Воины Тираниды

Примечания: 1) Смертоплюй 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 раздельно и нужны раздельные действиях 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.
2) Войти в режим наблюдения.
3) Бросить гранату.
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 синапсом 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 вычтите -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.

Объектные рейтинги брони

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

1) Порталы считаются обычными, чистыми квадратами для построения линии видимости

2) 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.

3) 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.

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.

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.

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