

WARHAMMER QUEST

ЧЕРНОКАМЕННАЯ КРЕПОСТЬ



ИНФОЛИСТЫ

ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ИГРАХ WARHAMMER 40,000

ВРАГИ И ИССЛЕДОВАТЕЛИ ЧЕРНОКАМЕННОЙ КРЕПОСТИ

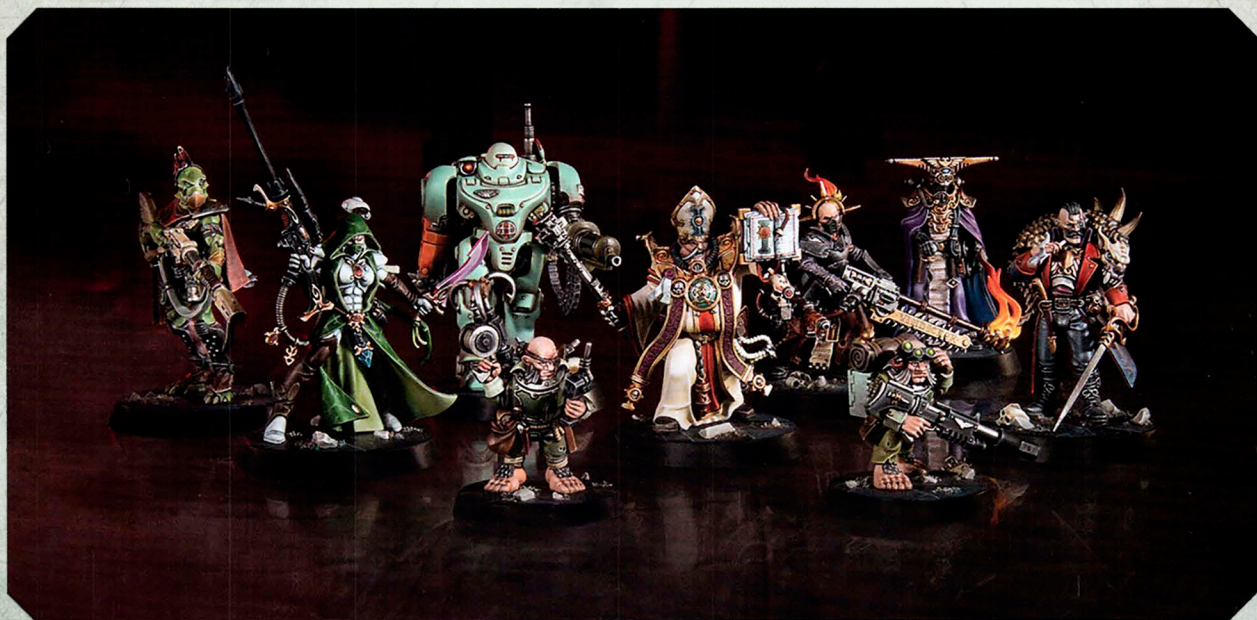
В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр из набора «Чернокаменная Крепость» в сражениях Warhammer 40,000. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей.

СТОИМОСТЬ ВОЙСК

Если вы проводите матч или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодится указанный справа список, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей.

ВРАГИ И ИССЛЕДОВАТЕЛИ ЧЕРНОКАМЕННОЙ КРЕПОСТИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Янус Дрейк	1	40
Эсперн Локарно	1	30
Таддей Очиститель	1	50
Праведна Форне	1	25
УР-025	1	40
Рейн и Раус	2	35
Дайяк Грекс	1	20
Амаллин Ведущая-через-тени	1	50
Обсидий Маллекс	1	102
Чёрные Легионеры	2	26
Гвардейцы-предатели	7	35
Зверолюды Хаоса	4	24
Негавольные культисты	4	45
Беглые псайкеры	1	30
Дроны-треножники	4	60
Ур-гуль	1	15



		ЯНУС ДРЕЙК ВОЛЬНЫЙ ТОРГОВЕЦ							
НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Янус Дрейк	6"	3+	3+	3	3	4	3	9	4+
Янус Дрейк — это одна модель, вооружённая мономолекулярной рапирой, наследным пистолетом и археотеховыми гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S			AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Наследный пистолет	12"	Пистолет 1	4			-2	2	Это оружие ранит на 4+, если цель не является ТЕХНИКОЙ или ТИТАНИЧЕСКОЙ БЕ, которых оно ранит на 6+.	
Мономолекулярная рапира	Рукопашное	Рукопашное	Владельца			-4	1	—	
Археотеховая граната	6"	Граната D3	6			-1	D3	Данное оружие можно использовать только один раз за бой.	
СПОСОБНОСТИ	Торговый патент: Янус Дрейк может грузиться в любой ТРАНСПОРТ ИМПЕРИУМА , даже если указанный транспорт в обычных обстоятельствах перевозит только модели определённой фракции. Иные ограничения на погрузку в транспорт распространяются на него в полном объёме.							Генератор искажающего поля: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.	
	Многодиапазонный ауспикатор: Янус Дрейк перекидывает выпавший результат 1 при бросках на попадание.							Археотеховое оружие скрытого ношения: один раз за бой в начале фазы схватки выберите одну вражескую модель в пределах 1" от Януса Дрейка и киньте кубик. На 4+ выбранная модель получит D3 смертельных ранения.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Имперium, Астра Картографика								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, вольный торговец, Янус Дрейк								

		ЭСПЕРН ЛОКАРНО ИМПЕРСКИЙ НАВИГАТОР							
НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Эсперн Локарно	6"	5+	5+	3	3	3	2	7	6+
Эсперн Локарно — это одна модель, вооружённая лазпистолетом и психосиловой тростью. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S		AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3		0	1	—		
Психосиловая трость	Рукопашное	Рукопашное	Владельца		0	D3	—		
СПОСОБНОСТИ	Пси-барьер: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.								
	Третий глаз: при проявлении Эсперном Локарно психосилы «Разрывающий разряд» выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 12" от него – если таковой нет, психосила не может быть проявлена. Если психосила была успешно проявлена, выбранная вражеская БЕ получает смертельные ранения, даже если по факту не является ближайшей к Эсперну Локарно.								
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «Разрывающий разряд».								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Имперium, Навис Нобилите								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, псайкер, навигатор, Эсперн Локарно								



3

Мощность

ТАДДЕЙ ОЧИСТИТЕЛЬ

СВЯЩЕННИК МИНИСТОРУМА

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Таддей Очиститель	6"	4+	4+	3	3	4	3	7	6+

Таддей Очиститель — это одна модель, вооружённая лазпистолетом, сервопулемётом и силовой булавой. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	—
Сервопулемёт	12"	Пистолет 3	4	0	1	—
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	—

СПОСОБНОСТИ	Фанатик: эта боевая единица может перебрасывать провальные результаты бросков на ранение в ходе, в котором совершала нападение, героическое вступление в бой или в котором на неё напала вражеская боевая единица. Розарий: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. Военные гимны: дружелюбные боевые единицы ПЕХОТЫ АДЕПТУС МИНИСТОРУМ и ПЕХОТЫ АСТРА МИЛИТАРУМ в пределах 6" от любого дружелюбного СВЯЩЕННИКА МИНИСТОРУМ могут прибавлять 1 к своему числу атак.	
--------------------	---	--

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Министорум
--------------------------	-----------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, священник Министорума, Таддей Очиститель
-----------------------	--



2

Мощность

ПРАВЕДНА ФОРНЕ

МИССИОНЕР-ФАНАТИК

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Праведна Форне	6"	3+	4+	3	3	3	3	7	7+

Праведна Форне — это одна модель, вооружённая «Отмстителем». В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Отмститель» (стрельба)	8"	Штурмовое D6	5	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Если целью стала боевая единица ХАОСА, при определении количества атак данным оружием кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
«Отмститель» (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	—

СПОСОБНОСТИ	Фанатик: эта боевая единица может перебрасывать провальные результаты бросков на ранение в ходе, в котором совершала нападение, героическое вступление в бой или в котором на неё напала вражеская боевая единица. Маниакальное рвение: каждый раз, когда эта модель теряет рану, бросайте D6. При результате 5+ рана не теряется.	
--------------------	--	--

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Министорум
--------------------------	-----------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, фанатичная проповедница, Праведна Форне
-----------------------	---



2

Мощность

УР-025

ИМПЕРСКИЙ РОБОТ

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
УР-025	5"	3+	3+	5	5	4	2	8	3+

УР-025 — это одна модель, вооружённая штурмовой пушкой типа I и силовой клешней. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка тип I	24"	Тяжёлое 4	5	-1	1	—
Силовая клешня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	—

СПОСОБНОСТИ	Системы саморемонта: в начале раунда боя УР-025 восстанавливает 1 рану, потерянную ранее в сражении.	
--------------------	--	--

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Роботика Импералис
--------------------------	-----------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, имперский робот, УР-025
-----------------------	---

2

Мощность

РАЙН И РАУС

РАТЛИНГИ-БЛИЗНЕЦЫ

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Райн	6"	5+	2+	2	2	2	1	6	6+
Раус	6"	5+	2+	2	2	2	1	6	6+

Эта боевая единица состоит из двух моделей: Райна и Рауса. Райн вооружён снайперской винтовкой и пистолетом. Раус вооружён пистолетом и подрывным зарядом. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Снайперская винтовка	36"	Тяжёлое 1	4	0	1	ПЕРСОНАЖА можно выбрать целью стрельбы из этого оружия, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Пистолет	9"	Пистолет 1	4	0	1	
Подрывной заряд	6"	Граната D6	8	-3	D3	Это оружие можно применить только один раз за бой.

СПОСОБНОСТИ

Найди лучшую позицию: вместо обычного выставления на поле битвы вы можете после расстановки обеих армий поместить данную БЕ где угодно на столе, но дальше чем в 18" от любых вражеских моделей.

Пристрели и сматывайся: сразу после проведения дистанционной атаки (только если это не стрельба на упреждение) эта боевая единица может перемещаться, как если бы сейчас шла фаза движения (хотя марш-бросок совершать нельзя).

Врождённая незаметность: когда эта модель находится в укрытии, прибавляйте 2 ед. (а не 1) к результатам её спас-бросков.

Ты по верху, я по низу: выставляя эту боевую единицу на поле боя первый раз, необходимо соблюдать боевое построение между её моделями. После этого каждая из них действует независимо и считается отдельной БЕ.

Крюк-кошка: Раус не учитывает проходимое по вертикали расстояние при определении расстояния, которое может пройти в текущем ходе (на спуск или подъём он силы не тратит, и, соответственно, по вертикали передвинуться можно «бесплатно» — то есть, не тратя доступные на манёвр дюймы).

Ратлинги-близнецы: Райн может перекидывать провальные результаты бросков на попадание и ранение, если Раус тоже видит его цель.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империя, Астра Милитарум, Милитарум Ауксулия
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (РАЙН)	Персонаж, пехота, ратлинг, Райн
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (РАУС)	Персонаж, пехота, ратлинг, Раус



2
Мощность

ДАЙЯК ГРЕКХ

КРУТ-СЛЕДОПЫТ

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Дайяк Грекх	7"	3+	3+	3	3	3	3	7	6+

Дайяк Грекх — это одна модель, вооружённая крутской винтовкой и крутским пистолетом. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Крутский пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	—
Крутская винтовка (стрельба)	24"	Скорострельное 1	4	0	1	—
Крутская винтовка (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	—

СПОСОБНОСТИ

Следопыт: во время расстановки вместо выставления Дайяка Грекха на поле боя вы можете разместить его идущим по следу. В конце любой вашей фазы движения он может выскочить из засады и напасть — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Добыча не скроется: Дайяк Грекх может выбрать целью вражеского ПЕРСОНАЖА, даже если тот не является ближайшей вражеской боевой единицей.

Замаскированные ловушки: один раз за бой в конце фазы движения вашего противника вы можете выбрать вражескую боевую единицу, находящуюся на поле боя, и кинуть D6. Прибавляйте 1 ед. к результату, если БЕ состоит из 10 или более моделей, но вычитайте 1 ед., если БЕ является ПЕРСОНАЖЕМ. На 4+ выбранная БЕ получает D3 смертельных ранения, на 7+ — D6 смертельных ранений.

Скрытность: когда эта модель находится в укрытии, прибавляйте 2 ед. (а не 1) к результатам её спас-бросков.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империя Т'ау, крут

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Персонаж, пехота, крут-следопыт, Дайяк Грекх



3
Мощность

АМАЛЛИН ВЕДУЩАЯ-ЧЕРЕЗ-ТЕНИ

СТРАНИЦА АЗУРИАН

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Амаллин Ведущая-через-тени	7"	3+	2+	3	3	3	2	7	5+

Амаллин Ведущая-через-тени — это одна модель, вооружённая длинноствольной винтовкой странников, силовым клинком и плазменными гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Длинноствольная винтовка странников	36"	Тяжелое 1	4	0	1	ПЕРСОНАЖА можно выбрать целью стрельбы из этого оружия, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Силовой клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	—
Плазменная граната	6"	Граната D6	4	-1	1	—

СПОСОБНОСТИ

Боевой настрой: данная боевая единица может стрелять в фазе стрельбы так, будто она не двигалась и не совершала марш-бросок (но только не из тяжёлого оружия).

Фазовый кристалл: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+ и может двигаться через модели и элементы ландшафта так, словно их там нет.

Приходит без зова: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на извилистых тропах Паутины. В конце любой вашей фазы движения эта БЕ может появиться из Паутины – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Древний рок: в фазе схватки вы можете перекидывать провальные результаты бросков на попадание за боевую единицу с этой способностью, если она напала на БЕ с ключом СЛААНЕШ или те напали на неё. Однако вы должны добавлять 1 ед. к результатам проверки боевого духа для боевой единицы с этой способностью, если она находится в пределах 3" от любых боевых единиц СЛААНЕШ.

Хамелеолиновый плащ: противник обязан вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой модели. Кроме того, когда эта модель находится в укрытии, прибавляйте 2 ед. (а не 1) к результатам её спас-бросков.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Альдари, азуриане, воинство, Биель-Тан

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Персонаж, пехота, странник, Амаллин Ведущая-через-тени



5

Мощность

ОБСИДИЙ МАЛЛЕКС

ЛОРД ХАОСА

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Обсидий Маллекс	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+
Обсидий Маллекс — это одна модель, вооружённая плазменным пистолетом и громовым молотом. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S		AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.								
— Обычная стрельба	12"	Пистолет 1		7		-3	1	—	
— Режим перегрузки	12"	Пистолет 1		8		-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.	
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2		-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.		
СПОСОБНОСТИ	Смерть Ложному Императору: если в фазе схватки результат броска на попадание модели с этой способностью равен 6+ и её целью является боевая единица ИМПЕРИУМА, то модель немедленно совершает ещё одну атаку по той же боевой единице тем же оружием. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки.						Лорд Хаоса: дружественные боевые единицы ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА и дружественные боевые единицы СЛУЖИТЕЛЕЙ БЕЗДНЫ в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.		
							Печать порчи: модель имеет непробиваемый спасбросок на 4+.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Хаос, еретики-астартес, Чёрный Легион, Служители Бездны								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, лорд Хаоса, Обсидий Маллекс								



1

Мощность

ЧЁРНЫЕ ЛЕГИОНЕРЫ

КОСМОДЕСАНТНИКИ ХАОСА

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Космодесантник Хаоса	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Эта боевая единица включает 2 космодесантников Хаоса. Каждая модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Болтер	24"	Скорострельное 1			4	0	1	-	
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1			4	0	1	-	
Фраг-граната	6"	Граната D6			3	0	1	-	
Крак-граната	6"	Граната 1			6	-1	D3	-	
СПОСОБНОСТИ	Служители Бездны: эта способность работает, только если ваша армия включает ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. Вы не можете выставлять боевые единицы с этой способностью до того, как выставите ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. После выставления ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА во время расстановки все БЕ с этой способностью должны быть немедленно выставлены одновременно. Выставляя ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА на поле боя первый раз, вы должны выставить все БЕ с этой способностью в пределах 6" от него (или же они все должны быть погружены в один транспорт с ОБСИДИЕМ МАЛЛЕКСОМ). Если какая-то БЕ не может быть выставлена подобным образом, она считается уничтоженной.						Смерть Ложному Императору: если в фазе схватки результат броска на попадание модели с этой способностью равен 6+ и её целью является боевая единица ИМПЕРИУМА, то модель немедленно совершает ещё одну атаку по той же боевой единице тем же оружием. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки.		
							Последователи Маллекса: если вы собираете батальную армию, вы можете включить эту боевую единицу только в подразделение, в которое входит ОБСИДИЙ МАЛЛЕКС. Кроме того, эта БЕ не занимает ячеек в подразделении, включающем ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Хаос, еретики-астартес, Чёрный Легион, Служители Бездны								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, космодесантники Хаоса, Чёрные Легионеры								



3

Мощность

ДРОНЫ-ТРЕНОЖНИКИ

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Дрон-треножник	6"	3+	3+	4	4	2	2	10	4+
Эта боевая единица включает 4 дронов-треножников. Каждая модель вооружена импульсом дрона. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S		AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Импульс дрона	18"	Пистолет 1		3		0	1	—	
СПОСОБНОСТИ	Повышение уровня угрозы: увеличьте на 1 ед. показатели силы, AP и урона импульсов дронов за каждую модель из данной боевой единицы, которая была убита или потеряла рану. Например, если 2 модели из данной БЕ были убиты, а ещё одна потеряла 1 рану, импульсы дронов у двух уцелевших моделей будут иметь силу 6, AP -3 и урон 4.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Чернокаменная конструкция, нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, дроны-треножники								



1

Мощность

ЗВЕРОЛЮДЫ ХАОСА

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Зверолюд Хаоса	6"	3+	4+	4	4	1	1	6	5+
Эта боевая единица включает 4 зверолюдов Хаоса. Каждая модель вооружена лазпистолетом или автопистолетом и цепным мечом или устрашающего вида оружием, а также несёт фраг- и крак-гранаты. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Автопистолет	12"	Пистолет 1		3	0	1	—		
Лазпистолет	12"	Пистолет 1		3	0	1	—		
Устрашающего вида оружие	Рукопашное	Рукопашное	Владельца		0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.		
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца		0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.		
Фраг-граната	6"	Граната D6		3	0	1	—		
Крак-граната	6"	Граната 1		6	-1	D3	—		
СПОСОБНОСТИ	Служители Бездны: эта способность работает, только если ваша армия включает ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. Вы не можете выставлять боевые единицы с этой способностью до того, как выставите ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. После выставления ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА во время расстановки все БЕ с этой способностью должны быть немедленно выставлены одновременно. Выставляя ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА на поле боя первый раз, вы должны выставить все БЕ с этой способностью в пределах 6" от него (или же они все должны быть погружены в один транспорт с ОБСИДИЕМ МАЛЛЕКСОМ). Если какая-то БЕ не может быть выставлена подобным образом, она считается уничтоженной.						Неистовое нападение: увеличьте на 1 показатель силы и количество атак моделей в этой боевой единице, если эта БЕ совершила манёвр нападения в текущем ходе. Рабы Маллекса: эта боевая единица не занимает ячеек в вашей батальной армии, включающей ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Хаос, Служители Бездны								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, зверолюды Хаоса								



2

Мощность

ГВАРДЕЙЦЫ-ПРЕДАТЕЛИ

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Гвардеец-предатель	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Сержант предателей	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+
Эта боевая единица включает 1 сержанта предателей и 6 гвардейцев-предателей. В армию можно включить только две такие боевые единицы.									
– сержант предателей вооружён лазпистолетом, цепным мечом и фраг-гранатами									
– 1 гвардеец-предатель вооружён огнемётom и фраг-гранатами									
– 2 гвардейца-предателя вооружены лазружьями и фраг-гранатами									
– 1 гвардеец-предатель вооружён лазружьём, фраг- и крак-гранатами									
– 2 гвардейца-предателя вооружены устрашающего вида оружием, фраг-гранатами и автопистолетом или лазпистолетом									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Автопистолет	12"	Пистолет 1		3	0	1	—		
Огнемёт	8"	Штурмовое D6		4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.		
Лазпистолет	12"	Пистолет 1		3	0	1	—		
Лазружьё	24"	Скорострельное 1		3	0	1	–		
Устрашающего вида оружие	Рукопашное	Рукопашное		Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.		
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное		Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.		
Фраг-граната	6"	Граната D6		3	0	1	–		
Крак-граната	6"	Граната 1		6	-1	D3	–		
СПОСОБНОСТИ	Служители Бездны: эта способность работает, только если ваша армия включает ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. Вы не можете выставлять боевые единицы с этой способностью до того, как выставите ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. После выставления ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА во время расстановки все БЕ с этой способностью должны быть немедленно выставлены одновременно. Выставляя ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА на поле боя первый раз, вы должны выставить все БЕ с этой способностью в пределах 6" от него (или же они все должны быть погружены в один транспорт с ОБСИДИЕМ МАЛЛЕКСОМ). Если какая-то БЕ не может быть выставлена подобным образом, она считается уничтоженной.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Хаос, Служители Бездны								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, гвардейцы-предатели								



2

Мощность

УР-ГУЛЬ

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Ур-гуль	8"	3+	-	4	3	3	4	4	7+
Ур-гуль — это одна модель, атакующая лапами и когтями.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Лапы и когти	Рукопашное	Рукопашное		Владельца	0	1	–		
СПОСОБНОСТИ	Нечувствителен к боли: ур-гуль имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.						Двор архонта: можно перебрасывать провальные результаты бросков на попадание, совершаемые этой моделью, если она находится в 3" от дружественного АРХОНТА <КАБАЛА>. Эта модель не занимает ячейку подразделения, если включена в подразделение вашей батальной армии, в которое также входит АРХОНТ <КАБАЛА>.		
	Свирепое нападение: увеличьте на 2 количество атак ур-гуля, если он нападал в этом ходе.								
	Примечание разработчиков: включая эту боевую единицу в свою армию, вы должны объявить, к какому кабалу она относится. После этого замените ключ <КАБАЛ> в инфолисте этой БЕ на название выбранного вами кабала. Вы можете использовать любой кабал, о котором читали в книгах, или придумать свой.						Играя матч батальной армией, вы можете включить модели ДВОРА АРХОНТА <КАБАЛА> только в подразделение, в которое входит АРХОНТ <КАБАЛА>. При этом в одно подразделение не может входить более 4 моделей ДВОРА АРХОНТА.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Альдари, друкари, <кабал>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, двор архонта, ур-гуль								

 2 Мощность НЕГАВОЛЬТНЫЕ КУЛЬТИСТЫ										
НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV	
Негавольтный культист	6"	3+	4+	3	3	1	3	8	6+	
Эта боевая единица включает 4 негавольтных культистов. Каждая модель вооружена электрострекалом. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.										
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S			AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Электрострекало	Рукопашное	Рукопашное	+2			0	1	При результате броска на попадание 6+ это оружие наносит 3 попадания (вместо 1).		
СПОСОБНОСТИ	Служители Бездны: эта способность работает, только если ваша армия включает ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. Вы не можете выставлять боевые единицы с этой способностью до того, как выставите ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. После выставления ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА во время расстановки все БЕ с этой способностью должны быть немедленно выставлены одновременно. Выставляя ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА на поле боя первый раз, вы должны выставить все БЕ с этой способностью в пределах 6" от него (или же они все должны быть погружены в один транспорт с ОБСИДИЕМ МАЛЛЕКСОМ). Если какая-то БЕ не может быть выставлена подобным образом, она считается уничтоженной.							Поле voltaгейста: модели в этой боевой единице имеют непробиваемый спас-бросок на 5+. После того как эта БЕ завершила манёвр нападения, выберите одну из вражеских боевых единиц, ставших целями её нападения, и киньте кубик за каждую модель в нападавшей БЕ. Выбранная вражеская боевая единица получает 1 смертельное ранение за каждый результат 6. Фанатичная приверженность: каждый раз, когда модель из этой боевой единицы теряет рану, бросайте D6. При результате 5+ рана не теряется.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Хаос, Служители Бездны									
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, негавольтные культисты									

		БЕГЛЫЙ ПСАЙКЕР							
НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV
Беглый псайкер	6"	4+	4+	3	3	4	2	8	5+
Беглый псайкер — это одна модель, вооружённая лазпистолетом и посохом Хаоса. В армию можно включить не более двух таких моделей.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	—	
Посох Хаоса	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-1	D3	—	
СПОСОБНОСТИ	Служители Бездны: эта способность работает, только если ваша армия включает ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. Вы не можете выставлять боевые единицы с этой способностью до того, как выставите ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА. После выставления ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА во время расстановки все БЕ с этой способностью должны быть немедленно выставлены одновременно. Выставляя ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА на поле боя первый раз, вы должны выставить все БЕ с этой способностью в пределах 6" от него (или же они все должны быть погружены в один транспорт с ОБСИДИЕМ МАЛЛЕКСОМ). Если какая-то БЕ не может быть выставлена подобным образом, она считается уничтоженной.						Несдерживаемая мощь: вы можете перебрасывать результат 1 при прохождении пси-тестов за эту модель. Однако эта модель подвергается опасностям варпа, если при прохождении пси-теста у неё выпадает любой дубль, а не только две шестёрки или две единицы.		
							Рабы Маллекса: эта боевая единица не занимает ячеек в схеме организации вашей батальной армии, включающей ОБСИДИЯ МАЛЛЕКСА.		
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «Разрывающий разряд».								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Хаос, Служители Бездны								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, псайкер, беглый псайкер								