из кокона, и она будет сражаться вместе с обнаружившим его отрядом. Потерянный член отряда засчитывается как -1 победное очко для Космических Десантников, пока он не будет освобожден.

11. Подножный шпик: Одна из многочисленных биоконструкций тиранидов — существо, которое зарывается в пол проходов корабля-улья, оставляя на

Специально для группы «Темный орден»

поверхности только тонкий извивающийся усик. Как только модель наступает на усик, скрытое мускулистое тело втыкает длинные, острые, твердые как железо шипы сквозь ступни жертвы и закачивает в них токсины. Биоинженерное тело космодесантника способно противостоять этим токсинам, но урон, наносимый шипами, замедляет жертву. В битве скорость модели снижается на -2, и ей нельзя дать действие «Нападение» (это касается всех космодесантников, включая разведчиков и терминаторов). Если Подножный шпик атакует кого-либо, кроме космодесантника, то жертва умирает быстрой и мучительной смертью, поскольку нейротоксины циркулируют по его кровотоку.

12. Капсула: разведывательный отряд находит камеру с заключенными в коконах. Они открывают коконы, но

заключенные находились там слишком долго — их мертвые тела покрыты скользкими щупальцами, пучками тонких трубок, торчащими в каждое отверстие. Когда один из коконов открывается, он лопается и обрызгивает модель отвратительным желчно-зеленым ихором и гнилыми остатками разложившегося трупа. При контакте с атмосферой корабля ихор быстро затвердевает и покрывает конечности и броню модели, затрудняя ее перемещение. Если модель вступает в бой, вы не можете дать ей никаких дополнительных действий, а ее реакция снижается на -3 — однако эффект корки затвердевшего ихора добавляет +1 к рейтингу брони модели. Если отряд вернется в ячейку резервов и проведет один ход без движения, техножрецы могут нанести на броню сильные растворители и удалить ихор и его последствия.

(Не оригинал)

1. Капсула: разведывательный отряд находит камеру с заключенными в коконах. Они открывают коконы, но заключенные находились там слишком долго — их мертвые тела покрыты скользкими щупальцами, пучками тонких трубок, торчащими в каждое отверстие. Когда один из коконов открывается, он лопается и обрызгивает модель отвратительным желчно-зеленым ихором и гнилыми остатками разложившегося трупа. Сфинктеры на входе и выходе из камеры быстро сжимаются, герметизируя помещение, и масса крошечных крылатых биоконструкций слетает со стен и потолка, чтобы накрыть каждого космодесантника. Они выделяют густую белую слизь, которая быстро затвердевает, окутывая и обездвиживая

членов отряда. Более крупные конструкции теперь вылезают из структуры стены и приближаются, чтобы имплантировать паразитов-поработителей разума. Отряд потерян, а гены его членов, захваченные Тиранидами, засчитываются как -1 победное очко за каждого космического десантника.

2. В плену: когда разведотряд входит в большую камеру, огромные сфинктеры на каждом конце плотно закрываются. Отряд оказывается в ловушке в камере, и следующие отряды вынуждены обходить ее. Поместите перевернутый жетон отряда в ячейку резервов. Каждый ход во время расстановки космических десантников бросайте D12 — при результате 12 отряд

Специально для группы «Темный орден»

наконец-то освобожден и может быть представлен. Другие отряды в зоне резервов могут помочь — добавьте +1 к броску D12 за каждый отряд в ячейке резервов, который не перемещается в этот ход. Заключенный отряд засчитывается как -1 победное очко за каждого члена, пока он не будет освобожден.

3. Канал: один из членов разведывательного отряда спотыкается о край канала, который ведет глубоко в недра корабля-улья. Он падает и разбивается насмерть, раздавленный мускульным действием канала, который толкает его вперед. Если эта ловушка обнаружена при исследовании периметра, канал можно использовать, чтобы добраться до основной области корабля — если хотите, можете переворачивать карты из основной колоды на следующем ходу. Гены этого потерянного члена отряда достаются Тиранидам, что дает Космическим Десантникам -1 победное очко.

4. Ловушка-пронзатель: В проходе вокруг одного космодесантника со всех сторон торчит ряд огромных колючих шипов. Он пытается уклониться от ловушки, но атаки происходят одновременно и без предупреждения, поэтому шансы складываются против него; сделайте 5 бросков реакции для модели, каждый с модификатором -1. Если все броски пройдены, модели удастся выбраться из ловушки, избежав критических ранений. За каждый проваленный бросок, космодесантника пронзает ловушка, получая смертельную рану.

5. Генокрад: мощная клешня тянется вверх через щель в полу и затягивает

одного из членов разведывательного отряда. Модель должна сражаться с Генокрадом в ближнем бою (его бросок в ближнем бою — 3D+5). Если модель выживет, она сможет легко выбраться наружу и присоединиться к своему отряду. Если она погибнет, игроку за космических десантников засчитывается -1 победное очко.

6. Граббер-Слэшер: один из этих убийц-биоконструктов Тиранидов был отправлен убить члена разведывательного отряда (по выбору игрока за тиранидов). Сделайте бросок реакции с модификатором -4 для целевой модели — если она проходит, то она видит атаку вовремя, чтобы повернуться и сделать один выстрел навскидку по атакующему (рейтинг брони Граббер-Слэшер равен 6). Если модель не может убить Граббер-Слэшер, то они сражаются в ближнем бою — бросок Граббер-Слэшер в ближнем бою равен 2D+4. Если целевая модель убита, то другие члены разведотряда расстреливают биоконструкцию, прежде чем она сможет начать новую атаку.

7. Пищеварительный тракт: отряд проник в область возле одной из пищеварительных камер корабля-улья. Из стен появляется щупальце и хватает одного члена отряда, пытаясь затянуть его в крайне едкие желудочные соки корабля. Схваченная модель должна сражаться с щупальцем в ближнем бою — ее бросок в ближнем бою равен 1D+6. Если модель побеждает, то она перерезает щупальце и освобождается. Если она сражается вничью или проигрывает, то щупальце затягивает ее через мембранное отверстие, и модель умирает в агонии, пока желудок

Специально для группы «Темный орден»

переваривает ее. Гены этого потерянного члена отряда достаются Тиранидам, что дает Космическим Десантникам -1 победное очко.

8. Наводнение: разведывательный отряд продвигается по широкому проходу, когда впереди они слышат оглушительный рев. Прежде чем они успевают укрыться, на них накатывает огромная волна сине-зеленого ихора, заполняя проход — они невольно переместились в артериальный проход и их уносит кровеносная система корабля-улья. Сделайте бросок реакции для каждого члена отряда; в случае неудачи член отряда получает смертельную травму или тонет. Поместите жетон отряда в ячейку резервов. Относитесь к этой карте-ловушке так, как будто это карта заблокированного прохода — оставьте ее лицевой стороной вверх наверху колоды, и в следующий ход вы сможете сбросить карту только по мере исследования нового маршрута.

9. Поработитель разума: один из членов разведывательного отряда был заражен паразитом-поработителем разума тиранидов. По мере роста паразит постепенно захватывает разум жертвы, в конечном итоге контролируя ее. Если жертва вступает в сражение, игрок за Тиранида может попытаться захватить модель в начале любого хода Тиранидов. Сделайте бросок D12 для модели. При выпадении 1 или 2 игрок за тиранидов контролирует эту модель — с этого момента модель выполняет действия в ход игрока за тиранидов и во всех отношениях считается рабом разума тиранидов. При результате 3-12 модель остается под контролем игрока за космических

десантников, но игрок за тиранидов может продолжать попытки захватить модель в последующих ходах.

10. Захват: осторожно продвигаясь по извилистым проходам корабля-улья, отряд разведки внезапно замечает, что у них на одного человека меньше — последний замыкающий человек был схвачен так быстро и бесшумно, что у него не было времени атаковать или позвать своих товарищей. Модель забрали и поместили в кокон, созданный Прядильщиком Савана. Следующее столкновение разведывательного отряда с незнакомцем происходит именно с этой моделью; ее можно освободить из кокона, и она будет сражаться вместе с обнаружившим его отрядом. Потерянный член отряда засчитывается как -1 победное очко для Космических Десантников, пока он не будет освобожден.

11. Макробы-перевариватели: существует множество типов биоконструкций Тиранидов, предназначенных для потребления различных материалов и расщепления их на полезные питательные вещества. Эти существа перемещаются по кораблю тиранидов, быстро скользя, ползая или летая, когда их острые чувства улавливают следы материала, который они должны переварить, чтобы выжить. Разведывательный отряд атакован макробами-переваривателями, которым удастся вывести из строя часть оборудования, прежде чем их убить. Сделайте бросок реакции для каждого члена отряда; эффект затрагивает любого, кто проваливает бросок на реакцию. Сделайте бросок на эффекты Макробов-переваривателей (вы можете сделать бросок отдельно для

Специально для группы «Темный орден»

каждой модели или один раз для всего отряда):

1-4 повреждает броню модели; уменьшите ее рейтинг брони на -2.

5-8 съедает часть оружия модели; она больше не может стрелять, но все еще может атаковать в ближнем бою.

9-10 потребляет запасные боеприпасы модели; она не может выполнить действие перезарядки, поэтому, когда у нее закончатся боеприпасы, она не сможет стрелять.

11-12 переваривает гранаты модели — теперь она не может атаковать гранатами.

Если отряд проводит один полный ход без движения в ячейке резервов, техножрецы Адептус Механикус перевооружают отряд, и эффект отменяется.

12. Ослепляющая вспышка: когда

отряд приближается к камере, увешанной волокнистыми нитями, люминесцентные водоросли, покрывающие толстые окна, на короткое время вспыхивают ярким светом. Сделайте бросок реакции с модификатором -1 для каждого члена отряда; любой, кто провалил бросок реакции, засмотрелся на волокна и временно ослеплен светом. Если ослепленная модель вступает в сражение, она может передвигаться только на 1 квадрат за ход, независимо от своих действий, не может стрелять и не может совершать атаки в ближнем бою — она может защищаться в ближнем бою, но ее противник всегда считается атакующим с тыла. В начале каждого хода бросайте D12 для каждой модели — при выпадении 12 зрение модели возвращается. Если отряд возвращается в ячейку резервов и проводит там ход без движения, то зрение полностью возвращается ко всем ослепленным моделям.

Специально для группы «Темный орден»

АРТЕФАКТЫ

Разведывательный отряд обнаружил древний артефакт. Артефакт мог быть создан человечеством в легендарную Темную эру технологий или иметь инопланетное происхождение — известно только, что он механический, так что это не артефакт тиранидов. Артефакт заключен в стенку корабля-улья, покрытую затвердевшим наростом, защищающим корабль от испорченного металла.

Выберите одного члена разведывательного отряда, который будет нести артефакт — запишите это в своем ростере.

Вы можете в любой момент сделать бросок по таблице ниже, чтобы узнать, что это за артефакт. Вам не обязательно делать бросок сразу, как только вы нашли артефакт — если хотите, можете подождать, пока модель не вступит в сражение. Если вы решили не делать бросок сразу, вы можете сделать бросок во время расстановки в любом будущем ходу. Если в описании не указано, что происходит, когда устройство активируется во время исследования, немедленного эффекта нет — модель может использовать артефакт во время любого последующего сражения.

В сражении модель должна совершить действие «Приготовить оружие», чтобы активировать артефакт. Затем сделайте бросок, как на реакцию: если модель проваливает этот бросок, она не разобралась, как управлять устройством, но может сделать бросок еще раз, если позже выполнит еще одно действие «Приготовить оружие». Если он пройден, сделайте бросок по таблице ниже, чтобы узнать эффекты артефакта.

(Оригинал)

1. Устройство Судного Дня: артефакт представляет собой мощную бомбу, которая взрывается с разрушительным эффектом, посылая ревущий огненный шар по проходам корабля-улья, сжигая все в области. Если он был активирован во время исследования, каждая модель в отряде мгновенно погибает. Если в том же поле на Стратегическом дисплее есть другие отряды, взрыв атакует все их модели с броском на попадание 1D+2 (вы можете сделать один бросок для всех отрядов, отдельные броски для каждого отряда или отдельные броски для каждой модели — решать вам). Если Устройство Судного Дня активируется во время сражения,

каждая модель и объект в пределах 8 квадратов немедленно уничтожается, а все остальные модели и объекты на игровом поле подвергаются атаке с броском на попадание 1D+2. Взрыв уничтожает Устройство Судного Дня.

2-3. Телепорт: артефакт позволяет модели телепортироваться на небольшое расстояние. При первой активации модель телепортируется в случайном направлении — сделайте бросок на смещение и переместите модель как можно дальше в этом направлении, прежде чем она столкнется со стеной, закрытой дверью или маркером цели (пройдя через другие модели). Затем модель может управлять

Специально для группы «Темный орден»

телепортом. Он активируется действием «Приготовить оружие», и модель может переместиться на 10 квадратов, прежде чем снова появиться с любым направлением; она может проходить через любые препятствия и модели, но должна оказаться на пустом квадрате. Каждый раз, когда модель телепортируется, бросьте D12. При результате броска 1 телепорт вышел из строя, и модель осталась в варп-пространстве, погибнув медленной смертью. При результате 2-3 после этой телепортации блоки питания выходят из строя, и артефакт нельзя использовать снова. При результате 4-12 артефакт работает идеально и его можно использовать снова.

4. Нервный токсин: артефакт выпускает плотное и быстро распространяющееся облако смертоносного нервного токсина. Любая модель в пределах 8 квадратов немедленно погибает, так как токсин парализует ее сердце и двигательные нервы. Космические десантники (включая разведчиков и терминаторов) полностью невосприимчивы к токсину из-за их биоинженерных тел, как и любая модель в полностью закрытой броне. Нервный токсин можно использовать только один раз.

5 Голо-Проектор: артефакт создает голографическое изображение модели, чтобы отвлечь противника. Игрок за космического десантника может разместить запасную модель в любом месте в пределах 3 квадратов от активирующей модели (голографическое изображение не обязательно должно быть в пределах линии видимости — оно может быть за закрытой дверью, например). Любые вражеские модели, которые могут видеть

голографическое изображение, должны немедленно выстрелить в нее, если у них есть какое-либо оружие дальнего боя — для этого не нужно делать бросок реакции. Затем вражеские модели удивляются тому факту, что их атака не имеет никакого эффекта. Все вражеские модели, которые могли видеть голографическое изображение, снижают свою реакцию на 4 до конца хода и теряют режим наблюдения. Каждый раз, когда используется Голо-Проектор, бросьте D12. При результате 1 или 2 блоки питания выходят из строя, и артефакт нельзя использовать снова.

6. Фазовый сдвиг: артефакт слегка сдвигает модель в варп, позволяя ей проходить сквозь стены и другие непроходимые квадраты. Модель можно увидеть, как призрачное изображение, но она не может стрелять или атаковать в ближнем бою, и в нее не могут стрелять или атаковать вражеские модели. Первоначально требуется действие «Приготовить оружие», чтобы активировать Фазовый сдвиг, но он может продолжать работать столько, сколько захочет игрок за космических десантников — отключение артефакта стоит 1 квадрат движения. Если модель заканчивает любое действие с активированным Фазовым сдвигом, бросайте D12. При результате 1-3 блоки питания выходят из строя, и артефакт немедленно прекращает работать. Если модель находится в непроходимом квадрате, она погибает, если же она находится в квадрате с другой моделью, то погибают обе модели. Если выпало 4-12, артефакт продолжает работать.

7-8. Преломляющее поле: когда оно

Специально для группы «Темный орден»

активировано, модель окружается сверкающим многогранным энергетическим щитом, который частично отражает атаки. Увеличьте рейтинг брони модели на +1, пока поле активировано. Чтобы включить Преломляющее Поле, требуется действие «Приготовить оружие», но для его выключения требуется всего 1 квадрат движения. Каждый раз, когда модель подвергается атаке, бросьте D12. При выпадении 1 Преломляющее Поле перегружается и блоки питания перегорают — эта атака и все последующие атаки совершаются против обычного рейтинга брони модели.

9. Варп-туннель: этот артефакт был разработан, чтобы позволить путешествовать на большие расстояния, открывая туннель через варп. К сожалению, он сгнил и дает сбой при активации, засасывая всех поблизости и убивая их в сердце варп-шторма. Если используется во время исследования, каждая модель в отряде погибает. Если используется во время сражения, модель, активировавшая этот варп-туннель, погибает, а все остальные модели в пределах 6 квадратов должны сделать бросок реакции — любая модель, которая потерпела неудачу, затягивается в варп; те, кто делает успешный бросок, выживают, но не могут предпринимать никаких действий до конца этого хода. Артефакт засасывается в варп вместе со своими жертвами.

10. Ассасинатор: Ассасинатор — это устройство убийства, которое отслеживает указанного врага и безжалостно атакует его, пока он не будет убит. Ассасинатор — это обсидиановый шар размером с человеческую голову, оцетинившийся вращающимися лезвиями, сверлами и

маленькими лазерами. Возьмите жетон ракет, чтобы представлять Ассасинатор. Модель выполняет действие «Приготовить оружие», чтобы активировать Ассасинатор, и указывает цель. Артефакту можно дать одно действие заряда за ход (без дополнительных действий) и он имеет скорость 10 — он движется прямо к цели. У Ассасинатора нет дистанционных атак, поэтому он вступает в ближний бой со своей целью, атакуя с броском на попадание в ближнем бою 2D+4. Если в него стреляют, его рейтинг брони равен 14. Его реакция равна 12, но он реагирует только на указанную цель и всегда либо прыгает вперед, либо атакует в ближнем бою. Как только цель мертва, Ассасинатор как можно быстрее возвращается к своей контролирующей модели и деактивируется — модель затем может перенаправить ее на другую цель, выполнив действие «Приготовить оружие». Если контролирующая модель мертва, Ассасинатор самоуничтожается, взрываясь, как оружие с эффектом по области и атакуя любую модель или объект в прилегающем квадрате с броском на попадание 1D+2.

11. Комби-оружие: артефакт представляет собой многоствольную ракетницу, которая крепится к оружию модели и позволяет ей совершать две атаки одновременно. Игрок за космических десантников может выбирать, будет ли модель использовать одно или оба оружия каждый раз, когда она стреляет. Если игрок решит использовать ракетницу, бросьте бросок, чтобы увидеть, какая ракета будет выпущена:

1-6	Осколочная ракета
7-10	Мельта ракета

Специально для группы «Темный орден»

11-12	Ослепляющая ракета
-------	--------------------

Делайте бросок отдельно каждый раз при выстреле из оружия. Эти ракеты имеют обычные эффекты (см. описание Ракетницы в разделе Оружие). Если оба оружия стреляют одновременно, оба атакуют один и тот же квадрат. Если в комби-оружии закончатся боеприпасы, его нельзя будет использовать снова.

12. Врата Демонов: артефакт — это устройство Хаоса, позволяющее

культистам призывать демонов для выполнения их приказов. К сожалению, активирующая модель не знает правильных призывов и проклятий — когда она активирует Врата Демона, рядом с моделью открывается темный кружащийся вихрь и вытягивается огромная когтистая клешня. Она хватается модель и раздавливает ее, таща обратно, чтобы она испустила дух среди кричащих Демонов в царстве Хаоса. Врата Демонов рассыпаются в небольшую кучку пыли.

(Не оригинал)

1. Устройство Судного Дня: артефакт представляет собой мощную бомбу, которая взрывается с разрушительным эффектом, посылая ревущий огненный шар по проходам корабля-улья, сжигая все в области. Если он был активирован во время исследования, каждая модель в отряде мгновенно погибает. Если в том же поле на Стратегическом дисплее есть другие отряды, взрыв атакует все их модели с броском на попадание 1D+2 (вы можете сделать один бросок для всех отрядов, отдельные броски для каждого отряда или отдельные броски для каждой модели — решать вам). Если Устройство Судного Дня активируется во время сражения, каждая модель и объект в пределах 8 квадратов немедленно уничтожается, а все остальные модели и объекты на игровом поле подвергаются атаке с броском на попадание 1D+2. Взрыв уничтожает Устройство Судного Дня.

2. Врата Демонов: артефакт — это устройство Хаоса, позволяющее культистам призывать демонов для выполнения их приказов. К сожалению, активирующая

модель не знает правильных призывов и проклятий — когда она активирует Врата Демона, рядом с моделью открывается темный кружащийся вихрь и вытягивается огромная когтистая клешня. Она хватается модель и раздавливает ее, таща обратно, чтобы она испустила дух среди кричащих Демонов в царстве Хаоса. Врата Демонов рассыпаются в небольшую кучку пыли.

3. Варп-туннель: этот артефакт был разработан, чтобы позволить путешествовать на большие расстояния, открывая туннель через варп. К сожалению, он сгнил и дает сбой при активации, засасывая всех поблизости и убивая их в сердце варп-шторма. Если используется во время исследования, каждая модель в отряде погибает. Если используется во время сражения, модель, активировавшая этот варп-туннель, погибает, а все остальные модели в пределах 6 квадратов должны сделать бросок реакции — любая модель, которая потерпела неудачу, затягивается в варп; те, кто делает успешный бросок, выживают, но не могут предпринимать никаких действий до конца этого хода.

Специально для группы «Темный орден»

Артефакт засасывается в варп вместе со своими жертвами.

4. Бионическая рука: Артефакт грубый, но прочный, возможно, какое-то орочье творение. При активации он инкапсулируется и интегрируется с рукой активатора, заканчиваясь зловещим острым шипом на кулаке. Он значительно увеличивает силу и дает определенную броню. Модель добавляет +2 своему значению ближнего боя (не может использоваться моделями в терминаторской броне).

5. Жидкая броня: Артефакт представляет собой небольшой твердый золотой металлический куб, который при активации становится податливым, затем мягким, а затем превращается в жидкость, которая бесконтрольно течет по коже активированного, образуя чрезвычайно тонкий, но прочный защитный слой. Модель добавляет +2 к показателям брони.

6. Телепорт: артефакт позволяет модели телепортироваться на небольшое расстояние. При первой активации модель телепортируется в случайном направлении — сделайте бросок на смещение и переместите модель как можно дальше в этом направлении, прежде чем она столкнется со стеной, закрытой дверью или маркером цели (пройдя через другие модели). Затем модель может управлять телепортом. Он активируется действием «Приготовить оружие», и модель может переместиться на 10 квадратов, прежде чем снова появиться с любым направлением; она может проходить через любые препятствия и модели, но должна оказаться на пустом квадрате. Каждый раз, когда модель телепортируется, бросьте D12. При результате

броска 1 телепорт вышел из строя, и модель осталась в варп-пространстве, погибнув медленной смертью. При результате 2-3 после этой телепортации блоки питания выходят из строя, и артефакт нельзя использовать снова. При результате 4-12 артефакт работает идеально и его можно использовать снова.

7. Неконтактные мины (3 отдельные мины). Модель использует действие «Приготовить оружие» и может заложить неконтактную мину в прилегающем квадрате, а затем переместиться на один квадрат; Используйте жетон ракет для представления каждой мины. Мина не блокирует движение или линию видимости, но в нее можно стрелять (значение брони 11). Мина взрывается с эффектом по области, если: модель перемещается в квадрат, содержащий мину, если она находится в области, покрываемой оружием с эффектом по области (исключая ослепляющие гранаты), или если по ней выстрелили и уничтожили обычным оружием. Попадание по модели в квадрате с миной на 1D+4, а по прилегающим квадратам — 1D+1.

8. Преломляющее поле: когда оно активировано, модель окружается сверкающим многогранным энергетическим щитом, который частично отражает атаки. Увеличьте рейтинг брони модели на +1, пока поле активировано. Чтобы включить Преломляющее Поле, требуется действие «Приготовить оружие», но для его выключения требуется всего 1 квадрат движения. Каждый раз, когда модель подвергается атаке, бросьте D12. При выпадении 1 Преломляющее Поле перегружается и блоки питания перегорают — эта атака и все последующие атаки совершаются

Специально для группы «Темный орден»

против обычного рейтинга брони модели.

9. Комби-оружие: артефакт представляет собой многоствольную ракетницу, которая крепится к оружию модели и позволяет ей совершать две атаки одновременно. Игрок за космических десантников может выбирать, будет ли модель использовать одно или оба оружия каждый раз, когда она стреляет. Если игрок решит использовать ракетницу, бросьте бросок, чтобы увидеть, какая ракета будет выпущена:

1-6	Осколочная ракета
7-10	Мельта ракета
11-12	Ослепляющая ракета

Делайте бросок отдельно каждый раз при выстреле из оружия. Эти ракеты имеют обычные эффекты (см. описание Ракетницы в разделе Оружие). Если оба оружия стреляют одновременно, оба атакуют один и тот же квадрат. Если в комби-оружии закончатся боеприпасы, его нельзя будет использовать снова.

10. Скоростные ботинки: при активации небольшая металлическая сфера генерирует красное свечение, которое расширяется, окружая активирующую модель, и скорость течения времени внутри увеличивается. Значения реакции и движения модели увеличиваются на 2, а также добавляется дополнительный модификатор +1 к ее прицельной стрельбе (не относится к оружию или ракетам с эффектом по области) и ближнему бою. Модель не может использовать дополнительные действия, так как ей сложно общаться с другими космодесантниками. Артефакт можно деактивировать действием «Приготовить оружие».

11. Турель: пушка размещается в квадрате рядом с миниатюрой с помощью действия «Приготовить оружие». Ей необходимо назначить направление, и она будет стрелять по всему (своему или врагу), движущемуся в ее арке стрельбы; делайте бросок для порталов как обычно и наносите урон с помощью 2D. У пушки показатель брони 7, и она автоматически уничтожается в ближнем бою. Она выйдет из строя и взорвется, если бросок на попадание равен 2 или меньше (эффект по области 1D+2). Пушку может дезактивировать и подобрать прилегающий космодесантник с помощью действия «Приготовить оружие».

12. Ассасинатор: Ассасинатор — это устройство убийства, которое отслеживает указанного врага и безжалостно атакует его, пока он не будет убит. Ассасинатор — это обсидиановый шар размером с человеческую голову, ошетилившийся вращающимися лезвиями, сверлами и маленькими лазерами. Возьмите жетон ракет, чтобы представлять Ассасинатор. Модель выполняет действие «Приготовить оружие», чтобы активировать Ассасинатор, и указывает цель. Он будет двигаться прямо к цели (скорость 8, дополнительные действия запрещены). Ассасинатор будет атаковать модели и двери на своем пути, но постарается избежать этого, когда существуют альтернативные, столь же прямые маршруты. У Ассасинатора нет дистанционных атак, поэтому он вступает в ближний бой со своей целью, атакуя с броском на попадание в ближнем бою 2D+4. Если в него стреляют, его рейтинг брони равен 11. Его реакция равна 12, но он реагирует только на указанную цель и

Специально для группы «Темный орден»

всегда либо прыгает вперед, либо атакует в ближнем бою. Как только цель мертва, Ассасинатор как можно быстрее возвращается к своей контролирующей модели и деактивируется — модель затем может перенаправить ее на другую цель, выполнив

действие «Приготовить оружие». Если контролирующая модель мертва, Ассасинатор самоуничтожается, взрываясь, как оружие с эффектом по области и атакуя любую модель или объект в прилегающем квадрате с броском на попадание 1D+2.

Специально для группы «Темный орден»

НЕЗНАКОМЦЫ

Существа, захваченные Тиранидами, не всегда сразу поглощаются или обрабатываются Королевой Норн. Их можно поместить во временное хранилище, обернув Саван-Прядильщиком в тонкий кокон, который вскоре затвердевает и превращается в блестящий, волокнистый стручок. Эти капсулы часто встречаются во время исследования корабля-улья, и их пленников можно спасти. Некоторые были парализованы слишком долго и умерли. Другие стали хозяевами потомства биоконструкции, и когда стручок открывается, там находится только извивающийся рой личинок. Некоторые пленники найдены живыми, и могут быть реанимированы, хотя их разум и тело часто изменяются из-за плена.

Любой встреченный незнакомец присоединяется к освободившему его разведотряду. Характеристики незнакомцев приведены ниже, и они сражаются вместе с космическими десантниками — все перечисленные незнакомцы могут быть представлены соответствующими миниатюрами Цитадели.

Игрок за Космических десантников получает 1 победное очко за каждого спасенного незнакомца. Если незнакомец убит, то он теряет это победное очко.

Когда встречается незнакомец, игрок за космических десантников должен дважды сделать бросок кубика, чтобы точно узнать, кто этот незнакомец. Первый бросок кубика делается по таблице ниже, когда переворачивается карта незнакомца (описания различных рас приведены в разделе «Армии и враги Имперiums»):

1-3 Скват: Скват был частью боевого отряда Братства, захваченного во время защиты своей Крепости от вторжения тиранидов; он носит бронежилет и вооружен лазганом.

4-5 Эльдар: Эльдар сражался с Тиранидами в составе отряда Стражей с Эльдарской планеты-колонии – он вооружен лазганом и носит сетчатую броню.

6-8 Имперский гвардеец: Гвардеец служил на одном из периферийных миров, планет, наиболее удаленных от основной Империи, среди первых, куда вторгся Флот-улей Кракен. Он носит бронежилет и вооружен лазганом.

9 Огрин: Огрин носит знак отличия полка Имперской Гвардии. Он вооружен огромной клыкастой дубинкой. Добавьте +6 ко второму броску кубика.

10-11 Космический Десантник: Космический Десантник из ордена Косы Императора, захваченный Тиранидами во время разрушительного внезапного нападения на родной мир Кос Императора, которое привело к почти полному уничтожению всего ордена. Космический десантник носит силовую броню и вооружен болтером. Добавьте +2 ко второму броску кубика.

12 Инквизитор: Инквизиторы — это специальные агенты Имперiums. Каждый

Специально для группы «Темный орден»

Инквизитор уполномочен расследовать любую потенциальную угрозу человечеству. Поле деятельности Инквизитора не имеет границ: заговоры инопланетян, мутации, деятельность культистов, преступления и коррупция – все это находится под его юрисдикцией. Инквизитор носит терминаторскую броню и вооружен штурмовым болтером. Он герой и имеет 1 очко судьбы. Игрок за космического десантника получает 5 победных очков за спасение Инквизитора; игрок теряет 5 победных очков, если его убивают. При втором броске кубика вместо D12 бросьте шестигранный кубик и добавьте +3.

При сражении в битве сразу после того, как незнакомец выстрелит или совершит атаку в ближнем бою, снова бросьте кубик по следующей таблице:

(Оригинал)

1-2 Страх: вид тиранидов, пленивших незнакомца, шокирует его и снижает его эффективность. Бросьте еще D12 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать, какой штраф понесет модель. Если незнакомец убивает врага, он преодолевает свой страх, и штраф больше не применяется.

1-5 Одолеваемый страхом: Незнакомец немедленно залегает и не может двигаться, пока игрок за космических десантников не сможет выбросить ≥ 9 в начале хода. Снова бросьте кубик для штрафа за страх в следующий раз, когда модель совершит атаку.

6-9 Модель не может двигаться рядом с прилегающей моделью противника и не может совершать атаки в ближнем бою (она все еще может защищаться в ближнем бою).

10-12 Модель стоит на месте и стреляет навскидку в ближайшего противника на линии видимости. Если врагов не видно, она переходит в режим наблюдения, готовая стрелять навскидку в случае их

появления.

3-4 Незнакомец — слабый латентный псайкер, и время, проведенное им в живой капсуле, слегка настроило его на разум улья. Хотя работа разума улья совершенно чужда, незнакомец иногда способен предсказать действия тиранидов. Добавьте постоянный +2 к реакции модели.

5-6 Незнакомец узнает эту часть корабля. Игрок за Тиранидов неме

дленно размещает все секции игрового поля со всеми маркерами целей и кистами телепорта. Ему не нужно размещать метки до тех пор, пока модель противника не увидит секцию игрового поля, содержащую метку.

7-8 Находясь в капсуле, незнакомец был заражен личинками биоконструкции тиранидов. Если по модели было попадание, бросьте еще один D12 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы увидеть, какие эффекты имеет попадание в зависимости от того, какие личинки биоконструкции проникли в тело незнакомца.

1-2 Незнакомца съедали изнутри, и

Специально для группы «Темный орден»

он все равно был близок к смерти. Когда по модели было попадание, она разрывается, и личинки высыпаются наружу – любая модель в прилегающем квадрате покрывается извивающейся, роящейся массой крошечных существ. Пораженная модель не может реагировать или предпринимать какие-либо действия до конца этого хода и весь следующий ход, пока она лихорадочно удаляет личинки, чтобы предотвратить собственное заражение.

3-5 Личинки распространили усики и волокна по организму незнакомца и теперь берут под контроль труп. Модель становится зомби-марионеткой разума улья и захватывается игроком за тиранидов. Модель движется и атакует медленно – уменьшите скорость на -1, она становится неманевренной, и все модификаторы броска на попадание теряются (например, если бросок на попадание был $2D+4$, то теперь он $2D$).

6-7 Тела личинок заполнены густым ихором, который воспламеняется при контакте с воздухом. Когда по модели было попадание, она взрывается огненным шаром. Каждая модель или объект, находящийся рядом с незнакомцем, подвергается атаке по области (бросок на попадание равен $1D+2$).

8-12 Личинки роятся в ране и быстро восстанавливают повреждения, защищая своего хозяина. Модель продолжает действовать, как и раньше, но с этого момента все ее

броски кубиков получают штраф -1. Каждый раз, когда в нее попадают, бросьте $D12$: при результате 1-6 модель умирает, рана слишком серьезна для личинки, чтобы ее зажить; при результате 7-12 она выживает, но получает дополнительный штраф -1 ко всем броскам кубиков (т.е. теперь -2, -3, если она выживет снова и т. д.).

9-10 Прежде, чем оказаться в коконе, незнакомец стал хозяином поработителя разума тиранидов и теперь восстает против своих спасителей. Игрок за Тиранида может немедленно предпринять действие с моделью. После завершения хода игрока за космических десантников раб разума становится частью сил тиранидов и действует в ход тиранидов.

11-12 Ярость: Вид врага наполняет незнакомца ненавистью – ненависть к тиранидам и их биоконструкциям поглощает его. Бросьте еще один $D12$ и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, как эффект влияет на модель.

1-4 Он не может совершить действие «Приготовить оружие» — он слишком взбешён, чтобы сделать тщательно прицельный выстрел. Если у игрока за космических десантников есть какие-либо дополнительные действия, одно из них должно быть отдано незнакомцу.

5-10 Модель не будет ждать, чтобы выстрелить во врага, но при первой возможности нападет в ближнем бою. Добавьте +2 к модификатору кубика ближнего боя модели, поскольку её ненависть проявляется в

Специально для группы «Темный орден»

атаке опустошительной ярости.

11-12 Как только модель убивает врага, её охватывает дикая жажда крови. Она немедленно совершает действие «Нападение» (даже если она уже совершила два действия в

этом ходу) и движется, чтобы атаковать ближайшую модель (любой из сторон) в ближнем бою. Бросьте в два раза больше обычного количества кубиков для каждой атаки. В конце этого действия незнакомец впадает в кому в результате шока.

Название	Передвижение		Реакция	Броня		Оружие	БП	Мишень	Навскидку		Прицельная		Ближний бой	
	Скорость	Ман		Открытая	В укрытии				Дистанция	На попадание	Дистанция	На попадание	На попадание	Парирование
Скват	3	-	7	8	9	Лазган	U	-	12	1D	24	1D+2	1D+3	-
Эльдар	5	-	10	7	9	Лазган	U	-	12	1D	24	1D+2	1D+1	-
Гвардеец	4	-	7	7	9	Лазган	U	-	12	1D	24	1D+2	1D	-
Огрин	6	U	5	12	12	Оружие ББ	-	-	-	-	-	-	1D+7	-
Десантник	4	-	9	9	10	Болтер	1	-	12	1D+1	24	1D+3	1D+3	-
Инквизитор	4	U	10	13	13	Штурм-болтер	1	-	12	2D+1	24	2D+3	1D+6	P

(Не оригинал)

2-3 Скват: Вычтите -1 из второго броска кубика.

4-5 Эльдар: Вычтите -1 из второго броска кубика.

6-7 Имперский гвардеец: Вычтите -1 из второго броска кубика.

8-9 Огрин: Добавьте +6 ко второму броску кубика.

10-11 Космический Десантник: Добавьте +2 ко второму броску кубика.

1 или 12 Инквизитор: При втором броске кубика вместо D12 бросьте шестигранный кубик и добавьте +3.

При сражении в битве сразу после того, как незнакомец выстрелит или совершит атаку в ближнем бою, снова бросьте кубик по следующей таблице:

1-2 Страх: вид тиранидов, пленивших незнакомца, шокирует его и снижает его эффективность. Бросьте еще D12 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать, какой штраф понесет модель. Если незнакомец убивает врага, он преодолевает свой страх, и штраф больше не применяется. В последующих сражениях бросьте D12, когда модель сделала свой первый выстрел или атаку в ближнем бою; при результате ≤ 6 снова бросьте кубик для штрафа за страх.

1-5 Одолеваемый страхом: Незнакомец немедленно залегает и не может двигаться, пока игрок за космических десантников не сможет выбросить ≥ 9 в начале хода. Снова бросьте кубик для штрафа за страх в следующий раз, когда модель совершит атаку.

6-9 Незнакомец трусит перед врагом: его значение реакции уменьшается на 4, ему нельзя давать более 1 действия за ход, делать прицельные

Специально для группы «Темный орден»

выстрелы или вступать в ближний бой (может защищаться).

10-12 Незнакомец стоит как вкопанный. Он не может двигаться или менять направление, но немедленно переходит в режим наблюдения. Он будет реагировать стрельбой навскидку по любому врагу в арке стрельбы, но в остальном ничего не будет делать.

3-4 Незнакомец — слабый латентный псайкер, и время, проведенное им в живой капсуле, слегка настроило его на разум улья. Хотя работа разума улья совершенно чужда, незнакомец иногда способен предсказать действия тиранидов. Добавьте постоянный +2 к реакции модели.

5-6 Незнакомец узнает эту часть корабля. Игрок за Тиранидов немедленно размещает все секции игрового поля со всеми маркерами целей и кистами телепорта. Ему не нужно размещать метки до тех пор, пока модель противника не увидит секцию игрового поля, содержащую метку. В последующих сражениях при результате броска $D12 \geq 7$ применяется тот же эффект.

7-8 Находясь в капсуле, незнакомец был заражен личинками биоконструкции тиранидов. Если по модели было попадание, бросьте еще один $D12$ и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы увидеть, какие эффекты имеет попадание в зависимости от того, какие личинки биоконструкции проникли в тело незнакомца.

1-2 Незнакомца съедали изнутри, и он все равно был близок к смерти. Когда по модели было попадание,

она разрывается, и личинки высыпаются наружу — любая модель в прилегающем квадрате покрывается извивающейся, роящейся массой крошечных существ. Пораженная модель не может реагировать или предпринимать какие-либо действия до конца этого хода и весь следующий ход, пока она лихорадочно удаляет личинки, чтобы предотвратить собственное заражение.

3-5 Личинки распространили усики и волокна по организму незнакомца и теперь берут под контроль труп. Модель становится зомби-марионеткой разума улья и захватывается игроком за тиранидов. Модель движется и атакует медленно — уменьшите скорость на -1, она становится неманевренной, и все модификаторы броска на попадание теряются (например, если бросок на попадание был $2D+4$, то теперь он $2D$).

6-7 Тела личинок заполнены густым ихором, который воспламеняется при контакте с воздухом. Когда по модели было попадание, она взрывается огненным шаром. Каждая модель или объект, находящийся рядом с незнакомцем, подвергается атаке по области (бросок на попадание равен $1D+2$).

8-12 Личинки роятся в ране и быстро восстанавливают повреждения, защищая своего хозяина. Модель продолжает действовать, как и раньше, но с этого момента все ее броски кубиков получают штраф -1. Каждый раз, когда в нее попадают,

Специально для группы «Темный орден»

бросьте D12: при результате 1-6 модель умирает, рана слишком серьезна для личинки, чтобы ее заживить; при результате 7-12 она выживает, но получает дополнительный штраф -1 ко всем броскам кубиков (т.е. теперь -2, -3, если она выживет снова и т. д.).

9-10 Прежде, чем оказаться в коконе, незнакомец стал хозяином поработителя разума тиранидов и теперь восстает против своих спасителей. Игрок за Тиранида может немедленно предпринять действие с моделью. После завершения хода игрока за космических десантников раб разума становится частью сил тиранидов и действует в ход тиранидов. Назначьте модели метку раба разума в конце сражения, если она выживет.

11-12 Ярость: Вид врага наполняет незнакомца ненавистью – ненависть к тиранидам и их биоконструктам поглощает его. Бросьте еще один D12 и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить эффект. В последующих сражениях бросьте D12, когда модель сделала свой первый выстрел или атаку в ближнем бою, при результате ≤ 6 снова бросьте для эффекта ярости.

1-4 Разъяренный: Незнакомец не может совершать никаких действий «Приготовить оружие», но добавляет +2 к модификатору ближнего

боя. Если у игрока за космических десантников есть какие-либо дополнительные действия, одно должно быть отдано незнакомцу.

5-10 Красный туман: Модель бросается в ближний бой при любой возможности (когда появляется возможность, она должна совершать действия раньше других дружественных моделей). Добавьте +1D, но -2 к характеристикам ближнего боя модели, поскольку ее ненависть проявляется в диких и яростных атаках.

11-12 Охвачен яростью: Незнакомец охвачен яростью, не желая ничего, кроме смерти. Он немедленно передвигается по наиболее прямому маршруту, чтобы вступить в ближний бой с ближайшей моделью, даже если она дружественная (игрок за космических десантников выбирает один из одинаково прямых маршрутов). Бросьте вдвое больше обычного количества кубиков, чтобы получить до трех атак. Незнакомец впадает в кому; положите модель лежа. Если впоследствии его атакуют в ближнем бою, он погибает. Если он выживает, то не может участвовать в последующих сражениях.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Advanced Space Crusade был разработан, чтобы быть максимально гибким. В ближайшие месяцы мы опубликуем новые правила игры, и нет абсолютно никаких причин, по которым вам не следует придумывать новые правила самостоятельно. Вот лишь некоторые из возможных.

Другие миниатюры Цитадели

Вы можете включить в свою коллекцию любые миниатюры Warhammer 40,000. Просто определите характеристики модели и необходимые специальные правила, присвойте ей количество очков и добавьте модель в игру в качестве раба разума тиранида или в составе отряда космодесантников. Чтобы убедиться, что вы честно говорите о способностях модели и стоимости очков, позвольте противнику использовать ее первым!

Вариантом этой темы является использование для штурма войск, отличных от космических десантников. У Тиранидов нет друзей во вселенной Warhammer 40,000, и нет никакой причины, по которой Игрок за космических десантников не должен использовать Эльдар, Имперскую Гвардию, Орков или даже войска Хаоса.

Штуры Хаоса

В качестве примера сражений различными силами вы можете начать штурм космическими десанниками Хаоса. С этим очень легко справиться, поскольку характеристики космодесантников Хаоса очень похожи на Имперских космодесантников.

Используйте список сил космического десанта, чтобы выбрать свою армию как обычно, но используйте модели Хаоса. Кроме того, вы можете включить модели Дредноута Хаоса и Андроида Хаоса из Space Crusade от MB Games.

Дредноут Хаоса — это бронированный боевой костюм, управляемый пилотом, находящимся глубоко внутри хорошо защищенной грудной клетки. Оператор Дредноута может контролировать все функции Дредноута, включая движение его рук и ног и стрельбу из мощного вооружения. **Андройды Хаоса** — это боевые роботы, сервомеханизмы которых на самом деле одержимы демоном Хаоса. Демон контролирует тело Андроида, позволяя ему двигаться и сражаться, как живому существу. Характеристики этих двух моделей приведены ниже.

Вы также можете добавить культистов Хаоса. Культы Хаоса существуют на многих планетах и представляют постоянную угрозу Империи. **Культисты** действуют тайно и раскрываются только тогда, когда Культ пытается свергнуть Имперский мир. Однако в это время тотальной войны Тираниды являются такими же врагами, как и Империя. Вы можете основывать характеристики культистов на тех же, что у гибридов генокрадов.

Специально для группы «Темный орден»

Дредноут хаоса и андроид хаоса														
Дредноут хаоса: 250 очков — андроид хаоса: 25 очков														
Название	Передвижение		Реакция	Броня		Оружие	БП	Мишень	Навскидку		Прицельная		Ближний бой	
	Скорость	Ман		Открытая	В укрытии				Дистанция	На попадание	Дистанция	На попадание	На попадание	Парирование
Дредноут	3	U	4	14	14	Шторм-болтер	U	-	12	2D+1	24	2D+2	1D+8	-
						Плазмоган	U	*^1	-	-	8^1	1D+4		
						Ракетница	U	A^2	-	-	U	*^2		
Андроид	4	-	7	10	11	Автоган	1	-	-	-	36	1D+3	1D+4	-

Дредноут: Дредноут занимает только 1 квадрат — центр подставки на квадрате — все движение, линии видимости, арки стрельбы, дистанции и т. д. проводятся к этому квадрату и от него.

Дредноут всегда совершает специальное действие: он может переместиться на количество квадратов равное его скорости — он может совершить атаку в ближнем бою ценой одного квадрата движения за атаку — в конце своего движения он может совершить 1 прицельный выстрел из каждого оружия или он может войти в режим наблюдения — он может стрелять по отдельным мишеням из каждого оружия при условии, что все они находятся в пределах его линии видимости, арки стрельбы и дистанции оружия — в режиме наблюдения он может стрелять только из своего шторм-болтера, но не из плазмогана или ракетницы — он никогда не может совершать дополнительных действий.

1) Используйте шаблон плазменного болта — поместите шаблон, направленный из квадрата модели и в пределах ее арки стрельбы — атакуются все полу-квадраты или более под шаблоном.

2) Эффект по области и бросок на попадание зависят от типа ракеты — может стрелять осколочными или мельта ракетами.

ОРУЖИЕ

Воины 41-го тысячелетия оснащены великолепным набором вооружения, начиная от обычного боевого ножа и заканчивая высокотехнологичным лазерным и плазменным оружием. В этом разделе перечислены лишь некоторые из наиболее распространенных видов оружия, встречавшихся в армиях 41-го тысячелетия.

Каждая запись содержит описание типа оружия, которое может охватывать меньшие по размеру ручные версии, стандартные боевые и тяжелые оружия, устанавливаемые на плечо. В некоторых случаях существуют также специальные правила для некоторых или всех вариантов. Вам следует записать все специальные правила в свой ро-стер, чтобы их можно было легко использовать во время игры.

БОЛТГАНЫ

Болтган или **болтер** — это короткое, компактное оружие, которое стреляет небольшой ракетой, называемой болтом. Болт выстреливается из ствола на низкой скорости, а затем его собственное топливо воспламеняется, как только ракета покидает ствол. Ракета разгоняется до огромной скорости, так что ее адамантиевый наконечник пробивает большинство типов брони. Внутри ракеты находится взрывной заряд, который детонирует после пробития цели, разрывая противника на части.

Болт-пистолеты являются одними из самых мощных видов пистолетного оружия, их носят космические десантники, как наиболее хорошо вооруженные отряды Империи. Как и болтган, болт-пистолет стреляет небольшой реактивной ракетой.

Штурм-болтер — это особая конструкция болтгана, используемая отрядами Терминаторов Космических десантников. Оружие состоит из двух болтганов, скрепленных вместе так, чтобы они стреляли синхронно.

Тяжелый болтган или **тяжелый болтер** — это увеличенная версия стандартного болтера, стреляющая ракетой, которая содержит более мощный заряд взрывчатки и реактивного топлива. Тяжелые болтеры разведчиков Космического десанта специально адаптированы для стрельбы снарядами «Адский огонь», а также обычными снарядами болтера.

Снаряды «Адский огонь» — это ужасное оружие, хорошо подходящее для роли разведчиков в качестве террористических отрядов. Они сделаны из цельного полого кристалла, заполненного смесью едких кислот и смертельных нейротоксинов. Когда снаряд попадает в цель, он разбивается с взрывной силой, выбрасывая осколки кристалла, которые прорезают плоть, в то время как его содержимое одновременно сжигает и отравляет жертву.

Снаряды «Адский огонь»

Разведчик космического десанта с тяжелым болтером может стрелять либо снарядами болтера, либо снарядами «Адский огонь» — вы должны сообщить своему противнику, какой тип боеприпасов используете, прежде чем делать бросок на попадание.

Специально для группы «Темный орден»

Стрельба из болтера воздействует только на одну цель и может вестись как прицельно, так и навскидку.

Снаряды «Адский огонь» особенно эффективны против небронированных целей. Против полностью бронированных целей (например, космических десантников в силовой или терминаторской броне) снаряд «Адский огонь» атакует с броском на попадание 1D. Против живых целей, не защищенных броней (например, разведчиков космического десанта и воинов тиранидов), снаряд «Адский огонь» атакует с броском на попадание 1D+6. Снаряды «Адский огонь» являются оружием с эффектом по области. Стрелять ими можно только с помощью прицельного выстрела.

Поскольку в болтер можно одновременно заряжать только один снаряд «Адский огонь», то, как только он выстрелит, в болтере закончатся боеприпасы «Адский огонь». Отметьте модель **жетоном отсутствия боеприпасов «Адский огонь»** — она не может выстрелить еще одним снарядом «Адский огонь», пока не выполнит действие «Перезарядка» (в этом случае удалите жетон).

Отсутствие боеприпасов «Адский огонь» не мешает тяжелому болтеру стрелять снарядами болтера — аналогично, если у оружия закончатся боеприпасы для болтера, оно все равно может выстрелить снарядом «Адский огонь» (если он заряжен). Если в тяжелом болтере закончились оба типа боеприпасов, и модель выполняет действие «Перезарядка», она может перезарядить только один тип боеприпасов — игрок выбирает, какой боеприпас перезарядить, и удаляет соответствующий жетон. Для снятия другого жетона требуется второе действие «Перезарядка».

ПСИХОСИЛОВОЙ МЕЧ

Структура психосилового меча переплетена с мощным пси-конвектором, который концентрирует и проецирует психическую энергию. В руках псайкера, такого как Библиарий Космического Десанта, оружие может быть использовано для концентрации психической энергии в форме сокрушительного удара.

Специальные правила.

Силовые мечи используются Библиариями Космического Десанта, которые направляют свою психическую энергию в клинки. Когда Библиарий сражается в ближнем бою, модель может тратить пси-очки, чтобы увеличить свой бросок кубика. За каждое потраченное пси-очко добавляйте +1 к боевому кубику Библиария. Перед броском кубика скажите противнику, сколько пси-очков использует Библиарий.

Библиарий может тратить пси-очки только тогда, когда сражается с моделью, которая находится перед ним в трех передних квадратах — если вражеская модель находится в его боковых или задних квадратах, он не может тратить пси-очки.

Например, Библиарий Космического Десанта сражается с Воином Тиранидом. Обычно Библиарий бросает 1D+4 в ближнем бою. Перед броском кубика игрок за космических десантников говорит, что собирается потратить 4 пси-очка на эту атаку, чтобы дать Библиарию общий модификатор +8. Игрок бросает 11, что дает модифицированный результат 19 — достаточно высокий, чтобы превзойти любой бросок Воина Тиранида.

Специально для группы «Темный орден»

ОГНЕМЕТ

Огнеметное оружие выпускает специальный химикат, который воспламеняется при контакте с воздухом, образуя вспышку сверхгорячего пламени. Если цель поражена, химикат огнемета прилипает к ней и продолжает гореть, что затрудняет ее тушение.

Тяжелый огнемет — это большая и сравнительно тяжелая версия, которую носят Терминаторы Космических десантников. **Ручной огнемет** — самый маленький тип огнемета: пистолет, предназначенный для удержания в одной руке.

Тяжелый огнемет

Тяжелый огнемет — это оружие с эффектом по области, которое охватывает целевую область огненным адом, простирающимся от пола до потолка. Атакующий делает бросок на попадание по открытой броне цели, даже если модель цели находится в укрытии или залегла.

Ручной огнемет

Хотя ручной огнемет не является оружием с эффектом по области, он выпускает шар пламени, который охватывает целый квадрат — атакующий делает бросок, чтобы попасть по открытому рейтингу брони для всех целей.

АВТОПУШКА

Автопушка — это автоматическая самозарядная пушка, которая стреляет безгильзовыми снарядами большой пробивной силы. Она идеально подходит для атаки техники и укреплений на больших дистанциях.

МУШКЕТОН

Эта категория охватывает различные типы примитивного порохового оружия, включая **кремневую винтовку** и **дробовик**. Все они стреляют шариками из свинца или другого мягкого металла. Хотя они и не очень эффективны, их используют некоторые существа, такие как гретчины, которым трудно понять или освоить современные технологии.

ПЛАЗМОГАН

Плазменное оружие использует взрывную энергию лазера для ионизации заряда очень едкого газа. В результате из **плазмогана** вылетает шар обжигающей плазмы, сверхэнергичной материи, которая обволакивает цель. Твердое вещество, пораженное плазменным шаром, испаряется, оставляя полурасплавленную оболочку. Плазма — это материал, который окружает поверхность Солнца, отсюда и популярное название «солнечная пушка».

Существует два варианта плазмогана: **наплечный плазмоган** и **ручной плазменный пистолет**, который часто предпочитают бойцы ближнего боя.

Плазмоган

Плазмоган — это оружие с эффектом по области, но оно не использует обычные

Специально для группы «Темный орден»

правила эффекта по области для определения того, какие модели попадают под воздействие. Вместо этого используйте **шаблон плазменного болта** — он охватывает область шириной 1 квадрат и длиной 8 квадратов.

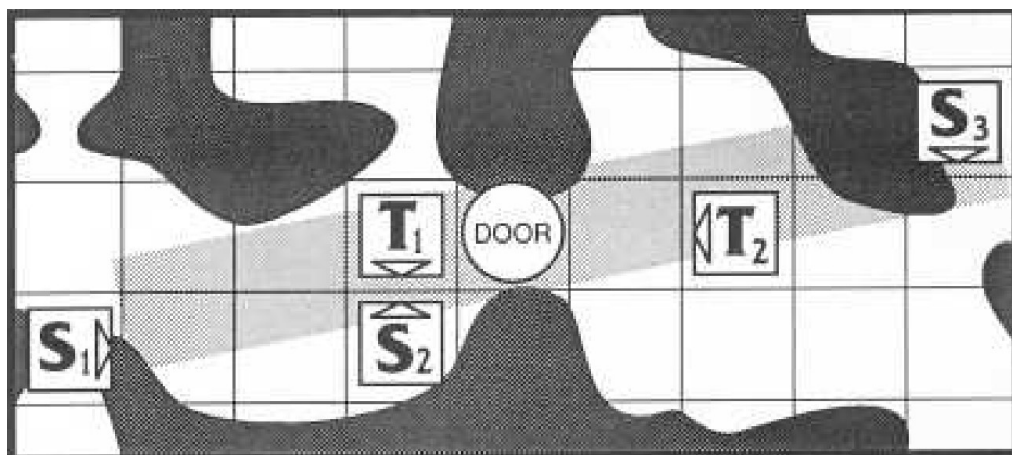
Атакующий игрок берет шаблон плазменного болта и размещает его так, чтобы один конец касался края квадрата стреляющей модели, а другой конец находился в пределах арки стрельбы модели. Каждый квадрат, который находится хотя бы наполовину под шаблоном, подвергается атаке — бросайте отдельно на попадание за каждую модель, дверь, маркер цели или кисту телепорта в пределах области действия шаблона. Если плазменный болт попадает в стену, он останавливается — любая цель за стеной не подвергается атаке. Если плазменный болт попадает в закрытую дверь или маркер цели и не уничтожает ее, любая цель за объектом не подвергается атаке. Обратите внимание, что модели не останавливают воздействие плазменного болта, даже если они пережили атаку.

Плазмоган является однозарядным оружием, поскольку для зарядки плазмы энергией требуется время — перезарядка оружия представляет собой подачу энергии и перегрев газа до состояния плазмы.

Плазменный пистолет

Плазменный пистолет стреляет болтом перегретой плазмы, как тяжелый плазмоган, и вы используете шаблон плазменного болта таким же образом. Обратите внимание, однако, что пистолет стреляет более слабым болтом и его броски на попадание ниже. Поскольку пистолет не заряжает плазму в той же степени, он может стрелять навскидку.

ПЛАЗМОГАН



Например, на схеме выше Космический десантник (S1) стреляет из своего плазмогана в двух Воинов Тиранидов (T1 и T2). Игрок за Космических десантников размещает шаблон плазменного болта так, чтобы его начало находилось на краю квадрата стреляющей модели, а конец — в пределах арки стрельбы модели. Он внимательно следит за тем, чтобы шаблон покрывал более половины квадратов, содержащих обоих

Специально для группы «Темный орден»

Тиранидов и дверь, но менее половины квадрата, который содержит второго Космического десантника (S2) — это означает, что второй Космический десантник не будет атакован выстрелом.

Игрок за Космических десантников сначала бросает на попадание в дверь, и ему удастся ее уничтожить — если бы дверь осталась целой, она бы остановила выстрел болта, и Тиранид 2 не мог бы быть атакован. Теперь он бросает на попадание в Тиранида 1, но не убивает его. Он все еще может бросить на попадание в Тиранида 2, потому что модели не блокируют плазменный болт — на этот раз бросок лучше, и Тиранид погибает. Хотя конец шаблона накрывает космического десантника 3, модель вполне безопасна — она находится за стеной от стреляющей модели, и плазменный болт не может пройти сквозь стену.

ЛАЗГАН

Лазерное оружие стреляет потоком лазерной световой энергии. Лазерный выстрел такой же мощный, как снаряд или пуля. При попадании в цель ее внешняя поверхность испаряется взрывом, нанося дополнительный урон цели. Хотя лазерное оружие менее мощное, чем болтовое оружие, оно дешевле в изготовлении и его можно легко перезарядить от солнечных батарей. В результате **лазганы** очень популярны среди Имперской Гвардии. Существуют также пистолетные и наплечные версии лазгана: **лазпи-столет** и мощная **лазпушка**.

ШТУРМОВАЯ ПУШКА

Штурмовая пушка — это автоматическое оружие с камерой из нескольких стволов, сочетающее в себе пробивную силу автопушки со значительно увеличенной скорострельностью. Его носят терминаторы космических десантников.

БИМЕР

Проектор конверсионного луча или **бимер** проецирует энергетическое поле, которое преобразует материю в энергию. Чем плотнее и массивнее цель, тем сильнее эффект. Как только цель попадает под энергетический луч, ее молекулярная структура начинает заряжаться энергией и распадаться на части. Через несколько секунд поле достигает критического уровня и цель взрывается. Поскольку энергии бимера достигает критического уровня за короткое время, оружие более эффективно против неподвижных или очень медленных целей. Мелкие цели поражаются не так быстро, а подвижные цели могут избежать луча, если они достаточно проворны.

Специальные правила

Вероятность бимера уничтожить цель зависит от массы и скорости цели, а не от значения брони цели — бросок на попадание зависит от следующих значений:

Мишень	Бросок необходимый для попадания
Модель	7 или больше
Неманевренная модель	5 или больше

Специально для группы «Темный орден»

Дверь	4 или больше
Маркер цели	3 или больше

Например, Гибрид Генокрада с бимером стреляет в Разведчика Космического Десанта. У Гибрида есть прицельная стрельба из бимера с броском на попадание 1D, и ему нужно бросить 7 или больше, чтобы убить Разведчика. На броске выпадает 9, и Разведчик удаляется с игрового поля. Следующим выстрелом Гибрид прицеливается в Терминатора Космического Десанта — Терминатор неманевренный, поэтому Гибриду нужно всего 5 или больше, чтобы попасть по нему. К сожалению, он выбрасывает 4 — это промах.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЙ

Силовое оружие окружено энергетическим полем, которое разрушает любую твердую материю, с которой соприкасается. **Силовая перчатка** — это тяжелая перчатка, с помощью которой можно пробивать стены и броню, а также разрывать твердые предметы. **Силовой меч** может прорезать большинство материалов, включая броню и плоть.

Цепной меч имеет лезвие, напоминающее бензопилу, усеянное мономолекулярными зубьями. Он способен прорезать самые твердые материалы, включая броню и плоть.

Молниеносные когти — это длинные стальные когти, которые носят парами, по одному на каждой руке. Когти наполнены смертоносной энергией и могут легко зацепиться за броню и разорвать ее, а также разрезать обнаженную плоть.

Все космические десантники носят **боевой нож**, чтобы использовать его в качестве крайней меры в рукопашном бою. Эти ножи имеют мономолекулярную структуру лезвия, которые могут прорезать многие типы металла и разрубать плоть и кости.

Громовой молот похож на молот с длинной рукоятью, но это высокотехнологичное и очень смертоносное оружие. Когда громовой молот попадает по цели, он выпускает мощный энергетический взрыв, способный уничтожить большинство объектов и противников. Некоторые терминаторы космического десанта носят громовой молот вместе со штормовым щитом.

Штормовой щит — это не просто обычный щит; его поверхность покрыта силовым полем чистой энергии. Это позволяет штормовому щиту отражать удар врага до того, как он достигнет брони владельца.

Громовой молот.

В экстремальных обстоятельствах терминатор космических десантников, вооруженный громовым молотом, может перегрузить блок питания молота — это вызывает разрушительный взрыв, убивающий Терминатора и всех, кто находится поблизости.

Очевидно, что это используется только в крайнем случае, когда Терминатор обречен и решает дорого продать свою жизнь — каждый космический десантник осознает свою высшую ценность как защитника Империи и никогда не пожертвует своей жизнью легкомысленно. Громовой молот может быть настроен на самоуничтожение вместо

Специально для группы «Темный орден»

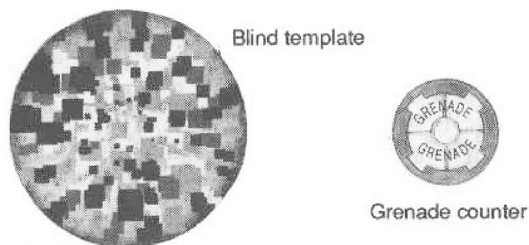
совершения атаки в ближнем бою. Он взрывается, мгновенно убивая Терминатора, который им владеет, и атакуя каждую модель в пределах 2 квадратов от Терминатора с броском на попадание 1D+6 - модели за стеной, за закрытой дверью или за маркером цели, который не был уничтожен, атакой не затрагиваются.

Штормовой щит

Терминатор с громовым молотом также несет штормовой щит, чтобы отражать атаки спереди. Если вражеская модель стреляет в Терминатора, то добавьте +1 к рейтингу брони Терминатора, если стреляющая модель находится в пределах арки стрельбы Терминатора. Этот бонус не действует, если Терминатор атакован оружием с эффектом по области. Терминатор может использовать щит для парирования ударов в ближнем бою.

ГРАНАТЫ

Гранаты — это небольшие метаемые вручную снаряды, которые взрываются с различными эффектами, включая фугасные, бронебойные, противопехотные и дымовые варианты. Все эти гранаты очень малы — немногим больше монеты — но их разрушительная сила тем не менее значительна. Это означает, что солдат может нести достаточно гранат разных типов, чтобы продержаться в нескольких боях. Существует несколько различных типов гранат, каждый из которых имеет свой набор специальных правил. Эти правила в равной степени применяются к ракетам точно такого же типа.



Шаблон ослепляющей гранаты Жетон гранаты

Осколочные гранаты

Осколочные гранаты взрываются мощным зарядом, разбрасывающим смертоносные осколки. Это оружие с эффектом по области, но сила взрыва осколочной гранаты намного выше в том квадрате, на котором она приземляется. Любая модель или объект, находящийся на той же квадрате, что и жетон гранаты, подвергается атаке с броском на попадание 1D+3. Любая модель или объект в соседнем квадрате подвергается атаке с броском на попадание 1D+1.

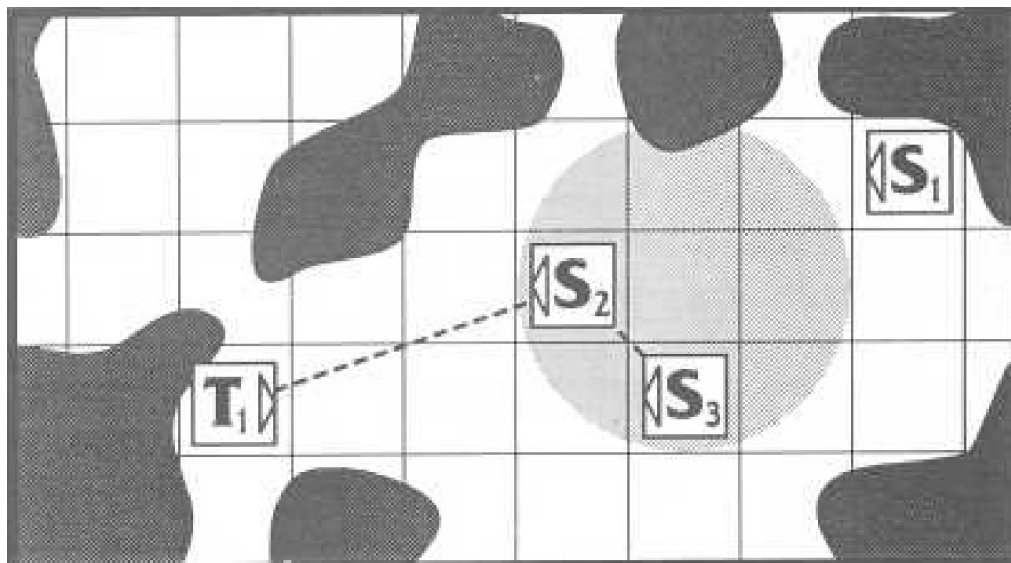
Ослепляющие гранаты

Ослепляющие гранаты не наносят урона, но выделяют дымовую завесу и электромагнитные помехи широкого спектра. Определите, куда приземлится граната с помощью отскока и смещения, как обычно, но вместо жетона гранаты поместите **шаблон ослепляющей гранаты** в центре этого квадрата. Область, покрытая шаблоном,

Специально для группы «Темный орден»

скрыта от обзора. Квадрат, покрытый шаблоном, блокирует линию видимости, проведенную через этот квадрат. Модели на краю шаблона могут видеть за пределами области, но не сквозь нее. Точно так же модели снаружи могут видеть крайние квадраты шаблона при условии, что их линия видимости не проходит через заблокированный квадрат. Модели всегда могут видеть прилегающий квадрат спереди или сбоку, даже если оба квадрата находятся под шаблоном. См. диаграмму ниже.

ОСЛЕПЛЯЮЩИЕ ГРАНАТЫ



На схеме показано, как работает линия видимости с ослепляющими шаблонами. Воин тиранид (T1) не может видеть разведчика космодесанта (S1) за шаблоном — и наоборот. Тиранид может видеть разведчика 2, потому что разведчик находится на краю шаблона, и между двумя моделями нет блокирующих квадратов — точно так же разведчик может видеть тиранида. Тиранид не может видеть разведчика 3 (и наоборот), хотя разведчик находится на краю шаблона — между ними есть квадрат, который заблокирован шаблоном.

Хотя разведчик 3 находится внутри шаблона, он может видеть разведчика 2, потому что они находятся в прилегающих квадратах — разведчик 2 не может видеть разведчика 3, потому что линия видимости не распространяется на квадраты позади модели.

Мельта-бомбы

Мельта-бомба — это особый тип гранаты, имеющей магнитно-клеящуюся поверхность, позволяющую крепить ее к цели. Затем кумулятивный заряд мельта-бомбы взрывается и направляет всю свою энергию на цель. Мельта-бомба предназначена для пробития переборок и в качестве подрывного заряда, но может использоваться и против живых целей.

Мельта-бомбы можно использовать только против неманевренных моделей и объектов, таких как двери, кисты телепорта и маркеры целей. Бомба не бросается в цель, а

Специально для группы «Темный орден»

помещается на нее из прилегающего квадрата, чтобы не было отскока или смещения. Чтобы разместить мельта-бомбу, мишень должна находиться в трех передних квадратах атакующей модели. Бомба атакует с броском на попадание 1D+8. Из-за кумулятивного заряда мельта-бомба не имеет эффекта по области и действует только на квадрат цели.

При размещении бомбы атакующая модель имеет возможность залечь — переместите модель на один квадрат и положите ее на бок, чтобы показать, что она залегла. Это позволяет модели, например, разместить мельта-бомбу на дверь, а затем залечь, чтобы другие модели могли стрелять в любого врага, обнаруженного при разрушении двери. Обратите внимание, что стрельба мельта-ракетой не позволяет атакующей модели залегать.

РАКЕТНИЦА

Ракетница — это длинное трубчатое оружие, которое обычно носят на плече, чтобы его можно было наводить и стрелять, как из базуки. Она может стрелять несколькими различными типами крупных реактивных ракет, включая как фугасные, так и бронебойные.

Специальные правила

Ракетницы обычно заряжены несколькими типами ракет, между которыми стрелок может свободно переключаться. Вы можете выбирать любой тип каждый раз, когда модель стреляет, и вы должны сообщить противнику, какой тип стрельбы используется, прежде чем сделать бросок на попадание.

Если в ракетнице закончатся боеприпасы, то в ней закончатся все типы ракет — как только модель выполнит действие «Перезарядка», вы снова сможете выбрать любой тип ракеты. Эффекты различных типов ракет точно такие же, как и у эквивалентных типов гранат — подробности см. в описаниях гранат.

Однако обратите внимание, что ракеты не отскакивают и не смещаются, как гранаты: вы выбираете квадрат цели в пределах линии видимости, арки и дистанции стрельбы, и ракета приземляется в этом квадрате. Для ракет с эффектом по области поместите на квадрате жетон ракеты, который будет напоминать вам, какие модели или объекты попадают под действие атаки при броске.

ОРУЖИЕ ТИРАНИДОВ

Как и все другие биотехнологические устройства, оружие тиранидов создано с помощью передовых генетических манипуляций. Каждое оружие сделано из существа или группы паразитических существ, специально выведенных для использования в качестве оружия. Существует множество ужасающих видов биологического оружия тиранидов — три из которых, перечисленные здесь, являются одними из наиболее часто используемых воинами тиранидами и охотниками-убийцами.

СМЕРТОПЛЮЙ

Смертоплюй — это органический симбионт, образованный из трех отдельных и совершенно разных существ. Глубоко внутри Смертоплюя находится камера для выращивания боеприпасов, где развиваются живые существа, формирующие боеприпасы. Эти крошечные существа имеют твердый хитиновый панцирь и жгучий метаболизм, в основе которого лежит то, что для других существ было бы очень нестабильным и едким веществом. Рядом с камерой для выращивания боеприпасов находится оружейная камера — слизистое, паукообразное существо, которое предназначено только для подготовки живых боеприпасов: оно сдирает с существ хитиновую оболочку с ужасным скрежещущим звуком, а затем сбрасывает мясистый кусочек в саму камеру для стрельбы.

Существо из камеры для стрельбы реагирует на едкую плоть существа-боеприпаса мощным спазмом, который выбрасывает крошечный кусочек живой плоти через сопло Смертоплюя. Крошечный кусочек плоти все еще жив, но лишь чуть-чуть – он с визгом рассекает воздух (который для него ядовит), пока его тело не достигнет цели. Едкая плоть существа разбрызгивается по цели. Одной силы может быть достаточно, чтобы убить небронированную цель, но те, кто выживет после первого удара, могут быть отравлены мерзкой тварью, а броня будет разъедена мощными метаболическими кислотами существа.

Специальные правила

Когда воин тиранид готовит свой Смертоплюй к стрельбе, биологическое оружие должно сначала с ужасным скрежещущим и разрывающим звуком отделить внешний скелет от органических боеприпасов. Это означает, что оружие будет готово к стрельбе с небольшой задержкой. Если Тиранид совершил действие «Приготовить оружие» или делает первый выстрел в режиме наблюдения, то оружие уже подготовило боеприпасы — из него можно стрелять так же, как из любого другого оружия.

Однако, если Тиранид стреляет навскидку из Смертоплюя, у оружия возникнет небольшая задержка, пока оно заряжает боеприпасы. Это дает противнику шанс отойти в сторону или выстрелить в Тиранида до того, как оружие откроет стрельбу.

В ход Тиранидов выстрел из Смертоплюя стоит Воину Тираниду 2 квадрата движения. Любая модель космического десантника, которая может видеть Тиранида или находится в прилегающем квадрате, может попытаться среагировать до того, как тиранид выстрелит – бросьте на реакцию, как обычно. Затем Тиранид стреляет из пушки. После того, как эффекты оружия будут устранены, все выжившие модели космических десантников могут попытаться отреагировать на атаку противника, как обычно.

В ход Космического Десантника Тиранид может в качестве реакции выстрелить навскидку Смертоплюем, если он сделает бросок на реакцию. Прежде чем тиранид выстрелит, модель космического десантника, на которую он реагирует, может продолжить свое действие и переместиться на 1 квадрат, сделать выстрел, повернуться, совершить атаку ближнего боя и т. д. – то есть между броском на реакцию и фактическим выстрелом тиранида есть небольшая задержка. Если модель космического

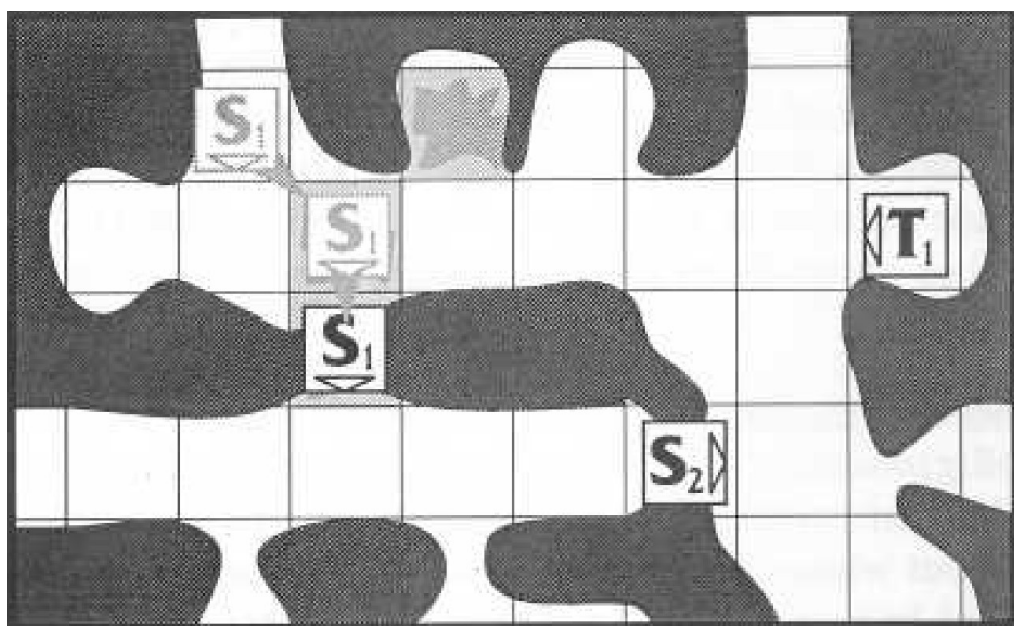
Специально для группы «Темный орден»

десантника завершила свое действие, она, очевидно, не может продолжать двигаться, стрелять и т. д., если только игрок за космических десантников немедленно не даст ей дополнительное действие.

Когда биоснаряд Смертоплюя попадает в цель, жесткие органы лопаются и опрыскивают область едкой желчью и слизью. Чтобы отразить это, оружие совершает три атаки. Возьмите три жетона Смертоплюя и поместите один на квадрат цели – любая модель или объект в этом квадрате подвергается атаке с броском на попадание 1D+5. Два других жетона смещаются от квадрата цели, представляя разбрызгивание едкой слизи. Для каждого жетона поместите шаблон смещения над квадратом цели исходной атаки и бросьте D12 – жетон помещается в квадрат, указанный броском кубика. Каждая из этих вспомогательных атак имеет бросок на попадание 1D.

Из-за задержки вполне возможно, что цель Воина Тиранида скроется из поля зрения до того, как выстрелит Смертоплюй. В этом случае Тиранид может переключить прицел на любую другую модель противника, находящуюся в пределах линии видимости, арки стрельбы и дистанции. В качестве альтернативы Тиранид может выстрелить Смертоплюем в видимый квадрат, ближайший к его первоначальной цели — при удачном броске на смещение это может зацепить модель противника эффектом по области Смертоплюя.

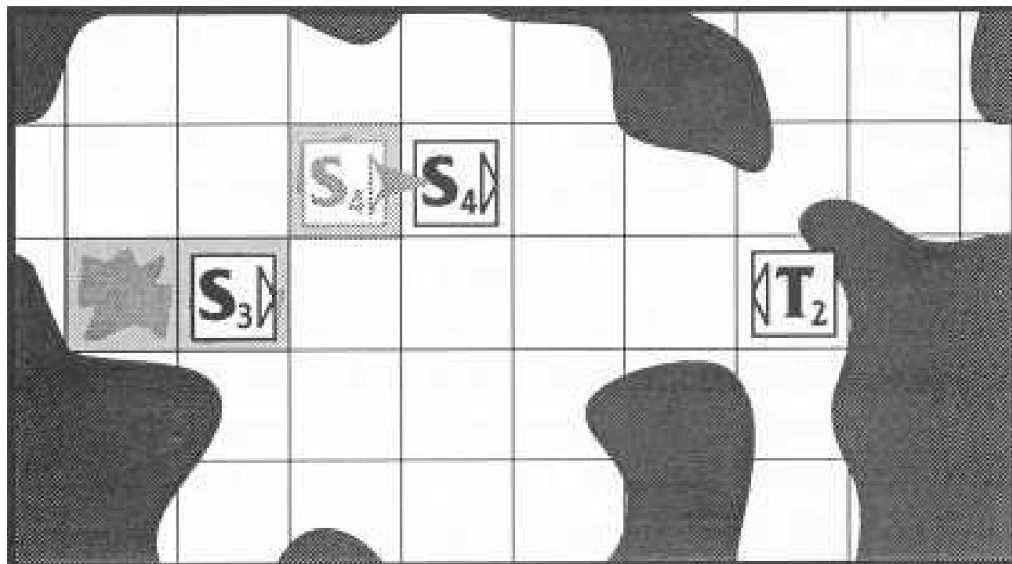
СМЕРТОПЛЮЙ



Например, на первой диаграмме — это ход космических десантников. Разведчик космодесанта (S1) собирается двигаться перед воином тиранида со Смертоплюем (T1). Разведчик движется вперед на 1 квадрат, и тиранид реагирует (игрок делает успешный бросок на реакцию). Тиранид стреляет навскидку Смертоплюем. Прежде чем он фактически выстрелит, игрок за космических десантников перемещает разведчика 1 на другой квадрат, выводя его за линию видимости тиранида. Теперь тиранид мог бы выстрелить в другого разведчика (S2), но решает выстрелить в квадрат за своей

Специально для группы «Темный орден»

первоначальной целью. Основная атака попадает в целевую квадрат, но игроку за тиранидов повезло с его бросками на смещение, и одна из дополнительных капель едкой слизи попадает в спрятавшегося разведчика.



На второй диаграмме — это ход тиранидов. Воин тиранида (T2) начинает стрелять из своего Смертоплюя, но прежде, чем он успевает выстрелить, два разведчика космических десантников (S3 и S4) пытаются отреагировать. Они оба успешно выполняют свои броски на реакцию. Разведчик 3 стреляет навскидку в тиранида, но промахивается; Разведчик 4 прыгает вперед на 1 квадрат — это означает, что он больше не прилегает к Разведчику 3, поэтому они оба не могут попасть под действие эффекта по области Смертоплюя. Теперь тиранид стреляет. Основная атака попадает и убивает Разведчика 3; два смещенных выстрела падают на пустые квадраты — один падает позади Разведчика 4 прямо на квадрат, которую он недавно занимал!

КОСТНЫЙ МЕЧ

Лезвие **костяного меча** представляет собой массивно увеличенный рог с острыми зубринами по обоим краям. Лезвия растут медленно, но непрерывно и даже со временем способны восстанавливаться. Рукоять представляет собой твердый хитиновый экзоскелет биоконструкции. Внутри рукояти находится маленький мозг существа, неспособный к независимому мышлению, но способный генерировать мощный всплеск психической энергии при стимуляции владельцем. Она течет по нервным усикам, встроенным в лезвие, вызывая эффект поля, напоминающий психосиловое оружие псайкера.

Специальные правила

Воин тиранид может орудовать своей парой костяных мечей в бешеном режиме, действуя как щит, отражая выстрелы противника, когда они попадают в энергетические поля, окружающие лезвия. Если вражеская модель стреляет в воина тиранида, вооруженного костяными мечами, из арки стрельбы тиранида, то добавьте +1 к рейтингу

Специально для группы «Темный орден»

брони тиранида.

БУРИЛЬЩИК

Оружие **бурильщик** представляет собой компактное гнездо для выводка, в котором жуки-бурильщики откладывают яйца, вылупляются и созревают, питаясь питательными веществами, выделяемыми самим оружием. У взрослых жуков длинные ноги, похожие на спиральные пружины, но они не двигаются, кроме как шаркая по магазинам оружия, пока не лягут в камеру стрельбы. Когда оружие стреляет, мощный электрохимический шок пронзает жука, побуждая его к бешеной активности. Его пружинистые ноги мгновенно разворачиваются, выталкивая его из оружия с огромной скоростью. Разгневанное и измученное нападающее существо начинает яростно вращать круглыми жужжащими челюстями.

Когда жук-бурильщик наносит удар, его длинные пружинящие ноги разворачиваются и прижимаются к цели, в то время как челюсти лихорадочно буравят броню и плоть. Стимул для жука-бурильщика настолько велик, что он расходует всю оставшуюся жизненную энергию за пару секунд. Броня не останавливает бурильщика, но в большинстве ситуаций у жука недостаточно энергии, чтобы полностью проникнуть, и его труп застревает наполовину в броне. Однако, если жук пробьет броню, то он быстро прорвется сквозь существо внутри, проделывая дыры в плоти и костях быстрее, чем механическая дрель, разрывая и кромсая внутренние органы существа.

АРМИИ И ВРАГИ ИМПЕРИУМА

В галактике существует множество различных рас, и каждой из них угрожает вторжение тиранидов. В этом разделе мы опишем различные боевые силы, с которыми можно столкнуться во время имперского нападения на корабль-улей. Некоторые из сил могут использоваться в качестве отрядов в реальном нападении – например, Терминаторы и Разведчики Космического десантников.

Другие могут быть освобождены космическими десантниками из капсул-хранилищ, где они содержались в стазисе, готовые к тому, чтобы тираниды могли их съесть или скорпнуть Великой Королеве Норн – с ними можно столкнуться как с незнакомцами.

На стороне тиранидов выступают сами воины тиранидов и биоконструкции тиранидов, такие как генокрады, зоаты и грабберы-слэшеры. Есть также рабы разума – пленники тиранидов, которые стали хозяевами паразитического поработителя разума — такие как орки, гретчины и Космические Десантники Хаоса. При других обстоятельствах эти поработанные расы можно было бы обнаружить в битве с флотом-ульем, защищающим свои планеты от тиранидов.

В будущих дополнениях и в журнале White Dwarf мы более подробно рассмотрим другие расы, дав вам правила для орков, эльдар и сил Хаоса, сражающихся на кораблях-ульях.

Характеристики

Характеристики для каждого типа войск, такие как скорость, вооружение, броски на попадание и т. д., указаны в списках сил. Хорошая идея иметь их под рукой, когда вы читаете этот раздел, чтобы вы могли видеть сильные стороны различных типов войск.

Специальные правила

Некоторые войска имеют специальные правила, которые к ним применяются. Они объясняются после основного описания. Есть примечания, чтобы напомнить вам о особых правилах в списках сил — хорошая идея сделать краткую заметку о них в вашем ростере, чтобы они были мгновенно доступны во время игры.

ГЕРОИ КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

В рядах космических десантников много героических лидеров, чья храбрость и

лидерские качества выделяют их даже среди высокопоставленных товарищей. Помимо офицеров, возглавляющих отряды космических десантников, известных как **командиры**, существуют также космические десантники с психическими способностями, называемые **Библиариями** - их название происходит от центра управления ордена, который называется Библиариум.

Еще один особый тип офицеров — **капелланы** космических десантников. Капеллан обучает космических десантников традициям культа ордена — у каждого ордена есть свои традиции, свои праздники и особые дни, когда орден чтит память павших в прошлых победах или отмечает важные события в своей истории. Капеллан призывает космических десантников оправдать ожидания своих предков, вдохновляя их на новые подвиги.

Специально для группы «Темный орден»

Два действия

Как самые опытные и высококвалифицированные члены сил Космических десантников, герои автоматически совершают два действия за ход. Их второе действие можно совершить сразу после первого, или вы можете подождать, пока не совершат действия другие модели или все остальные. Герои ограничены двумя действиями за ход, и вы не можете дать им дополнительное действие — даже герои не так быстры!

Очки судьбы

У всех героев есть **очки судьбы**, которые можно использовать для изменения только что произошедших событий. Это свидетельствует об их большом умении и способности предсказывать действия противника. Вы можете использовать очко судьбы, чтобы изменить значение броска кубика на любое желаемое вами число. Очки судьбы можно использовать только в том случае, если на героя непосредственно повлиял бросок кубика — сюда входят любой бросок на попадание, сделанный героем или против него, любой бросок на реакцию, сделанный героем, любой бросок на реакцию противника, вызванный движением героя, поворотом, стрельбой и т. д., броски смещения для гранат, брошенных героем или в него, и т. д. Очки судьбы можно потратить только сразу после первоначального броска кубика.

Например, герой может использовать очко судьбы, чтобы преобразовать кубик в 12, который он бросил в ближнем бою или преобразовать бросок на попадание врага по своей модели в 1. Однако он не может использовать очко судьбы, чтобы преобразовать бросок в 1 на попадание врага

по другой модели.

Каждый герой начинает штурм с ограниченным количеством очков судьбы: у командира — 3 очка судьбы; Библиарий и капеллан имеют по 1 очку судьбы. После того, как очко судьбы было использовано, его нельзя использовать снова до конца штурма.

Библиотекари и пси-очки

Библиарии космических десантников — это могущественные псайкеры, способные направлять психическую энергию в свое психосиловое оружие. В начале штурма Библиарий имеет **20 пси-очков** — это числовое представление его психической силы. Библиарий может потратить пси-очки, чтобы получить бонус в ближнем бою — правила этого описаны в описании Психосилового Меча в разделе «Оружие». Во время игры записывайте общую сумму расходов пси-очков Библиария в разделе примечаний вашего ростера. Как только Библиарий израсходует все свои пси-очки, он не сможет больше тратить их во время штурма.

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

Космические десантники носят силовую броню, которая полностью покрывает их тела защитной оболочкой, состоящей из упругих пластин. Эта броня содержит сервомоторы, которые позволяют костюму двигаться так же, как находящийся внутри космодесантник двигает своими конечностями, поэтому владелец может передвигаться довольно быстро, несмотря на свои габариты и вес. Хотя все космические десантники, кроме разведчиков и терминаторов, носят эту броню, существует три разных типа отрядов космических десантников. Эти различия отражают оружие, которым вооружены космические

Специально для группы «Темный орден»

десантники, и разные тактические роли, которые они должны выполнять.

Тактические отряды самые многочисленные и наиболее гибкие в тактическом плане: они в основном вооружены болтерами, которые стреляют мощными разрывными ракетами, хотя отряд также может включать одно тяжелое орудие для обеспечения огневой поддержки остальных.

Штурмовые отряды отличаются от тактических отрядов тем, что эти космические десантники оснащены для рукопашного боя и должны сражаться на ближних дистанциях, используя пистолеты и цепные мечи.

Отряды Опустошителей оснащены большим количеством тяжелого вооружения, что позволяет им обеспечить дополнительную мощную стрельбу именно там, где она необходима на линии атаки.

РАЗВЕДЧИКИ КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

Разведчики космических десантников — это легкобронированные космические десантники, специализирующиеся на опасных разведывательных миссиях и сражениях в тылу врага. Полное описание разведчиков есть во Введении.

Разведка

Отряды разведчиков быстры и мобильны, что делает их лучшими подразделениями для разведки. Только отрядам разведчиков разрешено переворачивать другую карту исследований в том же ходу, если первая карта для этой линии атаки была картой прохода.

Снаряды «Адское пламя»

Тяжелый болтер, который носят

разведчики космического десанта, был специально разработан для стрельбы снарядами «Адское пламя», а также болтерными снарядами. Это мощное оружие ужаса, особенно подходящее для роли разведчиков по проникновению и запугиванию противника — оно описано в разделе «Оружие». Тяжелые болтеры, используемые другими космическими десантниками, не могут стрелять снарядами «Адское пламя».

ТЕРМИНАТОР КОСМИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ

В каждом ордене космического десантника есть небольшое количество самых опытных и храбрых космических десантников, принадлежащих к роте Терминаторов. Войска этой роты специально оснащены редкой, но очень мощной терминаторской броней. Она значительно превосходит силовую броню, которую обычно носят Космические Десантники, с гораздо более толстой броней, полностью закрывающей космического десантника.

Терминаторы Космических десантников отправляются только туда, где они больше всего нужны, потому что в каждом ордене есть лишь несколько таких элитных отрядов, и они слишком драгоценны, чтобы тратить их впустую. Поскольку их броня значительно массивнее, чем у других космических десантников, Терминаторы могут двигаться относительно медленно, поэтому еще важнее, чтобы они оказались в нужном месте в нужное время.

Телепортация

Терминаторы могут быть телепортированы из звездолета Космических Десантников в бой. В начале битвы любые отряды Терминаторов, находящиеся в ячейке

Специально для группы «Темный орден»

резервов, могут быть телепортированы в зону битвы для поддержки атаки — поместите модели на точки входа Космических десантников.

Телепортация таким образом рискованна — всегда есть небольшая вероятность неисправности телепорта. Бросьте D12 для каждого отряда, который телепортируется. При броске 1 один член отряда был убит, его тело разорвано на части потоками варпа, прежде чем оно смогло рематериализоваться внутри корабля-улья. Решите случайным образом, какая модель была убита.

В конце битвы поместите все жетоны отрядов Терминаторов в ячейку штурмовых отрядов соответствующей линии атаки. Если в ячейке уже шесть жетонов, переместите жетоны отрядов Терминаторов обратно в ячейку резервов.

Гранатная подвеска Терминатора

Терминаторская броня очень громоздкая и не позволяет Терминатору бросить гранату обычным способом. Однако в броню Терминатора встроенная подвеска, из которой космический десантник может стрелять гранатами. Используйте обычные правила и дистанцию для гранат, включая отскок и смещение.

ИМПЕРАТОРСКАЯ ГВАРДИЯ

Имперская Гвардия — это армия Империи, состоящая из бесчисленных миллионов солдат, разбросанных по тысячам боевых зон по всей галактике. Имперская Гвардия защищает многие космические крепости и миры-колонии в той части галактики, которая захвачена Тиранидами. Хотя никто толком не знает, что происходит в контролируемой Тиранидами зоне, можно с уверенностью сказать, что Имперская Гвардия будет сопротивляться врагу до последнего. В угрожаемые

районы перебрасывается все больше войск, но гигантским транспортным кораблям потребуются многие месяцы, а то и годы, чтобы добраться до отдаленных районов.

Гвардейцы не так хорошо вооружены и оснащены, как космические десантники, но у них гораздо больше вспомогательной техники, такой как танки, самолеты и бронетранспортеры. Вот почему Имперская Гвардия гораздо менее мобильна, чем Космические Десантники, и почему их так трудно перемещать из одной зоны боевых действий в другую.

СКВАТЫ

Скваты — потомки человеческих поселенцев из миров, которые лежат в центре галактики, известных как Родные Миры скватов, но на самом деле лежащих на расстоянии от 30 до 40 тысяч световых лет от Земли. Хотя их далекие предки были обычными людьми, экстремальные гравитационные и метеорологические условия на их планетах изменили их физически и умственно, создав расу невысоких, широкоплечих и очень независимо мыслящих существ.

Скваты очень гордятся своей уникальной культурой и традициями и всегда остаются в стороне от обычных людей, которых они считают довольно мягкими. В начале своей истории их миры были изолированы, и скваты были вынуждены разрабатывать собственные технологии. В результате они очень искусны в обращении с техникой всех видов. Родные миры скватов не являются частью Империи, но являются союзниками Императора, предоставляя войска для Имперской Гвардии в обмен на защиту Империи. В

Специально для группы «Темный орден»

результате скватов можно встретить по всему Империи, они сражаются в составе Имперской Гвардии или ведут собственный бизнес в качестве частных торговцев, судовладельцев, специалистов в области механики и так далее.

ЭЛЬДАРЫ

Галактика населена множеством странных существ, помимо людей. Эльдары очень похожи на высоких, элегантных людей, но они гораздо более древняя раса из давно уничтоженного мира. Они живут в огромных космических кораблях, называемых мирами-кораблями, которые размером с небольшие планеты, но у них также есть много колоний в реальных мирах. В отличие от Империи, который является единой империей, управляемой с Земли, каждый мир-корабль Эльдар независим и контролирует свой собственный небольшой домен, состоящий из нескольких планет-колоний. Эльдары иногда сражаются против Империи, особенно если Империя захватил мир, который они считают своим, но они также сражаются против орков и других инопланетян.

С тех пор, как родные миры Эльдар были разрушены, их численность постепенно уменьшалась, так что остатки их расы представляют собой лишь малую часть их древней силы. Несмотря на это они очень сильны, многие из их технологий намного более продвинуты, чем у людей, и в мирах-кораблях находится много древнего оружия и других артефактов, которые даже эльдары теперь разучились изготавливать. Неизвестно, были ли какие-либо миры-корабли уничтожены наступающим флотом-ульем тиранидов, но, по крайней мере, некоторые миры-колонии эльдар были поглощены тиранидами, и

столкновение флота-ульи с миром-кораблем может быть лишь вопросом времени.

ОГРИНЫ

Огрины — раса крупных, крепких гуманоидов, верных Императору и Империи. Фактически, они являются одними из самых преданных людей Императора и только рады выполнять поставленные перед ними задачи, и со слезами на глазах сожалеют, если потерпят неудачу хотя бы в малейшей степени. К сожалению, они не слишком умны, но почти способны сражаться в Имперской Гвардии, особенно если их подвергнут небольшой операции по улучшению мозга, чтобы немного повысить их интеллект. Как только Огрин подружится с человеком, его преданность и самоотверженность станут абсолютными, и он будет защищать своего маленького товарища даже ценой своей жизни.

ТИРАНИДЫ

Тираниды и их разум ульи уже были описаны во Введении. В этом разделе рассматриваются некоторые из их биоконструкций и рабов разума. Мы опубликуем больше подробностей о других биоконструкциях в будущих выпусках журнала White Dwarf.

ТЕЛЕПОРТИРОВАНИЕ

Тираниды, их биоконструкции и генокрады (включая гибридов) — единственные существа, которые могут использовать сеть телепортов тиранидов для перемещения по кораблю-улье. Рабы разума и имперские силы не выделяют нужных химикатов и будут просто поглощены червем-телепортером, если они переместятся в кисту телепорта.

Специально для группы «Темный орден»

Метки тиранидов используются для представления как воинов тиранидов, так и биоконструкций. Если модели, представленные меткой, убиты, то метка возвращается в пул подкреплений. Теперь ее снова можно случайным образом вытащить в качестве подкрепления, изображая тиранидов, пробуждающихся от спячки и присоединяющихся к защите своего корабля.

ВЕЛИКИЕ КОРОЛЕВЫ НОРН ТИРАНИДОВ

Внутри некоторых космических кораблей флота-улья Тиранидов находятся огромные камеры высотой во многие сотни метров. Внутри каждой камеры находится существо настолько огромное, что его огромная пульсирующая масса почти заполняет огромную структуру. Это Королева Норн, также известная как Зверь-Мутант, существо, функция которого заключается в создании других существ. Каждое живое существо во флоте-улье Тиранидов обязано своим происхождением Королеве Норн, включая самих Тиранидов. Давным-давно Тираниды отказались от примитивных форм воспроизводства, свойственных их виду, и приняли генетическое клонирование в качестве единственной формы воспроизводства. Королева Норн — это огромная биологическая машина, фабрика, единственная задача которой — производить других существ.

БИО-КОНСТРУКЦИИ

Все странные существа, обитающие во флоте-улье, включая самих Тиранидов, созданы с помощью Королев Норн. Генетический материал в виде плененных

существ и трупоедов, называемых Гробоползами, подается в огромные утробы, расположенные на вершине Королевы Норн, и синтезируется ее генетическими органами-измельчителями. Разобранные структуры ДНК образуют генный банк, который обеспечивает сырье для создания новых существ, называемых биоконструкциями. После того, как тип биоконструкции был разработан, Королевы Норн могут клонировать больше идентичных существ.

Множество видов биоконструкций по-разному возникают из разных частей огромных зверей-мутантов. Гроздь яиц высыпается из рядов яйцекладных отверстий по бокам, заполненные жидкостью углубления на верхней поверхности кишат личинками, зародышевые мешочки свисают, как спелые плоды, с пуповинных ветвей, а огромные личинки червей-телепортеров вырываются из инкубационных сумок по бокам Королевы Норн. Более простые биоконструкции могут появиться уже во взрослой форме, собираясь в орду существ, которая кормит и служит Королеве Норн. Большинство биоконструкций рождаются в виде крошечных извивающихся личинок или могут начать жизнь в виде яиц, которые необходимо развивать дальше, прежде чем они вылупятся и разовьются во взрослых особей.

Корабли флотов-ульев кишат тысячами различных биоконструированных существ. Например, крошечные многорукие существа бродят по внутренностям, всасывая детрит и перерабатывая его в болезненное питательное вещество, которое они накапливают в своих раздутых телах, а затем скармливаются другими существами. Гробоползы поедают свежие трупы и растут в массе, пока не будут готовы вернуться к Королеве Норн, неся свои раздутые тела обратно, чтобы

накормить саму Королеву Норн. Другой вид биоконструкций — это шарообразное существо, свисающее с верхних поверхностей корабельных туннелей; эти существа синтезируют светящиеся химические вещества внутри своих тел, создавая тусклый зеленый свет, чтобы другие могли видеть.

Это всего лишь несколько биоконструкций, но есть и множество других, которые поддерживают корабль в рабочем состоянии, обеспечивают продовольствием и охраняют уязвимые области. Различные органы управления и средства корабля сами по себе являются биоконструкциями, хотя они неподвижны и функционируют во многом как биологические версии теплепортов, систем рециркуляции воздуха и сетей коммуникаций.

Маленькие биоконструкции, как правило, не очень умны. Они выполняют свои генетически определенные задачи с целеустремленным упорством, практически не беспокоясь о высших целях разума улья. Гораздо более опасными для злоумышленников являются более крупные биоконструированные расы, такие как генокрады, зоаты и грабберы-слэшеры. Есть и множество других, некоторые из которых относительно редки, а другие очень распространены. Независимо от того, насколько они велики и умны, все биоконструкции являются частью разума улья и неотъемлемой частью флота-улья и общества тиранидов.

ГЕНОКРАДЫ

Генокрад — одно из самых смертоносных биоконструкций тиранидов. Весьма вероятно, что генокрады были созданы из генетической структуры самих Тиранидов, или если нет, то очень

близкородственного вида. Как и тираниды, генокрады имеют шесть конечностей, включая свирепые средние конечности с когтями, которые используются для разрывания врагов на части в ближнем бою. Генокрады — это ударные и инфильтрационные войска Тиранидов. Они быстры и смертоносны, но также могут годами скрываться в инопланетных обществах, скрещиваясь с местными существами и производя поколения гибридных существ-генокрадов, готовых присоединиться к полномасштабному вторжению.

Хотя кажется маловероятным, что такое ужасающее существо, как генокрад, могло спрятаться в человеческом обществе, они достигают этого, имплантируя свою генетическую структуру ничего не подозревающим людям.

Этот генетический материал передается потомкам зараженных людей, создавая поколение, в которое входят чудовищные гибриды-генокрады, а также, казалось бы, нормальные дети. Гибриды — это генетические бомбы замедленного действия, чьи потомки в конечном итоге станут полностью развитыми чистокровными генокрадами. Эффект весьма ужасающий — внезапно, без всякой видимой причины, по всему миру начинают появляться чудовищные генокрады, уничтожающие и порабащивающие людей, готовясь к прибытию флота-улья тиранидов. Зрелые генокрады, называемые Патриархами, действуют как психические маяки, привлекающие флоты-ульи Тиранидов, сигнализируя о том, что их мир готов к вторжению. Генокрады также являются идеальными воинами-стражниками, поэтому космические корабли флота-улья содержат множество этих существ для защиты от инфильтраторов и захватчиков.

Гибриды генокрадов

Как и их предки генокрады, гибриды выделяют ферменты, распознаваемые червем-телепортером, и поэтому их можно телепортировать по сети ульев, в сражения или из них.

На борту корабля-улья находится лишь ограниченное количество гибридов. В отличие от других биоконструкций, они не являются творением Королевы Норн, метки генокрадов гибридов не возвращаются в пул подкреплений, если модели убиты.

ЗООТЫ

Зоаты, вероятно, являются очень древней разновидностью биоконструкции, поскольку они имеют ту же шестиконечную структуру, что тираниды и генокрады. Вполне вероятно, что эта шестилапая форма произошла от аборигенных существ затерянного родного мира тиранидов, из какой бы отдаленной галактики они ни прибыли. Зоаты — крепкие существа с толстыми мощными конечностями. Их верхние руки используются для удержания или переноски вещей; две нижние пары используются для движения и имеют шершавые ступни, как у носорога.

Зоаты были специально разработаны для того, чтобы они могли общаться с инопланетными существами. Их разум способен на огромные логические скачки, и они способны осваивать новые языки с поразительной скоростью. Это позволяет Зоатам выступать в качестве послов захваченных Тиранидами рас, а также позволяет Тиранидам узнавать о завоеванных ими расах. Какой бы странной или ментально несовместимой ни была раса, зоаты могут узнать, как она думает и действует, и тем самым раскрыть истинную

суть этой расы для тиранидов. Зоаты также чрезвычайно сильны и имеют толстую шершавую кожу. Когда они раскрывают свои воинские навыки, они могут уничтожить во много раз превосходящее число людей или других рас, и этот подвиг может послужить внушением для побежденных существ о превосходстве Тиранидов.

Размещение Зоатов на игровом поле

Хотя Зоат является большим существом, а модель стоит на подставке 25 мм x 50 мм, вы размещаете ее на доске так, чтобы она была в центре одного квадрата. Этот один квадрат используется для движения, прямой видимости к модели и от нее, арок стрельбы, укрытия, определения того, находится ли модель в области действия и так далее.

Нападение Зоата

Если Зоат предпринимает действие «Нападение», ему разрешается завершить действие, если он убит. Сочетание огромной скорости и массы Зоата с его упорным отказом остановиться в бою означает, что импульс несет его вперед, даже если он смертельно ранен в результате атаки, которая остановила бы замертво любое меньшее существо. После попадания в него, он может двигаться только вперед на три своих передних квадрата и атаковать в ближнем бою — он не может поворачиваться или стрелять. В конце своего действия «Нападение» Зоат наконец падает замертво, и модель удаляется. Это правило применимо только к действиям «Нападение» — если по нему было попадание, когда он совершал действие «Продвижение», «Приготовить оружие» или действие «Перезарядка», то он погибает как обычно, потому что у него нет импульса для продолжения передвижения.

ОХОТНИКИ-УБИЙЦЫ

Из всех биоконструкций Тиранидов Охотник-Убийца больше всего напоминает Воинов Тиранидов. Наиболее очевидным отличием является только размер, поскольку Охотники-Убийцы намного меньше Тиранидов, всего два метра ростом. Охотники-убийцы — невероятно быстрые и свирепые существа, поэтому, хотя они и не обладают силой или выносливостью тиранидов, они гораздо более мобильный.

Охотники-Убийцы быстро перемещаются по маленьким артериальным трубкам кораблей-ульев, используя свой размер и скорость, извиваясь через узкие желудочки и мягкие суженные проходы. Их роль — защищать корабли-ульи от злоумышленников, быстро перемещаясь от одной части корабля к другой в поисках врагов. Когда враги обнаружены, целые стаи Охотников-Убийц вырываются из узких вентиляционных отверстий в туннельных стенах, набрасываясь на своих врагов сверху и сея хаос своими острыми когтями и смертоносным биологическим оружием. Их поза, естественно, согнута, и они плотно прижимаются к полу, стенам и потолку корабля; это в сочетании с их скоростью делает их очень трудными мишенями.

Учитывая сходство между Охотниками-Убийцами и Тиранидами, вполне вероятно, что Охотники-Убийцы представляют собой очень древнюю разновидность биоконструкции, разработанную на основе генов Тиранидов, возможно, как своего рода быстро атакующего воина.

Дополнительные действия

Охотники-Убийцы не столь тактически мыслят и не так хорошо связаны с разумом улья, как воины тираниды, и часто

обращаются к воинам за указаниями в бою. Охотнику-Убийце может быть предоставлено дополнительное действие только в том случае, если в начале действия в пределах 6 квадратов находится Воин Тиранид.

Залегание

Охотники-Убийцы не могут залегать — они не могут лежать достаточно ровно на полу корабля-улья, чтобы воспользоваться укрытием.

ГРАББЕР-СЛЭШЕРЫ (Хватальщик-рубальщик)

Габбер-Слэшер — разрушительный воин-ассасин, имеющий определенные биологические черты, общие с орками, включая кровь, содержащую симбиотические водоросли, которые позволяют существу переваривать свою добычу. Действительно, возможно, что Габбер-Слэшер был создан из пленных орков, и в этом случае он предвещает рождение новых биоконструкций, основанных на существах из человеческой галактики. Водоросли в кровотоке Габбера-Слэшера синтезируют генетический материал его жертв, который затем впитывается в тело Габбера-Слэшера, позволяя ему постепенно мутировать его собственную форму. Тем не менее, Габбер-Слэшер всегда может вернуться к своей базовой форме Габбера-Слэшера, хотя для завершения изменения может потребоваться день или около того.

Его мощное тело очень мускулистое, и он может передвигаться с помощью хвоста. Один взмах хвоста отправляет его в полет к выбранной цели. Затем цель захватывается когтистым органом наверху и немедленно потрошится с помощью острого, как бритва, выступа внизу. Габбер-Слэшеры — очень целеустремленные существа: если им приказано убить конкретного

Специально для группы «Темный орден»

человека, они не остановятся ни перед чем, пока цель не умрет, полностью игнорируя все остальные угрозы для себя.

Прыжок в бой

У Граббера-Слэшера есть особое действие — **прыжок в бой**. Если вы выберете это действие, Граббер-Слэшер переместится на один квадрат, а затем бросается на свою цель. Это рассматривается как дистанционная атака, и цель должна находиться в пределах линии видимости и арки стрельбы Граббера-Слэшера, как обычно. Дистанция атаки – 6 квадратов. Переместите Граббера-Слэшера на тот же квадрат, что и целевая модель. Затем Граббер-Слэшер атакует цель в ближнем бою с броском на попадание 1D. Если Граббер-Слэшер прыгнул в бой из-за пределов арки стрельбы цели, атака является боковой атакой; если Граббер-Слэшер находился позади цели, это атака стыла. Если ближний бой завершился вничью, Граббер-Слэшер немедленно атакует снова — продолжайте бросать кубики для ближнего боя, пока та или иная модель не будет убита. Если цель убита, Граббер-Слэшер остается в квадрате целевой модели в выбранном направлении игроком за тиранидов. Невозможно парировать атаку Граббера-Слэшера.

Это единственный способ атаки Граббера-Слэшера. Он не может совершить обычную атаку в ближнем бою из квадрата, прилегающего к его цели. Однако, если на него напали в ближнем бою, он делает бросок на защиту, как обычно.

РАБЫ РАЗУМА

Тираниды прибыли в человеческую галактику в поисках свежего генетического материала, чтобы накормить своих Королев Норн и оживить флот-улей после долгого путешествия в космосе. Однако не всех

пленников скармливают Королеве Норн; некоторые из них полезны просто как пища для биоконструкций тиранидов. А некоторые приносятся в жертву программам размножения других существ; их ужасная судьба — стать хозяевами незрелых личинок биоконструкций.

Если Тираниды хотят сохранить пленника, чтобы его можно было съесть, генетически измельчить или использовать в качестве хозяина-размножителя позже, тогда специальная биоконструкция, называемая прядильщиком савана, плетет обезболивающий кокон вокруг жертвы, чтобы сохранить ей жизнь и свежесть. Вот почему войска, нападающие на корабль тиранидов, иногда находят целые камеры этих законсервированных жертв.

Одно из существ, которое питается пленником на стадии личинки, является паразитический Поработитель Разума. Зрелый Поработитель Разума — это крабоподобное биоустройство, которое Тираниды используют для получения временного контроля над другой биомашинной, которая вышла из строя или была повреждена. Таким образом, Поработитель разума берет на себя управление индивидуальным разумом биомашинной и позволяет разуму улья контролировать ее механические функции.

Личинка существа имеет размер горошины или небольшого камешка. Когда яйцо, отложенное Королевой Норн, вылупляется, существо знакомится с живым пленником. Оно проникает в череп пленника и исследует ствол мозга. Здесь оно закрепляется ножками и прикрепляется к основанию продолговатого мозга.

Поначалу незрелое существо недостаточно могущественно, чтобы влиять на своего хозяина, но, питаясь за счет кровотока хозяина, оно становится сильнее,

Специально для группы «Темный орден»

позволяя разуму улья проникнуть в мозг хозяина и в конечном итоге захватить контроль над всем существом и направить его высшие функции мозга. Эти жертвы известны как рабы разума. Хотя они и пленники, их действия и мысли полностью контролируются разумом улья тиранидов.

В конце концов, Поработитель разума перерастает и уничтожает своего хозяина, но пока он этого не сделает, раб разума перемещается по кораблю и выполняет задачи под руководством разума улья.

Если на корабль нападут, рабы разума будут одними из первых, кто встанет на его защиту, особенно если они принадлежат к расе вооруженных воинов, чьи боевые навыки могут быть с пользой использованы Тиранидами. По мере продвижения по космическому кораблю космические десантники могут встретить рабов разума, контролируемых разумом улья тиранидов, и могут узнать многих существ галактики Warhammer 40,000, включая космических десантников Хаоса, Имперскую гвардию, орков и эльдар.

Конечная судьба раба разума — быть принесенным в жертву следующей части жизненного цикла поработителя разума. Когда он становится достаточно большим и почти заполняет полость черепа своего хозяина, Поработитель Разума выделяет химическое вещество, которое окружает хозяина, растворяет его изнутри и превращает его тело в питательный суп. Поработитель разума питается этим супом и вырастает во взрослую форму.

Специальные правила для рабов разума

Рабы разума не могут использовать кисты телепорта для перемещения по сети улья или для телепортации в сражение или из

него.

Метки раба разума используются для обозначения отрядов рабов разума орков, гретчинов и космических десантников Хаоса. Когда модели погибают в бою, метка сбрасывается. Рабы разума не впадают в спячку на корабле-улье и не входят в состав подкрепления Тиранидов, поэтому их количество ограничено.

ОРКИ

Люди делят галактику со многими инопланетными существами, некоторые, из которых миролюбивы и готовы сотрудничать, но большинство из них являются непримиримыми врагами, которые хотели бы, чтобы Империум был уничтожен, а человечество лишилось своей силы. Орки являются одними из самых могущественных из этих врагов. Орки — крупные гуманоидные существа с зеленой кожей, мощными конечностями и тяжелыми челюстями. Хотя они могут показаться немного жестокими и глупыми, на самом деле это высокоразвитая и очень успешная раса.

Все орки — бойцы, и вся раса посвящена войне и сражениям. На самом деле орки очень любят сражаться; они легкомысленно относятся к войне и смерти и скорее умрут в бою, чем пропустят хорошую драку. В отличие от Империума, контролируемые орками части галактики не очень организованы или скоординированы. Существует бесчисленное множество различных племен орков, и все они сражаются друг с другом, а также с людьми и другими инопланетными расами.

Многие контролируемые орками миры уже захвачены наступающим флотом-ульем тиранидов. Конечно, орки дали отпор, уничтожив множество тиранидов и их кораблей благодаря своей безрассудной

Специально для группы «Темный орден»

храбрости. Некоторые орки все еще находятся на свободе среди кораблей тиранидов, охотясь в трубчатых коридорах и органических помещениях за тиранидами и их биоконструктивными существами. Другие стали рабами разума Тиранидов.

ГРЕТЧИНЫ

Гретчины — это небольшая раса слуг орков. Они очень похожи на орков, за исключением того, что они короче, тоньше и гораздо менее сильны, а еще они немного умнее! Куда бы ни отправились орки, гретчины будут сопровождать своих орочьих боссов в битве, гордо подбадривая своего конкретного босса и отважно вскакивая на его защиту, если бой становится особенно ожесточенным.

Дополнительные действия

Гретчины не так агрессивны и самоуверенны в бою, как их более крупные собратья, орки. По этой причине Гретчины не могут совершать дополнительные действия — они ограничены одним действием за ход.

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ ХОАСА

В мрачные дни Ереси Хоруса многие ранее лояльные ордена Космического Десанта восстали против Империи. Силы повстанцев во главе с Воителем Хорусом напали на Землю, и только личное вмешательство самого Императора спасло планету от уничтожения. Хотя Хорус был могучим воином и доблестным героем, он был захвачен демоническими силами Хаоса. Хорус считал, что действует по собственной воле, но на самом деле он стал орудием Сил Хаоса, обитающих в варп-пространстве. Прежде чем кто-либо осознал, что произошло, Хаос захватил половину орденов Космического Десанта. Эти Космические Десантники Хаоса были изгнаны после того, как Император убил

Хоруса в единоборстве, и многие из них бежали в отдаленные части Галактики.

Однако даже сегодня существуют разрозненные остатки этих сил: некоторые блуждают по варпу на своих космических кораблях, другие правят отдаленными планетами вдали от влияния Империи. Тираниды столкнулись и уничтожили несколько космических кораблей Космических Десантников Хаоса, но остатки сил Космических Десантников Хаоса все еще сражаются внутри некоторых кораблей Тиранидов. Другие стали рабами разума тиранидов.

Командир Космических Десантников Хаоса

Поскольку паразит-Поработитель Разума захватил контроль над телом Командира, то Командир теряет свои исключительные способности, и с ним обращаются так же, как с любым другим Космическим Десантником Хаоса. Командир не дает игроку за тиранидов никакого бонуса к его броску на дополнительные действия и не имеет никаких очков судьбы.

Воини Тираниды

Примечания:

1) Смертоплой атакует квадрат мишени с броском на попадание 1D+5 - 2 Blobe из каустической протоплазмы, смещаются случайным образом на прилегающие квадраты и атакуют с броском на попадание 1D.

2) Воин Тиранид с костяными мечами добавляет +1 к своей броне против выстрелов из своей арке стрельбы, что дает рейтинг брони 12.

Разведчики космических десантников

Примечания:

Разведчики космических десантников оснащены осколочными, ослепляющими гранатами и мелта-бомбами.

1) Сержант добавляет +2 к броску на дополнительные действия для игрока за космических десантников.

2) Атаки снарядами «Адское пламя» по небронированным целям с 1D+6 - бронированные цели атакуются с 1D – разделяйте боеприпасы оружия с одиночным выстрелом от обычных снарядов тяжелого болтера - боеприпасы могут заканчиваться отдельно и нужны отдельные действия по перезарядке.

Принятие действий

За ход модель может выполнить одно действие, выбранное из списка ниже. Завершаете действие каждой модели, прежде чем перейти к следующей.

Нападение: передвиньте модель на количество квадратов, равное ее скорости плюс два. Модель не может стрелять, но может совершать атаки в ближнем бою. Каждая атака стоит один квадрат движения.

Продвижение: передвиньте модель на количество квадратов, равное ее скорости. Вы можете выстрелить навскидку и атаковать в ближнем бою — каждая атака стоит один квадрат движения.

Приготовить оружие: передвиньте модель на 1 квадрат — модель может сделать одно из следующих действий:

1) Прицельно выстрелить.

3) Бросить гранату.

2) Войти в режим наблюдения.

4) Заложить мелта-бомбу.

Модель не может стрелять навскидку или атаковать в ближнем бою.

Перезарядка: это действие может выполнить модель, у которой закончились боеприпасы. Модель перезаряжает оружие – уберите жетон «закончились боеприпасы». Затем вы можете передвинуть модель на 1 квадрат (независимо от ее скорости). Модель не может совершать никаких атак.

Дополнительные действия

Бросьте D12, чтобы узнать, сколько дополнительных действий вы получаете. Ни одна модель не может совершить более двух действий за ход. Выбор дополнительных действий такой же, как и для обычных действий.

D12	Доп.действия
1-4	0
5-8	1
9-12	2
13-16	3
17+	4

Бонус космических десантников: +3 для командира, +3 для капеллана, +2 для сержанта.

Бонус Тиранидов: +2, если бой за столкновение с синапом разума улья; Если синапс разума улья захвачен или уничтожен, то -2 с этого момента.

Таблица подкреплений

D12	Схватка	Рейд	Штурм
1-4	0	0	1
5-6	0	1	2
7-8	1	1	2
9-12	1	2	3

Если Синапс Разума Улья захвачен или уничтожен, то вычитите -2 из бросков D12. Поместите полученные метки в ячейку «Улей» — они не могут передвигаться до следующего хода.

Когда модель может реагировать

Модель может попытаться реагировать в следующих обстоятельствах:

1) Если модель противника делает что-либо в пределах линии видимости модели — например перемещение в квадрат, поворот на месте, выстрел, атаку в ближнем бою, открытие двери.

2) Если она атакована, независимо от того, видит ли она атакующего.

3) Если модель противника передвигается в прилегающий квадрат.

4) Если дружественная модель в пределах 6 квадратов была атакована.

5) Если модель противника бросает гранату, при условии, что часть траектории полета гранаты находится на линии видимости модели.

Реакции происходят после того, как вражеская модель переместилась в квадрат, повернулась, выстрелила, атаковала или что-то еще. Единственное исключение — брошенная граната: реакция на залегание происходит после того, как граната брошена, но до того, как она взорвется.

Реакции

Бросок на реакцию: бросьте D12 — если бросок меньше или равен характеристике реакции модели, то она может отреагировать — выберите одну из следующих реакций.

Стрельба навскидку: выстрелите навскидку по модели, вызвавшей реакцию — цель должна находиться в пределах линии видимости, арки стрельбы и дистанции оружия вашей модели.

Атака в ближнем бою: совершите атаку в ближнем бою по модели противника, вызвавшую реакцию — модель противника должна находиться в пределах передних 3 квадратов вашей модели

Прыжок вперед: переместите вашу модель на один квадрат в любой из ее трех передних квадратов — она не может повернуться и сохраняет прежнее направление.

Повернуться лицом: модель остается на своем текущем квадрате, но вы можете повернуть ее лицом в любом направлении — если она неманевренная, то вы можете повернуть ее только влево или вправо.

Пригнуться: только модели, находящиеся в укрытии — переместите модель на один из двух квадратов, между которыми она стоит, не меняя ее направление.

Залегание: переместите модель на один квадрат в любом направлении и положите ее на бок — это единственная реакция, которую вы можете сделать в ответ на брошенную гранату.

Объект	Бр	Объект	Бр
Энергетическая кора	14	Киста телепорта	12
Сенсорный кластер	12	Нексус телепорта	13
Дыхательное отверстие	14	Кожный сфинктер	16
Синапс разума улья	14	Закрытая дверь	14

Стрельба через порталы

- Порталы считаются обычными, чистыми квадратами для построения линии видимости
- За каждый портал бросьте D12. При результате 5 и более выстрел проходит через квадрат. При выпадении 1-4 он попадает в стену. Стена поглощает удар оружия, и бросок на попадание по мишени не производится. Оружие с эффектом по области взрывается на квадрате портала - граната смещается с квадрата портала.
- Не бросайте, если атакующий или мишень стоит в квадрате портала, или если атакующий прилегает к квадрату портала.

Гранаты и ракеты

Осколочные гранаты: атака по квадрату мишени с броском на попадание 1D+4. Атака по прилегающему квадрату с броском на попадание 1D+2

Ослепляющие гранаты: блокирует линию видимости любого квадрата под шаблоном, кроме прилегающих квадратов — можно видеть соседний прилегающий квадрат, но не через квадрат.

Мелта-бомба: атака по квадрату мишени с броском на попадание 1D+8 — без эффекта по области.

Атаки сбоку, сзади и по залегшей модели в ближнем бою
Вы можете сделать атаку ближнего боя в ваших трех передних квадратах. Вы всегда можете сделать бросок на защиту себя, даже если вражеская модель атакует вас сбоку, сзади или когда вы залегли.

- Если вы атакуете модель с одного из ее трех задних квадратов, добавьте +2 к каждому кубику.
- Если вы атакуете модель, которая залегла, добавьте +4 к каждому кубику — это заменяет любые другие бонусы за направление модели.
- Если вы защищаетесь от атаки сбоку, то вы можете бросить максимум 2 кубика. Вы сохраняете свои обычные модификаторы ближнего боя для этих кубиков.
- Если вы защищаетесь от атаки с тыла, то вы можете бросить максимум 1 кубик. Вы сохраняете свой обычный модификатор ближнего боя для этого кубика.

Победные очки

Захват или уничтожение основной цели 30 очков
Захват или уничтожение вторичной цели 10 очков
Каждый спасенный незнакомец 1 очко
Каждый убитый космический десантник, если космические десантники уничтожены или отступили -1 очко
Каждый убитый незнакомец -1 очко

Засада Вы попали в засаду тиранидов. Оставьте карту лицом вверх наверху колоды. В следующей фазе ваш разведывательный отряд должен сражаться с участниками засады—возможно, вы сможете привлечь другие отряды для поддержки.	Засада Вы попали в засаду тиранидов. Оставьте карту лицом вверх наверху колоды. В следующей фазе ваш разведывательный отряд должен сражаться с участниками засады—возможно, вы сможете привлечь другие отряды для поддержки.	Засада Вы попали в засаду тиранидов. Оставьте карту лицом вверх наверху колоды. В следующей фазе ваш разведывательный отряд должен сражаться с участниками засады—возможно, вы сможете привлечь другие отряды для поддержки.	Засада Вы попали в засаду тиранидов. Оставьте карту лицом вверх наверху колоды. В следующей фазе ваш разведывательный отряд должен сражаться с участниками засады—возможно, вы сможете привлечь другие отряды для поддержки.
Артефакт Вы обнаружили артефакт, оставленный тиранидами. В следующем ходу либо сделайте бросок на артефакт по таблице артефактов и сбросьте карту, либо заберите карту и отложите ее в сторону, пока не сделаете бросок.	Артефакт Вы обнаружили артефакт, оставленный тиранидами. В следующем ходу либо сделайте бросок на артефакт по таблице артефактов и сбросьте карту, либо заберите карту и отложите ее в сторону, пока не сделаете бросок.	Заблокированный проход Многообещающий проход оказывается тупиком. Оставьте эту карту лицом вверх наверху колоды. В следующей фазе исследования вы можете только сбросить эту карту — вы не можете перейти к другой карте.	Заблокированный проход Многообещающий проход оказывается тупиком. Оставьте эту карту лицом вверх наверху колоды. В следующей фазе исследования вы можете только сбросить эту карту — вы не можете перейти к другой карте.
Заблокированный проход Многообещающий проход оказывается тупиком. Оставьте эту карту лицом вверх наверху колоды. В следующей фазе исследования вы можете только сбросить эту карту — вы не можете перейти к другой карте.	Канал Канал ведет из одной области корабля-улья в другую, приближая вас к вашей цели. Оставьте карту лицом вверх — со следующей фазы исследования вы можете начать переворачивать карты из основной колоды.	Канал Канал ведет из одной области корабля-улья в другую, приближая вас к вашей цели. Оставьте карту лицом вверх — со следующей фазы исследования вы можете начать переворачивать карты из основной колоды.	Канал Канал ведет из одной области корабля-улья в другую, приближая вас к вашей цели. Оставьте карту лицом вверх — со следующей фазы исследования вы можете начать переворачивать карты из основной колоды.
Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.
Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.

Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.
Проход Проход ведет дальше в корабль-улей. Поместите эту карту в стопку сброса. Если отряд разведки — разведчики, и это первая карта прохода, перевернутая в этом ходу, то вы можете перевернуть следующую карту.	Незнакомец Вы вытащили пленника тиранидов из капсулы. Оставьте карту лицом вверх — в следующую фазу вы должны бросить кубик по таблице незнакомцев, чтобы увидеть, с кем вы столкнулись, а затем сбросить карту.	Незнакомец Вы вытащили пленника тиранидов из капсулы. Оставьте карту лицом вверх — в следующую фазу вы должны бросить кубик по таблице незнакомцев, чтобы увидеть, с кем вы столкнулись, а затем сбросить карту.	Ловушка Вы попали в ловушку. Оставьте карту лицом вверх наверху колоды — в следующую фазу вы должны бросить кубик по таблице ловушек, чтобы увидеть, какие эффекты накладывает ловушка, а затем сбросить карту. Ловушка влияет только на отряд разведки.
Ловушка Вы попали в ловушку. Оставьте карту лицом вверх наверху колоды — в следующую фазу вы должны бросить кубик по таблице ловушек, чтобы увидеть, какие эффекты накладывает ловушка, а затем сбросить карту. Ловушка влияет только на отряд разведки.	Ловушка Вы попали в ловушку. Оставьте карту лицом вверх наверху колоды — в следующую фазу вы должны бросить кубик по таблице ловушек, чтобы увидеть, какие эффекты накладывает ловушка, а затем сбросить карту. Ловушка влияет только на отряд разведки.	Кожный сфинктер Сфинктер открывается в космос — захватив его, вы сможете вызвать подкрепление со своего звездолета. Вторичная цель	Энергетическая кора Вы достигли главного источника энергии корабля-улья, огромного пульсирующего органа в самом сердце корабля. Основная цель
Синапс разума улья Если синапс разума улья попадет в ваши руки, то вы ослабите способность тиранидов реагировать на ваш штурм. Вторичная цель	Дыхательное отверстие Вы нашли жизненно важный орган дыхания, который производит пригодную для дыхания атмосферу внутри корабля-улья. Основная цель	Сенсорный кластер Вы обнаружили извилистый орган, позволяющий кораблю-улью перемещаться в реальном пространстве и варпе. Основная цель	Нексус телепорта Захват или уничтожение этого органа не позволит тиранидам быстро перемещать свои силы по кораблю. Вторичная цель

ADVANCED SPACE CRUSADE QUICK REFERENCE SHEET

TYRANID WARRIORS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Tyrannid Warrior	6	U	7	11	11	Deathspitter	U	A ¹	8	1D+5 ¹	24	1D+5 ¹	2D+6	
Tyrannid Warrior	6	U	7	11 ²	11 ²	2 Boneswords	-	-	-	-	-	-	3D+6	P

Notes: 1) Deathspitter attacks target square with to hit roll of 1D+5 - 2 blobs of caustic protoplasm scatter randomly to adjacent squares and attack with to hit rolls of 1D.
2) Tyrannid Warrior with Boneswords adds +1 to its armour vs shots from within its fire arc to give armour rating of 12.

SPACE MARINE SCOUTS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Space Marine Sergeant ¹	5	-	10	8	10	Bolt Pistol & Chainsword	1	-	8	1D+1	16	1D+3	2D+3	P
Space Marine Scout	5	-	8	7	10	Bolt Pistol & Combat Knife	1	-	8	1D+1	16	1D+2	2D+2	-
Space Marine Scout	4	U	8	7	10	Heavy Bolter - firing hellfire shell	3 S ²	A	20	2D+2	40	2D+3	1D+2	-

Notes: Space Marine Scouts are equipped with frag, blind and melta-bomb grenades.
1) Sergeant adds +2 to Space Marine player's roll for extra actions.
2) Hellfire shell attacks unarmoured targets with 1D+6 - armoured targets are attacked with 1D - single shot weapon with separate ammo from normal heavy bolter shells - can run out of ammo separately and need separate reload actions.

TAKING ACTIONS

A model can perform one action each turn, chosen from the list below. Complete each model's action before you go on to the next.

Charge: move the model up to a number of squares equal to its speed plus two. The model cannot shoot but can make close combat attacks. Each attack costs one square of movement.

Advance: move the model up to a number of squares equal to its speed. You can snap fire and make close combat attacks - each attack costs one square of movement.

Ready Weapon: move the model up to 1 square - the model may then do one of the following:

- 1) Make an aimed fire attack.
- 2) Enter overwatch.
- 3) Throw a grenade.
- 4) Place a melta-bomb.

The model can't snap fire or make a close combat attack.

Reload: this action can be taken by a model that has run out of ammo. The model reloads its weapon - remove the out of ammo counter. You can then move the model up to 1 square (regardless of its speed). The model can't make any attacks.

EXTRA ACTIONS

Roll a D12 for the number of extra actions you get. No model can take more than two actions in a turn. The choice of extra actions is the same as for normal actions.

D12 Roll Extra Actions

1-4	0	Space Marine bonus: +3 for Commander, +3 for Chaplain, +2 for Sergeant.
5-8	1	
9-12	2	
13-16	3	Tyrannid bonus: +2 if fighting Hive Mind Synapse encounter; if Hive Mind Synapse is captured or destroyed, -2 from then on.
17+	4	

WHEN A MODEL CAN REACT

A model can attempt to react in the following circumstances:

- 1) If an enemy model does anything in the model's line of sight - eg moves a square, turns, shoots, attacks in close combat, opens a door
- 2) If it is attacked, regardless of whether or not it can see its attacker.
- 3) If an enemy model moves into an adjacent square.
- 4) If a friendly model within 6 squares is attacked.
- 5) If an enemy model throws a grenade, provided part of the grenade's flight path is in the model's line of sight.

Reactions take place after the enemy model has moved a square, turned, shot, attacked or whatever. The only exception is grenades: the reaction is made after the grenade is thrown but before it explodes.

REACTIONS

Reaction roll: roll a D12 - if the roll is less than or equal to the model's reaction characteristic it can react - choose one of the following reactions.

Snap Fire: shoot at the model which triggered the reaction - target must be within the model's line of sight, fire arc and weapon range.

Close Combat Attack: make a close combat attack against the model that triggered the reaction - the model must be within your model's front squares.

Leap Forward: move the model one square into any of its front three squares - it can't turn and so retains the same facing.

Turn to Face: the model remains on its current square but you can turn it to face any direction - if it's unmanoeuvrable, you can only turn it left or right.

Duck Back: only models in cover - move the model to one of the two squares it's standing between without changing its facing.

Dive Prone: move the model up to one square in any direction and place it on its side - this is the only reaction you can make to a thrown grenade.

OBJECT ARMOUR RATINGS

Object	Armour	Object	Armour
Closed Door	14	Respiratory Vent	14
Teleporter Cyst	12	Teleporter Nexus	13
Energy Cortex	14	Dermal Sphincter	16
Sensory Cluster	12	Hive Mind Synapse	14

FIRING THROUGH PORTALS

- 1) Portals count as clear squares for drawing line of sight.
- 2) Roll a D12 for each portal. On a score of 5 or more, the shot passes through. On a score of 1-4, it hits the wall. The wall absorbs the impact of the weapon and no roll to hit is made against the target. Area effect weapons go off in the portal square - grenades scatter from the portal square.
- 3) Don't roll if either attacker or target are in a portal square, or if attacker is adjacent to a portal square.

GRENADES AND MISSILES

Frag Grenades: attack target square with to hit roll of 1D+3
attack adjacent square with to hit roll of 1D+1

Blind Grenades: any square under template blocks line of sight except to and from adjacent squares - can see into edge square but not through square.

Melta Bomb: attack target square with to hit roll of 1D+8 - no area effect

SIDE, REAR AND PRONE CLOSE COMBAT ATTACKS

You can make a close combat attack to your front squares. You always roll to defend yourself, even if the enemy model attacks from your rear or while you're prone.

- 1) If attacking a model from one of its rear squares, add +2 to each of your dice.
- 2) If attacking a prone model, add +4 to each of your dice - this replaces any other bonuses for facing.
- 3) If defending against an attack from the side, the maximum number of dice you can roll is 2. You keep your normal modifier for these dice.
- 4) If defending against an attack from the rear, the maximum number of dice you can roll is 1. You keep your normal modifier for this dice.

REINFORCEMENTS TABLE

D12 Roll	Skirmish	Raid	All-Out Assault
1-4	0	0	1
5-6	0	1	2
7-8	1	1	2
9-12	1	2	3

If the Hive Mind Synapse has been captured or destroyed subtract -2 from D12 roll. Place reinforcement blips placed in the hive box - they can't be moved until next turn.

VICTORY POINTS

Capturing or destroying primary objective	30 points
Capturing or destroying secondary objective	10 points
Each stranger rescued	1 point
Each Space Marine killed if Space Marines are wiped out or withdraw	-1 point
Each stranger killed	-1 point

SPACE MARINE FORCE LIST

SPACE MARINE SCOUT SQUAD

100 POINTS FOR 1 SPACE MARINE VETERAN SERGEANT, 3 SPACE MARINE SCOUTS WITH BOLT PISTOL AND 1 SPACE MARINE SCOUT WITH HEAVY BOLTER

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Space Marine Sergeant ¹	5	—	10	8	10	Bolt Pistol & Chainsword	1	—	8	1D+1	16	1D+3	2D+3	P
Space Marine Scout	5	—	8	7	10	Bolt Pistol & Combat Knife	1	—	8	1D+1	16	1D+2	2D+2	—
Space Marine Scout	4	U	8	7	10	Heavy Bolter — firing hellfire shell	3	—	20	2D+2	40	2D+3	1D+2	—
							S ²	A	—	—	20	1D+6 ²		

Notes: Space Marine Scouts are equipped with frag, blind and melta-bomb grenades.
 1) Sergeant adds +2 to Space Marine player's roll for extra actions.
 2) Hellfire shell attacks unarmoured targets with 1D+6 – armoured targets are attacked with 1D – single shot weapon with separate ammo from normal heavy bolter shells – can run out of ammo separately and need separate reload actions.

SPACE MARINE HEROES

50 POINTS EACH

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Space Marine Commander ¹	4	U	11	13	13	Storm Bolter & Power Sword	1	—	12	2D+1	24	2D+3	1D+8	P
Space Marine Chaplain ²	4	—	10	9	10	Bolt Pistol & Chainsword	1	—	8	1D+1	16	1D+3	2D+4	P
Space Marine Librarian ³	4	—	10	9	10	Bolter & Force Sword	1	—	12	1D+1	24	1D+3	1D+4 ²	P

Notes: 1) Commander wears Terminator armour – has 3 fate points – adds +3 to Space Marine's roll for extra actions.
 2) Chaplain has 1 fate point – adds +3 to Space Marine's roll for extra actions.
 3) Librarian has 1 fate point and 20 psi points – psi points can be used in close combat to increase the to close combat dice modifier +1 per point.

SPACE MARINE TERMINATOR SQUAD

300 POINTS FOR 1 TERMINATOR SERGEANT, 3 TERMINATORS WITH either STORM BOLTER & POWER FIST or LIGHTNING CLAWS or THUNDER HAMMER & STORM SHIELD, AND 1 TERMINATOR WITH either ASSAULT CANNON or HEAVY FLAMER

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Terminator Sergeant ¹	4	U	10	13	13	Storm Bolter & Power Fist	1	—	12	2D+1	24	2D+3	1D+8	—
Terminator	4	U	10	13	13	Storm Bolter & Power Fist	1	—	12	2D+1	24	2D+2	1D+7	—
Terminator	4	U	10	13	13	Lightning Claws	—	—	—	—	—	—	2D+8	—
Terminator ³	4	U	10	13	13	Thunder Hammer & Storm Shield	—	—	—	—	—	—	1D+8	P
Terminator	4	U	10	13	13	Assault Cannon	3	—	12	2D+4	32	2D+5	1D+7	—
Terminator	4	U	10	13	13	Heavy Flamer	3	A	—	—	18	1D+6 ²	1D+7	—

Notes: All Terminator Space Marines are equipped with frag and blind grenades.
 1) Terminator Sergeant adds +2 to Space Marine player's roll for extra actions.
 2) All heavy flamer attacks are made against exposed armour rating.
 3) May choose to overload powerpack and self-destruct thunder hammer: kills Terminator – 1D+6 damage on every model within 2 squares – may self-destruct as reaction. Storm shield adds +1 to give armour rating of 14 vs shots from within fire

SPACE MARINE TACTICAL SQUAD

150 POINTS FOR 1 SPACE MARINE SERGEANT, 3 SPACE MARINES WITH BOLTER AND 1 SPACE MARINE WITH either MISSILE LAUNCHER or HEAVY PLASMA GUN

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Space Marine Sergeant ¹	4	—	10	9	10	Bolter	1	—	12	1D+1	24	1D+3	1D+4	—
Space Marine	4	—	9	9	10	Bolter	1	—	12	1D+1	24	1D+3	1D+3	—
Space Marine	4	U	9	9	10	Missile Launcher	3	A ²	—	—	U	a ²	1D+2	—
Space Marine	4	—	9	9	10	Plasma Gun	S	A ³	—	—	8 ³	1D+4	1D+2	—

Notes: Space Marines are equipped with frag, blind and melta-bomb grenades.
 1) Sergeant adds +2 to Space Marine player's roll for extra actions.
 2) Area effect and roll to hit depend on missile: fires frag, blind or melta missile.
 3) Use plasma bolt template – place template pointing from model's square and within its fire arc – any square half or more under the template is attacked.

SPACE MARINE ASSAULT SQUAD

150 POINTS FOR 1 SPACE MARINE SERGEANT, 3 SPACE MARINES WITH 2 BOLT PISTOLS EACH AND 1 SPACE MARINE WITH BOLT PISTOL AND either PLASMA PISTOL or HAND FLAMER

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Space Marine Sergeant ¹	4	—	10	9	10	Bolt Pistol & Chainsword	1	—	8	1D+1	16	1D+3	2D+4	P
Space Marine	4	—	9	9	10	2 Bolt Pistols	1	—	8	2D+1	—	—	2D+3	—
Space Marine ⁴	4	—	9	9	10	Bolt Pistol & Plasma Pistol	1	—	8	1D+1	—	—	1D+3	—
Space Marine ⁴	4	—	9	9	10	Bolt Pistol & Hand Flamer	1	—	8	1D+1	—	—	1D+3	—
							2	—	4	1D+2 ³	—	—		

Notes: Space Marines are equipped with frag, blind and melta-bomb grenades.
 1) Sergeant adds +2 to Space Marine player's roll for extra actions.
 2) Use plasma bolt template – place template pointing from model's square and within its fire arc – any square half or more under the template is attacked.
 3) Roll to hit against exposed armour rating, even if target is in cover or prone.
 4) Space Marines armed with a bolt pistol and either a plasma pistol or a hand flamer roll for only one attack with every shot – the Space Marine player chooses which weapon is used for the shot and tells the Tyrant player before any dice are rolled – the Space Marine model can change which weapon is fired with each shot, provided the other player is told in advance.

SPACE MARINE DEVASTATOR SQUAD

200 POINTS FOR 1 SPACE MARINE SERGEANT, 2 SPACE MARINES WITH BOLTER, 1 SPACE MARINE WITH HEAVY BOLTER AND 1 SPACE MARINE WITH MISSILE LAUNCHER

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Space Marine Sergeant ¹	4	—	10	9	10	Bolter	1	—	12	1D+1	24	1D+3	1D+4	—
Space Marine	4	—	9	9	10	Bolter	1	—	12	1D+1	24	1D+3	1D+3	—
Space Marine	4	U	9	9	10	Heavy Bolter	3	—	20	2D+2	40	2D+3	1D+2	—
Space Marine	4	U	9	9	10	Missile Launcher	3	A ²	—	—	U	a ²	1D+2	—

Notes: Space Marines are equipped with frag, blind and melta-bomb grenades.
 1) Sergeant adds +2 to Space Marine player's roll for extra actions.
 2) Area effect and roll to hit depend on missile type: can fire frag, blind or melta missile.

TYRANID FORCE LIST

TYRANIDS AND TYRANID BIO-CONSTRUCTS

40 POINTS PER BLIP

No.	Name	Speed	Man.	Reaction	Armour Exposed: In Cover	Weapons	Ammo	Target	Snap Fire Range: To Hit	Aimed Fire Range: To Hit	Close Combat To Hit: Parry
1	Tyrannid Warrior	6	U	7	11: 11	Deathspitter	U	A ¹	8: 1D+5 ¹	24: 1D+5 ¹	2D+6: 2D+6
1	Tyrannid Warrior	6	U	7	11 ² : 11 ²	2 Boneswords	—	—	—	—	3D+6: P
2	Purestrain Genestealer	6	—	10	10: 11	Claws	—	—	—	—	3D+5: —
1	Zoat	5	U	7	12: 12	Fleshborer	U	—	12: 1D+1	24: 1D+2	1D+7: —
2	Grabber-Slasher	4	—	9	6: 8	Disembowelling Spine	—	—	—	—	2D+4: —
2	Hunter-Slayer	5	—	7	7: 8	Fleshborer	U	—	12: 1D+1	24: 1D+2	1D: —

Notes: The No column shows how many models each blip represents at a cost of 40 points per blip.

Tyrannid: 1) Deathspitter attacks target square with to hit roll of 1D+5 – 2 blobs of caustic protoplasm scatter randomly to adjacent squares and attack with to hit rolls of 1D.

2) Tyrannid Warrior with Boneswords adds +1 to its armour vs shots from within its fire arc to give armour rating of 12.

Zoats: Zoats only occupy 1 square – centre base on square model occupies – all movement, lines of sight, fire arcs, ranges etc drawn to and from that square.

If it took charge action, Zoat finishes action if killed – can only move into front three squares or attack in close combat – remove model when action ends.

2) Deathspitter attacks target square plus 2 random adjacent squares (roll for scatter) – target square roll to hit 1D+5 – adjacent squares roll to hit 1D.

3) Roll to hit against exposed armour rating of all targets, even if in cover or prone – start of next turn roll to hit again with 1D – runs out of ammo after 3 shots.

Grabber-Slashers: Leap into combat action vs target in line of sight, fire arc and 6 square range – move onto same square – make close combat attacks until one model dead – surviving model remains in square – attack from out of enemy fire arc is side attack, from behind is rear attack – can't parry against Grabber-Slasher attack.

Hunter-Slayers: Hunter-Slayers may only be given an extra action if there's a Tyrannid Warrior within 6 squares at the start of the action.

GENESTEALER HYBRIDS

50 POINTS FOR 3 GENESTEALER HYBRIDS – CHOOSE WEAPONS OR ROLL D12 FOR EACH HYBRID'S ARMAMENT

D12	Name	Speed	Man.	Reaction	Armour Exposed: In Cover	Weapons	Ammo	Target	Snap Fire Range: To Hit	Aimed Fire Range: To Hit	Close Combat To Hit: Parry
1	Genestealer Hybrid	4	U	7	6: 8	Autocannon	3	—	—	U: 1D+5	1D-1: —
2	Genestealer Hybrid	4	U	7	6: 8	Beamer	4	—	—	U: 1D ¹	1D-1: —
3	Genestealer Hybrid	4	—	7	6: 8	Bolt Pistol	1	—	8: 1D+1	16: 1D+2	1D+0: —
4	Genestealer Hybrid	4	—	7	6: 8	Bolter	1	—	12: 1D+1	24: 1D+3	1D-1: —
5	Genestealer Hybrid	4	—	7	6: 8	Chainsword	—	—	—	—	1D+0: P
6-7	Genestealer Hybrid	4	—	7	6: 8	Lasgun	U	—	12: 1D	24: 1D+2	1D-1: —
8	Genestealer Hybrid	4	—	7	6: 8	Laspistol	U	—	8: 1D	16: 1D+1	1D+0: —
9	Genestealer Hybrid	4	U	7	6: 8	Missile Launcher	3	A ²	—	U: *2	1D-1: —
10	Genestealer Hybrid	4	—	7	6: 8	Plasma Gun	S	A ³	—	8 ³ : 1D+4	1D-1: —
11	Genestealer Hybrid	4	—	7	6: 8	Plasma Pistol	S	A ³	8 ³ : 1D+1	1D+1: —	1D-1: —
12	Genestealer Hybrid	4	—	7	6: 8	Power Sword	—	—	—	—	1D+1: P

Notes: When you buy a Hybrid blip, choose the Hybrids' weapons or roll a D12 separately for each of the three Hybrids to see what they're armed with.

1) Beamer rolls to hit vs target type not armour: model 7+, unmanoeuvrable model 5+, door 4+ and objective marker 3+.

2) Area effect and roll to hit depend on missile type: can fire frag or meta-missiles.

3) Use plasma bolt template – place the template pointing from the model's square and within its fire arc – any square half or more under the template is attacked.

TYRANID MIND SLAVES

ORK SQUAD

100 POINTS FOR 5 ORKS

Name	Speed	Man.	Reaction	Armour Exposed: In Cover	Weapons	Ammo	Target	Snap Fire Range: To Hit	Aimed Fire Range: To Hit	Close Combat To Hit: Parry
Ork	4	—	7	8: 9	Bolter & Close Combat Weapon	1	—	12: 1D+1	24: 1D+1	1D+1: —

Notes: Orks carry frag grenades.

GRETCHIN SQUAD

50 POINTS FOR 5 GRETCHIN

Name	Speed	Man.	Reaction	Armour Exposed: In Cover	Weapons	Ammo	Target	Snap Fire Range: To Hit	Aimed Fire Range: To Hit	Close Combat To Hit: Parry
Gretchin	4	—	5	5: 7	Flintlock Rifle	S	—	6: 1D-1	18: 1D-1	1D-2: —

Notes: Gretchin may never be given an extra action.

CHAOS SPACE MARINE SQUAD

150 POINTS FOR 1 CHAOS COMMANDER, 3 CHAOS SPACE MARINES AND 1 CHAOS SPACE MARINE WITH MISSILE LAUNCHER

Name	Speed	Man.	Reaction	Armour Exposed: In Cover	Weapons	Ammo	Target	Snap Fire Range: To Hit	Aimed Fire Range: To Hit	Close Combat To Hit: Parry
Chaos Marine Commander	4	—	11	9: 10	Bolter	U	—	12: 1D+1	24: 1D+3	1D+4: —
Chaos Space Marine	4	—	10	9: 10	Bolter	U	—	12: 1D+1	24: 1D+2	1D+3: —
Chaos Space Marine	4	U	10	9: 10	Missile Launcher	3	A ¹	—	U: *1	1D+3: —

Notes: 1) Area effect and roll to hit depend on missile type: can fire frag, blind or meta-missiles.

ORK WARBAND FORCE LIST

WARBOSS AND RETINUE

1 WARBOSS, 5 NOBZ, 1 MEKANIAC, 1 PAINBOY, 1 RUNTHERD AND 1 WEIRDBOY FOR 250 POINTS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Warboss ¹	4	—	8	9	10	Boltgun & Powerfist	1	—	12	1D+1	24	1D+2	1D+5	—
Nobz	4	—	7	9	10	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+3	—
Mekaniak	4	—	8	9	10	Kustom Weapon ²	*2	*2	*2	*2	*2	*2	1D+2	—
Runtherd	4	—	8	9	10	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+4	—
Painboy	4	—	8	9	10	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+3	—
Weirdboy	4	—	7	8	9	None	—	—	—	—	—	—	1D	—

Notes: 1) Warboss is a Hero and has 3 fate points.

2) See special rules for the Mekaniak's kustom weapon.

Oddboyz (Mekaniaks, Runtherdz, Painboyz and Weirdboyz) all have their own special rules – see the relevant rules section for details.

BIG MOB

8 BOYZ WITH BOLTGUNS AND 2 BOYZ WITH HEAVY WEAPONS FOR 200 POINTS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Boyz	4	—	7	8	9	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+2	—
Boyz	4	U	7	8	9	Heavy Weapon ²	*2	*2	*2	*2	*2	*2	1D+1	—

Notes: 1) Nobz may be combined with Nobz from other mobz to form a Nobz Mob.

2) See special rules for heavy weapons.

BOYZ MOB

1 NOB, 4 BOYZ WITH BOLTGUNS AND 1 BOY WITH HEAVY WEAPON FOR 125 POINTS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Nob ¹	4	—	7	9	10	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+3	—
Boyz	4	—	7	8	9	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+2	—
Boyz	4	U	7	8	9	Heavy Weapon ²	*2	*2	*2	*2	*2	*2	1D+1	—

Notes: 1) Nobz may be combined with Nobz from other mobz to form a Nobz Mob.

2) See special rules for heavy weapons.

MAD MOB

5 MADBOYZ WITH BOLTGUNS FOR 75 POINTS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Madboyz	*1	—	7	8	9	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+*2	—

Notes: 1) Roll D6 for Madboyz' speed each action – see special rules.

2) Roll D6-1 for Maboyz' close combat bonus each action – see special rules.

WILD MOB

1 DRILLBOSS AND 10 WILDBOYZ FOR 100 POINTS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Drillboss ¹	4	—	7	9	10	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+3	—
Wildboyz	4	—	7	7	8	Bow ²	S	—	—	—	18	1D-1	1D+1	—
Wildboyz	4	—	7	8	9	Sword and Shield ²	—	—	—	—	—	—	1D+2	P

Notes: 1) Wildboyz cannot be given an extra action if their Drillboss is killed.

2) Choose which weapons each Wildboy is armed with.

EXTRA ODDBOYZ

UP TO 1 MEKANIAC, 1 PAINBOY, 1 RUNTHERD AND 1 WEIRDBOY FOR 25 POINTS EACH¹

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Mekaniak	4	—	8	9	10	Kustom Weapon ²	*2	*2	*2	*2	*2	*2	1D+2	—
Runtherd	4	—	8	9	10	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+4	—
Painboy	4	—	8	9	10	Boltgun	1	—	12	1D+1	24	1D+1	1D+3	—
Weirdboy	4	—	7	8	9	None	—	—	—	—	—	—	1D	—

Notes: 1) Some clans have different numbers of Oddboyz – see clan notes.

2) See special rules for the Mekaniak's kustom weapon.

Oddboyz must be attached to a mob. They all have their own special rules – see the relevant rules section for details.

HERDZ

4 SNOTLING BASES OR 10 GRETCHIN FREE FOR EACH RUNTHERD IN THE WARBAND

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Snotlings ¹	3	—	2	4	6	None	—	—	—	—	—	—	3D-3 ¹	—
Gretchin	4	—	5	5	7	Flintlock Rifle	S	—	6	1D-1	18	1D-1	1D-2	—

Notes: 1) Each Snotling base takes 3 hits to kill – reduce the number of close combat dice rolled by -1 for each hit.

A Herd accompanies its Runtherd at all times. Snotlings and Gretchin may only be given an extra action if a Runtherd is within 6 squares.

OGRYN MOB

1 OGRYN LEADER AND 4 OGRYNS FOR 150 POINTS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Ogryn Leader ¹	6	U	6	12	12	Hand Weapons	—	—	—	—	—	—	1D+8	—
Ogryn	6	U	5	12	12	Hand Weapons	—	—	—	—	—	—	1D+7	—

Notes: 1) Ogryns may not be given extra actions if their leader has been killed.

IMPERIAL GUARD FORCE LIST

IMPERIAL GUARD OFFICERS

20 POINTS EACH

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Guard Captain ¹	4	—	10	8	10	Laspistol & Chainsword	U	—	8	1D	16	1D+2	2D+3	P
Lieutenant ²	4	—	8	7	9	Laspistol & Chainsword	U	—	8	1D	16	1D+2	2D+1	P
Commissar ³	4	—	10	7	9	Laspistol & Chainsword	U	—	8	1D	16	1D+2	2D+3	P

Notes: 1) Captain has 1 fate point – adds +2 to Imperial Guard's roll for extra actions. 3) Commissar has 1 fate point – adds +2 to Imperial Guard's roll for extra actions.
 2) Lieutenant adds +1 to Imperial Guard's roll for extra actions. (Force must include 1 Captain, plus up to 1 Commissar and any number of Lieutenants).

IMPERIAL GUARD COMMAND SECTION

150 POINTS FOR 1 MEDIC, 1 SERGEANT, 1 ORDERLY AND 2 GUARDSMEN WITH LASCANNON

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Medic ¹	4	—	9	7	10	Laspistol	U	—	8	1D	16	1D+2	1D+3	—
Sergeant ²	4	—	8	7	9	Laspistol & Chainsword	U	—	8	1D	16	1D+2	2D+1	P
Orderly	4	—	7	7	9	Laspistol	U	—	8	1D	16	1D+1	1D	—
Guardsman	4	U	7	7	9	Lascannon ³	U	—	—	—	U	1D+9	1D-1	—

Notes: Each Imperial Guard force includes 1 to any number of command sections. 1) Medic has 1 fate point.
 Each command section must be led by an officer. 2) Sergeant adds +1 to Imperial Guard's roll for extra actions.
 All Guardsmen are equipped with frag grenades. 3) Targets attacked by a lascannon may make a reaction roll to dive prone.

IMPERIAL GUARD TACTICAL SQUAD

150 POINTS FOR 1 SERGEANT, 1 GUARDSMAN WITH LASCANNON, 1 GUARDSMAN WITH GRENADE LAUNCHER AND 7 GUARDSMEN WITH LASGUNS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Sergeant ¹	4	—	8	7	9	Laspistol & Chainsword	U	—	8	1D	16	1D+2	2D+1	P
Guardsman	4	—	7	7	9	Grenade Launcher	S	A ²	8	*2	16	*2	1D	—
Guardsman	4	U	7	7	9	Lascannon ³	U	—	—	—	U	1D+9	1D-1	—
Guardsman	4	—	7	7	9	Lasgun	U	—	12	1D	24	1D+2	1D	—

Notes: All Guardsmen are equipped with frag grenades. 2) Area effect and roll to hit depend on type of grenade: fires frag or blind.
 1) Sergeant adds +1 to Imperial Guard's roll for extra actions. 3) Targets attacked by a lascannon may make a reaction roll to dive prone.

IMPERIAL GUARD ASSAULT SQUAD

150 POINTS FOR SERGEANT, 2 GUARDSMEN WITH PLASMA GUNS AND 7 GUARDSMEN WITH LASPISTOLS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Sergeant ¹	4	—	8	7	9	Laspistol & Chainsword	U	—	8	1D	16	1D+2	2D+1	P
Guardsman	4	—	7	7	9	Plasma Gun	S	A ²	—	—	8 ²	1D+4	1D	—
Guardsman	4	—	7	7	9	2 Laspistols	U	—	12	1D	24	1D+2	2D	—

Notes: All Guardsmen are equipped with frag and blind grenades. 2) Use plasma bolt template – place the template pointing from model's square and within its fire arc – any square half or more under the template is attacked.
 1) Sergeant adds +1 to Imperial Guard's roll for extra actions.

BEASTMAN ATTACK SQUAD

100 POINTS FOR 1 PACKMASTER AND 9 BEASTMEN

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Packmaster	5	—	8	9	10	Power Sword & Hand Flamer	2	—	4	1D+2 ¹	—	—	1D+4	P
Beastman ²	5	—	7	9	10	Hand Weapons	—	—	—	—	—	—	2D+2	—

Notes: 1) Roll to hit against exposed armour rating, even if target is in cover or prone. 2) May only take extra action if within 6 squares of Packmaster or officer.

OGRYN SQUAD

150 POINTS FOR 1 LEADER AND 4 OGRYNS

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Leader	6	U	6	12	12	Ripper Gun	2	—	4	3D+1	—	—	1D+7	—
Ogryn ¹	6	U	5	12	12	Hand Weapons	—	—	—	—	—	—	1D+7	—

Notes: 1) May only take extra action if within 6 squares of Leader or officer.

IMPERIAL GUARD PENAL BATTALION

10 POINTS FOR 1 HUMAN BOMB

Name	Movement		Reaction	Armour		Weapons	Ammo	Target	Snap Fire		Aimed Fire		Close Combat	
	Speed	Man.		Exposed	In Cover				Range	To Hit	Range	To Hit	To Hit	Parry
Human Bomb	4	—	7	7	9	Bomb Harness	—	—	—	—	—	—	1D	—

Notes: Bomb may be set off using any action, instead of moving one square – roll 1D12 – on a score of 1 or 2 bomb is a dud; 3+ bomb explodes – if bomb explodes, Human Bomb is killed, adjacent squares attacked at 1D+3, targets within 2 squares at 1D+1 – roll to see if Human Bomb explodes if killed by shooting or close combat.

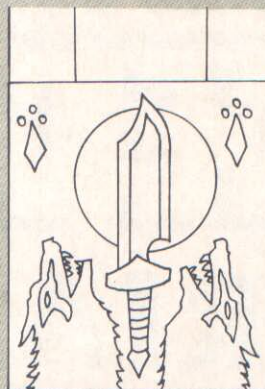
SPACE MARINE SCOUTS



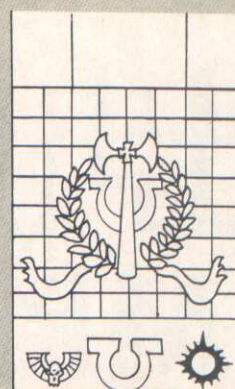
A Scythes of the Emperor Scout with combat knife and laser-sighted bolt pistol.



An Ultramarine Scout armed with combat knife and bolt pistol.



SPACE WOLVES



ULTRAMARINES

The back banners carried by the Space Wolves and Ultramarine Sergeants shown in the photos below are reproduced here for you to photocopy, colour and use on your own models



This Veteran Blood Angel Scout Sergeant has both campaign markings and honours on his legs



A Scythes of the Emperor Scout armed with combat knife and heavy bolter.



A Dark Angel Scout armed with bolt pistol and combat knife.



Four Space Wolves Scouts with their Veteran Space Marine Sergeant from the 1st Squad (shown by the black breast plate with a white triangle) of the Scout Company.



These Ultramarine Scouts belong to the 8th Squad of the Scout Company, as shown by the device on their breast plates. Their Veteran Space Marine Sergeant displays his campaign markings and honour badges on his backbanner and legs.

SPACE MARINE VICTORY POINTS.

TO WIN

ASSAULT SIZE:

Skirmish

Rald

All Out Assault



11

7

Copyright © 1990 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Permission to photocopy for personal use.

LEFT FLANK

PERIMETER

CORE

**RECON
SQUAD**

MAX 1 COUNTER

**ASSAULT
FORCE**

MAX 6 COUNTERS

PERIMETER

CORE

**RECON
SQUAD**

MAX 1 COUNTER

**ASSAULT
FORCE**

MAX 6 COUNTERS

RIGHT FLANK

PERIMETER

CORE

**RECON
SQUAD**

MAX 1 COUNTER

**ASSAULT
FORCE**

MAX 6 COUNTERS

RESERVES

ANY NUMBER OF COUNTERS

LEFT FLANK

CENTER FLANK

RIGHT FLANK

