

WARHAMMER
40,000

BLACK CRUSADE



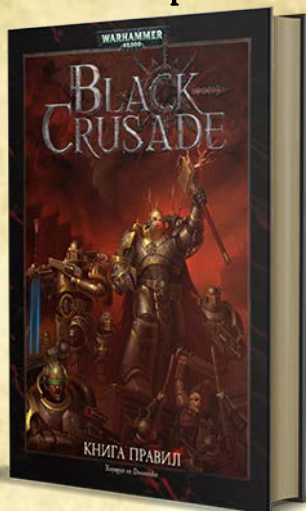
КНИГА МАШИН

Хоумрул от Doomrider

ВСТУПЛЕНИЕ

ССЫЛКИ

Книга Правил



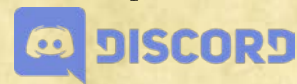
<https://drive.google.com/file/d/1TL4Hs8NyxuOASUp6uWzE7gAP7CD14/view>

Книга Машин



https://drive.google.com/file/d/1pofEEqyU04m7z83SSRRYCDRTuBD_eU_h/view

Прочие



<https://discord.com/invite/hg2MBtFRK4>



https://www.patreon.com/Doomrider_Mezmerro



https://boosty.to/doomrider_mezmerro



VISA 4149 4991 4627 4673

IBAN UA573052990000026201739758867

Копирайтная Хрень:

Эта книга ни в коей мере не официальна, и является полностью фанатским творчеством.

Она не предназначена для коммерческого использования и распространяется исключительно бесплатно.

40k, Adeptus Astartes, Blood Angels, Cadian, Catachan, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Codex, Daemonhunters, Dark Angels, Dark Eldar, the Double-Headed/Imperial Eagle device, Eldar, Eldar symbol devices, Eye of Terror, Fire Warrior, the Fire Warrior logo, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Genestealer, Great Unclean One, GW, GWI, the GWI logo, Inquisitor, the Inquisitor logo, the Inquisitor device, Inquisitor:Conspiracies, Keeper of Secrets, Khorne, the Khorne logo, Kroot, Lord of Change, Necron, Nurgle, the Nurgle logo, Ork, Ork skull devices, Sisters of Battle, Slaanesh, the Slaanesh logo, Space Hulk, Space Marine, Space Marine chapters, Space Marine chapter logos, Tau, the Tau caste designations, Tyranid, Tyranid, Tzeentch, the Tzeentch logo, Ultramarines, Warhammer, Warhammer 40k Device, Warhammer World logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2022, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

СОДЕРЖАНИЕ

I. Механика Машин

Основы	стр. 3
Ходовая	стр. 3
Трудный Ландшафт	стр. 4
Орудия	стр. 4
Действия Экипажа	стр. 5
Критические Эффекты	стр. 6
Поломки и Эффекты	стр. 7
Ремонт	стр. 8
Реквизиция и Обслуживание	стр. 8
Снаряжение	стр. 8
Трейты Машин	стр. 9

II. Машины Человечества

Гражданские Машины	стр. 11
Машины Хаоса	стр. 12
Кузница Урдеш	стр. 12
Кузница Ксана	стр. 13
Машины Гвардии	стр. 15
Шасси Часовой	стр. 15
Шасси Таурос	стр. 17
Шасси Таурокс	стр. 18
Шасси Химера	стр. 19
Шасси Аурокс	стр. 24
Шасси Леман Русс	стр. 25
Шасси Малкадор	стр. 29
Шасси Махарий	стр. 32
Шасси Гибельный Клинок	стр. 35
Прочие	стр. 38
Орудийные Платформы	стр. 39
Авиация	стр. 41

Машины Легионов	стр. 45
Шасси Носорог	стр. 45
Шасси Сикаран	стр. 49
Шасси Лэнд Рейдер	стр. 51
Сверхтяжелые Танки	стр. 54
Дредноуты	стр. 57
Десантные Капсулы	стр. 65
Лэнд Спидеры	стр. 67
Авиация	стр. 69
Машины Механикум	стр. 75
Машины Скитариев	стр. 75
Машины Тагмата	стр. 78

III. Демонические Машины

Механика	стр. 81
Оболочки	стр. 83
Общие	стр. 83
Нургла	стр. 87
Кхорна	стр. 89

I. МЕХАНИКА МАШИН

Экипаж

Машины зачастую пилотируются несколькими персонажами. Когда это игровые персонажи, каждый действует в свою инициативу, но с машинами, пилотируемыми NPC, для удобства весь экипаж действует в инициативу командира или пилота.

Основные роли включают:

Командир: Командир ведет обзор поля боя, командует остальным экипажем, обычно также управляет орудием в люке и главным орудием.

Мехвод: Мехвод водит машину; он делает все тесты вождения и тратит свои действия на движение машины. Обычно также управляет лобовым орудием машины.

Стрелок: Стрелок наводит и стреляет из орудия. Он делает все тесты стрельбы из этого оружия.

Заряжающий: Помогает заряжать главное орудие. Также может управлять оружием в люке вместо командира.

Пилот: В машинах с экипажем из одного делает все действия.

Пассажир: Не участвует в работе машины.

Маневренность

Машины имеют показатель Маневренности, показывающий бонус или штраф к тестам Operate на управление этой техникой.

Броня

Машины имеют три показателя AP — Лобовую, Борттовую и Кормовую. Прицельные атаки по технике попадают в ту броню, через которую проходит линия от центра брони до атакующего. Для техники странных форм последнее слово за стороны брони остается за ГМом. Если стрелку открыта еще одна сторона техники, прицельные выстрелы в нее получают штраф -10. Прицельные атаки в Ходовую или Башню получают штраф -15, но сложность прицельных атак в Орудие определяется как для его настоящего Размера: обычно главные орудия танков имеют Размер (1), тяжелое оружие — Размер (0), а винтовки — Размер (-1), хотя, например, относительно тонкий Тяжелый Стаббер будет считаться Размером (-1).

Место попадания атаки определяется образом броска на попадание (десяти и единицы меняются местами, т.е. бросок в «41» становится «14») и сверкой с таблицей слева:

Если на подвергающейся атаке стороне машины несколько орудий, их определяют случайно. Попадание в башню или орудие со стороны, с которой их на машине нет, считаются попаданиями в корпус.

Атаки, наносящие множественные попадания, наносят первое и второе в выбранную часть машины, а остальные в корпус.

Атаки по площади всегда попадают в корпус.

Крыша техники обычно имеет AP бортовой брони, так что прямые попадания оружия, стреляющего по навесу, попадают в нее.

Днище техники обычно имеет AP кормовой брони, так что срабатывания противотанковых мин рассчитываются в нее.

Рукопашные атаки по технике позволяют атаковать ее уязвимые места: прицельные рукопашные атаки по машине со Лба или Борта со штрафом -20 считаются как по Кормовой броне.

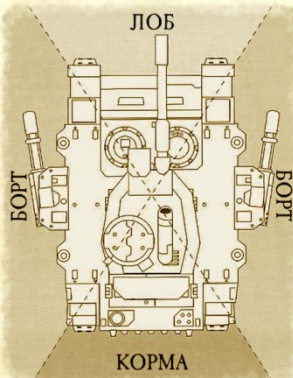
Хотя броня и имеет слабые места, вроде смотровых щелей или швов, в отношении механики прицельных атак они не используются — получение преимуществ от этих мест отображается через механики вроде оружейного свойства Accurate или таланта Tank Hunter.

Урон и Структура

Вместо Ран машины имеют Структуру, которая во многом действует так же, как Раны. Непоглощенный урон наносится в Структуру и, когда она опускается ниже 0, техника получает Критические Эффекты.

Техника получает критический урон на максимальном результате кубика урона как обычно, не получает его от оружия, что не пробито ее поглощение урона и, соответственно, не получает и 1 гарантированного урона от критического урона.

Структура не регенерирует сама, как с живыми существами, и восстанавливается только ремонтом, что обычно занимает много времени.



Часть	Бросок
Ходовая	1–20
Корпус	21–60
Орудие	61–80
Башня	81–100

Ходовая определяет тип движения машины. В скобках за типом Ходовой отображается ее SPD.

Wheeled / Колесная

- Не может совершать Поворот на месте.
- -20 на тесты Трудного Ландшафта.
- +10 на тесты Маневрирования.
- Когда получает непоглотенный урон в Ходовую, ее SPD уменьшается на 1d5, а все тесты Маневрирования получают штраф -10. Оба эффекта складываются от множественных повреждений Ходовой и проходят только после их починки.
- Тесты починки Ходовой занимают вдвое меньше времени.

Tracked / Гусеничная

- Уменьшает штраф Трудного Ландшафта на 10.
- -10 на тесты Вираща.
- Когда получает критический эффект в Ходовую, ее SPD уменьшается на результат критического эффекта. Складываются от множественных повреждений Ходовой и проходят только после их починки.
- Тесты починки Ходовой занимают вдвое больше времени.

Walker / Шагоход

- Двигается и атакует как персонаж, а не техника. Он может участвовать в ближнем бою, в т.ч. совершать Натиск, но не может совершать Вольт, Перебежку, Прыжки и Карабканье.
- Вместо сбивания с ног Шагоход Опрокидывается.
- Дистанция Бега Шагохода равна только 4xSPD, а не 6xSPD как обычно.
- Трудный Ландшафт замедляет Шагоходы как пехоту, но не повреждает.
- Может совершать Парирование и Уклонение, но со штрафом -Размер машиныx10. Уклонение всегда комбинированное с Operate-10.
- Пилот может использовать все оружие дальнего или ближнего оружия машины в один Ход, как если бы у него был Трейт Multiple Arms достаточный, чтобы управлять всем этим оружием.
- Имеет показатель S и Трейт Unnatural S, что записываются в скобках после типа Ходовой в формате (SPD, S+Un.S=S.b). Может использовать эту Силу в тестах Атлетики и для приемов рукопашного боя, но профили рукопашного оружия уже включают ее. Для расчета веса подъема машины используется S.bx2. Если S.b. машины меняется, это соответственно изменяет урон ее рукопашного оружия.
- Раз в Раунд вне своего Хода Шагоход может повернуться на до 180° — обычно, чтобы подставить лобовую броню под атаку. Талант **Combat Master** позволяет пилоту совершить это до ½ WS.b (окр. ▲) раз в Раунд.
- Рукопашные атаки по Шагоходу не могут быть использованы с обычной прицельной атакой -20, чтобы наносить попадание по Кормовой броне с любой другой стороны.

Skimmer / Скиммер

- Постоянно летает на Приземной высоте как с Трейтом Hoverer и игнорирует Трудный Ландшафт, кроме высокого (вроде деревьев).
- Может наклоняться, увеличивая или уменьшая углы вертикальной наводки всех орудий на до 30°
- Может на короткое время летать на Низкой высоте (за полудействие совершая смену высоты и перемещаясь на до SPD м), но не может провести на ней большее 1 полного Хода. Если на 2-й Ход после поднятия на Низкую высоту Скиммер не опустился обратно на Приземную, он получает эффект Крушение.
- +10 на тесты Маневрирования.
- На при Повороте на Месте, Малом и Большом Ходу и Хаотичном Маневрировании может поворачивать на неограниченный угол.
- При Малом и Большом Ходу и Хаотичном Маневрировании может летать боком, а не только вперед и назад.
- Рукопашные атаки по Скиммеру получают штраф -10.
- После совершения Тарана пилот должен пройти тест Operate (+0), или Скиммер терпит Крушение.

Plane / Самолет

- Может летать только на Низкой и Высокой высоте (совершая Смену Высоты полным действием, при этом двигаясь на от ½ до 1 SPD м).
- Если не подвигается хотя бы на ½ SPD в свой Ход, получает эффект Штопор, если на Высокой высоте, или Крушение, если на Низкой.
- Может приземлиться с Низкой высоты только за полное действие при наличии взлетно-посадочной полосы длиной не меньше SPD м.
- После совершения Тарана (против цели на той же высоте) пилот должен пройти тест Operate (-20), или Самолет получает эффект Штопор, если на Высокой высоте или Крушение, если на Низкой.

ТРУДНЫЙ ЛАНДШАФТ

Трудный Ландшафт для машин отличается от Трудного Ландшафта для персонажей — кусты, снег или ковер из трупов мало помешают проходу танка или шагохода, в то время, как препятствия, вроде ящиков, деревьев, остовов сгоревшей техники или противотанковых ежей, которые с точки зрения пехоты считаются Укрытиями, для техники будут препятствиями на пути.

Трудный Ландшафт не замедляет машины, но вместо этого представляет для них дополнительную опасность, потенциально повреждая Ходовую. Когда машина пересекает Трудный Ландшафт, водитель должен пройти тест Operate+0 со штрафом для этого вида Ландшафта. При Провале машина получает Провалы непоглощаемого урона в Ходовую. На 5+ Провалов или при Критическом Провале машина останавливается, наполовину заходя в область Трудного ландшафта (или подвигаясь только на половину длины корпуса, если она стартовала в нем).

Тесты Трудного Ландшафта получают бонус +5 при совершении Мало-го Хода, -5 при совершении Хаотичного Маневрирования и Налета и +10 при совершении Полного Хода и Тарана.

Если суммарный штраф теста Трудного Ландшафта (с учетом всех модификаторов) поднимается до 0 или выше, машина может двигаться по этому Ландшафту безопасно без всяких тестов (а Шагоход не замедляется).

Все тесты Маневрирования на Трудном Ландшафте также получают штраф, равный штрафу этого Ландшафта.

Ландшафт	Штраф
Пашня, Сухое поле, Неглубокая грязь, Свалка, Пересечение окопов шириной не более половины длины машины.	-5
Глубокая грязь, Густые заросли, Кусты, Зыбучие пески, Сто- ячая вода меньше 20 см в глубину	-10
Текущая вода глубиной в метр, Густой лес, Каменистая и ненадежная поверхность, Городские развалины	-15
Противотанковые ежи, Остовы техники, Попытка проехать сквозь кирпичные стены гражданских строений.	-20

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ОРУДИЙ

Некоторые орудия на машинах имеют свои особые свойства, не встречающиеся на личном оружии. Многие орудия на техники имеют профили лучше, чем у аналогичных ручных оружий, но они более громоздкие и тяжелые, непригодные для использования пехотой, при этом куда легче в производстве и, как результат, дешевле, легче в ремонте и реквизиции.

Anti-Air / Зенитное

Это оружие может стрелять по целям, летающим на Низкой и Высокой высоте без штрафов и игнорирует штраф за скорость цели.

Arcing / Навесное

Это оружие может стрелять на огромные расстояния по параболе по целям вне прямой видимости. Для этого экипаж должен получать координаты по воксу или еще каким-то методом связи от наблюдателей. Чтобы совершить выстрел по цели вне прямой видимости, один из членов экипажа должен за ментальное полудействие пройти тест Logic-10, чтобы рассчитать траекторию — за каждый Провал на этом тесте выстрелы получают штраф -10. Когда стреляет батарея орудий, командир батареи может одним действием рассчитать траекторию для всей батареи. При промахе стрельбой навесом шаблон смещается на 2d10 м вместо 1d10.

Multishot (X) / Мультивыстрел

Это оружие имеет невероятную скорострельность. Его расход боеприпасов увеличивается в X раз, но также в X раз увеличивается количество попаданий.

Ordnance / Артиллерия

Это огромное крупнокалиберное орудие. Когда из него совершают выстрел, все остальные атаки этой же машины до начала следующего Хода стрелка получают штраф -30 из-за сотрясающей машину отдачи. Если экипаж действует в одну инициативу, это оружие всегда стреляет первым, если только у него нет соосного — тогда первым стреляет соосное.

При прямом попадании (центром шаблона взрыва при попадании по площади) это орудие бросает на урон 2 раза и выбирает лучший.

Quad / Квад

Это блок из 4-х стволов. Орудие считается как Twin-Linked, но при стрельбе из этого оружия делается две атаки с одинаковыми модификаторами по той же цели и каждая наносит свои попадания. Когда орудие За-клинило или повреждено первый раз, оно меняет это свойство на Twin-Linked пока не будет починено или расклинено.

ОРУДИЯ

У разъемов под орудия техники есть несколько специфических характеристик, которые обычно записываются в следующем формате:

Оператор / Установка (ГН/ВН)

- **Оператор** — какой член экипажа оперирует оружием.
- **Установка** — разновидность установки оружия на технику.
- **ГН** — диапазон углов горизонтальной наводки, де 0° — вперед, +90° — вправо, -90° — влево. 360° обозначает круговой траверс.
- **ВН** — диапазон углов вертикальной наводки, де 0° — горизонтально, +90° — строго вверх, -90° — строго вниз.

Стандартная Комплектация

Машины обычно реквизируются в стандартной комплектации и орудия в этой комплектации отмечены в профиле машины **темно-красным**. Орудия на замену нужно реквизиовать отдельно. Машину можно реквизиовать сразу с альтернативным главным орудием, но при этом ее Редкость повышается до Редкости этого орудия, если оно выше.

Установка

Fixed / Закрепленное

Это оружие имеет очень узкий угол горизонтальной наводки и требует поворота всем корпусом машины для ведения цели. Оно стреляет практически строго вдоль продольной оси машины и выстрелы из него являются комбинированными с тестом Operate +10 водителя.

Hull / Корпусное

Это оружие установлено в глубокой бойнице в корпусе машины. Прицельные атаки в него получают дополнительный штраф -10, а Крит. эффекты по нему уменьшаются на 2. В него нельзя целиться и случайные попадания игнорируют его, если машина не повернута к атакующему той стороной, в которой орудие установлено.

Turret / Башенное

Это оружие установлено в башне, обычно вращающейся на все 360° градусов. Поворот башни на более чем 90° в Ход будет требовать от стрелка траты действия. На танках с несколькими башнями башни поменьше имеют ограниченные углы наводки, т.к. они мешают друг другу.

Sponson / Спонсонное

Это оружие установлено в разнесенный спонсон на борту, лбу и иногда даже корме машины. В него нельзя целиться и случайные попадания игнорируют его, если машина повернута к атакующему стороной, обратной той, в которой орудие установлено.

Coaxial / Соосное

Это оружие установлено параллельно другому орудию и использует его углы наводки. Стрелок может одним действием выстрелить сначала соосным орудием, потом основным, получая бонус прицеливания на обоих. Основное орудие получает бонус +20 от Трассеров в соосном, вместо +5 как обычно. Соосные орудия по умолчанию заряжены трассерами.

Pintle / В люке

Это оружие установлено в люке снаружи машины и позволяет вылезшему в люк члену экипажа стрелять из него. Оно считает крит. эффекты выше 8 как 8. Орудие, отмеченное как **Pintle (R)**, может быть использовано изнутри машины, не вылезая в люк, но стрелок не получает преимуществ прицелов на этом оружии и не может пытаться перезарядить или расклинивать это оружие, не высунувшись из люка. Орудие, отмеченное как **Pintle (B)**, может быть использовано *только* изнутри машины.

Underslung / Под днищем

Это оружие установлено в подвижной дистанционно управляемой минитурели с нижней стороны машины. Оно почти всегда вращается на все 360°, но имеет ограниченные углы наводки вверх, фокусируясь в основном на целях ниже самой машины. Такое орудие не будет получать случайных попаданий от выстрелов сверху или оружием, стреляющим навесом. Чаще всего такие орудия встречаются на скиммерах и самолетах.

Боекомплект

Если не сказано обратного, машина может хранить достаточно боеприпасов для 10 перезарядок каждого орудия. Для оружия с отличным боекомплект его Clip записывается как X/Y — где X — магазин самого оружия, а Y — боекомплект машины. Машины с Трейтом Open Torped могут заряжать орудия снарядами вне самой машины, размещенными не далее SPDx2 Заряжающего на земле или в машине снабжения.

ДЕЙСТВИЯ ЭКИПАЖА

Поворот на Месте

Действие: Полудействие

Тип: Движение, Физическое

Водитель поворачивает машину на до 180° в любую сторону.

Малый Ход

Действие: Полудействие

Тип: Движение, Физическое

Водитель ведет машину вперед или назад на расстояние до SPD×1 и может в процессе движения поворачивать ее на до 90° (в т.ч. разбивая общий угол по частям в разных точках пути) в любую сторону за каждую пройденную длину своего корпуса.

Большой Ход

Действие: Полное действие

Тип: Движение, Физическое

Водитель ведет машину вперед или назад на расстояние до SPD×2 и может в процессе движения поворачивать ее на до 45° (в т.ч. разбивая общий угол по частям в разных точках пути) в любую сторону за каждую пройденную длину своего корпуса.

Полный Ход

Действие: Полное действие

Тип: Движение, Физическое, Маневрирование

Водитель ведет машину вперед на расстояние до SPD×2 и делает тест Operate(A)–10. За каждый Успех он может преодолеть еще 5м. При Успехе техника также может поворачивать на угол до 90° суммарно, но при Провале может двигаться только по прямой. На 5+ Провалов машина получает эффект Потеря Управления (или Крушение для Скиммера).

До начала следующегохода водителя экипаж и пассажиры не могут Погружаться или Выгружаться из машины, машина не может совершать Вираж, все стрельба по машине получает штраф –20, все рукопашные атаки – бонус +20, а все атаки из машины – штраф –30.

Хаотичное Маневрирование

Действие: Полное действие

Тип: Движение, Физическое, Маневрирование

Водитель ведет машину вперед или назад на расстояние до SPD×1 и может в процессе движения поворачивать ее на до 90° (в т.ч. разбивая общий угол по частям в разных точках пути) в любую сторону за каждую пройденную длину своего корпуса. После этого он делает тест Operate(A)+0 – за каждый Успех до начала следующегохода водителя все атаки по машине и с нее получают штраф –10. На 5+ Провалов машина получает эффект Потеря Управления (или Крушение для Скиммера).

Вираж

Действие: Реакция

Тип: Физическое, Реакция, Избегание, Движение, Маневрирование

Сразу после получения попадания от атаки, которую он может видеть, но до броска на урон, водитель бросает на Operate(A)–Размер машины×10. При Успехе, он уклоняется от атаки и попадание становится промахом, аналогично как с пешим Уклонением.

Налет

Действие: Полное действие

Тип: Атака, Движение, Физическое, Рукопашное

Только **машины с Трейтом Open Toped** могут совершать этот маневр.

Водитель ведет машину вперед на расстояние до SPD×2 и может в процессе движения поворачивать ее на до 45° (в т.ч. разбивая общий угол по частям в разных точках пути) в любую сторону за каждую пройденную длину своего корпуса. Если он проезжает мимо врага, водитель, экипаж и/или пассажиры могут совершить по врагу рукопашную атаку как с базой Верховая Атака, но с модификатором –10 вместо обычного +20. Если машина проезжает мимо нескольких противников, еще не атаковавшие или имеющие несколько атак члены экипажа и пассажиры могут атаковать их. Это движение не вызывает Свободные атаки по машине или ее экипажу/пассажирам, кроме следующих случаев:

- 1) Машина начала свой Ход связанной в рукопашной. Другие персонажи в рукопашной получают свободную атаку по ней как обычно.
- 2) Рукопашное оружие противника, мимо которого она проезжает (в т.ч. цели, если она вышла) имеет Rng хотя бы на 2 выше, чем у оружия атакующих. В этом случае Свободная атака может проводиться как против самой машины, так и против экипажа или пассажиров, что участвуют в Налете.

Таран

Действие: Полное действие

Тип: Атака, Движение, Физическое, Рукопашное

Водитель ведет машину вперед на расстояние до SPD×2 и может **только в начале движения** повернуть ее на до 45°. Если он оканчивает движение в контакте с другим существом, то получает попадание, наносящее I(Cr) Dmg, равный Лобовой AP + 1d10, +еще 1d10, если машина подвигалась на 1,5 SPD и более. Уклонение от Тарана получает бонус +30. Вираж против Тарана является встречным против Operate+0 таранящего водителя.

Если цель не больше Размером, чем машина, ее отбрасывает от машины на расстояние <Урон до Поглощения / 10 × (1 + Размер машины – Размер цели)>м. Отброшенная тараном цель на 1 и более Размера меньше таранящей машины должна пройти тест S–10, A–10, Athletics+0 или Acrobatics+0, или ее сбивает с ног; Шагоходы делают бросок Operate+10 и при Провале получают эффект Опрокидывание. Силовые щиты, что не вызывают при срабатывании смещение цели, не предотвращают ее отбрасывание ударом, даже если успешно отменяют урон.

Если машина таранит цель Размером не меньше себя, машина получает попадание в лобовую броню, наносящее I(Cr) Dmg, равный Поглощению цели от Тарана + 1d5 или 1d10, если машина подвигалась на 1,5 SPD и более. Если у таранящей машины осталось движение, и она отбросила или убила цель, водитель может выбрать продолжать двигаться по прямой и таранить следующую цель, но каждая предыдущая цель Тарана уменьшает расчетный урон Тарана на свой Размер+2. Одну и ту же цель нельзя таранить более одного раза – когда машина упирается в уже отброшенную Тараном цель, она обязана остановиться.

Погрузка/Выгрузка

Действие: Полудействие / Полное действие

Тип: Движение, Ментальное, Физическое

Члены экипажа могут за полное действие выйти из машины и подвигаться на дистанцию до их скорости полудвижения (SPD×1). Аналогично они могут за полное действие подвигаться к машине на дистанцию до их скорости полудвижения (SPD×1) и залезть внутрь, заняв свои станции.

Пассажиры могут совершить вход или выход из машины за полудействие, и для них это действие не является Ментальным. Пассажиры могут за полное действие совершить Перебежку, начиная или оканчивая Ход в машине – если они начинают Ход в машине, они получают при Перебежке укрытие, как если бы были внутри машины.

Поворот Башни

Действие: Свободное действие / Полудействие

Тип: Физическое

Стрелок может повернуть башню машины на до 1-90° Свободным Действием и на 91-180° – Полудействием.

Стрельба

Действие: Разное

Тип: Атака, Физическое, Стрельба

Стрельба из орудий машины следует тем же правилам, что и обычно. Тяжелое оружие машины всегда Закреплено и не получает обычного штрафа –10 за движение.

Перезарядка

Действие: Разное

Тип: Физическое

Стрелок может заряжать оружие как обычно. Заряжающий и еще один член экипажа могут помочь перезарядить орудие за полное действие уменьшая Rld орудия на 1 (2 при наличии таланта Rapid Reload) каждый – если это опускает Rld до 0, стрелок может не отрываться на перезарядку.

Обзор

Действие: Полудействие

Тип: Физическое, Ментальное

Командир или любой член экипажа в машинах без Командира может осмотреть сенсоры и/или смотровые щели куполы машины. Это дает ему обзор 210° в направлении по его выбору и позволяет предупреждать остальной экипаж об угрозах и целях вне их обзора тестом Command+30.

Люк

Действие: Полудействие

Тип: Физическое

Командир может по грудь вылезти из люка или залезть обратно. В люке он получает Укрытие как от Бортовой AP в ноги и торс и может атаковать врагов, используя личное оружие (кроме длинных винтовок и тяжелого оружия) или оружие в люке машины, но получает –10 на Уклонение. Находясь в люке, он может совершать Обзор свободным действием.

КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ МАШИН

Ходовая:

- Атака по двигателю или ходовой части требует от водителя броска на Operate+0, чтобы справиться с Управлением. При провале машина поворачивается в случайную сторону. Водитель получает 1 Усталости.
- Машину сильно встряхивает, но не наносит опасного урона. В следующий Ход, машина не может двигаться быстрее, чем ее SPD.
- Один из траков, осей, суставов или же подача топлива получает мощное попадание, теперь ходовая часть с одной стороны работает медленнее. Поломка «Ходовая Часть Повреждена».
- Повреждение двигателя или топливоводов снижает максимальную мощность. Водитель должен проходить тест Operate-20, чтобы двигаться быстрее Малого Хода. На 3+Провалах двигатель глохнет.
- Машина теряет управляемость и проезжает вперед на ½ SPD. Если она не двигалась, ничего не происходит. После этого Скиммер терпит Крушение, а Шагоход Опрокидывается.
- Попадание взрывает колесо, ломает колено шагохода или ломает часть репульсоров. Поломка «Ходовая Часть Сломана». Если это опускает SPD до 0, то «Ходовая Часть Уничтожена».
- Внутренний взрыв наносит водителю, 1d10 I Dmg в голову и 1 Усталости. В свой Ход водитель должен пройти тест Operate-10, или: Колеса/Гусеницы – Потеря Управления, Скиммер – Крушение, Шагоход – Опрокидывание.
- Взрыв уничтожает Ходовую машины и немедленно останавливает ее. Поломка «Ходовая Часть Уничтожена», Скиммер терпит Крушение, а Шагоход Опрокидывается.
- Как и выше, но в машине также начинается Пожар.

10+ Попадание сокрушает ходовую часть, после чего машина проезжает ½ SPD по прямой и переворачивается. Все орудия, башни и оборудование уничтожены. Поломка «Ходовая часть уничтожена».

Орудие:

- Попадание оставляет орудие невредимым, но удар сшибает стрелка с его места и Оглушает его на 1 Раунд.
- Скользкое попадание сотрясает орудие, повреждает систему подачи боеприпасов, выбивает заслонку или вызывает короткое замыкание. Орудие получает Клин и может быть Расклинено по общим правилам.
- Попадание выводит из строя прицельные системы, повреждает смотровые щели, а на голову стрелку сыплется град осколков. Орудие получает штраф -10 на стрельбу на 1d5 раундов.
- Издавая звук коржающегося металла, орудие застревает в своем креплении. Поломка «Орудие Заклинило».
- Попадание разрушает механизм заряжания орудия или его силовую установку. Поломка «Орудие Выведено из Строя».
- Взрыв уничтожает прицельные приспособления орудия. Поломка «Прицельные Системы Уничтожены».
- Попадание серьезно повреждает механизм орудия. При стрельбе бросайте 1d10 – на 1-3 орудие детонирует, стрелок получает ½ урона (окр.▲) от выстрела, а орудие – поломку «Орудие Уничтожено».
- Орудие взрывается, вырываясь из своего крепления. Все его стрелки бросают 1d4 и на 1-4 получают ½ урона (окр.▲) от выстрела, а орудие – поломку «Орудие Уничтожено».
- Как и выше, но взрывная волна ударяет по всему экипажу. Каждый член экипажа получает 1d10+6 X Dmg, 1 Усталости и должен пройти тест A+0 или Загореться.
- Как и выше, но удар подрывает боекомплект. Машина уничтожена и не может быть восстановлена. Все внутри получают 2d10+18 X Dmg, а другие существа в 2d10 м от машины – 1d10+6 X Dmg. Если у машины есть Трейт Open Торпед, члены экипажа могут пройти тест A-20, чтобы выпрыгнуть перед взрывом, получив урон как снаружи.

Корпус:

- Мощное попадание по корпусу встряхивает машину, заставляя сидящих внутри схватиться за что-нибудь, чтобы не упасть. Члены экипажа должны пройти тест T+10, или будут Оглушены на 1 раунд.
- Одна из труб внутри машины дает трещину и машину заполняет едкий и опасный дым. Пока один из членов экипажа не потратит полное действие на устранение неполадки, все действия экипажа получают штраф -20.
- Резкий удар подбрасывает машину вверх, разбрасывая незакрепленные вещи. Все не пристегнутые члены экипажа должны пройти тест T+0, или Оглушены на 1d5 раундов. На 1 Раунд все атаки имеют штраф -10.
- Удар повреждает электропроводку или силовые кабели и случайный член экипажа получает 1d10+6 E(El) Dmg в торс и 1 Усталости.
- Несколько бронеплит пробиты или оторваны, что снижает AP на стороне попадания на 1d10.
- В отсеке экипажа гремит небольшой взрыв, ранящий случайного члена экипажа. Тот получает 1d10+6 X Dmg, 1 Усталости, и должен пройти тест A+0, или Загореться.
- Попадание пробивает в броне огромную дыру. AP на стороне попадания уменьшается вдвое (окр.▲). Все члены экипажа бросают 1d5 и на 1 получают ¼ непоглощенного машиной урона. Машина теряет Трейт Enclosed.
- Как и выше, но в машине начинается Пожар.
- Машина уничтожена. Бросьте 1d10 за каждое орудие – на 1-5 оно тоже уничтожено. Все члены экипажа получают 1d10+6 X Dmg и должны пройти тест T-10 или Оглушены на 1d10 Раундов. Скиммер терпит Крушение.
- Как и выше, но члены экипажа получают 2d10+18 X Dmg, а другие существа в 2d10 м от машины – 1d10+6 X Dmg. Если у машины есть Трейт Open Торпед, члены экипажа могут пройти тест A-20, чтобы выпрыгнуть перед взрывом, получив урон как снаружи.

Башня:

- Мощный удар сотрясает башню, все члены экипажа в башне Оглушены на 1 Раунд. Если башня не имеет экипажа, эффекта нет.
- Толком не разобрать, что повредил этот тяжелый удар, но орудие перестает работать. Орудие получает Клин, но не теряет весь боезапас и может быть Расклинено по общим правилам.
- Попадание выводит из строя прицельные системы, повреждает смотровые щели, а на голову стрелку сыплется град осколков. Орудие получает штраф -10 на стрельбу на 1d5 раундов.
- Издавая звук коржающегося металла, башня застревает и перестает поворачиваться. Поломка «Башню Заклинило».
- В башне отрубается питание и она перестает работать. Башня не может вращаться, а орудие не стреляет, пока питание не будет восстановлено за полное действие тестом Tech-Use-40.
- Взрыв уничтожает прицельные приспособления башни. Все орудия в ней получают поломку «Прицельные Системы Уничтожены».
- Попадание пробивает в башне огромную дыру. AP башни со всех сторон уменьшается вдвое (окр.▲). Все члены экипажа бросают 1d5 и на 1 получают ¼ непоглощенного машиной урона. Машина теряет Трейт Enclosed.
- В башне гремит несколько взрывов и ее охватывает огонь. Все орудия в башне получают поломку «Орудие Уничтожено», все оборудование разрушено, поломка «Башню Заклинило», и в башне Пожар.
- Как и выше, но теперь все члены экипажа машины (не только башни) должны пройти A+0, или Загореться.
- Взрыв боекомплекта срывает башню. Машина уничтожена. Все внутри получают 2d10+18 X Dmg (внутри башни – удвоенный), а другие существа в 2d10 метрах от машины – 1d10+6 X Dmg. Если у машины есть Трейт Open Торпед, члены экипажа могут пройти тест A-20, чтобы выпрыгнуть перед взрывом, получив урон как снаружи. Башня отлетает на 3d10 м в случайном направлении и Таранит то, на что приземляется.

ПОЛОМКИ

Легкие Повреждения

Машина потеряла до половины (включительно) Структуры.

Время ремонта: ¼ смены.

Ремонт: Тест Trade (Technomat) –10, или Tech-Use +10, или Trade (Engineer) +20. За каждый Успех восстанавливается 2 Структуры.

Тяжелые Повреждения

Машина потеряла больше половины Структуры. Все тесты вождения и атаки этой машины получают штраф –10.

Время ремонта: ½ смены.

Ремонт: Тест Trade (Technomat) –30, или Tech-Use +0, или Trade (Engineer) +10. За каждый Успех восстанавливается 1 Структура.

Критические Повреждения

Машина имеет отрицательную Структуру. Все тесты вождения и атаки этой машины получают штраф –20.

Время ремонта: 1 смена.

Ремонт: Тест Tech-Use –10 или Trade (Engineer) +0. Успех восстанавливает 1 Структуру, независимо от уровней.

Последствия Пожара

Машина пережила Пожар и не прошла ремонт после этого. Все тесты вождения машины получают штраф –10.

Время ремонта: 10 минут за каждый Раунд пожара.

Ремонт: Тест Trade (Technomat) +20, или Tech-Use +30, или Trade (Engineer) +30. При Успехе поломка снимается.

Повреждение Брони

AP машины уменьшено каким-то образом, будь то Крит. эффект или свойство оружия.

Время ремонта: ½ смены.

Ремонт: Тест Tech-Use –10, или Trade (Engineer) +0. Успех восстанавливает 5 AP с одной стороны машины или в башне, независимо от уровней.

Башню/Орудие Заклинило

Орудие не может поворачивать и закреплено в том угле наводки, в котором получило эту поломку. Из него все еще можно стрелять как с если бы у него было крепление Fixed.

Время ремонта: ½ смены для Pintle или Underslung, 1 смена для всех других установок, 2 смены для Turret.

Ремонт: Тест Tech-Use +0, или Trade (Engineer) +10. –20 при ремонте башни. Успех снимает поломку.

Прицельные Системы Уничтожены

Атаки из этого оружия получают штраф –20.

Время ремонта: 1 смена, 4 смены для сверхтяжелого оружия.

Ремонт: Тест Tech-Use –20, или Trade (Engineer) –10, или Trade (Weaponsmith) +0. Успех снимает поломку. При провале требует еще одной смены, чтобы понять ошибки в ремонте (броска не требуется), прежде чем повторять попытку.

Орудие Выведено из Стрела

Орудие не может совершать атаки.

Время ремонта: 1 смена, ½ смены для Pintle, Underslung, Coaxial, 1 неделя для сверхтяжелого оружия.

Ремонт: Тест Tech-Use –30, или Trade (Engineer) –20, или Trade (Weaponsmith) –10. Успех снимает поломку. На 3+ Провала орудие уничтожено.

Орудие Уничтожено

Орудие сломано за гранью починки.

Время ремонта: 1 смена, ½ смены для Pintle, Underslung, Coaxial, 8 смен для сверхтяжелого оружия.

Ремонт: Тест Tech-Use –10, или Trade (Engineer) +0. Требуется орудия на замену и без него ремонт невозможен.

Ходовая Часть Повреждена

SPD машины уменьшается на 1d10. Водитель должен пройти тест Operate+0, чтобы совершать более одного поворота в Ход.

Время ремонта: ½ смены.

Ремонт: Тест Trade (Technomat) –10, или Tech-Use +10, или Trade (Engineer) +20. На 3+ Провала поломка «Ходовая Часть Сломана».

Ходовая Часть Сломана

SPD машины уменьшается на 2d10. Водитель должен пройти тест Operate–10, чтобы совершать более одного поворота в Ход.

Время ремонта: 2 смены.

Ремонт: Тест или Tech-Use +0, или Trade (Engineer) +10. На 3+ Провала поломка «Ходовая Часть Уничтожена».

Ходовая Часть Уничтожена

Машина не может передвигаться.

Время ремонта: 2 смены.

Ремонт: Тест Trade (Technomat) –20, или Tech-Use +0, или Trade (Engineer) +10. Требуется новую ходовую часть на замену для ремонта.

ЭФФЕКТЫ

Пожар

Все броски экипажа, кроме попыток потушить пожар, получают штраф –20. В начале Хода Командира или Водителя бросьте 1d10+(1 за каждый предыдущий Ход Пожара): на 10+ внутренняя детонация наносит машине 8 непоглощаемого урона. В начале своего Хода каждый член экипажа должен бросить A+30–(10 за каждый предыдущий Ход Пожара), или Загорается. За полное действие член экипажа может сделать бросок A–20, и при Успехе потушить Пожар. После потушенного Пожара машина получает поломку «Последствия Пожара».

Горящие члены экипажа горят по обычным правилам, но в конце своего Хода должны бросить 1d10 – на 10 в машине начинается Пожар.

Потеря Управления

Бросьте 1d5 – на 1-2 машина поворачивает на 45° влево, на 3 едет прямо, на 4-5 – поворачивает на 45° вправо, после чего проезжает SPD+1d10 м. по прямой. Если она врежется во что-то на своем пути, это считается как Таран. Если Потеря Управления происходит в Ход водителя, его Ход немедленно оканчивается. Если машина врежется во что-то, что ее останавливает до прохождения полной дистанции, все члены экипажа должны пройти тест T+0, или получить Оглушение на 1 Раунд.

Опрокидывание

Шагоход падает (в случайном направлении, если не от направленного толчка) и получает 2d10 урона в ту сторону брони, которой он приземлился. При падении с уступа урон увеличивается на 1 за каждые ½ м. Урон от Опрокидывания считает AP вдвое ниже реальной (окр. ▲). Все члены экипажа должны пройти тест T+0, или получить Оглушение на 1 Раунд. Шагоход сбив с ног и может встать только за полное действие (талант Leap Up позволяет встать за полудействие).

Крушение

Если Скиммер находился на Приземной высоте и двигался не быстрее SPD, он смещается в случайном направлении на ½ SPD и падает, получая критический эффект 1d5 в Корпус. Если он ударяется о что-то на пути, это считается как Таран, но рассчитывается по броне той стороны, которой Скиммер ударил цель. Если машина врежется во что-то, что ее останавливает до прохождения полной дистанции, все члены экипажа должны пройти тест T+0, или получить Оглушение на 1 Раунд.

Упавший Скиммер не может совершать Вираз и рукопашные атаки по нему не получают штрафа –10, пока он не подвигается еще раз.

Если Скиммер двигался на скорости выше SPD, он при Крушении смещается на SPD м и его Водитель должен пройти тест Operate–10. При Провале Скиммер переворачивается и падает бортом или крышей: критический эффект от Крушения получает бонус, равный Провалам на тест, а машина получает непоглощаемый урон, равный ½ ее максимальной Структуры (окр. ▲). Если машина еще на ходу, водитель должен потратить полное действие, чтобы вывести ее в нормальное положение, прежде чем продолжать пилотировать ее.

Если Скиммер двигался на Низкой высоте, водитель должен пройти тест Operate –30. При Успехе машина получает эффект как от Крушения на скорости выше SPD с 10–Успехи Провалов на тест против переворачивания, а экипаж получает урон от падения с высоты 10–Успехи м. При Провале Скиммер уничтожен, а экипаж получает 2d10+2×Провалы урона от падения.

Штопор

Самолет переходит на Низкую высоту и Ход водителя немедленно оканчивается. В следующий Ход водитель за полное действие проходит тест Operate–20 – при Успехе он выводит машину из Штопора, а при Провале машина терпит Крушение как Скиммер на Низкой высоте.

РЕМОНТ

Дополнительные Требования

Чтобы отремонтировать поломки часто недостаточно иметь нужные для ремонта Навыки. Нужно также иметь некий минимальный уровень прокачки других Навыков:

Гражданские машины: Нет.

Имперская гусеничная и колесная техника: Common Lore (War) +0, или Common Lore (Tech) +0, или Forbidden Lore (Mechanicus) +0.

Имперские шагоходы: Common Lore (War) +10, или Common Lore (Tech) +10, или Forbidden Lore (Mechanicus) +0.

Имперские самолеты: Common Lore (War) +20, или Common Lore (Tech) +20, или Forbidden Lore (Mechanicus) +10.

Имперские скиммеры: Forbidden Lore (Mechanicus) +10, или Forbidden Lore (Archeotech) +0.

Болт-орудия: Trade (Weaponsmith)+20, или Forbidden Lore (Astartes) +10, или Forbidden Lore (Mechanicus) +0

Плазменные, лазерные и мельта орудия: Forbidden Lore (Mechanicus) +0, Forbidden Lore (Archeotech) +0.

Демонические машины: Forbidden Lore (Daemons) +0.

Машины Ксеносов: Forbidden Lore (Xenos (X)) +10.

Условия Ремонта

Условия	Мод.
Мир кузница; Хорошо укомплектованная крепость; Пустотная ремонтная станция.	+30
Хорошо снабжаемый полевой лагерь; Мир-Улей с высоко-развитой промышленностью.	+20
Полевой лагерь со всем необходимым для ремонта; Мир-Улей среднего типа.	+10
Необходимые инструменты и материалы, но не более того.	+0
Примитивные или неисправные инструменты и материалы; Зброшенная кузница; нехватка запчастей.	-10
Разрушенная кузница Механикус; штормовая погода без укрытий; бесконечные рои вездесущих насекомых; примитивный мир без нужных материалов.	-20
Безжизненная выжженная солнцем пустыня или бескрайняя ледяная пустошь; непролазные, опасные джунгли; почти не снабжаемый полевой лагерь; работа прямо во время боя; работа во время планетарной бомбардировки; работа в тылу врага.	-30

Время Ремонта

Если эффект ремонта не зависит от уровней Успехов, за каждый Успех поверх первого время ремонта сокращается на 5%.

Ремонт наспех: Время ремонта можно сократить вдвое за счет штрафа -30 на все тесты ремонта.

Тщательный ремонт: Время ремонта можно растянуть вдвое, получив бонус +30 на все тесты ремонта.

РЕКВИЗИЦИЯ И ОБСЛУЖИВАНИЕ

Залучить танк или шагоход не так легко, как новую броню или винтовку. Тесты реквизиции машин считают ее как 10 предметов (-10 на тест), а при создании персонажа машина считается на 1 уровень Редкости выше. При реквизиции или создании персонажа с машиной в стартовом снаряжении в машину можно установить до 5 улучшений или орудий Редкостью не больше самой машины. Машину можно реквизиовать сразу с альтернативным главным орудием, но при этом ее Редкость повышается до Редкости этого орудия, если оно выше.

Машина реквизируется, как правило, с полным боезапасом. Стандартные боеприпасы для орудий машины (в основном главных орудий) имеют Редкость на 3 ниже, чем у самого орудия.

Машины также обычно требуют топлива и для большинства имперских машин это прометий (R -1), хотя, например, машины на Шасси Леман Русс могут ездить на любом топливе, хоть дровах (R -3), тогда как самолеты требуют более дорогое авиационное топливо (R 0).

Наконец, машина требует регулярного обслуживания и техосмотра. Если персонаж не владеет своим ремонтным депо или является высококлассным Механикусом, способным чинить танки в чистом поле, используя лишь свои мехадендриты и обломки другой техники, ГМ периодически должен требовать от него реквизиовать или покупать услуги по обслуживанию его машины, которые обычно обходятся на 2 уровня Редкости меньше самой машины (на 3 для машин с Трейтом Rugged).

СНАРЯЖЕНИЕ

R:-1 | Camo Netting /Камуфляжная сетка

Тесты на маскировку этой машины, в местности, под которую эта камуфляжная сетка создана, получают бонус +30. Чтобы нацепить или снять сетку экипаж тратит 5 минут работы. Когда машина движется быстрее SPD или оказывается под огнем, камуфляжная сетка уничтожается.

R:0 | Searchlight /прожектор

Прожектор испускает узкий луч света (считается как шаблон Spray), освещающий цели во тьме. Раз в Ход командир или стрелок могут за свободное действие направить его на цель, на которую нацелилось одно из орудий машины.

R:0 | Smoke Launchers /дымовые Мортирки

Два блока мортирок, заряженных дымовыми гранатами, установлено на машине. Водитель может как часть движения разместить 6 шаблонов Smoke (10) где угодно на пути машины, чтобы они касались машины в любой момент Хода хотя бы краем шаблона. Перезарядка мортирок возможна лишь снаружи машины и занимает 3 полных действия.

R: 1 | Dozer Blade /Бульдозерный Отвал

Тяжелый бульдозерный отвал прикрывает ходовую с фронта и расширяет дорогу через трудный ландшафт. Уменьшает штраф Трудного Ландшафта на 10. Когда машина получает попадание в Шасси со Лба, бросьте 1d10 - на 5+ это попадание в корпус.

R: 1 | Foamed Wheels /запененные Колеса

Шины этой машины не надувные а сделаны из цельного блока пено-резины. Она не получает обычного штрафа к SPD от Колесной Ходовой из-за не критического урона в Ходовую.

R: 1 | Spikes /шипы

Копья и лезвия на лобовой броне усложняют пехоте уклонение с пути машины. Персонаж не получает обычный бонус +20 на Уклонение от Тарана этой машины. Урон от Тарана становится R и получает Pen 2.

R: 1 | Sprinklers /Распылители

Система пожаротушения, дающая бонус +20 на тесты тушения Пожара, тушения Горящих членов экипажа или пассажира и тесты, чтобы не Загореться во время Пожара.

R: 1 | Track Guards /защита Гусениц

Щитки разнесенной брони прикрывают гусеницы. Критические эффекты в Ходовую получают модификатор -2.

R: 1 | Vox Caster /Вокс Кастер

В машине установлен Вокс-кастер (стр. 168), позволяющий Командиру или лидеру отряда пассажиров отдавать команды другим машинам.

R:2 | Blast-Out Hatches /Отстреливаемые Люки

Люки и дверцы машины можно отстрелить вставленными в крепление пироболтами. Когда машина уничтожается, в ней Пожар, или она терпит Крушение, экипаж и пассажиры могут покинуть ее, как если бы у машины был Трейт Open Torped. Когда эта система срабатывает, машина остается без люков и дверей до полного ремонта.

R:2 | Extra Armour /дополнительное Бронирование

Дополнительные пластины брони защищают экипаж и топливоводы машины. Когда крит. эффект вызывает штрафы для экипажа или Пожар, бросьте 1d10 - на 5+ экипаж игнорирует эффект а Пожар не начинается.

R:2 | Hunter Killer Missile /Ракета Охотник-Убийца

На машину устанавливается труба с самонаводящейся ракетой. Командир, Водитель или Стрелок могут свободным действием навести ее на любую цель в своем обзоре и выстрелить - ракета совершает выстрел сама с BS 35 и попадает в цель сверху (игнорируя укрытия без крыши и по поражая машины в крышу), с профилем крак-ракеты. Перезарядка трубы занимает 10 Ходов и возможна только снаружи машины. Сама ракета реквизируется с R 1.

R:2 | Mine Plow /Минный Плуг

Вынесенный вперед минный плуг вспахивает землю перед машиной, подрывая мины. Мины, через которые машина проезжает, наносят попадание по лобовой броне, а не днищу. Дает +20 аблативной Структуры против мин. Также дает те же эффекты, что и Бульдозерный Отвал.

ТРЕЙТЫ МАШИН

Трейт	Описание
Advanced Controls	Водитель может стрелять на Большом Ходу
Advanced Targeting	Может стрелять из множества орудий
Amphibious	Может плавать
Assault Ramp	Натиск или Бег при Выгрузке пассажиров
Atomantic Shielding	Щит-дефлектор 1-X
Auto-Loader	Серворука-заряжающий
Autonomous	Автопилот может водить машину и стрелять
Ceramide Plating	Иммунитет к Melta, устойчивость E(Fl) Dmg
Command & Control	Командование машинами и отрядами с +10
Conductive Plating	E(El) Dmg игнорирует половину AP машины
Daemonic Possession	Иммунитет к крит. эффектам экипажа и щит
Damage Control	Переброс крит. урона, легче тушение
Enclosed	Экипаж защищен от атак снаружи
Fall Breaks	Крушение с Низкой высоты как с Приземной
Fast	Улучшенный Большой и Полный Ход
Immobile	Не может двигаться
Indestructible Chassis	Восстановление после уничтожения
Land Resupply	Перезарядка только на земле
Legion	Предназначен для Космодесантников
Multi-Legged	Легче переносит Опрокидывание
Multi-Targeter	Независимая стрельба в разные стороны
Onslaught	Можно стрелять во время Натиска
Open Topped	Можно атаковать из машины
Orbital Deployment	Быстрая высадка с орбиты
Ponderous	Может двигаться только Малым Ходом
Reinforced Armour	½ крит эффектов от негативной Структуры
Rugged	Легко чинится
Sealed	Защита от газов и жидкостей
Side Hatches	Бег из транспорта
Siege	Крыша имеет AP Лба а днище – Бортов
Super-Heavy	Вездеходность и защита экипажа
Vector Thrusters	Доп. поворот в конце движения
Voidcraft	Способен к полету вне атмосферы
Void Shields	Энергетические щиты против стрельбы
Volatile	Чаще взрывается при Пожаре
VTOL	Может зависать как Скimmer
Warded	Анти-Варповая защита

ОПИСАНИЯ ТРЕЙТОВ:

Advanced Controls /Продвинутые Системы Управления

Прицельные системы и штурвалы управления машиной интегрированы. Водитель может совершить Большой Ход, Малый Ход или Хаотичное Маневрирование и выстрел из орудий одним полным действием.

Advanced Targeting /Продвинутые Прицельные Системы

Орудия этой машины настроены на общую прицельную систему. Это позволяет члену экипажа одним действием выстрелить из всех орудий, которыми он управляет, по одной цели или группе целей не более чем в 2м от основной цели (с разрешения ГМа цели на большем расстоянии могут быть включены, если между ними небольшое угловое расстояние). Только первый выстрел получает преимущество Прицеливания.

Amphibious /Амфибия

Эта машина может передвигаться по поверхности водоемов как по открытой местности и не считает неглубокую воду Трудным Ландшафтом.

Assault Ramp /Штурмовая Рампа

Эта машина имеет просторную лобовую рампу для выгрузки пассажиров в гущу боя. Пассажиры могут Выгрузиться из нее за полное действие, совершив Бег или Натиск из рампы тем же действием.

Atomantic Shielding (X) /Атоматические Щиты

Бронепластины этой машины укреплены полями усилителей межатомных связей. Она получает не перегружающийся технологический щит-дефлектор 1-X.

Auto-Loader /Автозарядник

Эта машина оборудована автоматизированной системой перезарядки орудий и считается имеющей Заряжающего с Талантом Rapid Reload.

Autonomous (X/Y/Z) /Автономная

Эта машина оснащена продвинутым автопилотом, который может в меру своих вычислительных мощностей заменять экипаж. Автопилот имеет порог Operate+0 в X, BS в Y и Awareness+0 в Z и может заменять любых членов экипажа. Автопилот не является полноценным ИИ и не может принимать свои решения – он лишь выполняет приказы командира или водителя, или повторяет выполнение последних действий экипажа. Автопилот бросает 1d10 + Y/10 (окр. ▼) на Инициативу.

Ceramide Plating /Керамитовая Броня

Эта машина защищена пластинами термостойкого керамиита. Свойство Melta не работает против нее, а против E(Fl) Dmg ее AP удваивается.

Command & Control /Командно-Штабная

Эта машина предназначена для командира и оснащена как мобильный штабной центр. Командир, член экипажа или один из пассажиров этой машины может Командовать другими подчиненными ему машинами или отрядами как обычно Командуют отдельными бойцами. Эффект складывается с воздействием других Талантов. Он также получает бонус +10 на все тесты Командования, кроме Брифингов. Командно-Штабная машина по умолчанию оснащена Вокс-Кастером и Ауспексом (версия в 50 кг).

Conductive Plating /Проводящая Броня

Броня этой машины проводит электричество. Ее AP со всех сторон считается вдвое ниже реального (окр. ▲) против E(El) Dmg.

Daemonic Possession (X) /Демоническая Одержимость

Эта машина управляется демоном, заключенным в демоническом ядре, а не обычным экипажем. Она игнорирует все критические эффекты, что действуют на экипаж. Демон может управлять всеми орудиями машины, как если бы у нее были Трейты Advanced Controls и Advanced Targeting. Машина также получает не перегружающийся чародейский щит-дефлектор 1-X за счет укрепления машины демонической энергией. Атаки, что игнорируют Трейт Daemonic, игнорируют и этот щит.

Damage Control /Саморемонт

Когда эта машина получает Критический урон, Командир или водитель могут заставить атакующего перебросить кубик критического результата. Каждый член экипажа может раз в Ход пытаться тушить Пожар или Горящих членов экипажа свободным действием.

Enclosed /Закрытая

Члены экипажа и пассажиры внутри закрытой техники не могут атаковать врага своим личным оружием, не воспользовавшись люком, дверью, бойницей и т.п., их нельзя атаковать снаружи машины без использования каких-то особых чувств, что позволяют смотреть внутрь, и они получают полное укрытие от атак снаружи машины, равное AP той стороны машины, с которой их атакуют.

Fall Breaks /Тормоза Падения

Скimmer оборудован системой экстренного торможения при свободном падении. Когда он терпит Крушение на Низкой высоте, водитель может активировать эту систему и считать это Крушением с Приземной высоты, но сразу после приземления машина получает поломку «Ходовая Часть Повреждена». Чем бы они ни были, тормоза нельзя активировать более 1 раза за бой или сцену, т.к. они требуют длительной перезарядки.

Fast /Быстрая

Эта машина более приспособлена к движению на максимальной мощности. Ее водитель может использовать Большой Ход полудействием. При использовании Полного Хода ее SPD утраивается, а не удваивается, а тесты Operate для Полного Хода получают бонус +20 (обычно до +10).

Immobile /Неподвижная

У этой машины нет ходовой части и она не способна перемещаться или совершать Виращи. Все попадания в ее Ходовую считаются как в Корпус.

Indestructible Chassis /Неразрушимое Шасси

Шасси и каркас этой машины способны пережить самые тяжелые повреждения. Ремонт критических повреждений этой машины восстанавливает 1 Структуры за каждый нечетный Успех, вместо только 1. Когда машина уничтожается, ее все еще можно ремонтировать, как если бы у нее было –10 Структуры. Когда уничтожается ее Ходовая, ее можно чинить как Сломанную Ходовую.

Land Resupply (X) / Перезарядка на Земле

Орудия этой машины могут быть перезаряжены только снаружи, обычно вне боя, и не имеют запаса боеприпасов для перезарядки на борту. Номера в скобках отмечают установки орудий, что являются исключением из этого правила и перезаряжаются как обычно.

Legion / Легион

Эта машина предназначена для использования Космодесантниками. Персонажи Размером меньше 1 или с S.b меньше 8 получают штраф -20 на все тесты для управления этой машиной. Космодесантники обычно не могут управлять машинами без этого Трейта.

Multi-Legged (X) / Многоногая

У этого Шагохода больше 2-х ног. При опрокидывании он всегда получает урон по Лобовой броне, может Встать полудействием вместо действия, а экипаж получает бонус +20 на тест против Оглушения. Когда он получает поломки «Ходовая Часть Повреждена» или «Ходовая Часть Сломана», эффект снижения его SPD уменьшается на X — если это снижает эффект до 0, поломка игнорируется. Шагоход также может Карабкаться по тем же правилам, что и персонажи.

Multi-Targeter / Мультиприцел

Системы наведения этой машины позволяют пилоту одновременно вести несколько целей с разных направлений. Он может стрелять по разным целям независимо от угловой дистанции между ними.

Onslaught / Штурм

Системы наведения этого шагохода предназначены для штурма. Когда он совершает Натиск, пилот может совершить стрелковую атаку по цели Натиска или группе целей не более чем в 2м от основной цели (с разрешения ГМа цели на большем расстоянии могут быть включены, если с позиции стрелка между ними небольшое угловое расстояние). Эта стрельба всегда считается с Боевой дистанции, независимо от реального расстояния. При стрельбе из орудий со свойством Sprag выстрел можно провести из любой точки пути Натиска.

Open Topped (X) / Открытая

Члены экипажа и пассажиры могут стрелять из своего личного оружия, оставаясь в едущей машине. Прицельные атаки по машине могут выцеливать экипаж или пассажиров, а атаки по площади также задевают экипаж и пассажиров (используя их настоящий Размер вместо штрафов на попадание). Экипаж может Загружаться и Выгружаться из машины полудействием как пассажиры и совершать Обзор свободным действием. Пассажиры могут Выгрузиться из машины за полное действие, совершив Бег или Натиск тем же действием.

Индикатор в скобках отображает степень защиты экипажа и пассажиров от атак снаружи машины броней машины, что используется как Укрытие (разделены Экипаж / Пассажиры, если они разные):

0 — экипаж полностью открыт и не имеет никакого укрытия;

½ — экипаж имеет укрытие в торс и ноги;

1 — экипаж имеет полное укрытие, кроме как в Раунд, когда они атакуют из машины личным оружием (работает как с атаками из укрытия).

E — действует как Трейт Enclosed.

Orbital Deployment / Орбитальная высадка

Эта машина десантируется с орбиты. В первый Ход она влетает на Высокую высоту и все атаки по ней получают штраф -30 из-за ее высокой скорости. Во второй Ход она приземляется сразу с этой высоты на землю, смещаясь на 2d10 м в случайном направлении от задуманной точки посадки, если только эту точку не «подсвечивает» наводчик или локаторный маяк. При приземлении на занятое место, эта Машина считается совершившей Таран на скорости более 1,5 SPD. Все атаки из машины получают штраф -20 в Раунд, когда она приземлилась.

Ponderous / Громоздкая

Эта машина слишком громоздка и тяжела для скорости. Она не может двигаться быстрее Малого Хода и ее Малый Ход тратит полное действие вместо полудействия. Эта машина не сдвигается при получении Тарана.

Reinforced Armour / Укрепленная Броня

Броня этой машины усилена, а ее важнейшие системы дополнительно защищены. Она уменьшает вдвое (окр. ▲) свою отрицательную Структуру в расчете Крит. эффектов (т.е. при -10 Стр. она получает Крит. эффект 5). Когда эта машина получает *непрямое* попадание от оружия со свойством Blast, половина (окр. ▼) кубиков урона этого взрыва игнорируется (отбрасывая наибольшие результаты).

Rugged / Простая

Эта машина спроектирована для более быстрого и простого ремонта. Ремонт этой машины получает бонус +20.

Sealed / Герметичная

Эта машина запечатана от воздействия внешней среды и давление воздуха в ней увеличено. Ее экипаж не страдает от газов, а когда она пересекает водоемы по дну, вода не проникает внутрь. Даже когда машина получает урон, разница в давлении выталкивает ядовитые газы (но не воду) из пробоин. Машина теряет этот Трейт от крит. эффектов, что заставляет ее терять Трейт Enclosed, а также временно теряет его при открытии люков, дверей, рампы или бойниц.

Side Hatches / Боковые Двери

Боковые двери этого транспорта предназначены для быстрой высадки. Пассажиры могут Выгрузиться из этих дверей за полное действие, совершив Бег тем же действием.

Siege / Осадная

Крыша этой машины использует AP Лба, а не Бортов как обычно, а ее днище — AP Бортов, а не Кормы как обычно.

Super-Heavy / Сверхтяжелая

Сверхтяжелые машины игнорируют эффекты Трудного Ландшафта и могут преодолевать препятствия, такие как груды камней, танковые ловушки, упавшие деревья, руины, или остовы машин меньше их Размером, без всяких штрафов. Сверхтяжелые шагоходы способны перешагивать через препятствия до 5 м. высотой или просто идти напролом через стены, лес и небольшие здания. Экипаж сверхтяжелой техники игнорирует большую часть критических эффектов, что действуют на экипаж — только критические эффекты повреждения орудий действуют, и только на стрелков и заряжающих этих орудий.

Атаки из этой машины не получают штрафов из-за стрельбы из орудий со свойством Ordnance.

При реквизиции сверхтяжелые машины считаются как 10 обычных машин той же Редкости или 100 обычных предметов (-20).

Vector Thrusters / Векторные Двигатели

В конце любого Движения эта машина может за свободное движение повернуться еще на 90° в любую сторону.

Voidcraft / Космолет

Этот самолет способен летать в космосе так же как в атмосфере.

Void Shields (X) / Пустотные Щиты

Машина защищена мерцающими пустотными щитами, что останавливают все атаки в нее с расстояния более 5 м. Каждый щит имеет AP 30 и 20 Структуры — когда его Структура опускается до 0, щит схлопывается и отключается, но «лишний» урон от атаки, что его схлопнула, теряется. Персонаж с имплантами Механикум, подключившийся напрямую к генератору машины, может за полудействие пройти тест Tech-Use+20 и за каждый Успех восстановить одному еще не схлопнувшемуся пустотному щиту 2 Структуры. Он также может за полное действие пройти тест Tech-Use-10 и при Успехе восстановить один из схлопнувшихся пустотных щитов с Успехи×2 Структуры.

Volatile / Взрывоопасная

У этой машины нестабильная силовая установка, непродуманная укладка боекомплекта или просто очень взрывоопасное топливо. Когда в ней Пожар, внутренняя детонация случается на 6+, а не 10+ как обычно. Когда машина взрывается, все, кого задел взрыв, должны пройти тест A-10, или Загореться, а экипаж (если он выжил) Горит автоматически.

VTOL / Вертикальный Взлет

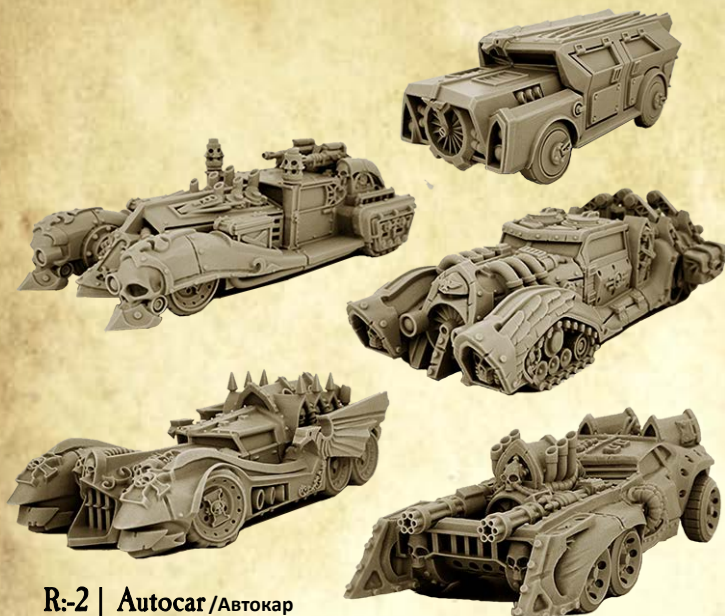
Этот самолет способен зависать на месте. Он не обязан совершать минимальное движение в Ход как другие самолеты и может двигаться на Приземной высоте как Скиммер, приземляться без взлетно-посадочной полосы и опускаться на Приземную высоту за полудействие.

Warded / Огражденная

Эта машина ограждена от психического влияния сложными оккультными узорами, или же является фокусом веры многих существ, приписывающих ей божественные свойства. Психосилы и прочие сверхъестественные способности не могут действовать на ее экипаж, а попадания со свойством Warp Weapon наносят урон по машине, как если бы у них этого свойства не было.

II. МАШИНЫ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

ГРАЖДАНСКИЕ МАШИНЫ



R:-2 | Autocar /Автокар

Одна из тысяч разновидностей пассажирских автокаров, что заполняют улицы индустриальных миров и магистральные тоннели ульев. Автокары не предназначены для боя, но это не останавливает ульевых клан-стеров от установки на них оружия.

АР			Стр.	Ходовая: Wheeled (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
14	10	8	15	Размер: 1	3,8x1,7x1,5м, 1 т

Экипаж: Мехвод, 1-5 Пассажиров.

Трейты: Enclosed, Rugged.

Доступное снаряжение: Foamed Wheels.

Опции:

R: -3 | Открытая – У машины нет крыши. Она теряет Трейт Enclosed и получает Open Topped (½).

R: -2 | Складная Крыша – Крыша машины может складываться и втягиваться внутрь. Мехвод может за свободное действие начать втягивать или раскладывать крышу, и этот процесс заканчивается в начале его следующегохода. При втягивании машина теряет Трейт Enclosed и получает Open Topped (½), а при раскладывании – наоборот.

R: -1 | Герметичная – Эта машина предназначена для мира с токсичной или непригодной для дыхания атмосферой или продвижения через задымленные индустриальные районы. Она получает Трейт Sealed.

R: 0 | Вооруженная – На крышу машины установлена турель (Pintle 360° / -8°..+30°) со спаренной винтовкой или обычным тяжелым оружием (закупается отдельно), управляемая одним из пассажиров. Можно взять по R 1, чтобы дать турели установку Pintle(R).

Особые Правила:

Дорожный – При движении по Трудному Ландшафту Автокар уменьшает SPD до 7 и Маневренность до -10.

R:-2 | Offroader /внедорожник

Автокар, предназначенный для разбитых дорог и бездорожья вне городов и на диких мирах, обычно с открытым багажником, который может служить как для пассажиров, так и для груза. Дорожные банды и повстанцы устанавливают во внедорожники кустарные стелы для тяжелого оружия столь часто, что Механикус распознают устойчивые паттерны.

АР			Стр.	Ходовая: Wheeled (12)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
16	14	12	20	Размер: 1	5,1x1,7x1,9м, 2 т

Экипаж: Мехвод, 2 Пассажира в кабине, 4 Пассажира на кузове.

Трейты: Open Topped (½ – Кузов, Е – Мехвод, Кабина), Rugged.

Доступное снаряжение: Foamed Wheels.

Опции:

R: -1 | Вооруженная – В кузов машины установлена турель (Pintle 360° / -15°..+85°) со спаренным обычным тяжелым оружием или не спаренным тяжелым оружием для техники (закупается отдельно), управляемая одним из пассажиров, в то время, как другой может выступать для него Заряжающим. Уменьшает вместимость кузова до 2 пассажиров.

R:-2 | UV-4 Fatman / UV-4 Толстяк

Один из наиболее массово производимых автокаров в Империи, Толстяк полностью состоит из штампованных деталей для простоты производства, герметичен, вездеходен, и даже способен преодолевать водные преграды. Он совершенно не пригоден для скорости с его корпусом, напоминающим кирпич, и плохо влезает в имперские дороги, но из него получается неплохой транспорт даже для военных тыловых линий.

АР			Стр.	Ходовая: Wheeled (8)	
Л	Б	К		Маневренность: +15	
16	14	14	22	Размер: 2	4,8x2,5x2,3м, 3 т

Экипаж: Мехвод, 10 Пассажиров.

Трейты: Amphibious, Enclosed, Rugged, Sealed.

Доступное снаряжение: Foamed Wheels.

R:-1 | Truck /грузовик

Один из тысяч разновидностей грузовых автокаров и рабочая лошадка индустрии и логистики большинства планет. Некоторые полки СПО и Банды Хаоса даже используют грузовики как транспорты для солдат, хотя те и не предназначены для поля боя, но почти все армии Человечества возлагают большую часть своей логистики на грузовики, используя бронированные гусеничные машины поддержки, вроде Троянца или Кентавра, уже ближе к линиям фронта.

АР			Стр.	Ходовая: Wheeled (12)	
Л	Б	К		Маневренность: -5	
16	14	12	25	Размер: 2	6,0x2,2x2,5м, 3 т

Экипаж: Мехвод, 2 Пассажира в кабине, 12 Пассажиров на кузове.

Трейты: Open Topped (½ – Кузов, Е – Мехвод, Кабина), Rugged.

Доступное снаряжение: Foamed Wheels.

Особые Правила:

Грузовик – Вместо пассажиров может взять в кузов до 3 тонн груза.



R: 1 | Limousine /лимузин

Имперская аристократия и чиновники высокого ранга предпочитают путешествовать с комфортом и безопасностью, что представляет лимузин. Персональные лимузины хорошо защищены по меркам гражданских машин, и часто также вооружены для дополнительной безопасности.

АР			Стр.	Ходовая: Wheeled (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +5	
30	30	22	25	Размер: 2	7,2x2,0x1,7м, 3 т

Экипаж: Мехвод, 1 Пассажир в кабине, 8 Пассажиров в салоне.

Трейты: Enclosed, Rugged, Sealed.

Доступное снаряжение: Extra Armour, Foamed Wheels.

Опции:

R: 0 | Вооруженная – На крышу машины установлена турель (Pintle 360° / -8°..+30°) со спаренной винтовкой или обычным тяжелым оружием (закупается отдельно), управляемая пассажиром в кабине. Можно взять по R 1, чтобы дать турели установку Pintle(R).

R: 1 | Курсовые Пушки – В капот машины установлена пара тяжелых орудий (Hull -10°..+10° / -10°..+10°), считающаяся как Twin-Linked (закупается отдельно), управляемая водителем. Эти орудия можно перезарядить только сняв с машины, что занимает 15 минут работы. Также дает Трейт Advanced Controls.

Особые Правила:

Дорожный – При движении по Трудному Ландшафту Лимузин уменьшает SPD до 7 и Маневренность до +0.

МАШИНЫ ХАОСА



R:0 | STcG-4/CTG-4

Изначально модель БМП для СПО, техноеретические модификации превратили СТЭГ-4 в гораздо более мощную машину, установив в ее башню 20-мм пушку и стабилизаторы, базированные на технологиях ксено-сов Локсатлей. Кузницы мира Урдеш массово производят эти машины для нужд армий миров Саббат, сделав эту машину фактически визитной карточкой Кровавого Договора и Сынов Сэка, и многие банды Хаоса вдали от миров Саббат со временем переняли дизайн. «СТЭГ» определенно является акронимом, но кроме Темных Магосов Урдеша никто не знает, как он расшифровывается, и зачем это держат в тайне.

АР			Стр.	Ходовая: Wheeled (14)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
25	22	16	30	Размер: 3	
6,9х5,7х3,9м, 32 т					

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, 10 Пассажиров.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / -8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	20	2	Reliable

2) Командир /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

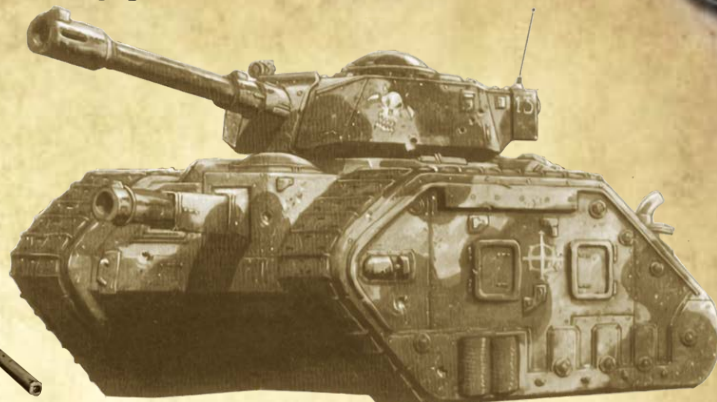
R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Foam Wheels, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 2 | Командная Машина – Вместимость Пассажиров уменьшается до 4, но машина получает Трейт Command & Control.



R: 1 | AT-70 Reaver /AT-70 Разоритель

Танк Разоритель практически во всем уступает Леман Руссу, но он ощутимо дешевле в производстве и поддержке. Кузницы Урдеша выпускают эти танки тысячами, позволяя Кровавому Договору и Сынам Сэка давить Лоялистов числом в танковых боях.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (12)	
Л	Б	К		Маневренность: -10	
35	32	20	40	Размер: 3	
6,9х4,6х4,9м, 64 т					

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Ponderous, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Urdesh Cannon / Пушка Урдеш						
300м	S/-/-	2d10+8 X	6	1/32	2	Blast (8), Tearing

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Multilaser / Мультилазер						
150м	-/-/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	—	Reliable

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет

30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

3) Командир /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.



R:2 | Hell Blade / Адский Клинок

Безусловно самый знаменитый самолет Хаоса, Адский Клинок выпускается адскими кузницами Ксаны-II в неслучайных количествах, почти полностью вытеснив другие истребители — как атмосферные, так и пустотные — в большинстве флотов Хаоса. И массовость производства никак не снижает качество — Адский Клинок убийственно быстр и подвижен, его inferнальное ядро снизит расходы на обслуживание. Единственная настоящая слабость Адского Клинка — его хрупкость под огнем. Слабость, над которой воздушные асы лишь смеются, играючи ускользая из секторов обстрела вражеских самолетов и заходя им за хвост.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (30)	
Л	Б	К		Маневренность: +30	
20	20	20	20	Размер: 1	
13,8×5,6×1,6м, 4 т					

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Sealed, Vector Thrusters, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

- 1) Пилот / Hull(нос) (−10°..+10° / −10°..+10°):
- 2) Пилот / Hull(нос) (−10°..+10° / −10°..+10°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Hellstorm Autocannon / Спар. Автопушка Адский Шторм						
300м	S/3/−	3d10+8 I	5	∞	—	Razor Sharp, Reliable, Storm

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Инфернальное Ядро — Адский Клинок не нуждается в топливе или боеприпасах, т.к. его двигатель и пушки питает заключенный в inferнальном ядре малый демон. Он считается как оболочка для демонической машины а не просто машина при вселении демона посильнее (который изгоняет малого демона в ядре) и дает демону +10 BS, +5 A, и Operate(Aeronautica)+10.

Пространственный Скачок — Нечестивые энергии, пропитавшие Адский Клинок, ослабляют хватку реальности на нем, а техно-арканские механизмы в кабине позволяют пилоту использовать это в своих целях. Раз в Ход за свободное действие пилот может телепортировать машину на расстояние до 3d10+16м, не поворачивая ее. Если это накладывает машину поверх другой цели, дистанция телепортации уменьшается, пока не получится переместиться в незанятое пространство. Если пилот решает не телепортироваться, машина получает кародейский сквозной щит 1-40/40.

Противоестественный Хищник — Ритуалы связывания наполняют пушки Адского Клинка кровожадностью, что способна вливаться в ее снаряды. Раз за бой пилот может отметить одну цель размером 2 и больше. До конца боя он может заменять один кубик урона в каждом попадании по этой цели на 10 (автоматически вызывая Критический Урон).



R:3 | Hell Talon / Адский Коготь

Базированный на той же технологии, но увеличенный и лучше вооруженный, Адский Коготь выполняет роль бомбардировщика и штурмовика, уничтожая наземные цели.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (25)	
Л	Б	К		Маневренность: +15	
22	22	20	40	Размер: 3	
20,3×10,4×3,0м, 17 т					

Экипаж: Пилот, Стрелок, Командир.

Трейты: Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Sealed, Vector Thrusters, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

- 1) Стрелок / Hull(нос) (−15°..+15° / −15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/−/−	5d10+10 E(Ls)	∞	—	2	Proven(3), Twin-Linked

- 2) Стрелок / Hull(нос) (−15°..+15° / −15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Hellstorm Autocannon / Спар. Автопушка Адский Шторм						
300м	S/3/−	3d10+8 I	5	∞	—	Razor Sharp, Reliable, Storm

- R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок

100м S/2/6 ↑ ↑ ∞ — Imprecise, Reliable

Снаряжение по умолчанию: Auspex (50kr), Vox Caster, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Sprinklers, Extra Armour.

Особые Правила:

Инфернальное Ядро — Адский Коготь не нуждается в топливе или боеприпасах, т.к. его двигатель и пушки питает заключенный в inferнальном ядре малый демон. Он считается как оболочка для демонической машины а не просто машина при вселении демона посильнее (который изгоняет малого демона в ядре) и дает демону +10 BS, +5 A, и Operate(Aeronautica)+10.

Пространственный Скачок — Нечестивые энергии, пропитавшие Адский Коготь, ослабляют хватку реальности на нем, а техно-арканские механизмы в кабине позволяют пилоту использовать это в своих целях. Раз в Ход за свободное действие пилот может телепортировать машину на расстояние до 3d10+16м, не поворачивая ее. Если это накладывает машину поверх другой цели, дистанция телепортации уменьшается, пока не получится переместиться в незанятое пространство. Если пилот решает не телепортироваться, машина получает кародейский сквозной щит 1-40/40.

Бомбардировщик — Адский Коготь несет до 8 бомб на борту. Бомбы можно сбрасывать на любую точку на земле, над которой самолет пролетел в этом Ходу (даже с Высокой высоты). Они всегда смещаются на 2d10 м. Он не может сбрасывать более 4-х бомб в Ход.

Dmg Pen Свойства

- R: -1 | Pyrex Bomb / Бомба Пирекс

2d10+6 E(Fl) 6 Blast (5), игнорирует укрытия

- R: -1 | Baetalon Bomb / Бомба Гибельный Коготь

3d10+8 X 8 Blast (2)

- R: 0 | Alchem Bomb / Алхим Бомба

1d10+5 E 3 Corrosive (2), Blast (7), Toxic (4)

- R: 1 | Shock-Pulse Bomb / Шок-Пульс Бомба

— — Haywire (10)



R:4 | Harbinger /предвестник

Вершина самолетостроения Ксаны-II, Предвестник – настоящая летающая крепость, тяжелый бомбардировщик, сметающий наземные цели невероятно точными бомбовыми налетами. Продвинутое техноэретические системы Предвестника позволяют ему телепортироваться через огромные расстояния, преодолевая кордоны ПВО на пути к цели, а демонические энергии в его ядре погружают разум вражеских зенитчиков и пилотов истребителей в безумие, как только те берут могучий бомбардировщик в прицел, защищая его лучше любой брони или щитов.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (25)	
Л	Б	К		Маневренность: +5	
32	32	25	120	Размер: 4	38,3×20,4×6,0м, 96 т

Экипаж: Пилот, 3 Стрелка, Командир.

Трейты: Advanced Targeting, Damage Control, Enclosed, Fast, Reinforced Armour, Sealed, Vector Thrusters, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок1 /Hull(нос) (–15°..+15° / –15°..+15°):

2) Стрелок1 /Hull(нос) (–15°..+15° / –15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Hellstorm Autocannon / Спар. Автопушка Адский Шторм	300м	S/3/–	3d10+8 I	5	∞	– Razor Sharp, Reliable, Storm

3) Стрелок 3/Sponson(крыло, п) (–5°..–175° / –15°..+15°):

4) Стрелок 3/Sponson(крыло, л) (–5°..–175° / –15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Hellstorm Autocannon / Спар. Автопушка Адский Шторм	300м	S/3/–	3d10+8 I	5	∞	– Razor Sharp, Reliable, Storm

Снаряжение по умолчанию: Auspex (50кг), Vox Caster, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Sprinklers, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Легион – Этот Предвестник может пилотировать один Космодесантник, заменяющий пилота, командира и стрелка 1, а машина получает Трейт Advanced Controls. Стрелки 2 и 3 заменяются орудийными сервиторами (BS 45), но пилот может брать контроль над оружием 3 или 4 в свой Ход (но не обоими).



Особые Правила:

Инфернальное Ядро – Предвестник не нуждается в топливе или боеприпасах, т.к. его двигатель и пушки питает заключенный в инфернальном ядре малый демон. Он считается как оболочка для демонической машины а не просто машина при вселении демона посильнее (который изгоняет малого демона в ядре) и дает демону +10 BS, +5 A, и Operate(Aeronautica)+10.

Пространственный Скачок – Нечестивые энергии, пропитавшие Предвестника, ослабляют хватку реальности на нем, а техно-арканские механизмы в кабине позволяют пилоту использовать это в своих целях. Раз в Ход за свободное действие пилот может телепортировать машину на расстояние до 3d10+16м, не поворачивая ее. Если это накладывает машину поверх другой цели, дистанция телепортации уменьшается, пока не получится переместиться в незанятое пространство. Если пилот решает не телепортироваться, машина получает чародейский сквозной щит 1-40/40.

Темные Врата – Раз в сутки, находясь на Высокой высоте, Предвестник может телепортировать себя и все другие сущности Размером от 1 до 4 (дружественные и враждебные) в радиусе 50 м. от кабины в одном направлении на расстояние не более 50 км., не поворачивая их. Если это накладывает сущность поверх другой цели, дистанция телепортации уменьшается, пока не получится переместиться в незанятое пространство.

Видение Безумия – Зачарования, наложенные на Предвестник архагосами Ксаны-II, поражают разум тех, кто в него целится, погружая их в буйные галлюцинации. Любой обладающий душой персонаж, атакующий Предвестника, перед атакой получает попадание Hallucinogenic (0), становящееся Hallucinogenic (2), если атака получает преимущество прицеливания. Тесты против галлюцинаций проводятся через W вместо T и считаются как против психосилы, изменяющей разум. Если атакующий успешно проходит тест против Галлюцинации, он иммунен к этому эффекту Предвестников на Успехи часов.

Бомбардировщик – Предвестник несет до 48 бомб на борту. Бомбы можно сбрасывать на любую точку на земле, над которой самолет пролетел в этом Ходу (даже с Высокой высоты). Он не может сбрасывать более 12-ти бомб в Ход. Искажения реальности вокруг Предвестника направляют бомбу на цель, так что командир должен бросать на попадание за каждую сброшенную бомбу, в отличие от других бомбардировщиков, что автоматически смещают шаблоны при бомбометании.

Dmg	Pen	Свойства
R: 0 Heavy Pyrex Bomb / Тяжелая Бомба Пирекс	3d10+6 E(FL)	6 Blast (8), игнорирует укрытия

R: 0 Heavy Baetaton Bomb / Тяжелая Бомба Гибельный Коготь	3d10+8 X	8 Blast (3)
---	----------	-------------

R: 1 Heavy Alchem Bomb / Тяжелая Алхим Бомба	2d10+5 E	3 Corrosive (3), Blast (11), Toxic (4)
--	----------	--

R: 2 Heavy Shock-Pulse Bomb / Тяжелая Шок-Пульс Бомба	–	– Haywire (15), 3d5 вместо 1d10 на бросок Haywire
---	---	---



МАШИНЫ ГВАРДИИ



R:0 | Scout Sentinel /Разведывательный Часовой

Легкий разведывательный Часовой служит одновременно разведывательной машиной и машиной огневой поддержки пехоты, особенно в местности вроде густых джунглей или городских развалин, где техника потяжелее не может пройти. Даже в бою на открытой местности дешевизна и мобильность делают его доступной заменой расчету тяжелого оружия.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (12, S 60+4=10)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
25	15	15	20	Размер: 2	
				2,3×2,3×5,3м, 5 т	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Conductive Plating, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Пилот (Правая Рука)

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray

R: 1 | Multilaser / Мультилазер

150м -/-/5 2d10+10 E(Ls) 2 ∞ - Reliable

R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка

300м S/-/- ↑ ↑ 7 1×7 Reliable

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м S/3/- 3d10+8 I 6 20 2 Reliable

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 5 2 Proven(3)

2) Пилот (Рукопашная атака)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: - Kick / Пинок					
-	0-2	1d10+10 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2

R: -1 | Chainblade / Пилоклинок

- 3 1d10+12 R 4 Tearing, ¹ -2

1 – Позволяет при движении через лес или джунгли на скорости Полудвижения или Полного Движения оставлять за собой просеку, по которой может идти менее вездеходная техника. Обычно нужно 2 Стража с пилотинками в ряд для просеки под Химеру или Леман Русс.

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Вездеходный – Трудный Ландшафт не замедляет Часового и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Бере и Натиске через Трудный Ландшафт.

Длинные Ноги – Часовой не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.

Тихий Ход – При передвижении на Полудвижение, двигатель и сервоприводы Часового почти не издают звука и его выхлоп незаметен.

Облегченный Боезапас – Разведывательный Часовой имеет в кабине боезапас только на 4 перезарядки своего орудия.



R:1 | Armoured Sentinel /Бронированный Часовой

Лучше бронированная и закрытая версия Часового, предназначенная для участия в открытом бою. Бронированные Часовые обеспечивают огневую поддержку пехоты и могут быть грозными противниками даже для тяжелой пехоты и бронетехники. Их также чаще всего выставляют в патрули по периметрам плацдармов и военных баз.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (10, S 60+4=10)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
30	20	15	20	Размер: 2	
				2,3×2,3×5,3м, 8 т	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот (Правая Рука)

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Multilaser / Мультилазер						
150м	-/-/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	-	Reliable

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет

30м S/-/- 1d10+12 E(Fl) 6 15 2 Flame, Spray

R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка

300м S/-/- ↑ ↑ 7 1×7 Reliable

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м S/3/- 3d10+8 I 6 20 2 Reliable

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 5 2 Proven(3)

R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка

150м S/-/- 2d10+12 E 10 16 2 Blast (3), Maximal, Overheats

2) Пилот (Рукопашная атака)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: - Kick / Пинок					
-	0-2	1d10+10 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2

R: -1 | Chainblade / Пилоклинок

- 3 1d10+12 R 4 Tearing, ¹ -2

1 – Позволяет при движении через лес или джунгли на скорости Полудвижения или Полного Движения оставлять за собой просеку, по которой может идти менее вездеходная техника. Обычно нужно 2 Стража с пилотинками в ряд для просеки под Химеру или Леман Русс.

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Длинные Ноги – Часовой не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.

Облегченный Боезапас – Бронированный Часовой имеет в кабине боезапас только на 4 перезарядки своего орудия.



R:2 | Drop Sentinel / десантный Часовой

Эти Часовые используются десантными полками, высаживаясь из Валькирий Небесный Коготь, грузовых самолетов или даже с орбиты и обеспечивая десант тяжелой огневой поддержкой.

АР			Стр.	Ходовая: Walker (11, S55+4=9)	
Л	Б	К		Маневренность: +15	
25	15	15	20	Размер: 2	2,3x2,3x4,8м, 5 т

Экипаж: Пилот.

Трейты: Conductive Plating, Open Topped (½), Orbital Deployment.

ОРУДИЯ:

1) Пилот (Правая Рука)

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка

300м	S/-/-	↑	↑	7	1x7	Reliable
------	-------	---	---	---	-----	----------

R: 3 | Multimelta / Мультимелта

60м	S/-/-	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta
-----	-------	-----------	----	----	---	------------------

2) Пилот (Рукопашная атака)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
-----	-----	-----	-----	----------	----

R: - | Kick / Пинок

-	0-2	1d10+9 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2
---	-----	--------------	---	-----------------------	----

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Гравишют – Десантный Часовой оборудован тяжелым Гравишютом, который работает по тем же правилам, что и личный Гравишют (стр. 147). Гравишют также позволяет ему совершать Прыжки. При высадке с орбиты пилот должен носить броню со свойством Void и может подключить ее к бакам с кислородом шагохода.

Вездеходный – Трудный Ландшафт не замедляет Часового и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Длинные Ноги – Часовой не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.

Облегченный Боезапас – Десантный Часовой имеет в кабине боезапас только на 4 перезарядки своего орудия.



R:0 | Sentinel Power Loader / часовой Погрузчик

Инженерный Часовой для погрузки боеприпасов и переноса тяжестей. В отчаянных ситуациях погрузчики могут идти в бой и крушить врагов своими мощными серво-захватами и такие контратаки не раз спасали имперские плацдармы, аэродромы и батареи артиллерии от верного уничтожения или хотя бы тяжелых потерь.

АР			Стр.	Ходовая: Walker (10, S60+6=12)	
Л	Б	К		Маневренность: +5	
25	15	15	20	Размер: 2	4,2x2,3x5,3м, 7 т

Экипаж: Пилот.

Трейты: Conductive Plating, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Пилот (Правая Рука)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 0 Servo-Clasp / Серво-Захват					
-	4-6	2d10+16 I(Cr)	4	Reinforced	-2

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers.

Особые Правила:

Вездеходный – Трудный Ландшафт не замедляет Часового и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Длинные Ноги – Часовой не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.





R:0 | Tauros /Таурос

Одна из немногих колесных боевых машин в арсенале Гвардии, Таурос используется в основном десантными полками как быстрая машина разведки и фланговых обходов, т.к. его легкое шасси позволяет сбрасывать его с Валькирий Небесный Коготь.

AP			Стр.	Ходовая: Wheeled (20)	
Л	Б	К		Маневренность: +15	
16	14	14	20	Размер: 1	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Damage Control, Fast, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Pintle (-60°..+60° / -8°..+30°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30m S/-/- 1d10+12 E(FI) 6 15 2 Flame, Spray

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

80m S/2/4 ↑ ↑ 20 4 Imprecise

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Foam Wheels, Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Стабилизированная Подвеска – При движении по Трудному Ландшафту Таурос всегда считаетсядвигающимся на Малом Ходу, независимо от его реальной скорости. Когда Таурос получает урон от неудачных тестов на Трудный Ландшафт, бросьте 1d10 – на 4+ этот урон игнорируется. Таурос также снижает расчетную высоту падения на 3 м и не получает урон при прыжках с обрывов ниже 3 м.

Гальванические Двигатели – Штрафы к SPD Тауроса от поломок Ходовой уменьшаются вдвое (окр.▲). Он работает от электричества, а не горючего топлива и может быть заряжен от сети или силовых установок большинства танков. На нем также установлены солнечные батареи, что после раскрытия позволяют заряжать его в солнечную погоду, получая 1 час хода за каждые 3 часа зарядки.



R:1 | Tauros Venator /Таурос Венатор

Эта утяжеленная версия Тауроса с дополнительной парой задних колес имеет собственный реактор и турель с более мощным оружием.

AP			Стр.	Ходовая: Wheeled (20)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
20	16	16	25	Размер: 2	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Damage Control, Fast, Open Topped (½ – Мехвод, 1 – Стрелок).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -8°..+30°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Twin Multilaser / Спаренный Мультилазер

150m -/-/5 2d10+10 E(Ls) 2 ∞ – Reliable, Twin-Linked

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300m S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 10 4 Proven(3), Twin-Linked

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Foam Wheels, Vox Caster, Extra Armour, 2 x Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Стабилизированная Подвеска – При движении по Трудному Ландшафту Таурос всегда считаетсядвигающимся на Малом Ходу, независимо от его реальной скорости. Когда Таурос получает урон от неудачных тестов на Трудный Ландшафт, бросьте 1d10 – на 4+ этот урон игнорируется. Таурос также снижает расчетную высоту падения на 3 м и не получает урон при прыжках с обрывов ниже 3 м.

Гальванические Двигатели – Штрафы к SPD Тауроса от поломок Ходовой уменьшаются вдвое (окр.▲). Он работает от электричества, а не горючего топлива и питается от внутреннего реактора (который также питает Мультилазер в турели), не нуждаясь в зарядке.





R: 1 | Таурокс /Таурокс

Сравнительно новая техника в арсенале Человечества, Таурокс уступает Химере в бронировании и вездеходности, но более чем компенсирует это в скорости и маневренности. Высокий профиль Таурокса усложняет его скрытие в кустах или окопах, так что, в отличие от Химеры, эта машина предназначена только для мобильной войны.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +5	
25	20	18	30	Размер: 3	6,9x4,0x4,4м, 29 т

Экипаж: Командир, Мехвод, Заряжающий, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	40	2	Reliable, Twin-Linked

2) Командир /Pintle (R) (-150°..+150° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Track Guards.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Квад-Траки – Водитель Таурокса может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт.

Бойницы – В обоих бортах есть по 1 бойнице для стрельбы из личного оружия (угол обстрела 90°).

Зарядники – В пассажирском отсеке Таурокса установлено 10 Батзарядников (стр. 124), питающихся от силовой установки машины.



R: 2 | Таурокс Prime /Таурокс Прайм

Более тяжело вооруженная и лучше бронированная версия Таурокса, обычно стоящая на вооружении только у штурмовиков. Внушительный арсенал Прайма закономерно привлекает к нему больше вражеского огня, так что эти машины обычно пилотируются более опытными экипажами, способными умело маневрировать под огнем.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
27	20	20	33	Размер: 3	6,9x4,0x4,4м, 33 т

Экипаж: Командир, Мехвод, Заряжающий, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Taurox Battle Cannon / Боевая Пушка Таурокс						
300м	S/-/-	3d10+6 X	4	1	1	Blast (5), Tearing

R: 2 | Twin Rotor Cannon / Спаренная Роторная Пушка

100м -/-/12 1d10+6 I 2 600 2 Devastating (1), Reliable, Storm

R: 2 | Taurox Missile Launcher / Спаренная Роторная Пушка

300м S/2/- ↑ ↑ 4 2 Заряжается обычными ракетами к ракетной установке

2) Командир /Pintle (R) (-150°..+150° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Twin Hot-Shot Volleygun / Спаренная Хот-Шот Залпвинтовка						
75м	S/3/6	1d10+4 E(Ls)	7	180	1	Twin-Linked +Power Setting

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м S/3/- 3d10+8 I 6 20 2 Reliable

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м S/3/- 1d10+9 X 4 60 2 Tearing, Twin-Linked

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м S/3/6 1d10+9 X 4 60 2 Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Track Guards.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Особые Правила:

Квад-Траки – Водитель Таурокса может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт.

Бойницы – В обоих бортах есть по 1 бойнице для стрельбы из личного оружия (угол обстрела 90°).

Зарядники – В пассажирском отсеке Таурокса установлено 10 Батзарядников (стр. 124), питающихся от силовой установки машины.





R: 1 | Chimera /Химера

Основная БМП Гвардии и большинства армий Хаоса, Химера доставляет войска на передовую и обеспечивает их огневой поддержкой.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (13)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
30	22	16	35	Размер: 3	
				6,9×5,7×3,7м, 38 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, 12 Пассажиров.

Трейты: Amphibious, Conductive Plating, Enclosed, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Multilaser / Мультилазер						
150м	-/-/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	-	Reliable
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray

3) Командир /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Продвинутое Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

R: 2 | Командная Химера – Вместимость Пассажиров уменьшается до 6, но машина получает Трейт Command & Control.

Особые Правила:

Огневой люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться до 2-х пассажиров или расчет тяжелого оружия из 2-х человек, используя правила стрельбы из люка. Башня закрывает углы наводки -25°..+25° для стрельки из люка.

Бойницы – В обоих бортах есть по 3 бойницы для стрельбы из личного оружия (угол обстрела 90°). По умолчанию в них установлены лазганы, использование которых не лишает машину свойства Sealed, но пассажиры могут полудействием снять или установить эти лазганы обратно.

Зарядники – В пассажирском отсеке Химеры установлено 10 Батзарядников (стр. 124), питающихся от силовой установки машины.



R: 2 | Hellhound /Адская Гончая

Быстрый огнемётный танк для зачистки укреплений от пехоты. Версия с Химической Пушкой называется **Bane Wolf** / Гибельный Волк, а с Мельта-Пушкой – **Devil Dog** / Дьявольский Пес.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (18)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
30	28	16	30	Размер: 3	
				6,9×5,7×4,1м, 35 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок.

Трейты: Amphibious, Conductive Plating, Enclosed, Fast, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Inferno Cannon / Пушка Инферно (+ Трейт Volatile)						
50м	S/-/-	2d10+10 E(FL)	6	100	-	Flame, Spray

R: 3 | Chem Cannon / Химическая Пушка

30м	S/-/-	2d10+5 E	9	100	-	Corrosive (2), Felling(2), Spray, Toxic(4)
-----	-------	----------	---	-----	---	--

R: 3 | Melta Cannon / Мельта Пушка (+ Трейт Volatile)

75м	S/-/-	2d10+18 E	12	20	-	Blast(6), Melta
-----	-------	-----------	----	----	---	-----------------

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray

3) Командир /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Продвинутое Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

Особые Правила:

Питание от Бака – Башенное оружие танка питается от массивного бака в корме машины и при замене главного орудия на другое нужно менять также и бак на соответственный бак на оружейный прометий, химический газ или мельта-топливо – это увеличивает время замены орудия в 4 раза.

Когда танк получает непоглотенный урон в корму, бросьте 1d10 – на 4+ бак пробит и в начале каждогохода Командира машина теряет 1 заряд для Мельта Пушки или 5 – для Пушки Инферно или Химической Пушки. Если танк вооружен Пушкой Инферно или Мельта Пушкой, на 7+ на этом броске в машине также начинается Пожар.

Когда бак пуст, будь это от утечки из пробоины или израсходования на стрельбу, машина теряет Трейт Volatile, если имела его, а урон в корму больше не имеет шанса начать пожар.



R: 1 | Salamander / Саламандра

Легкая, быстрая и маневренная, открытая Саламандра забита устройствами связи и наблюдения, используется как машина разведки и наводки огня артиллерии, а также как командно-штабная машина.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (20)	
Л	Б	К		Маневренность: +15	
30	18	14	35	Размер: 2	6,9×4,9×3,2м, 33 т

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Связист.

Трейты: Amphibious, Command & Control, Conductive Plating, Fast, Open Topped (½ – Командир, Связист, Е – Мехвод, Стрелок), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–11°..+11° / –3°..+24°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	20	2	Reliable

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	50	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

Снаряжение по умолчанию: Auspex 50кр, Camo Netting (5 шт.), Vox Caster.
Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade.

Опции:

R: 2 | Командная Саламандра – Улучшенные системы связи и передачи данных, а также встроенные когитаторы, анализирующие собранные сенсорами машины данные, дают командиру еще +10 на тесты командования и позволяют раз в Ход бросать Командование 2 раза и выбирать лучший результат.

Особые Правила:

Быстрая маскировка – 3 члена экипажа (обычно Командир, Связист и Стрелок) могут повесить на Саламандру, Камуфляжную Сетку, потратив 1 полное действие каждый и точно так же могут за 1 полное действие свернуть ее и уложить в специальный отсек в кабине.

Тихий Ход – Передвигаясь на Малом Ходу, двигатель Саламандры почти не издает звука и его выхлоп незаметен.

Холодильная Установка – Командир может полным действием включить холодильную установку, что поглощает тепло работающей машины и опускает температуру ее корпуса до температуры фона, скрывая ее от тепловизоров. Установка может проработать до 1 часа, если машина не движется, или не более 10 минут на ходу, прежде чем ее тепловые банки заполнятся, после чего она в течении 3 часов должна охладиться, прежде чем ее можно использовать снова.

Перископный Магнокуляр – Вместо стрельбы из главного орудия Командир может использовать установленный на крыше мощный магнокуляр (имеет функционал как Best.Q), интегрированный с Ауспексом и Вокс-Кастером машины. Магнокуляр дает +30 на тесты Awareness, увеличивающийся до +50 для нахождения скрытых врагов. Командиры артиллерии удваивают бонусы от Команд Командира Саламандры, ведущего цель Магнокуляром, на тесты Logic для наводки навесного оружия.

Пульс Ауспекса – Ауспекс Саламандры по умолчанию настроен на засекание металлов и им оперирует Связист. Полным действием Связист может пройти тест Awareness(I)+30, чтобы засечь подземные бункеры, замаскированные машины и минные поля.



R: 1 | Griffon / Грифон

Самая легкая из артиллерийских машин Гвардии, Грифон обычно следует в общем строю, обеспечивает пехоту огневой поддержкой и, израсходовав боеприпас, может выполнять роль инженерной машины, буксируя подбитую технику и расчищая минные поля.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (13)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
30	18	14	35	Размер: 3	6,9×4,9×3,9м, 38 т

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий.

Трейты: Amphibious, Conductive Plating, Open Topped (1 – Командир, Заряжающий, Е – Мехвод, Стрелок), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–2°..+2° / –35°..+80°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Griffon Heavy Mortar / Тяжелая Мортира Грифон						
1500м	S/–/–	↑	↑	1/20	1	Arcing

2) Стрелок /Hull (–25°..+25° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

3) Мехвод /Pintle (R) (–150°..+150° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Боеприпасы для главного орудия:

Dmg	Pen	Свойства
R: -1 HE Shell / Разрывной Снаряд		
2d10+4 X(Fr)	2	Blast (12), игнорирует укрытия
R: -1 Cluster Shell / Кассетный Снаряд		
2d10+4 I	2	Blast (20), наносит попадание сверху
R: 0 Smoke Shell / Дымовой Снаряд		
–	–	Smoke (25)
R: 0 Inferno Shell / Инферно Снаряд		
2d10+4 E(Fl)	2	Blast (10), Flame, игнорирует укрытия
R: 1 Illuminator Shell / Осветительный Снаряд		
–	–	Этот выстрел в верхней точке траектории издает вспышку – все в радиусе 300 м, кто смотрел в его сторону, получают попадание со свойством Blinding (–1). После этого снаряд раскрывает парашют и в течении 2 минут (24 Раунда) освещает местность в радиусе 1000м.
R: 1 Siege Shell / Осадный Снаряд		
2d10+2 I	0	Primitive; при попадании в землю зарывается и детонирует, нанося непоглощаемый урон 4d10 всем зданиям в радиусе 10м.; При прямом попадании в бронетехнику или бункер разбивается и не сбрасывает.

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Mine Plow.



R:2 | Basilisk /Василиск

Основная тяжелая самоходная артиллерийская установка Гвардии, Василиск снискал популярность во многих армиях Хаоса, особенно в бандах Железных Воинов. Батареи этих САУ способны устраивать сокрушительную бомбардировку, а на передовой Василиски могут стрелять прямой наводкой, как импровизированные, пусть и относительно хрупкие и неповоротливые, охотники на танки.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (12)	
Л	Б	К		Маневренность: -5	
30	18	14	40	Размер: 3	
				7,1×4,9×4,4м, 40 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий.

Трейты: Conductive Plating, Open Topped (1 –Командир, Заряжающий, Е – Мехвод, Стрелок).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (-2°..+2° / 0°..+59°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Earthshaker Cannon / Пушка Сотрясатель						
3500м	S/-/-	4d10+10 X	8	1/20	2	Arcing, Blast(20), Concussive(3), Ordnance

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

3) Мехвод /Pintle (R) (-150°..+150° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Dozer Blade, Vox Caster.

Опции:

R: 1 | Закрытая Кабина – Рубка Василиска закрывается бронепластинами и крышей для максимальной защиты экипажа, ценой уменьшения хода отдачи орудия и невозможности быстрой зарядки от машин снабжения. Машина получает Трейт Enclosed и +2 AP в корме, но теряет Трейт Open Topped и Rng главного орудия уменьшается на 500м.

R: 3 | Легион – Этот Василиск модифицирован для использования Космодесанниками. Он имеет экипаж из только Мехвода и Командира и имеет Трейты Advanced Targeting , Auto-Loader и Legion.

Особые Правила:

Тяжелая Артиллерия – Основное орудие Василиска не может стрелять в Раунд, когда он совершал движения, кроме Поворота на Месте.

Долет – Снаряды орудия Сотрясатель пролетают Rng м в Ход. Если цель находится дальше, снаряды попадают в нее через Ход или несколько, в зависимости от расстояния. Если цель за это время сместилась, снаряды попадают в место, где она была на момент выстрела.



R:3 | Medusa /Медуза

Тяжелая САУ Медуза не может похвастать той же дальностью и площадью поражения, что Василиск, но она преуспевает в уничтожении крепостей и полевых укреплений.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (12)	
Л	Б	К		Маневренность: -5	
30	18	14	40	Размер: 3	
				7,1×4,9×4,4м, 38 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий.

Трейты: Conductive Plating, Open Topped (1 –Командир, Заряжающий, Е – Мехвод, Стрелок).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (-2°..+2° / 0°..+40°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Medusa Siege Cannon / Осадная Пушка Медуза						
1500м	S/-/-	5d10+12 X	14	1/18	2	Arcing, Blast(10), Concussive(3), Ordnance, Proven (3)

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

3) Мехвод /Pintle (R) (-150°..+150° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Альтернативные боеприпасы для главного орудия:

Dmg	Pen	Свойства
R: 2 Breacher Shell / Пробойный Снаряд		
6d10+12 X	21	Concussive(4), Ordnance, Proven (4)
R: 3 Phosphex Shell / Фосфексный Снаряд		
6d10 E(Fl)	6	Arcing, Blast (10), Corrosive (4), Flame (2d10), Ordnance, Rad (2d10), Toxic (3)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Dozer Blade, Vox Caster.

Опции:

R: 1 | Закрытая Кабина – Рубка Медузы закрывается бронепластинами и крышей для максимальной защиты экипажа, ценой уменьшения хода отдачи орудия и невозможности быстрой зарядки от машин снабжения. Машина получает Трейт Enclosed и +2 AP в корме, но теряет Трейт Open Topped и Rng главного орудия уменьшается на 300м.

R: 3 | Легион – Эта Медуза модифицирована для использования Космодесанниками. Она имеет экипаж из только Мехвода и Командира и имеет Advanced Targeting , Auto-Loader и Legion.

Особые Правила:

Тяжелая Артиллерия – Основное орудие Медузы не может стрелять в Раунд, когда она совершала движения, кроме Поворота на Месте.



R:2 | Hydra /Гидра

Основная самоходная зенитка Гвардии, Гидра выдает потрясающий поток разрывных снарядов, способных изрешетить большинство самолетов или заполнить небо черными облаками шрапнели при стрельбе по особо вертким целям. Многие командиры также используют Гидры для огня прямой наводкой по наземным целям, как мощное оружие против легкой техники и тяжелой пехоты.

На том же шасси и башне базируется САУ Виверна, чьей ролью на поле боя является подавление вражеских оборонительных позиций ураган-ным огнем кассетных бомб.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (13)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
30	18	16	35	Размер: 3	
6,9x5,7x5,1м, 38 т					

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, Связист.

Трейты: Conductive Plating, Open Topped (1—Командир, Заряжающий, Е—Мехвод, Стрелок).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / 0°..+80°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Hydra Flak Autocannon / Зенитная Автопушка Гидра

1500м S/-/6 3d10+9 I 6 72 4 Anti-Air, Quad, Tearing, Reliable
При промахе по цели на Низкой или Высокой высоте получает свойство Blast (5), но профиль уменьшается до Dmg 2d10+6 X, Pen 4

R: 2 | Stormshard Mortar / Мортира Осколочный Шторм

1500м S/2/- 2d10+4 X(Fr) 2 40 4 Arcing, Blast (10), Quad
Огонь-mortиры вызывает у целей тесты Подавления—20, как от огня на подавление длинными очередями. Она может стрелять на подавление, накрывая цели в области Blast (30), увеличивая штраф до -30 и при промахе смещая шаблон взрыва на 4d10 от центра зоны подавления.

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м S/-/- 1d10+12 E(FI) 6 15 2 Flame, Spray

3) Мехвод /Pintle (R) (-150°..+150° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt

120м S/-/12 1d10+8 I 3 200 2 —

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

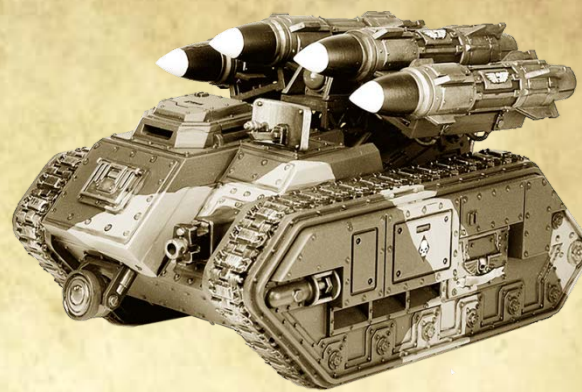
100м S/3/- 1d10+9 X 4 60 2 Tearing, Twin-Linked

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м S/3/6 1d10+9 X 4 60 2 Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Extra Armour, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade.



R:3 | Manticore /Мантಿಕора

Ракетный танк Мантಿಕора выполняет роль артиллерии или ПВО в зависимости от заряженных в него ракет, что дает ему повышенную тактическую гибкость, но ограниченный боекомплект и трудности перезарядки ограничивают ее боевую эффективность, требуя продуманной подготовки перед боем и поддержки инженерных машин.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (13)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
30	18	16	35	Размер: 3	
6,9x5,7x4,1м, 38 т					

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / 0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Manticore Launcher / Пусковая Установка Мантикора

4000м S/2/4 ↑ ↑ 4 4x4 —
Ракеты Мантикоры весят 5 т. каждая и их можно перезаряжать только с помощью специальных подъемников, вроде Троянца, Стража-Погрузчика, или персонажа с Весом Подъема 5+ тонн (S.b+T.b = 21+).

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м S/-/- 1d10+12 E(FI) 6 15 2 Flame, Spray

3) Мехвод /Pintle (R) (-150°..+150° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt

120м S/-/12 1d10+8 I 3 200 2 —

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м S/3/- 1d10+9 X 4 60 2 Tearing, Twin-Linked

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м S/3/6 1d10+9 X 4 60 2 Storm, Tearing

Боеприпасы для главного орудия:

Dmg	Pen	Свойства
-----	-----	----------

R: 1 | Manticore Missile / Ракета Мантикора

4d10+10 X(Fr) 12 Concussive (5), Blast (15+1d10)

R: 2 | Storm Eagle Missile / Ракета Штормовой Орел

6d10 I 4 Concussive (5), Blast (10), наносит попадание сверху

R: 2 | Sky Eagle Missile / Ракета Небесный Орел

4d10+10 X(Fr) 12 Anti-Air, Concussive (5), Proven (4)

R: 3 | Oxy-Phosphor / Ракета Окси-Фосфор

4d10 E(FI) 6 Blast (10), Flame (2d10), игнорирует укрытия

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Extra Armour, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade.

Особые Правила:

Долет — Ракеты Мантикоры пролетают 2000 м в Ход. Если цель находится дальше, снаряды попадают в нее через Ход или несколько, в зависимости от расстояния. Если цель за это время сместилась, снаряды попадают в место, где она была на момент выстрела. Ракеты Sky Eagle обладают системой самонаведения и преследуют летающую цель, что сместилась за время полета.





R: 1 | Trojan /Троянец

Троянец — инженерный танк, что помогает техножрецам в полевом ремонте и заряжает тяжелые боеприпасы в бронетехнику.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (13)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
25	18	16	35	Размер: 3	
				6,9x5,7x3,0м, 33 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (−25°..+25° / −10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	−/−/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/−/−	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray

2) Мехвод /Pintle (R) (−150°..+150° / −35°..+90°):

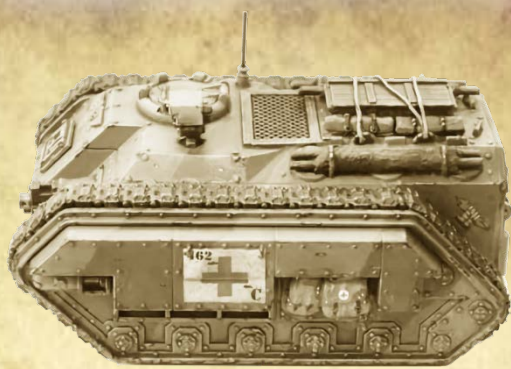
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/−/12	1d10+8 I	3	200	2	—
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/−	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Extra Armour, Mine Plow.

Особые Правила:

Серво-подъемник — Тяжелый серво-подъемник Троянца оперируется обычно его командиром или находящимся снаружи техножрецом, подключившимся к машине ноосферно или через MIU. Подъемник способен приподнимать танки весом до Леман Русса, что дает бонус +20 на их полевой ремонт (в т.ч. талантом Jury Riggering). Подъемник может загрузить до половины боекомплекта главного орудия в машину с Трейтом Open Torpede полным действием или в машину с Трейтом Enclosed за 3 Хода (если та не двигается все время зарядки).

Склад боеприпасов — Грузовой отсек Троянца вмещает до 15 боекомплектов главного орудия для не-сверхтяжелой техники.



R: 2 | Samaritan /Самаритянин

Самаритянин является мобильным полевым госпиталем для легко раненных и машиной эвакуации тяжело раненных.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
25	18	16	35	Размер: 3	
				6,9x5,7x3,0м, 33 т	

Экипаж: Военврач, 2 Санитара, Мехвод, Стрелок, 4 Пассажира.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (−25°..+25° / −10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	−/−/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/−/−	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray

2) Мехвод /Pintle (R) (−150°..+150° / −35°..+90°):

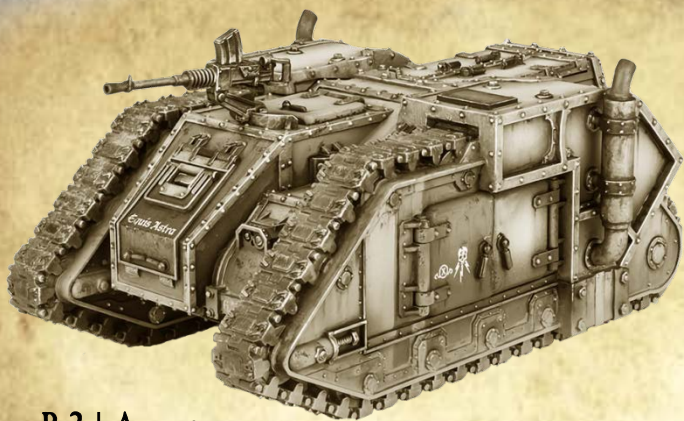
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/−/12	1d10+8 I	3	200	2	—
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/−	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Мобильный Госпиталь — Пассажирский отсек Самаритянина оборудован операционной, в которой можно проводить операции и которая дает бонус +10 на все тесты Medicae. Пассажирский отсек изолирован от остальной машины и подвешен на гидравлических рессорах, что подавляет тряску при движении, позволяя команде врачей работать даже когда машина двигается на Малом Ходу.

Стазис-капсулы — В пассажирском отсеке Самаритянина установлено 4 стазис-капсулы для перевозки критически раненных. Запертый в этой капсуле персонаж замораживается во времени до отключения капсулы. За каждую включенную капсулу SPD машины уменьшается на 2 из-за того, что часть мощности силовой установки уходит на их питание.



R:2 | Aurox /Аурокс

Основной БТР Имперской Армии времен Великого Крестового Похода и Ереси, Аурокс выпал из фавора в пользу более дешевой и тяжело вооруженной Химеры, но кузницы Предателей все еще хранят секреты его производства и некоторые армии Хаоса продолжают его использовать. Аурокс делит часть своего дизайна с БТР Носорог, используемым Легионами, но несколько упрощен ради удешевления массового производства.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
25	25	20	25	Размер: 3	
				6,6×4,5×3,6м, 30 т	

Экипаж: Пилот, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
80м	S/2/-	1d10+12 E	10	2	10	Maximal, Overheats
20м	S/3/-	2d10+13 E	12	1	10	Imprecise, Melta
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Spikes, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 3 | **Двигатель Антиох** – Машина получает Трейт Fast, но -10 Маневренность и все штрафы к SPD от повреждений Ходовой удваиваются.

Особые Правила:

Огневой люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться до 2-х пассажиров или расчет тяжелого оружия из 2-х человек, используя правила стрельбы из люка.



R:2 | Carnodon /Карнодон

Этот средний танк начал терять популярность еще в поздние годы Великого Крестового Похода в пользу более дешевого и простого в обслуживании Леман Русса, но эти машины периодически всплывают из арсеналов – как на стороне Лоялистов, так и в армиях Хаоса.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
35	30	20	30	Размер: 3	
				6,6×6,0×4,4м, 44 т	

Экипаж: Стрелок, Мехвод.

Трейты: Advanced Targeting, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / -15°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Twin Multilaser / Спаренный Мультилазер						
150м	-/-/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	—	Reliable, Twin-Linked
R: 0 Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	40	4	Reliable, Twin-Linked
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3), Twin-Linked

2) Стрелок /Sponson(n) (-5°..+135° / -32°..+42°):

3) Стрелок /Sponson(l) (-135°..+5° / -32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Multilaser / Мультилазер						
150м	-/-/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	—	Reliable
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 2 Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	40	4	Reliable
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3)

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Spikes, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Blast-Out Hatches, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | **Командный Танк** – Машина получает Трейт Command & Control.

R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

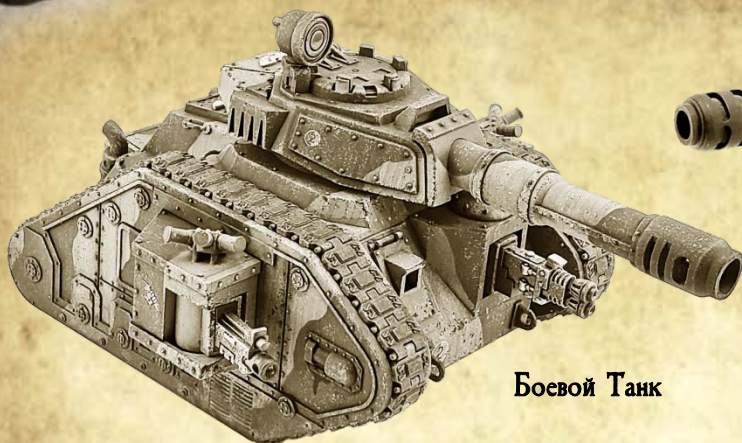
R: 3 | **Двигатель Антиох** – Машина получает Трейт Fast, но -10 Маневренность и все штрафы к SPD от повреждений Ходовой удваиваются.

R: 4 | **Тяжелый Вспышковый Щит** – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Модульный дизайн – Замена орудий Карнодона занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.

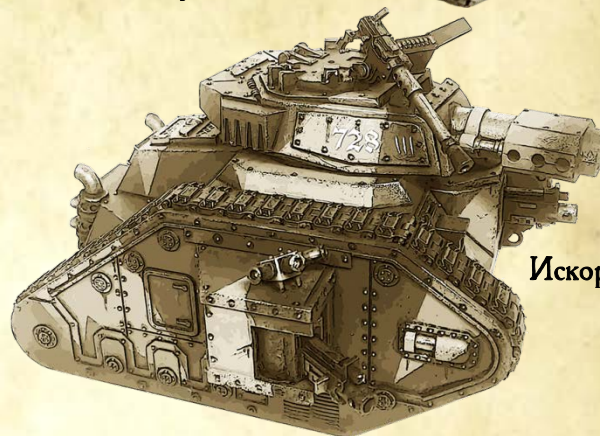




Боевой Танк



Покоритель



Искоренитель

R:2 | Leman Russ Battle Tank / Боевой Танк Леман Русс

Стандартный боевой танк Гвардии, Леман Русс можно сделать из любого металла, заправить любым топливом и его станции настолько просты, что в него можно посадить экипаж дикарей с 2 неделями обучения. При всем этом Леман Русс отличается отличным бронированием (по крайней мере со лба) и огневой мощью. Это не самый быстрый или маневренный танк, но для его боевой роли ему и не нужна скорость.

Более редкая версия **Eradicator** / Искоренитель использует свою пушку, чтобы пробивать укрытия и осыпая пехоту за ними шрапнелью из обедненного урана, проделывая бреши в линиях окопов и бункеров.

Еще более редкая версия **Vanquisher** / Покоритель используется как специализированный охотник на танки и выдается в основном опытным танковым асам, доказавших свою меткость и тактическую грамотность.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (12)	
Л	Б	К		Маневренность: -10	
40	32	20	55	Размер: 3	7,1x4,9x4,4м, 60 т

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, 2 Спонсовых Стрелка (при наличии спонсонов).

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Ponderous, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Battle Cannon / Боевая Пушка						
600м	S/-/-	3d10+10 X	8	1/40	3	Concussive (3), Blast (8), Ordnance, Reliable

R: 3 | Eradicator Nova Cannon / Нова Пушка Искоренитель

150м	S/-/-	2d10+6 X(Fr)	4	1/32	2	Blast (8), Rad (1d10), Tearing Игнорирует укрытия
------	-------	--------------	---	------	---	--

R: 4 | Vanquisher Battle Cannon / Боевая Пушка Покоритель

1000м	S/-/-	3d10+10 X	16	1/28	2	Accurate, Concussive (1), Imprecise, Ordnance, Proven (4)
-------	-------	-----------	----	------	---	---

По цели Размером 2+ стрелок может сделать прицельный выстрел с дополнительным штрафом -20, чтобы получить следующие бонусы:

- Поглощение цели (после вычета Pen) уменьшается вдвое (окр. ▲);
- Доп. кубики от свойства Accurate могут вызывать Критический урон;
- Трейт Reinforced Armour цели игнорируется.

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)
------	-------	---------------	----	---	---	-----------

3) Командир /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

4) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

5) П Спонсон. Стрелок /Sponson (-5°..+110° / -15°..+45°):

6) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (-110°..+5° / -15°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка

150м	S/-/-	2d10+12 E	10	16	2	Blast (3), Maximal, Overheats
------	-------	-----------	----	----	---	-------------------------------

Альтернативные боеприпасы для Боевой Пушки:

Dmg	Pen	Свойства
R: 0 Smoke Shell / Дымовой Снаряд		
—	—	Ordnance, Smoke (15)

R: 0 | Inferno Shell / Инферно Снаряд

2d10+6 E(FI)	6	Blast (4), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия
--------------	---	--

R: 1 | AP Shell / Бронейбойный Снаряд

3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4)
-----------	----	--------------------------------------

R: 2 | Sabot Shell / Подрывной Снаряд

3d10+10 X	8	Concussive (3), Blast (4), Ordnance, +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
-----------	---	---

R: 3 | Hunter Shell / Снаряд Охотник

3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4), При стрельбе по машинам попадает в крышу
-----------	----	---

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

R: 1 | Сервозарядник — Серворука в кабине помогает работе Заряжающего, позволяя ему уменьшить Rld главного орудия еще на 1.

R: 1 | Продвинутое Системы Управления — Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

R: 2 | Командный Танк — Машина получает Трейт Command & Control.



Разрушитель

R:2 | Leman Russ Demolisher / Леман Русс Разрушитель

Тяжелый осадный танк Леман Русс Разрушитель вооружен мощной но недальнобойной пушкой Разрушитель, способной обрушить бункер или разнести в хлам эскадрон танков одним выстрелом. Он более тяжело бронирован, особенно в крыше и днище, пропорционально привлекаемому вражескому огню, но вес дополнительных бронепластин ощутимо замедляет его.

На той же компоновке базируется версия **Punisher / Каратель**, чья скорострельная Гатлинг-пушка выкашивает кровавые просеки в массированных ордах пехоты и эффективно подавляет выживших.

Редкая версия **Executioner / Палач** вооружена массивным плазменным орудием, способным испепелить большую часть тяжелой пехоты одним выстрелом. Космодесантники заслуженно боятся эту модель и почти всегда фокусируют ее противотанковым огнем.

АР			Ходовая: Tracked (10)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: -15
40	35	25	55	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, 2 Спонсонных Стрелка (при наличии спонсонов).

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Ponderous, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Siege.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/-/-	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						

R: 3 | Punisher Gatling Cannon / Гатлинг Пушка Каратель

150м -/-/5 2d10+4 I 4 400 3 Multishot (4)
Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление -10.

R: 4 | Plasma Destroyer / Плазменный Разрушитель (+ Трейт Volatile)

180м S/3/- 2d10+15 E 10 6 3 Overheats, Blast(5), Maximal

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

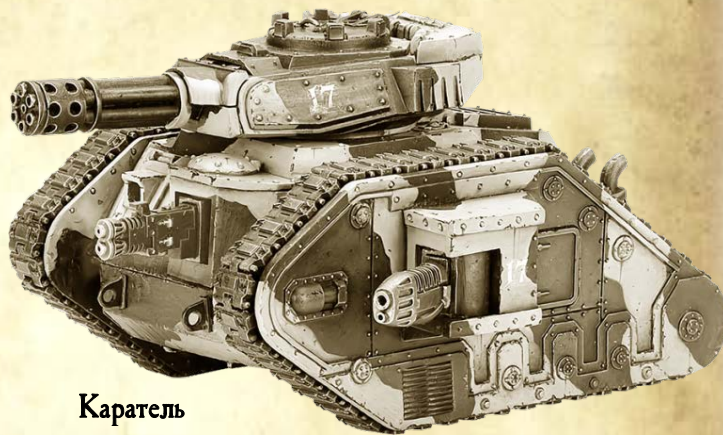
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

3) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing



Палач



Каратель

4) П Спонсон. Стрелок /Sponson (-5°..+110° / -15°..+45°):

5) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (-110°..+5° / -15°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка

150м S/-/- 2d10+12 E 10 16 2 Blast (3), Maximal, Overheats

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

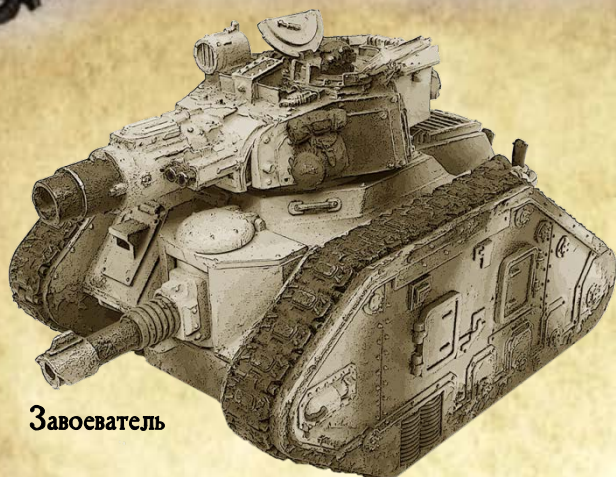
Опции:

R: 1 | Сервозарядник – Серворука в кабине помогает работе Заряжающего, позволяя ему уменьшить Rld главного орудия еще на 1.

R: 1 | Продвинутое Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.





Завоеватель

R:2 | Leman Russ Conqueror /Леман Русс Завоеватель

Одним из главных недостатков Леман Русса является низкая маршевая скорость, не позволяющая использовать его в быстрых наступлениях стальных кулаков механизированной пехоты. Специально для этого была создана модель Завоеватель, чей облегченный боекомплект, более легкое орудие и отсутствие системы гашения отдачи освободили достаточно места для более мощной силовой установки.

На той же компоновке базируется версия **Exterminator** / Экстерминатор, вооруженная спаренной Автопушкой, ровно эффективной пройти легкой техники и тяжелой пехоты.

Сравнительно новая версия **Annihilator** / Аннигилятор, вооруженная спаренными лапушками в башне, используется как мобильный охотник на танки в наступательных операциях.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (12)	
Л	Б	К		Маневренность: -5	
40	32	20	55	Размер: 3	7,1x4,9x4,4м, 57 т

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, 2 Спонсонных Стрелка (при наличии спонсонов).

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Conqueror Cannon / Пушка Завоеватель						
300m	S/-/-	2d10+6 X	6	1/25	3	Concussive (1), Blast (5)
R: 2 Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300m	S/3/-	3d10+8 I	6	40	2	Reliable, Twin-Linked
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300m	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3), Twin-Linked

2) Стрелок /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150m	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30m	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300m	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

3) Командир /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120m	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100m	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80m	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

4) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120m	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100m	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80m	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Экстерминатор



Аннигилятор



5) П Спонсон. Стрелок /Sponson (-5°..+110° / -15°..+45°):

6) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (-110°..+5° / -15°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30m	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150m	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150m	S/-/-	2d10+12 E	10	16	2	Blast (3), Maximal, Overheats

Альтернативные боеприпасы для Пушки Завоеватель:

Dmg	Pen	Свойства
R: 0 Smoke Shell / Дымовой Снаряд		
—	—	Smoke (10)
R: 0 Inferno Shell / Инферно Снаряд		
2d10+4 E(FI)	4	Blast (3), Flame, игнорирует укрытия
R: 1 AP Shell / Бронебойный Снаряд		
2d10+8 X	8	Concussive (1), Proven (4)
R: 2 Sabot Shell / Подрывной Снаряд		
2d10+6 X	6	Concussive (1), Blast (2), +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
R: 3 Hunter Shell / Снаряд Охотник		
2d10+8 X	8	Concussive (1), Proven (4), При стрельбе по машинам попадает в крышу

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

R: 1 | Сервозарядник — Серворука в кабине помогает работе Заряжающего, позволяя ему уменьшить Rld главного орудия еще на 1.

R: 1 | Продвинутое Системы Управления — Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

R: 2 | Зарядники — Танк может за час работы восстановить 1 заряд в батарее Лазпушки. Если он не движется и стоит с работающей силовой установкой, время зарядки сокращается до 10 минут.

R: 2 | Импробизированная зенитка (только Экстерминатор) — Максимальный угол вертикальной наводки башенного орудия увеличивается до +60° и из этого орудия можно стрелять по целям на Высокой высоте со штрафом -20.

R: 2 | Командный Танк — Машина получает Трейт Command & Control.



R:2 | Thunderer /Громовержец

Громовержец является самоходной осадной САУ, вооруженной тем же оружием, что и Леман Русс Разрушитель, но смонтированным в корпусе, а не в башне. Уменьшение веса позволяет увеличить скорость и маневренность машины, хотя из-за перекомпоновки внутренних переборок для казенной части орудия ее запас прочности и боекомплект ощутимо ниже.

Изначально это шасси было создано как противотанковая САУ Hunter / Охотник, вооруженная мощным Лазерным Разрушителем, но после того, как секрет производства этого орудия был утерян, большую часть Охотников, что пережили потерю главного орудия, перевооружали Пушками Разрушитель, хотя некоторые оборудовали лишь немногим менее драгоценными Пушками Покоритель, оставив их в роли охотников на танки.

АР			Ходовая: Tracked (13)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: -5
40	35	25	40	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Заряжающий.

Треиты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Siege.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (-2°..+2° / -0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/-/-	4d10+20 X	10	1/18	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						

R: 4 | Vanquisher Battle Cannon / Боевая Пушка Покоритель

1000м	S/-/-	3d10+10 X	16	1/16	2	Accurate, Concussive (1), Imprecise, Ordnance, Proven (4)
-------	-------	-----------	----	------	---	---

По цели Размером 2+ стрелок может сделать прицельный выстрел с дополнительным штрафом -20, чтобы получить следующие бонусы:

- Поглощение цели (после вычета Pen) уменьшается вдвое (окр. ▲);
- Доп. кубики от свойства Accurate могут вызывать Критический урон;
- Треит Reinforced Armour цели игнорируется.

R: 5 | Laser Destroyer / Лазерный Разрушитель

1000м	S/-/-	6d10+10 E(Ls)	14	20	-	Accurate, Ordnance, Proven(4)
-------	-------	---------------	----	----	---	-------------------------------

За 2 часа работы восстанавливает 1 заряд в батарее. Если не двигается и стоит с работающей силовой установкой, время сокращается до 20 минут

2) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	-

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

R: 1 | Сервозарядник – Серворука в кабине помогает работе Заряжающего, позволяя ему уменьшить Rld главного орудия еще на 1.

R: 1 | Продвинутое Системы Управления – Машина получает Треит Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в корпусе и люке одновременно.



R:2 | Atlas /Атлант

Изначально Атлант – инженерный танк на шасси Леман Русса, основной задачей которого является буксирование подбитой техники или остонов в депо на ремонт или разборку на запчасти и лом. Большая часть его корпуса заполнена мощной силовой установкой, а броня облегчена до практически сугубо противопулевой, но некоторые командиры все равно посылают Атлантов в бой, где они растаскивают баррикады или отводят обездвиженные танки на нужные позиции.

АР			Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: +0
25	20	20	40	Размер: 3

Экипаж: Командир, Мехвод, Оператор крана.

Треиты: Conductive Plating, Enclosed, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Hull (-25°..+25° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

2) Командир /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	-
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Mine Plow.

Опции:

R: 1 | Продвинутое Системы Управления – Машина получает Треит Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в корпусе и люке одновременно.

Особые Правила:

Буксир – Оператор крана может за полное действие подцепить краном неподвижную машину, остоу уничтоженной машины или элемент окружения, вроде рухнувшей стены, к которой Атлас повернут кормой и до которой не больше 1 м. Атлас может буксировать цели Размером до 2 без штрафов. Если он буксирует цели Размером 3, он получает Треит Ponderous. Два Атласа могут буксировать цель Размером 4-5, получая Треит Ponderous. Все атаки из буксируемой машины получают штраф -20, если ее Ходовая не уничтожена и ее буксируют вперед или назад, или штраф -40, если Ходовая уничтожена и/или ее буксируют боком.





Защитник

R:3 | Malcador /Малкадор

Тяжелый танк Малкадор печально известен как самый медленный танк в Имперском арсенале, рутинно отставая даже от артиллерии и не механизированной пехоты, по сути годясь только для обороны. В ранние годы Великого Крестового Похода он выполнял ту же роль, что ныне выполняет Леман Русс, но, с открытием СШК последнего, большая часть Малкадоров ушла на хранение и со складов их достают либо в экстренных случаях, либо захватившие склады повстанцы против Империиума, которые не в том положении, чтобы выбирать.

Одна из популярных модификаций **Defender / Защитник** полностью принимает ограниченную мобильность танка и заменяет его башню бункером с тяжелыми болтерами, обеспечивающими круговой обстрел.

АР			Стр.		Ходовая: Tracked (8)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: -25	Размер: 4	
36	31	26	81	Размер: 4	9,6×4,4×3,9м, 105 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Заряжающий, 2 Спонсонных Стрелка, +5 Стрелков для модели Защитник.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Ponderous, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (-60°..+60° / -2°..+20°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Battle Cannon / Боевая Пушка						
600м	S/-/-	3d10+10 X	8	1/40	3	Concussive (3), Blast (8), Ordnance, Reliable

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 10 4 Proven(3), Twin-Linked

R: 3 | Defender Turret / Башня Защитник

Заменяет орудие 5-ю Тяжелыми болтерами, каждый из которых снабжается своим стрелком со следующими углами горизонтальной наводки:

(-135°..-45°), (-70°..+20°), (-20°..+70°), (+45°..+135°), (+135°..-135°)

150м -/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

2) Стрелок /Hull (-15°..+15° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м S/-/- 1d10+12 E(FL) 6 15 2 Flame, Spray

R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель

50м S/-/- 4d10+20 X 10 1/25 3 Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м S/3/- 3d10+8 I 6 40 2 Reliable

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 10 4 Proven(3)

4) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м S/3/- 1d10+9 X 4 60 2 Tearing, Twin-Linked

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м S/3/6 1d10+9 X 4 60 2 Storm, Tearing



Боевой Танк



Аннигилятор

5) П Спонсон. Стрелок /Sponson (+15°..+110° / -10°..+46°):

6) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (-110°..-15° / -10°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м S/-/- 1d10+12 E(FL) 6 15 2 Flame, Spray

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м S/3/- 3d10+8 I 6 20 2 Reliable

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 5 2 Proven(3)

Альтернативные боеприпасы для Боевой Пушки:

Dmg	Pen	Свойства
R: 0 Smoke Shell / Дымовой Снаряд		
—	—	Ordnance, Smoke (15)

R: 0 | Inferno Shell / Инферно Снаряд

2d10+6 E(FL) 6 Blast (4), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия

R: 1 | AP Shell / Бронейбойный Снаряд

3d10+10 X 10 Concussive (3), Ordnance, Proven (4)

R: 2 | Sabot Shell / Подрывной Снаряд

3d10+10 X 8 Concussive (3), Blast (4), Ordnance, +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

R: 3 | Hunter Shell / Снаряд Охотник

3d10+10 X 10 Concussive (3), Ordnance, Proven (4),
При стрельбе по машинам попадает в крышу

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

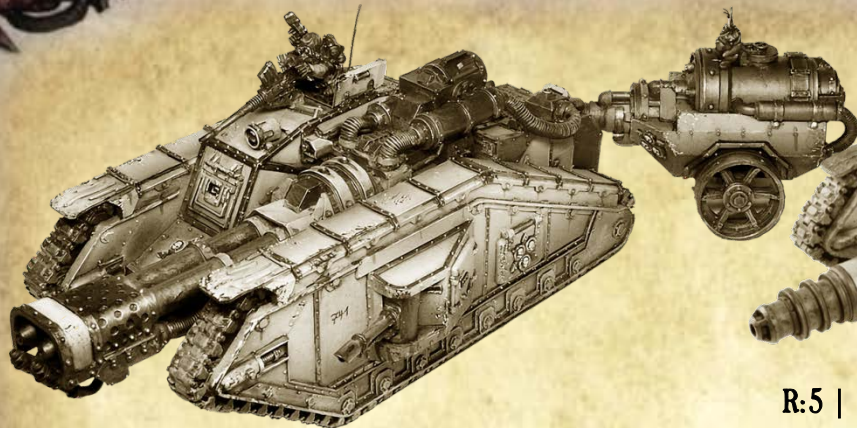
R: 3 | Керамитовая Броня — Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 4 | Расширенная Силовая Установка — Машина теряет Трейт Ponderous, но ее кормовая броня уменьшается до 16 а Структура — до 72. Лазпушки при этом питаются напрямую от силовой установки и не тратят боеприпасы, если только танк не заглох или его Ходовая уничтожена.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит — На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Массивный корпус — Огонь из орудий со свойством Ordnance не дает штрафов на стрельбу других орудий танка.



R:3 | Malcador Infernus /Малкадор Инфернус

Один из наименее удачно спланированных танков в арсеналах Человечества, Инфернус заслуженно носит репутацию ходячего крематория для экипажа. Хотя его главное орудие и способно испепелять орды пехоты одним выстрелом, в реальном бою Инфернус редко доезжает до расстояния выстрела и служит скорее отвлечением для вражеского огня, а чаще используется скорее как инженерная машина, прожигаящая просеки в минных полях или туннели в вечных льдах ледяных миров.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (10)	
Л	Б	К		Маневренность: -20	
36	31	26	68	Размер: 4	

Экипаж: Командир, Мехвод, 2 Спонсонных Стрелка.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Volatile.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (-0°..+0° / 0°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Inferno Cannon / Инферно Пушка						
50м	S/-/-	2d10+15 E(FI)	8	30	-	Flame, Spray, Reliable

2) Командир /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	-
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

3) П Спонсон. Стрелок /Sponson (+15°..+110° / -10°..+46°):

4) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (-110°..-15° / -10°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Топливный Прицеп – Малкадор Инфернус тащит за собой массивный топливный прицеп **Размером 2 с AP 20** со всех сторон и **20 Структуры**. Когда Структура прицепа опускается до 0, он взрывается нанося попадание **2d10+15 E(FI) Dmg, Pen 8, Flame** всем в радиусе 3d10 м., при этом сам танк получает Пожар а весь его экипаж Горит. Из-за прицепа машина также может совершать Поворот на Месте только на 45°, а ее SPD уменьшается вдвое при движении задним ходом.



R:5 | Valdor /Вальдор

Тяжелая противотанковая САУ Вальдор вооружена реликтовым оружием из Темной Эры Технологий за гранью понимания современных Механикум, способным испарить большинство танков одним выстрелом.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (10)	
Л	Б	К		Маневренность: -15	
36	31	26	68	Размер: 4	

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, Инженер.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (-0°..+0° / 0°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 5 Neutron Laser / Нейтронный Лазер						
1000м	S/-/-	6d10+20 E(Ls)	14	∞	-	Concussive (4), Imprecise, Ordnance, Proven(3)

Машина, получившая непоглотенный урон от этого орудия, получает штраф -30 на все атаки на один Раунд.

Если танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, вся мощность силовой установки уходит на питание Нейтронного Лазера и он поднимает рейтинг свойства Proven до 6.

2) Командир или Инженер /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	-
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

3) Стрелок /Sponson (+15°..+110° / -10°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	-
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	20	2	Reliable
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)

Доступное снаряжение: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Массивный корпус – Огонь из орудий со свойством Ordnance не дает штрафов на стрельбу других орудий танка.

Перегрузка – Если хотя бы один кубик урона Нейтронного Лазера выбрасывает «10», он перегружается и нуждается в калибровке. Бортвой Инженер должен за полное действие пройти тест Tech-Use-40, чтобы ублажить дух орудия, или то не будет стрелять. При Критическом Провале орудие получает поломку «Орудие Выведено из Строя».



R:3 | Dracosan /Дракосан

Штурмовые отделения Имперской Армии некогда использовали Дракосан как тяжелую БМП в осадах и прорывах линий обороны, но в современном Империи этот дизайн почти забыт, замещенный либо более дешевыми Химерами, либо более быстрыми и прочными Горгонами. Большинство все еще встречаемых на поле боя Дракосанов можно найти в немногих армиях Хаоса, полагающихся на элитные ударные кулаки смертных солдат, вместо Космодесантников или масс культистов – обычно наследников традиций (и арсеналов) ауксильи Легионов Предателей.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (11)	
Л	Б	К		Маневренность: -10	
36	31	26	72	Размер: 4	
				9,6×4,4×3,6м, 90 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, Заряжающий, 20 Пассажиров.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Hull (-15°..+15° / -10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м	S/3/-	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
------	-------	----------	---	----	---	----------

R: 2 | Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель

50м	S/-/-	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
-----	-------	-----------	----	------	---	--------------------------------------

+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

Уменьшает вместимость Пассажиров на 10

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3), Twin-Linked
------	-------	---------------	----	----	---	------------------------

2) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt

120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
------	--------	----------	---	-----	---	---

R: 1 | Multilaser / Мультилазер

150м	-/-/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	—	Reliable
------	-------	---------------	---	---	---	----------

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile, Mine Plow.

Опции:

R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 2 | **Штурмовая Рампа** – Машина теряет оружие в корпусе и получает Трейт Assault Ramp, но ее штурмовая рампа слишком узкая и из нее может выгрузиться не более 10 Пассажиров в Раунд.

R: 4 | **Тяжелый Вспышковый Щит** – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Массивный корпус – Огонь из орудий со свойством Ordnance не дает штрафов на стрельбу других орудий танка.



R:3 | Minotaur /Минотавр

Самая тяжелая из Имперских САУ, Минотавр рассчитан на длительные артиллерийские дуэли и достаточно крепок, чтобы пережить контрартиллерийский обстрел и дать ответный залп. Пара орудий Сотрясатель монтирована в Минотавре назад, т.к. это единственный способ установить ее на шасси Малкадор без радикальной перестройки ходовой.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (10)	
Л	Б	К		Маневренность: -15	
40	31	35	78	Размер: 3	
				10,7×4,4×4,7м, 98 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, 2 Заряжающих.

Трейты: Conductive Plating, Ponderous, Open Topped (1 – Командир, Заряжающие, Е – Мехвод).

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (+178°..-178° / 0°..+58°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Twin Earthshaker Cannon / Спаренная Пушка Сотрясатель

3500м	S/-/-	4d10+10 X	8	2/40	4	Arcing, Blast(20), Concussive(3), Ordnance, Twin-Linked
-------	-------	-----------	---	------	---	---

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 4 | **Тяжелый Вспышковый Щит** – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Пустотный Барьер – Открытый отсек Минотавра прикрыт сверху мощным энергетическим барьером с AP 35 и 20 Ран, принимающего попадания в крышу (в т.ч. прямые попадания оружия, стреляющего по навесу) вместо самой машины. Когда все Раны барьера исчерпываются, он схлопывается и его можно запустить снова только после 1 смены ремонта тестом Tech-Use-40.

Баллистический Сигнум – Когда в пределах видимости Командира Минотавра приземляются снаряды навесных орудий, он может за полудействие пройти тест Logic-30, чтобы рассчитать траекторию для стрельбы по сделавшему выстрел орудию как обычно для стрельбы навесом.

Долет – Снаряды орудия Сотрясатель пролетают Rng м в Ход. Если цель находится дальше, снаряды попадают в нее через Ход или несколько, в зависимости от расстояния. Если цель за это время сместилась, снаряды попадают в место, где она была на момент выстрела.



Боевой Танк



R:4 | Macharius /Махарий

Махарий – новейший тяжелый танк в арсенале Империи. Его СШК было открыто лишь в 300-е годы М 41, но надежность и огневая мощь снискали ему хорошую славу как среди военных, так и в кузницах Механикус. Многие видят его как переходное звено между тяжелым Леман Руссом и сверхтяжелыми танками на шасси Гибельного Клинка, а некоторые командиры даже предпочитают Махарию при наличии выбора между ними и Гибельными Клинками, за счет относительной простоты их обслуживания, ремонта и снабжения.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (11)	
Л	Б	К		Маневренность: -15	
45	37	30	80	Размер: 4	10,9х7,0х4,8м, 175 т

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок, 2 Заряжающих, 2 Спонсонных Стрелка, Связист.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -2°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Battle Cannon / Спаренная Боевая Пушка						
600м	S/-/-	3d10+10 X	8	2/60	6	Concussive (3), Blast (8), Ordnance, Reliable, Twin-Linked

R: 4 | Twin Vanquisher Battle Cannon / Спаренная Пушка Покоритель

1000м	S/-/-	3d10+10 X	16	2/42	4	Accurate, Concussive (1), Imprecise, Ordnance, Proven (4), Twin-Linked
-------	-------	-----------	----	------	---	--

По цели Размером 2+ стрелок может сделать прицельный выстрел с дополнительным штрафом -20, чтобы получить следующие бонусы:

- Поглощение цели (после вычета Pen) уменьшается вдвое (окр. ▲);
- Доп. кубики от свойство Accurate могут вызывать Критический урон;
- Трейт Reinforced Armour цели игнорируется.

R: 4 | Vulcan Megabolter / Мегаболтер Вулкан

350м	-/-/10	2d10+10X	7	1200	4	Devastating (3), Imprecise, Inaccurate, Multishot (3), Tearing, Twin-Linked
------	--------	----------	---	------	---	---

Мегаболтер Вулкан всегда стреляет широкими очередями, накрывая шаблон Blast (12) и множественные попадания распределяются между целями в этой области максимально равномерно. Все цели в области стрельбы Вулкана должны пройти тесты Подавления -30.

2) Стрелок /Hull (-10°..+20° / -5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Twin Heavy Stubber / Спаренный Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	Twin-Linked

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked
------	-------	-----------	---	-----	---	----------------------

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3)
------	-------	---------------	----	----	---	-----------

3) Командир или Заряжающий /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Покоритель



Вулкан



5) П Спонсон. Стрелок /Sponson (0°..+125° / -17°..+52°):

6) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (-125°..0° / -17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет

30м	S/-/-	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м	S/3/-	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
------	-------	----------	---	----	---	----------

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)
------	-------	---------------	----	---	---	-----------

Альтернативные боеприпасы для Боевой Пушки:

Dmg	Pen	Свойства
R: 0 Smoke Shell / Дымовой Снаряд		
—	—	Ordnance, Smoke (15)

R: 0 | Inferno Shell / Инферно Снаряд

2d10+6 E(FL)	6	Blast (4), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия
--------------	---	--

R: 1 | AP Shell / Бронебойный Снаряд

3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4)
-----------	----	--------------------------------------

R: 2 | Sabot Shell / Подрывной Снаряд

3d10+10 X	8	Concussive (3), Blast (4), Ordnance, +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
-----------	---	---

R: 3 | Hunter Shell / Снаряд Охотник

3d10+10 X	10	Concussive (3), Ordnance, Proven (4), При стрельбе по машинам попадает в крышу
-----------	----	--

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Smoke Launchers, Dozer Blade, Spinklers, Track Guards, Blast-Out Hatches, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Сервозарядник – Серворука в кабине помогает работе Заряжающих, позволяя каждому уменьшить Rld главного орудия еще на 1.

R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из орудий в башне и люке одновременно.

R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.



R:5 | Macharius Omega /Махарий Омега

Махарий Омега, производимый только на кузнице Риза – очень редкая модель и без того редкого Махария, вооруженная плазменным орудием легкого Титана. СЖК этого танка на самом деле было найдено почти на тысячу лет, раньше, чем СЖК обычного Махария, но долгое время оно считалось подделкой и попыткой канонизировать техноеретическую разработку на шасси Горгоны, пока более четкие чертежи Махария не позволили их канонизировать и начать производство.

АР				Ходовая: Tracked (12)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: -15	
45	37	25	75	Размер: 4	
				10,9х7,0х5,0м, 181 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, Инженер, 2 Спонсонных Стрелка.

Трейты: Conductive Plating, Reinforced Armour, Open Topped (1 – Командир, Заряжающий, Е – Мехвод, Стрелки), Super-Heavy, Volatile.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (-2°..+2° / -8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 5 Plasma Blastgun / Плазменный Бластган						
600м	S/2/-	2d10+20 E	12	∞	—	Overheats, Blast(12), Maximal

2) Командир или Инженер /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

3) П Спонсон. Стрелок /Sponson (0°..+125° / -17°..+52°):

4) Л Спонсон. Стрелок /Sponson (-125°..0° / -17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt

120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
------	--------	----------	---	-----	---	---

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м	S/3/-	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
------	-------	----------	---	----	---	----------

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	5	2	Proven(3)
------	-------	---------------	----	---	---	-----------

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Blast-Out Hatches, Hunter Killer Missile.

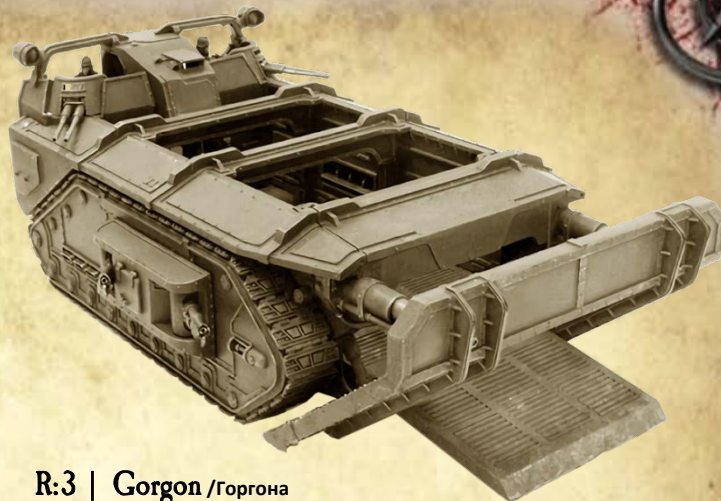
Опции:

R: 1 | Продвинутые Системы Управления – Машина получает Трейт Advanced Targeting, позволяя Командиру стрелять из главного орудия и орудия в люке одновременно.

R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

R: 5 | Реактор Риза – Главное орудие машины теряет свойство Overheats и не получает свойство Recharge в режиме Maximal.



R:3 | Gorgon /Горгона

Горгона служила тяжелым штурмовым транспортом в армиях Человечества со времен Великого Крестового Похода и до открытия СЖК Махария никто не подозревал, что она построена на шасси сверхтяжелого танка. Горгона предназначена преимущественно для стремительных штурмов через ничейную землю в окопных и осадных войнах, полагаясь на подавляющий огонь союзной артиллерии, чтобы защитить свой не закрытый крышей экипаж от вражеского навесного огня, т.к. установка бронирования на крыше слишком замедлила бы машину для выполнения ее основной боевой роли.

АР				Ходовая: Tracked (13)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: -15	
52	43	20	85	Размер: 4	
				13,9х8,1х4,9м, 220 т	

Экипаж: Мехвод, 6 Стрелков, 50 Пассажиры.

Трейты: Amphibious, Assault Ramp, Conductive Plating, Open Topped (½ – Стрелки Турелей, 1 – Пассажиры, Е – Мехвод, Стрелки Спонсонов), Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Турель. Стрелок 1 /Sponson (-22°..+93° / -8°..+22°):

2) Турель. Стрелок 1 /Sponson (-93°..+22° / -8°..+22°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Twin Heavy Stubber / Спаренный Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	Twin-Linked

3) Спонсон. Стрелок 1 /Sponson (0°..+125° / -17°..+52°):

4) Спонсон. Стрелок 2 /Sponson (-125°..0° / -17°..+52°):

5) Спонсон. Стрелок 3 /Sponson (+55°..180° / -17°..+52°):

6) Спонсон. Стрелок 4 /Sponson (180°..-55° / -17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt

120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
------	--------	----------	---	-----	---	---

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Dozer Blade.

Доступное снаряжение: Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Мортира Горгона – Вместо спонсонов на Горгоне установлено 4 однозарядных-mortиры (считается как одно орудие). Машина получает Трейт Advanced Controls и не нуждается в 4-х Спонсонных Стрелках.

3) Мехвод /Hull (-20°..+20° / 0°..+73°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Gorgon Mortar / Мортира Горгона

300м	S/2/4	2d10+4 X(Fr)	2	4	24	Blast (5), Devastating (1), Tearing
------	-------	--------------	---	---	----	-------------------------------------

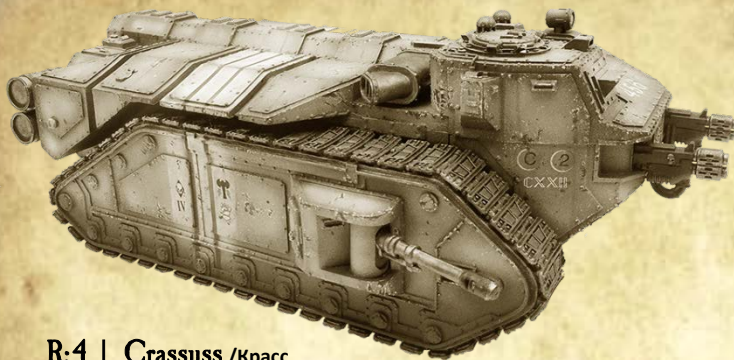
Особые Правила:

Ограниченная Разгрузка – Из Горгоны может Выгрузиться или Загрузиться до 25 персонажей в раунд.

Высокие Борты – Пассажиры Горгоны не могут стрелять из машины, кроме как навесным оружием, гранатами, или по летающим целям.

Минный Таран – Горгона подрывает все мины на своем пути, но не получает от них никакого урона или эффектов.

Атомантически Укрепленная Рампа – Лобовая броня Горгоны имеет не перегружающийся технологический щит-дефлектор 1-35.



R:4 | Crassuss /Красс

Тяжелый штурмовой БТР Красс поступил в имперские арсеналы вместе с первыми Махариями, базированный на той же СШК, и быстро завоевал популярность как надежная и гибкая машина. Предназначенный для быстрой доставки пехоты сквозь тяжелый огонь прямо на позиции противника, Красс способен пережить обстрел противотанковыми орудиями и достойно ответить своим арсеналом, прикрывая высаживающихся пассажиров и уничтожая ключевые цели. Некоторые командиры даже сравнивают его с могучим Лэнд Рейдером Космодесанта – безусловное преувеличение, но не такое уж и большое.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: -10	
45	37	30	80	Размер: 4	

12,8×7,0×4,8м, 165 т

Экипаж: Мехвод, 4 Стрелка, 35 Пассажиров.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Fast, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

- 1) Стрелок 1 /Sponson (-25°..+105° / -17°..+52°):
- 2) Стрелок 2 /Sponson (-105°..+25° / -17°..+52°):
- 3) Стрелок 3 /Sponson (0°..+125° / -17°..+52°):
- 4) Стрелок 4 /Sponson (-125°..0° / -17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м S/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м S/-/— 1d10+12 E(FL) 6 15 2 Flame, Spray

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м S/3/- 3d10+8 I 6 40 2 Reliable

R: 3 | Multimelta / Мультимельта

60м S/-/— 2d10+16 E 12 12 2 Blast (2), Melta

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/— 5d10+10 E(Ls) 10 5 2 Proven(3)

3) Мехвод /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt

120м S/-/12 1d10+8 I 3 200 2 —

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м S/3/- 1d10+9 X 4 60 2 Tearing, Twin-Linked

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м S/3/6 1d10+9 X 4 60 2 Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Blast-Out Hatches, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

Обособе Правила:

Модульный дизайн – Замена спонсонных орудий Красса занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.



R:4 | Praetor /Претор

Ракетная установка Претор стояла на вооружении с Великого Крестового похода, но как стационарное оружие, устанавливаемое на крепостях. Лишь с открытием СШК Красса Механикус поняли, что это оружие было предназначено для установки на нем. Получившийся слиянием двух черт ракетный танк Претор выгодно зарекомендовал себя гибкостью арсенала ракет и стойкостью под вражеским огнем.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (12)	
Л	Б	К		Маневренность: -15	
45	37	30	80	Размер: 4	

12,8×7,0×4,8м, 171 т

Экипаж: Командир, Связист, Мехвод, 4 Стрелка, 35 Пассажиров.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Fast, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (+14°..-14° / 0°..+64°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Praetor Launcher / Ракетная Установка Претор

1500м S/2/- ↑ ↑ 13 13×4 —
Позволяет бросать на попадание 2 раза и выбирать лучший результат.

2) Стрелок 3 /Sponson (0°..+125° / -17°..+52°):

3) Стрелок 4 /Sponson (-125°..0° / -17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м S/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м S/-/— 1d10+12 E(FL) 6 15 2 Flame, Spray

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м S/3/- 3d10+8 I 6 40 2 Reliable

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/— 5d10+10 E(Ls) 10 5 2 Proven(3)

4) Командир или Связист /Pintle (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt

120м S/-/12 1d10+8 I 3 200 2 —

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м S/3/- 1d10+9 X 4 60 2 Tearing, Twin-Linked

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м S/3/6 1d10+9 X 4 60 2 Storm, Tearing

Боеприпасы для главного орудия:

R: 1 | Fochammer Missile / Ракета Молотобой

3d10+10 X 8 Arcing, Concussive (5), Blast (8)

R: 2 | Firestorm Missile / Ракета Огненный Шторм

1d10+12 E(FL) 4 Arcing, Blast (8), Flame, Игнорирует укрытия

R: 2 | Pilum Missile / Ракета Пилум

5d10+10 X 8 Anti-Air, Concussive (5), Proven (4)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Smoke Launchers, Dozer Blade, Sprinklers, Track Guards, Blast-Out Hatches, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating и теряет Трейт Conductive Plating.

Гибельный Клинок



R:5 | Baneblade / Гибельный Клинок

Гибельный Клинок – главный сверхтяжелый танк Империи и одна из древнейших и почтеннейших машин в арсенале Гвардии. Невероятно прочный и вооруженный внушительным арсеналом, Гибельный Клинок служит по сути мобильной крепостью, способной снести почти любую преграду на своем пути и прикрыть огнем всю остальную огневую группу, к которой он прикомандирован.

Более специализированная версия Hellhammer / Адский Молот предназначена для городских боев и прорывов линий укреплений, вычищая пехоту и легкую технику из зданий и окопов своим главным орудием.

АР			Ходовая: Tracked (10)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: -30
46	38	30	120	Размер: 5

13,5x8,4x6,3м, 316 т

Экипаж: Командир, Мехвод, 4 Стрелка (+2 Спонсоных стрелка при наличии доп. спонсонов), 3 Заряжающих, Связист, Инженер.

Трейты: Advanced Targeting, Command & Control, Conductive Plating, Damage Control, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -8°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Baneblade Cannon / Пушка Гибельный Клинок						
750м	S/-/-	3d10+15 X	10	1/22	1	Concussive (3), Blast (12), Ordnance, Reliable

R: 3 | Hellhammer Cannon / Пушка Адский Молот

150м	S/-/-	3d10+12 X(Fr)	6	1/22	1	Blast (12), Rad (1d10), Tearing Игнорирует укрытия
------	-------	---------------	---	------	---	---

2) Командир /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	20	2	Reliable

3) Стрелок 1 /Fixed (-5°..+5° / -5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/-/-	4d10+20 X	10	1/18	2	Concussive (3), Blast (10), Ordnance +3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

4) Стрелок 2 /Turret (-45°..+45° / -8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked

5) Стрелок 3 /Sponson (0°..+105° / -17°..+52°):

6) Стрелок 4 /Sponson (-105°..0° / -17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

7) Стрелок 3 /Turret (-45°..180° / -8°..+25°):

8) Стрелок 4 /Turret (180°..+45° / -8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3)

Адский Молот



9) Связист или Заряжающий /Pintle (R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Альтернативные боеприпасы для Пушки Гибельный Клинок:

Dmg	Pen	Свойства
R: 1 Smoke Shell / Дымовой Снаряд		
—	—	Ordnance, Smoke (25)

R: 1 | Inferno Shell / Инферно Снаряд

2d10+11 E(FI)	8	Blast (7), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия
---------------	---	--

R: 0 | AP Shell / Бронебойный Снаряд

4d10+10 X	18	Concussive (3), Imprecise, Ordnance, Proven (4)
-----------	----	---

R: 3 | Sabot Shell / Подрывной Снаряд

3d10+15 X	10	Concussive (3), Blast (10), Ordnance, +2d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.
-----------	----	--

R: 4 | Hunter Shell / Снаряд Охотник

4d10+13 X	12	Concussive (3), Ordnance, Proven (4), При стрельбе по машинам попадает в крышу
-----------	----	---

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.

Доступное снаряжение: Sprinklers, Track Guards, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Дополнительные спонсоны: На танк устанавливается по 2 пары спонсонов с каждой стороны вместо одной пары, каждый из них со спаренным Тяжелым Болтером или Тяжелым Огнеметом в спонсоне и Лазпушкой в башенке. Передний спонсон закрывает заднему углы горизонтальной наводки -10°..+10°, а задний спонсон закрывает переднему углы +170°..-170°. Дополнительная пара спонсонов требует дополнительной пары Стрелков для управления ими.

R: 4 | Святилище: В силовой установке танка установлено святылище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распеваящим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф -40.

Особые Правила:

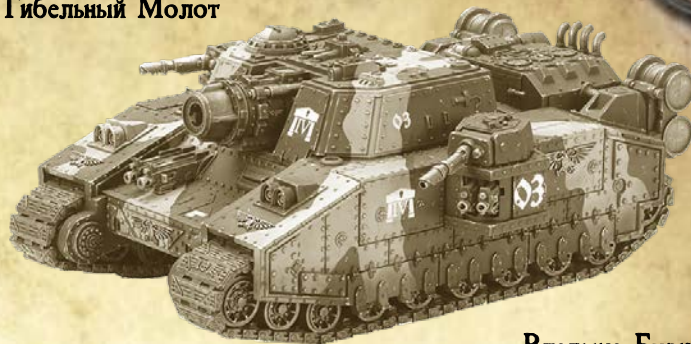
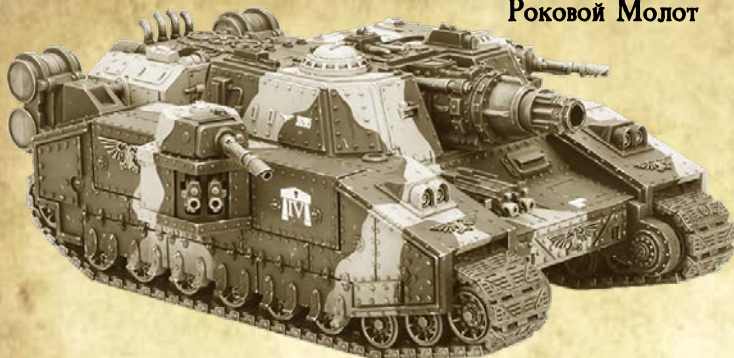
Продвинутые башенные духи машины – Спонсонные стрелки могут стрелять из орудий в спонсонах и Лазпушек в башенках над спонсонами в разные цели, независимо от углового расстояния до них.

Починка в бою – Бортовой Инженер (как правило, техножрец высокого ранга) может через Импланты Механику подключиться к сети сервотурк и технических сервиторов, раскиданных по танку. Он может за полное действие совершить любое из следующих:

- Пройти тест Tech-Use=20, чтобы увеличить SPD танка на 2 до начала своего следующегохода.
- Попытаться Расклинить любое из орудий танка (кроме орудия в люке) по общим правилам Расклина.
- Пройти тест Tech-Use=30, чтобы устранить одну из следующих поломок: Башню/Орудие Заклинило, Прицельные Системы Уничтожены, Орудие Выведено из Строя, Ходовая Часть Повреждена. Если танк получит любой непоглотенный урон, все эти наскоро сделанные заплатки и временные решения обрушиваются и поломка возвращается. Полноценный ремонт таких наскоро устраненных поломок занимает вдвое больше времени.

Роковой Молот

Гибельный Молот



Владыка Бури

R:5 | Banehammer / Гибельный Молот

Базированный на шасси Гибельного клинка Гибельный молот создает локализованные землетрясения снарядами своей Тремор Пушки, перекрывая целые секции поля боя для передвижения врагов и позволяя грамотным командирам управлять ходом битвы. Когда же враг подавлен огнем или зажат в угол, танк может доставить штурмовую команду пехоты даже через самый тяжелый огонь.

Вариант **Doomhammer** / Роковой Молот почти неотличим внешне, но снаряды его Магма Пушки просто уничтожают все, во что попадают, без создания шоковых волн.

Базированный на том же шасси **Stormlord** / Владыка Бури вооружен титаническим Мегаболтером Вулкан и способен накрывать целые секции поля боя дождем тяжелых болтов, косящих пехоту и легкую технику. Пассажирский отсек этого танка обычно открыт, позволяя пассажирам добавлять свою огневую мощь к залпам танка.

АР				Ходовая: Tracked (10)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: -30	
46	38	30	120	Размер: 5	
				13,5x8,4x6,3м, 347 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, 3 Стрелка (+2 Спонсонных стрелка при наличии доп. спонсонов), 2 Заряжающих, Связист, Инженер, 25 Пассажиров.

Трейты: Advanced Targeting, Command & Control, Conductive Plating, Damage Control, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Siege, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир / Fixed (-3°..+3° / -2°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 4 | Tremor Cannon / Тремор Пушка

300м	S/-/-	3d10+10 X	8	1/18	3	Concussive (3), Blast (12), Ordnance
------	-------	-----------	---	------	---	--------------------------------------

Шаблон взрыва остается на поле боя до начала следующего Хола стрелка и считается как Трудный Ландшафт (-40 как для пехоты, так и машин) из-за мощной шоковой волны, от которой земля ходит под ногами.

R: 3 | Magma Cannon / Магма Пушка

300м	S/-/-	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
------	-------	-----------	----	------	---	--------------------------------------

+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

R: 4 | Vulcan Megabolter / Мегаболтер Вулкан

350м	-/-/10	2d10+10X	7	1200	4	Devastating (3), Imprecise, Inaccurate, Multishot (3), Tearing, Twin-Linked
------	--------	----------	---	------	---	---

Мегаболтер Вулкан всегда стреляет широкими очередями, накрывая шаблон Blast (12) и множественные попадания распределяются между целями в этой области максимально равномерно. Все цели в области стрельбы Вулкана должны пройти тесты Подавления -30.

Если в Ход Мехвода танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, из этого орудия можно выстрелить 2 раза за полное действие.

2) Стрелок 1 / Hull (-15°..+15° / -8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked
------	-------	-----------	---	-----	---	----------------------

3) Стрелок 2 / Sponson (0°..+105° / -17°..+52°):

4) Стрелок 3 / Sponson (-105°..0° / -17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(F)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	--------------	---	----	---	--------------

5) Стрелок 2 / Turret (-45°..180° / -8°..+25°):

6) Стрелок 3 / Turret (180°..+45° / -8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3)
------	-------	---------------	----	---	---	-----------

9) Связист или Заряжающий / Pintle (R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt

120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	-
------	--------	----------	---	-----	---	---

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.

Доступное снаряжение: Sprinklers, Track Guards, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 2 | Открытый пассажирский отсек: В пассажирский отсек влезает до 40 пассажиров, 20 из них на «втором этаже», который считается как Open Topped (1) и на котором установлено 2 Тяжелых Стаббера.

R: 4 | Святилище: В силовой установке танка установлено святилище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распеваящим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф -40.

Особые Правила:

Огневой люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться до 10 пассажиров, используя правила стрельбы из люка. Надстройка танка закрывает им углы -30°..+30°

Продвинутые башенные духи машины – Спонсонные стрелки могут стрелять из орудий в спонсонах и Лазпушек в башенках над спонсонами в разные цели, независимо от углового расстояния до них.

Починка в бою – Бортовой Инженер (как правило, техножрец высокого ранга) может через Импланты Механику подключиться к сети сервотурк и технических сервиторов, раскиданных по танку. Он может за полное действие совершить любое из следующих:

- Пройти тест Tech-Use-20, чтобы увеличить SPD танка на 2 до начала своего следующего Хола.
- Попытаться Расклинить любое из орудий танка (кроме орудия в люке) по общим правилам Расклина.
- Пройти тест Tech-Use-30, чтобы устранить одну из следующих поломок: Башню/Орудие Заклинило, Прицельные Системы Уничтожены, Орудие Выведено из Строя, Ходовая Часть Повреждена. Если танк получит любой непоглотенный урон, все эти наскоро сделанные заплатки и временные решения обрушиваются и поломка возвращается. Полноценный ремонт таких наскоро устраненных поломок занимает вдвое больше времени.

Меч Бури



R:5 | Banesword / Гибельный Меч

Гибельный Меч – осадный сверхтяжелый танк, основное орудие которого способно обрушить даже самый укрепленный бункер или пробить брешь в защите мощнейшей крепости. Его СШК было обнаружено относительно недавно, и большая часть Гибельных Мечей сделана на базе Теневых Мечей, чье главное оружие было уничтожено.

Вариант **Stormsword** / Меч Бури вооружен крупнокалиберной пушкой, стреляющей снарядами объемного взрыва, эффективно вычищающими укрепления и руины от закрепившейся пехоты. Установка этого орудия на данное шасси долгое время имела сомнительную каноничность и лишь пара кузниц проводила его.

Самый старый и самый редкий из длинноствольных сверхтяжелых танков **Shadowsword** / Теневой Меч вооружен мощным лазерным орудием Вулкан, предназначенным для борьбы с титанами и другими сверхтяжелыми танками. Фокусирующие кристаллы его орудия Вулкан сделаны из психически заряженного хрусталя, добытого из мира, что был уничтожен Экстерминатусом, от чего ремонт поврежденных оружия или постройка новых Теневых Мечей – очень трудная задача, и после потери орудия эти танки чаще всего переделывают в Мечи Бури или Гибельные Мечи.

АР				Ходовая: Tracked (10)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: –30	
46	38	30	120	Размер: 5	
				13,5x8,4x6,3м, 316 т	

Экипаж: Командир, Мехвод, 3 Стрелка, 2 Заряжающих, Связист, Инженер.
Трейты: Advanced Targeting, Command & Control, Conductive Plating, Damage Control, Enclosed, Reinforced Armour, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (–3°..+3° / –5°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Quake Cannon / Пушка Землетрясения						
6000м	S/–/–	5d10+10 X	10	1/20	3	Arcing, Concussive (3), Blast (12), Ordnance +3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п. Фортификации и здания бросают на щиты от этого орудия 2 раза и отбрасывают лучший результат.

R: 3 | Stormsword Cannon / Пушка Меч Бури

150м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (15), Игнорирует укрытия
------	-------	-----------	----	------	---	--

R: 5 | Volcano Cannon / Пушка Вулкан

2000м	S/–/–	8d10+20 E(Ls)	25	∞	–	Ordnance, Proven(4), Recharge
-------	-------	---------------	----	---	---	-------------------------------

Все существа в пределах 5 м от линии выстрела (включая цель) получают не наносящее урон попадание со свойством Blinding (0), от которого нельзя Избегать.

Избыточный урон от попадания по пустотным щитам переносится на следующий пустотный щит или на корпус, если все щиты пробиты.

2) Стрелок 1 /Hull (–15°..+15° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked

3) Стрелок 2 /Sponson (0°..+105° / –17°..+52°):

4) Стрелок 3 /Sponson (–105°..0° / –17°..+52°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

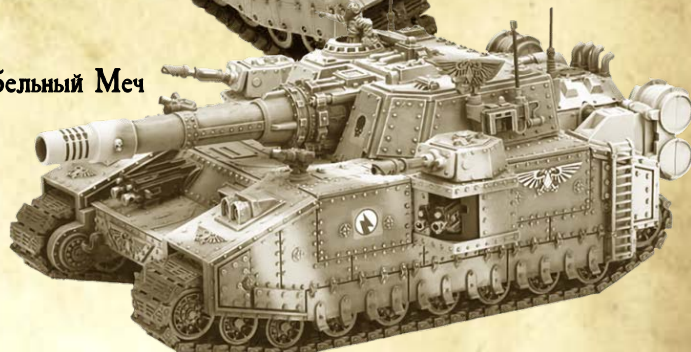
R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

Теневой Меч



Гибельный Меч



5) Стрелок 2 /Turret (–45°..+180° / –8°..+25°):

6) Стрелок 3 /Turret (180°..+45° / –8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

9) Связист или Заряжающий /Pintle (R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+8 I	3	200	2	—

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Vox Caster.

Доступное снаряжение: Sprinklers, Track Guards, Extra Armour, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 1 | Укрепленная броня: Лобовая броня танка увеличивается на 4 и он получает +20 Структуры, но при этом теряет корпусный спаренный Тяжелый Болтер и станцию для его стрелка.

R: 2 | Целеуказатели: Лазпушки в башенках заменяются продвинутыми целеуказателями, которые дают главному орудью +10 на атаки и переброс промахов, а также позволяют игнорировать голополю Эльдар.

R: 4 | Святилище: В силовой установке танка установлено святилище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распеваящим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф –40.

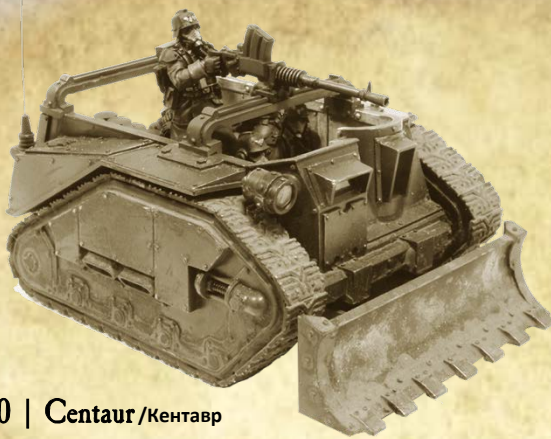
Особые Правила:

Осадный Танк – Крыша этого танка использует АР Лба, а не Бортов как обычно, а его днище – АР Бортов, а не Кормы как обычно.

Продвинутые башенные духи машины – Спонсонные стрелки могут стрелять из орудий в спонсонах и Лазпушек в башенках над спонсонами в разные цели, независимо от углового расстояния до них.

Починка в бою – Бортовой Инженер (как правило, техножрец высокого ранга) может через Импланты Механикум подключиться к сети сервотурк и технических сервиторов, раскиданных по танку. Он может за полное действие совершить любое из следующих:

- Пройти тест Tech-Use–20, чтобы увеличить SPD танка на 2 до начала своего следующегохода.
- Попытаться Расклинить любое из орудий танка (кроме орудия в люке) по общим правилам Расклина.
- Пройти тест Tech-Use–30, чтобы устранить одну из следующих поломок: Башню/Орудие Заклинило, Прицельные Системы Уничтожены, Орудие Выведено из Строя, Ходовая Часть Повреждена. Если танк получит любой непоглощенный урон, все эти наскоро сделанные заплатки и временные решения обрушиваются и поломка возвращается. Полноценный ремонт таких наскоро устраненных поломок занимает вдвое больше времени.



R:0 | Centaur/Кентавр

Кентавр в первую очередь тягач для артиллерии и транспорт для ее операторов. Эта рабочая лошадка артиллеристских полков также служит развозчиком боеприпасов и персональным транспортом для офицеров полка. Кентавр прикрыт только противопулевой броней и очень легко вооружен, не предназначенный для серьезной битвы.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (18)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
20	15	15	20	Размер: 1	
4,1х3,0х2,3м, 6 т					

Экипаж: Пилот, 5 Пассажиров.

Трейты: Conductive Plating, Fast, Open Topped (1 – Пилот, ½ – Пассажиры), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+8 I	3	200	2	—

Снаряжение по умолчанию: Dozer Blade, Searchlight, Track Guards.

Особые Правила:

Тягач – Пилот или один из пассажиров может действием прицепить Кентавр к машине или отцепить его. Кентавр может буксировать цели Размером до 1 без штрафов. Если он буксирует цели Размером 2, он теряет Трейт Fast и его SPD уменьшается на 5. Все атаки из буксируемой машины получают штраф –20, если ее Ходовая не уничтожена и ее буксируют вперед или назад, или штраф –40, если Ходовая уничтожена, машина неподвижна, и/или ее буксируют боком.

Грузовоз – Кентавр может перевозить до ¼ боезапаса основного оружия машины размером 2 или тяжелой оружейной платформы и загрузка этих боеприпасов в другую машину занимает не больше времени, чем загрузка просто лежащих на земле боеприпасов. Кентавр может быть загружен удвоенным грузом боеприпасов, но при этом он может уместить только 2 Пассажира.

Тяжелый Стаббер – Пилот Кентавра не может стрелять из орудия машины в тот же Ход, когда он водит. Когда он стреляет из него, пилот считает машину Open Topped (½). Один из пассажиров может использовать это орудие сам.

Бойница – Один из пассажиров может установить свое стрелковое оружие (которое может быть винтовкой или длинной винтовкой) в переднюю бойницу Кентавра и залечь там – он считается полностью укрытым броней машины, кроме как сверху, а оружие считается орудием машины с установкой Hull (–35°..+35° / –10°..+25°).



R:2 | Hades/Аид

Аид – штурмовая дреель, предназначенная для быстрого преодоления последних нескольких десятков метров подкопов, чтобы совершать атаки из-под земли стремительно и с минимальным предупреждением. Теоретически он может быть использован для рытья тоннелей, но т.к. работа мельта-дрелей Аида слишком легко засекается ауспексами, любая хотя бы минимально компетентная оборона будет готова к атаке из тоннеля, полностью прорытого Аидами.

Выбравшись на поверхность, машина может присоединиться к штурмовой группе из тоннеля, перемалывая стены, технику и недостаточно проворную пехоту на своем пути и периодически расплавляя цели лучами мельта-излучателей в их дрели.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (6)	
Л	Б	К		Маневренность: −20	
30	19	15	15	Размер: 2	
5,8×4,1×2,3м, 16 т					

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Conductive Plating, Enclosed, Ponderous, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот / Hull (–15°..+15° / –10°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Melta Drill / Мельта Дреель						
10м	S/–/–	2d10+16 E	12	∞	–	Imprecise, Inaccurate, Melta, Recharge

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Track Guards.

Особые Правила:

Бурильная Установка – Аид может двигаться сквозь землю и камень как с Трейтом Burrower, оставляя за собой тоннель, достаточно широкий для продвижения по 4 человека в ряд (3 в ряд для существ Размером 1 и 2 в ряд для существ Размером 2, но им придется ползти на четвереньках). Оплавленные края тоннеля закрывают его, предотвращая обвалы в короткострочной перспективе, но для длительного использования тоннель нуждается в обычном укреплении.

Когда Аид используется для бурения, он издает оглушительный шум, хорошо слышимый сквозь землю на расстояние до 200м, а его энергетическая сигнатура автоматически засекается ауспексами в пределах их дальности.

Бурильный Таран – Когда Аид совершает Таран, он наносит **4d10+12 E Dmg, Pen 24** и не получает ответного удара при таране целей равного или больше Размера.

Когда Аид выходит на поверхность, его Таран может отбрасывать цели, как если бы Аид был на 2 Размера больше, при этом наносит попадание по днищу машины и не давая целям обычный бонус +20 на Уклонение от Тарана. Такую атаку можно использовать только раз за бой, даже если Аид вновь зарыется под землю – резкий скачок мощности для рыка из-под земли разряжает сверхконденсаторы ускорителей машины и они требуют времени на зарядку.

Подземный Ауспекс – Ауспекс Аида настроен на распознавание пустот и смены плотности земли и камня вокруг них и не может быть пере-настроен, т.к. его конструкция не имеет других сенсоров.





R:0 | Tarantula /Тарантула

Тарантул – автоматическая турель, активно используемая большинством армий Человечества. Простые в использовании и производстве и надежные, духи машин Тарантулов не очень продвинуты и нуждаются в периодическом вмешательстве оператора, чтобы грамотно распознавать цели, но для большинства задач турели этого более чем достаточно.

AP			Стр.	Ходовая: Нет (0)	
Л	Б	К		Маневренность: –	
13	13	13	15	Размер: 1	

Экипаж: Нет.

Трейты: Autonomous (0/35/45), Conductive Plating, Immobile, Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Дух Машины /Turret (360° / –15°..+70°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемёт						
30м	S/–/–	1d10+12 E(FI)	6	60	2	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 1 Twin Multilaser / Спаренный Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	400	2	Reliable, Twin-Linked
R: 1 Twin Missile Launcher / Спаренная Ракетная Установка						
300м	S/–/–	↑	↑	14	1x7	Imprecise, Reliable, Twin-Linked
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked
R: 3 Twin Plasma Cannon / Спаренная Плазменная Пушка						
150м	S/–/–	2d10+12 E	10	60	2	Blast (3), Maximal, Overheats, Twin-Linked
R: 3 Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	50	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	20	2	Proven(3), Twin-Linked

Опции:

R: 1 | Дистанционное Управление – Турель оборудована пультом, позволяющим оператору смотреть через ее сенсоры и управлять ее огнем с расстояния до 200м (меньше, если сигнал глушат толстые стены). Оператор использует свой BS и самостоятельно выбирает цели, но тратит на атаки свои действия. Оператор может свободным действием включать или выключать автоматическую наводку.

Особые Правила:

Автоидентификация – Турель может быть настроена распознавать цели как дружелюбные и враждебные, исходя из носимой ими символики и самой их формы. Она может быть настроена открывать огонь по всем недружелюбным или всем враждебным целям в ее поле обзора (которое составляет 360°), но всегда стреляет по ближайшей цели. Она также может быть настроена мониторить только ограниченный сектор от 45° до 90° и постоянно быть в Карауле по нему, при отсутствии целей в ее Ход.

Турель может быть настроена игнорировать цели определенной формы или размера – например, турель с лазпушками обычно настроена игнорировать пехоту и стрелять только по технике.

Смена настроек турели требует полного действия и теста Tech-Use+10. Включение или выключение турели может быть проведено полудействием с помощью пульта или свободным действием через ретинальный дисплей или ноосферу, при наличии нужных кодов.

Полевая Установка – Тарантула весит 150 кг. Ножки, на которых она установлена, имеют выдвижные ухваты, за которые ее могут удобно тащить 4 человека. Огрин, Астартес или Часовой-Погрузчик могут переносить турель в одиночку, при этом Астартес может закрепить ее на магнитных замках ранца (3x4). Установка Турели занимает полное действие.

Клин – Тарантула не может самостоятельно исправить заклинившее оружие, но в случае Клина продолжает вести цель прицелом.



R:0 | Sabre /Сабля

Сабля – легкая оружейная турель, популярная в Гвардии. Эта рабочая лошадка обороны размещается повсеместно – на укреплениях, периметрах укрепленных баз, и даже на передовой, скрытно собранная отрядом разведчиков или быстро собранная мобильным отрядом на Химере, пока враг отвлечен другой целью. Простота и дешевизна ее конструкции позволяет выставлять Сабли на поле боя в больших количествах и легко восстанавливать потери, когда относительно хрупкая турель неизбежно уничтожается вражеским огнем.

AP			Стр.	Ходовая: Нет (0)	
Л	Б	К		Маневренность: –	
18	10	10	15	Размер: 1	

Экипаж: Стрелок.

Трейты: Conductive Plating, Immobile, Open Topped (½), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / –35°..+83°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Quad Heavy Stubber / Счетверенный Тяжелый Стабер						
120м	S/–/–	1d10+8 I	3	800	4	Quad
R: 1 Twin Multilaser / Спаренный Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	400	2	Reliable, Twin-Linked
R: 1 Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable, Twin-Linked
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	20	2	Proven(3), Twin-Linked

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight.

Особые Правила:

Зенитка – Когда орудие Сабли получает преимущества Полу-Прицеливания или Полного Прицеливания, оно также получает свойство Anti-Air.

Простота Конструкции – При Реквизиции платформа считается как 1 предмет, а не 10, как обычно для техники.

Открытая платформа – Стрелок Сабли получает укрытие от машины только от попаданий с передней арки 180°. Стрелок может выйти из машины за свободное действие, а, при наличии таланта Saddle Jump, также войти в нее за свободное действие.

Полевая Установка – Сабля весит 250 кг. Ножки, на которых она установлена, имеют выдвижные ухваты, за которые ее могут удобно тащить 4 человека. Огрин, Астартес или Часовой-Погрузчик могут переносить турель в одиночку. Установка Турели занимает полное действие.

Разборная – Саблю можно за 1 минуту разобрать на модули или собрать обратно. Разобранную Саблю может удобно переносить отряд из 10 человек или 5 Астартес, нацепив модули на разгрузку спины. Переноска турели таким образом не накладывает штрафы на тесты Stealth, что позволяет отрядам разведчиков размещать турели на скрытых позициях перед битвой.





R: 1 | Rapier / Рапира

Рапира – миниатюрная самоходная гусеничная платформа для тяжелого оружия, используемая как обычными людьми, так и Астартес. Изначально созданная для одноименного четырехствольного лазерного комплекса, чертежи для монтирования в нее других орудий были найдены в процессе Великого Крестового Похода и быстро распространились среди Легионов и их смертных Ауксильев.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (5)	
Л	Б	К		Маневренность: –20	
25	20	20	15	Размер: 1	
				2,6×1,8×1,5м, 3 т	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Conductive Plating, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull (–5°..+5° / –10°..+65°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Quad Multilaser / Счетверенный Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	400	4	Quad, Reliable

R: 2 | Quad Heavy Bolter / Счетверенный Тяжелый Болтер +belt

150м	–/–/8	1d10+12 X	5	600	4	Quad, Tearing
R: 2 Quad-Gun / Квад-Пушка						
1500м	S/–/–	2d10+2 X(Fr)	0	4/16	1	Arcing, Blast (5), Devastating (2), Multishot(4), Tearing
Все персонажи в пределах 5 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –20, даже если они успешно Избежали.						

R: 3 | Rapier Laser Array / Лазерный Комплекс Рапира

200м	S/–/–	6d10+10 E(Ls)	12	20	4	Ordnance, Proven(3), Twin-Linked
------	-------	---------------	----	----	---	----------------------------------

R: 4 | Graviton Cannon / Гравитонная Пушка

60м	S/–/–	2d10+4 I(Cr)	0	12	4	Concussive (3), Blast (7), Haywire (7)
-----	-------	--------------	---	----	---	--

Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждогохода стрелка уменьшая радиус на 1, пока не исчезнет. Зона взрыва является Трудным Ландшафтом с модификатором –30, который требует тесты даже при обычном движении через него. Персонажи, что провалили тест на Трудный Ландшафт в этой аномалии на 5 и более Провалов, вместо того, чтобы упасть, подбрасываются вверх на 1d10м и падают обратно.

Особые Правила:

Открытая платформа – Пилот Тарантулы получает укрытие от машины только от попаданий с передней арки 180°. Пилот может выйти из машины за свободное действие, а, при наличии таланта Saddle Jump, также зайти в нее за свободное действие.

Ограниченный Боезапас – За исключением Квад-Пушки, Рапира не несет на себе боезапас для перезарядки ее орудия. Пилот может носить на своей разгрузке запасные батареи или ящики с патронами для Рапиры, но для обычных людей они слишком тяжелы и боезапас для перезарядки обычно возят в отдельной машине.

Ассистированная перезарядка – До 2-х персонажей в базовом контакте с Рапирой могут служить как Заряжающие.

Легион – Платформа для пилота Рапиры имеет настраиваемые телескопические упоры и штурвалы, что позволяет пилотировать ее как обычным людям, так и Астартес или другим персонажам Размером 1. Перенастройка между этими конфигурациями требует полного действия.

Интеграция с Химерой – Рапирой можно поместить в БМП Химера, в которой она занимает место 8 пассажиров (пилот Рапиры занимает место в транспорте отдельно). Рапира с пилотом могут использовать огневой люк Химеры, считаясь как один расчет тяжелого оружия, но не могут использовать бойницы.



R:2 | Artillery Platform / Артиллерийская Платформа

Артиллерийские Платформы Сотрясатель и Медуза – главные рабочие лошади батарей огневой поддержки как Имперуума, так и сил Хаоса. Хотя они нуждаются в буксирах для перевозки, относительная дешевизна и способность использовать усиленные заряды для увеличенной дальности – серьезные преимущества, что делают эти платформы более популярными, чем мобильная артиллерия.

АР			Стр.	Ходовая: Нет (0)	
Л	Б	К		Маневренность: –	
25	14	14	25	Размер: 3	
				6,0×6,0×3,9м, 28 т	

Экипаж: Командир, Стрелок, 2 Заряжающих, Связист.

Трейты: Conductive Plating, Open Topped (1), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок/Командир /Turret (360° / 0°..+59°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Earthshaker Cannon / Пушка Сотрясатель						
3500м	S/–/–	4d10+10 X	8	1/20	2	Arcing, Blast(20), Concussive(3), Ordnance

R: 3 | Medusa Siege Cannon / Осадная Пушка Медуза

1500м	S/–/–	5d10+12 X	14	1/18	2	Arcing, Blast(10), Concussive(3), Ordnance, Proven (3)
-------	-------	-----------	----	------	---	--

R: 2 | Hydra Flak Autocannon / Зенитная Автопушка Гидра

1500м	S/–/6	3d10+9 I	6	72	4	Anti-Air, Quad, Tearing, Reliable
При промахе по цели на Низкой или Высокой высоте получает свойство Blast (5), но профиль уменьшается до Dmg 2d10+6 X, Pen 4						

Альтернативные боеприпасы для Осадной Пушки Медуза:

Dmg	Pen	Свойства
R: 2 Breacher Shell / Пробойный Снаряд		
6d10+12 X	21	Concussive(4), Ordnance, Proven (4)

R: 3 | Phosphex Shell / Фосфексный Снаряд

6d10 E(Fl)	6	Arcing, Blast (10), Corrosive (4), Flame (2d10), Ordnance, Rad (2d10), Toxic (3)
------------	---	--

Доступное снаряжение: Camo Netting, Searchlight, Vox Caster.

Опции:

R: 1 | Паттерн Люций – Орудийная платформа монтирована на колесном лафете с парой раздвижных упоров, вместо крестовидного упора со съемными гусеницами. Ее можно привести в мобильное положение одним полным действием, но главное орудие имеет Установку Hull (–30°..+30° / 0°..+59°).

Особые Правила:

Простота Конструкции – При Реквизиции платформа считается как 1 предмет, а не 10, как обычно для техники.

Тяжелая Артиллерия – Основное орудие платформы не может стрелять в Раунд, когда она совершала движения, кроме Поворота на Месте.

Двойной Заряд – При зарядке орудия экипаж может увеличить его Rld до 3, при этом удваивая дальность стрельбы и понижая Надежность орудия на 1.

Складывание: Хотя буксиры вроде Кентавра или Атланта могут перетягивать орудийные платформы, даже когда они сложены, они считаются имеющими сломанную ходовую в расчете буксирования. Экипаж может сложить опоры машины и закрепить на них 4 съемные блоки гусениц, потратив 3 полныххода, чтобы платформу можно было буксировать как на рабочем шасси.

Долет – Снаряды орудия пролетают 3500 м в Ход. Если цель находится дальше, снаряды попадают в нее через Ход или несколько, в зависимости от расстояния. Если цель за это время сместилась, снаряды попадают в место, где она была на момент выстрела.



R:2 | Valkyrie /Валькирия

Валькирия – основной десантно-штурмовой самолет Гвардии, предназначенный для того, чтобы доставить отряд пехоты на место высадки и поддержать огнем – многие шутя называют ее «летающей Химерой».

Более тяжело вооруженная версия **Vendetta / Вендетта** заполняет половину пассажирского отсека тяжелыми батареями для лазпушек на носу и крыльях, поддерживая десант противотанковым огнем с воздуха.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (22)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
30	30	22	35	Размер: 3	
				18,5×16,9×4,8м, 13 т	

Экипаж: Пилот, Стрелок, 12 Пассажиров.

Трейты: Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Land Resupply (4, 5), Sealed, Side Hatches, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull(нос) (-5°..+5° / -10°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Multilaser / Мультилазер

150м -/-/5 2d10+10 E(Ls) 2 ∞ – Reliable

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 30 2 Proven(3)

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 60 2 Proven(3), Twin-Linked
Уменьшает вместимость Пассажиров до 6.

2) Стрелок /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

3) Стрелок /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар

300м S/-/- 3d10+7 X 7 1 5 Blast (3)

R: 2 | Missile Launcher Pod / Блок Ракетных Установок

300м S/2/6 ↑ ↑ 24 1×24 Imprecise

Использует стандартные ракеты для ракетной установки.

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 30 2 Proven(3)

Доступна только если носовым орудием взята Спаренная Лазпушка.

4) Пилот /Sponson (-55°..+55° / -25°..+10°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Bolter / Болтер

100м S/3/- 1d10+9 X 4 60 2 Tearing

5) Пассажир /Sponson (-5°..+120° / -75°..+15°):

6) Пассажир /Sponson (-120°..+5° / -75°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 60 1 Tearing

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Высадка с Тросов – Пассажиры Валькирии могут высаживаться из машины даже на Низкой высоте, если та движется на Малом ходу.

Боковые Двери – Пассажиры могут открыть боковые двери Валькирии, чтобы стрелять из них с горизонтальными углами обстрела +5°..+150° и -150°..-5°, но тогда по ним могут стрелять из этих углов, как если бы машина имела Трейт Open-Torped (0).

Спонсоны – Для стрельбы из спонсонных тяжелых болтеров боковые двери должны быть открыты, но сам стрелок не теряет укрытия машины, используя пулевой щит спонсона. Другие пассажиры могут действовать как Заряжающие для спонсонов Валькирии.



R:2 | Valkyrie Sky Talon /Валькирия Небесный Коготь

Особая модификация Валькирии, предназначенная для перевозки легкой десантной техники и контейнеров снабжения для десантных частей. Небесный коготь заменяет пассажирский отсек комплексом магнитных захватов для перевозки габаритных грузов.

Небесные Когти как правило легко вооружены и не предназначены для поддержки десанта огнем, т.к. у них нет кабины стрелка для полноценной стрельбы на большом ходу.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (22)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
30	30	22	30	Размер: 3	
				18,5×16,9×4,8м, 8 т	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Land Resupply, Sealed, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Underslung (нос) (-75°..+75° / -18°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 200 1 Tearing

R: 1 | Multilaser / Мультилазер

150м -/-/5 2d10+10 E(Ls) 2 ∞ – Reliable

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 30 2 Proven(3)

2) Пилот /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

3) Пилот /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар

300м S/-/- 3d10+7 X 7 1 5 Blast (3)

R: 2 | Missile Launcher Pod / Блок Ракетных Установок

300м S/2/6 ↑ ↑ 24 1×24 Imprecise

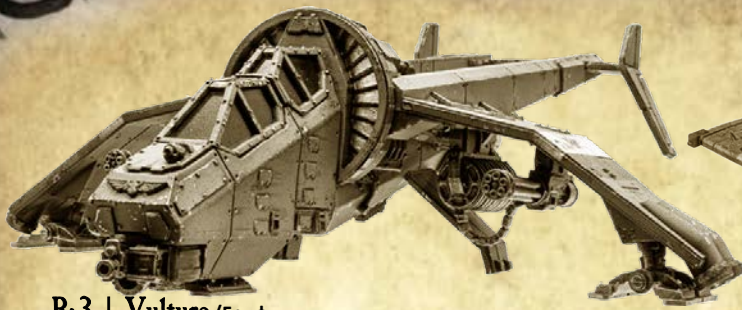
Использует стандартные ракеты для ракетной установки.

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Высадка Техники – Валькирия Небесный Коготь может перевозить 1 Таурус, 1 Таурус Венатор, 2 Десантных Часовых или грузовой контейнер весом до 14 тонн. Она может высаживать Тауросы и грузовые контейнеры только с наземной высоты, но Десантные Часовые – с любой, т.к. они используют свои гравитишюты для высадки.





R:3 | Vulture /Гриф

Базированный на шасси Валькирии Гриф – штурмовик огневой поддержки, предназначенный в первую очередь для поражения наземных целей. Способность быстро переоснастить его подходящим вооружением для каждой миссии делает Гриф очень гибкой машиной, а его потрясающая маневренность значительно повышает живучесть под огнем.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (22)	
Л	Б	К		Маневренность: +30	
30	30	22	38	Размер: 3	
				19,2×14,2×4,9 м, 9 т	

Экипаж: Пилот, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Conductive Plating, Enclosed, Land Resupply, Sealed, Vector Thrusters, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Underslung (нос) (–75°..+75° / –18°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	200	1	Tearing

2) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –32°..+5°):

3) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –32°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Multilaser / Мультилазер						
150м	–/–/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	–	Reliable

R: 1 | Autocannon / Автопушка

300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
------	-------	----------	---	----	---	----------

R: 2 | Missile Launcher Pod / Блок Ракетных Установок

300м	S/2/6	↑	↑	24	1×24 Imprecise	
------	-------	---	---	----	----------------	--

Использует стандартные ракеты для ракетной установки.

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3)
------	-------	---------------	----	----	---	-----------

4) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –32°..+5°):

5) Стрелок /Fixed (крылья) (–10°..+10° / –32°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)

R: 1 | Hellfury Missile / Ракета Адская Ярость

300м	S/–/–	2d10+5 X	4	1	5	Blast (5), Игнорирует Укрытия
------	-------	----------	---	---	---	-------------------------------

R: 2 | Missile Launcher Pod / Блок Ракетных Установок

300м	S/2/6	↑	↑	24	1×24 Imprecise	
------	-------	---	---	----	----------------	--

Использует стандартные ракеты для ракетной установки.

R: 3 | Punisher Gatling Cannon / Гатлинг Пушка Каратель

150м	–/–/5	2d10+4 I	4	800	3	Multishot (4)
------	-------	----------	---	-----	---	---------------

Барабаны с лентами для пушек занимают установки 2-3 вместо орудий. Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление –10.

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Блок Искателей – Вместо орудий на установках 4-5 на Гриф устанавливаются 6 Ракет Охотник-Убийца (по 3 на крыло). Пилот или Стрелок могут запустить любое количество ракет в Ход, в т.ч. в разные цели.

Особые Правила:

Штурмовик – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по наземным целям и может стрелять в Ход, когда он опускался с Высокой высоты на Низкую.

Интегрированное Наведение – Гриф может стрелять из пары орудий на установках 2-3 или 4-5, как из одного спаренного орудия.

Модульный дизайн – Замена орудий Грифа занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.



R:3 | Avenger /Мститель

СШК пикировщика Мститель было найдено в М 36 Коалицией Света во время их триумфального похода на Терру и первые Мстители сыграли переломную роль во многих битвах против сил Вандира, обеспечив машине славу инструмента священного возмездия.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (27)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
28	22	15	30	Размер: 3	
				13,5×15,8×4,2 м, 8 т	

Экипаж: Пилот, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Conductive Plating, Fast, Enclosed, Land Resupply, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull(нос) (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Avenger Bolt Cannon / Болт Пушка Мститель						
350м	–/–/10	2d10+10 X	7	400	4	Devastating (2), Imprecise, Inaccurate, Storm, Tearing

Пушка всегда стреляет широкими очередями, накрывая шаблон Blast (7) и множественные попадания распределяются между целями в этой области максимально равномерно. Все цели в области стрельбы пушки должны пройти тесты Подавления –20.

2) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

3) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3)

R: 1 | Autocannon / Автопушка

300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
------	-------	----------	---	----	---	----------

4) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

5) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)

R: 2 | Skystrike Missile / Ракета Небесный Удар

600м	S/–/–	3d10+5 X	7	1	5	Перебрасывает промахи по другим самолетам
------	-------	----------	---	---	---	---

5) Стрелок /Sponson (+60°..–60° / +2°..+55°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/–/12	1d10+8 I	3	200	2	–

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Блок Искателей – Вместо орудий на установках 4-5 на Гриф устанавливаются 6 Ракет Охотник-Убийца (по 3 на крыло). Пилот или Стрелок могут запустить любое количество ракет в Ход, в т.ч. в разные цели.

Особые Правила:

Пикировщик – Мститель получает бонус +10 на стрельбу по наземным целям и может стрелять в Ход, когда он опускался с Высокой высоты на Низкую. В Ход спуска на Низкую высоту этот бонус поднимается до +20 и наземные цели должны перебрасывать успешные Избегания от его атак.

Хвостовой Стрелок – Если хвостовой стрелок Мстителя задерживает свое действие, когда Мститель подвергается атакой ракетами с его углов обстрела, он может использовать это задержанное действие, чтобы провести атаку по этой ракете (BS+0) и, при Успехе, сбить ее, тем самым нивелировав атаку.



R:3 | Lightning /Молния

Молния – легкий и подвижный истребитель, полагающийся на свои мощные сенсоры и маневренность, чтобы диктовать условия воздушного боя, часто открывая огонь по вражеским самолетам вне эффективной дальности их орудий, выпуская весь свой заряд ракет в считанные секунды и уходя от ответа быстрее, чем враг успеет понять что происходит.

Некоторые Молнии оборудуются ракетами Адский Удар для поражения наземных целей, но относительная хрупкость Молнии позволяет использовать ее как штурмовик только против легко вооруженных целей или при наличии существенного отвлечения.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (30)	
Л	Б	К		Маневренность: +30	
18	18	15	25	Размер: 2	
10,8×13,8×3,9м, 10 т					

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Conductive Plating, Fast, Enclosed, Land Resupply, Sealed, Vector Thrusters.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Underslung (нос) (–28°..+28° / –21°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Long Barreled Autocannon / Длинноствольная Автопушка						
600м	S/3/–	3d10+8 I	6	120	2	Reliable
R: 1 Hellstrike Missile Rack / Комплекс Ракет Адский Удар						
300м	S/2/–	3d10+7 X	7	2	10	Blast (3)
R: 2 Skystrike Missile Rack / Комплекс Ракет Небесный Удар						
600м	S/2/3	3d10+5 X	7	3	15	Перебрасывает промахи по другим самолетам

2) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	60	2	Proven(3), Twin-Linked

3) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

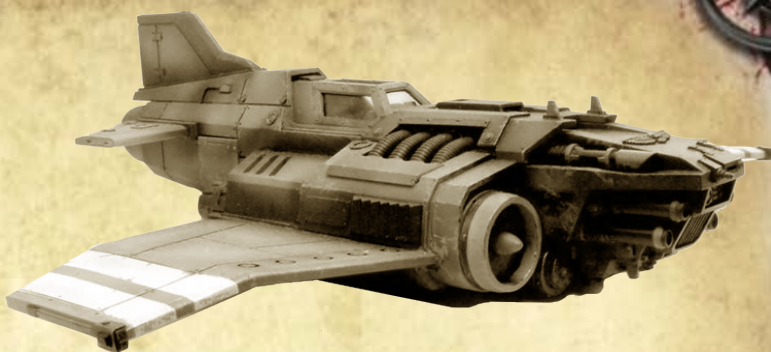
4) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Hellstrike Missile Rack / Комплекс Ракет Адский Удар						
300м	S/2/–	3d10+7 X	7	2	10	Blast (3)
R: 2 Skystrike Missile Rack / Комплекс Ракет Небесный Удар						
600м	S/2/3	3d10+5 X	7	3	15	Перебрасывает промахи по другим самолетам

Снаряжение по умолчанию: Vox Caster.

Особые Правила:

Параллаксовые Авгуры – Пара мощных авгуров на носу Молнии дает пилоту +30 на тесты засекания целей на Высокой и Низкой высоте и игнорирование штрафов за скорость и расстояние на их засекание на дистанции до 20 км. Цели на Высокой и Низкой высоте должны перебрасывать успешные Уклонения и Виражи от атак Длинноствольной автопушки и Лазпушки Молнии (но не от ее ракет).



R:3 | Thunderbolt /Гром

Гром – основной Имперский атмосферный истребитель. Простой в изготовлении и обслуживании, в меру прочный и подвижный, а также тяжело вооруженный Гром служит рабочей лошадкой Аэронавтики Империи в большинстве небесных боев.

Твердотопливные ускорители позволяют Грому быстро сокращать или разрывать дистанцию в бою, а также дислоцироваться с космических кораблей, невзирая на его питающиеся от атмосферного кислорода двигатели, обычно не способные работать в вакууме.

AP			Стр.	Ходовая: Plane (27)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
23	23	15	30	Размер: 3	
14,2х16,1х4,1м, 14 т					

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Conductive Plating, Damage Control, Fast, Enclosed, Land Resupply, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull(нос) (–3°..+3° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Quad Autocannon / Счетверенная Автопушка						
300м	S/3/–	3d10+8 I	6	120	2	Quad, Reliable

2) Пилот /Hull(нос) (–3°..+3° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	60	2	Proven(3), Twin-Linked

3) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

4) Пилот /Fixed (крылья) (–5°..+5° / –12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R:0 Bomb Rack / Комплекс Бомб						
0м	S/2/3	2d10+6 X	4	3	3	Blast (7), Tearing
Бомбы можно сбрасывать на любую точку на земле, над которой самолет пролетел в этом Ходу (даже с Высокой высоты). Они всегда смещаются на 1d10 м как при промахе, но при Успехе броска на попадание дистанция смещения уменьшается на Успехи метров.						
R: 1 Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар						
300м	S/–/–	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)
R: 2 Skystrike Missile / Ракета Небесный Удар						
600м	S/–/–	3d10+5 X	7	1	5	Перебрасывает промахи по другим самолетам

Снаряжение по умолчанию: Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Вспышки – В свой Ход Гром может выпустить вспышки, что дает штраф –30 на все выстрелы ракетами по нему до начала его следующегохода. Он имеет 3 заряда вспышек, которые можно перезарядить на земле как орудие с Rld 5 (заряды имеют R–1).

Твердотопливные Ускорители – Гром может удвоить свою SPD на 1 Ход, но при этом не может поворачивать и до начала следующегохода не может совершать Вираж. Ускорители имеют достаточно заряда на 10 использований, после чего их нужно перезарядить на земле, что требует ½ смены работы.

Гром может потратить 1 заряд ускорителей, чтобы на до 5 минут получить трейт Voidcraft. Обычно для вылета с космического корабля на низкой орбите или возвращение обратно на него требуется 15 минут космического полета, т.е. по 3 заряда.



R:4 | Marauder /Мародер

Мародер – тяжелый бомбардировщик Аэронавтики Импералис. Эта летающая крепость может сбрасывать мощные кластерные бомбы, вычищающие целые поля боя от пехоты и легкой техники, или заполненные прометием Инферно-бомбы, создающие колоссальные пожары. Истребители, решившие напасть на неповоротливый бомбардировщик, быстро обнаруживают, что тот способен постоять за себя, ошестинившись пушками со всех сторон, и досаточно крепкий, чтобы выжить под огнем.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (20)	
Л	Б	К		Маневренность: -10	
23	23	15	90	Размер: 4	19,2×24,6×4,8м, 41 т

Экипаж: Командир, Пилот, Связист, 3 Стрелка.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок 1 /Hull(нос) (-18°..+18° / -8°..+8°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3		Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка				
300м	S/-	5d10+10 E(Ls)	10	60	2	Proven(3), Twin-Linked

R: 2 | Autocannon Array / Комплекс Автопушек

300м	S/3/-	3d10+8 I	6	120	2	Multishot (3), Reliable, Twin-Linked
------	-------	----------	---	-----	---	--------------------------------------

2) Стрелок 2 /Turret (360° / +5°..+70°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2		Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt				
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked

3) Стрелок 3 /Sponson(хвост) (+90°..-90° / -35°..+35°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2		Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt				
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked
R: 3		Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка				
120м	-/-/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Vox Caster.

Опции:

R: 1 | Десантный – Вместо бомбового трюма в Мародере установлен десантный отсек, вмещающий 30 пассажиров. Обычно пассажиры высаживаются из него в полете и приземляются на гравияхотах.

R: 3 | Разрушитель – Вместимость бомбового трюма Мародера уменьшается до 3-х Кластерных Бомб, но на его крылья устанавливается 8 ракет Адский Удар:

Пилот/ Командир /Hull(крылья) (-5°..+5° / -5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1		Hellstrike Missile / Ракета Адский Удар				
300м	S/-	3d10+7 X	7	1	5	Blast (3)

Особые Правила:

Бомбардировщик – Мародер несет до 4-х кластерных бомб на борту. Бомбы можно сбрасывать на любую точку на земле, над которой самолет пролетел в этом Ходу (даже с Высокой высоты). Каждая бомба выдает 8 шаблонов профилями 2d10+6 X Dmg, Pen 4, Blast (5), Tearing. Они всегда смещаются на 2d10 м. Он не может сбрасывать более 2-х бомб в Ход.

Вместо каждых 2-х кластерных бомб в него можно загрузить одну Инферно-бомбу. Инферно-бомба также сбрасывается в точку, над которой пролетал самолет, но выдает каплевидный шаблон с профилем 2d10+15 E(Fl) Dmg, Pen, Flame, Spray(50), Reliable, широкая сторона которого направлена вдоль движения самолета. Мародер может сбросить только одну Инферно-бомбу в Ход.

Кластерные бомбы имеют Редкость 0, Инферно-бомбы – Редкость 1.



R:2 | Aquila /Аквила

Аквила – легкий пассажирский челнок, распространенных повсеместно в космических флотах. Она обычно используется только для перевозки офицеров со свитой между кораблями и их высадки на поверхность, но порой также как и атмосферный транспорт.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (24)	
Л	Б	К		Маневренность: +5	
23	20	20	25	Размер: 3	11,8×21,5×8,1м, 32 т

Экипаж: Пилот, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Conductive Plating, Fast, Enclosed, Land Resupply, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Sponson(нос) (-12°..+12° / -25°..+3°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2		Autocannon / Автопушка				
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	40	2	Reliable



R:0 | Arvus /Арвус

Легкий челнок Арвус – один из самых распространенных самолетов в Империи. Он берет на себя львиную долю в перевозке персонала и легких грузов между кораблями на флоте и шпильями в ульях. Дешевый и простой в обслуживании, он практически не бронирован и не вооружен, абсолютно не предназначенный для боя.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (20)	
Л	Б	К		Маневренность: -15	
17	17	10	20	Размер: 3	8,5×8,2×3,7м, 15 т

Экипаж: Пилот, 12 Пассажиров или груз весом до 4 т.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Sealed, Rugged, Voidcraft, VTOL.



МАШИНЫ ЛЕГИОНОВ



R:2 | Rhino /Носорог

Основной БТР Астарес, Носорог предназначен в первую очередь быстро довести десантников в бой. Он не обеспечивает сколько либо значимую огневую поддержку в сравнении с его пассажирами, но, доставив их, служит мобильным укрытием, а после того, как его подбили – и стационарным. Большинство Носорогов было восстановлено из остовов тысячи раз и машина спроектирована быть расходной, но дешевой в ремонте.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
27	27	20	30	Размер: 3	6,6×4,5×3,6м, 30 т

Экипаж: Пилот, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

2) Пилот/Пассажир /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 1 | Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
80м	S/2/-	1d10+12 E	10	2	10	Maximal, Overheats
20м	S/3/-	2d10+13 E	12	1	10	Imprecise, Melta
20м	S/3/-	1d10+9 E	4	1	10	Flame, Spray

R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок

100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
------	-------	---	---	---	---	---------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | **Смертная Конверсия** – Машина теряет Трейт Legion.

R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 3 | **Радарный комплекс Дамокл** – Машина получает Трейт Command & Control и Ауспекс радиусом 1 км, но ее вместимость пассажиров уменьшается до 2. За полудействие один из пассажиров может подсветить радаром точку на местности в пределах 50м от машины, дав ей эффект как от Телепортационного Маяка (стр. 154).

R: 4 | **Двигатель Люцифер** – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Огневой Люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться до 2-х пассажиров или расчет тяжелого оружия из 2-х человек, используя правила стрельбы из люка.

Ограниченный Транспорт – Не может перевозить Астарес в Терминаторской броне, доспехах Центурион, или носящих прыжковые ранцы.



R:2 | Razorback /Секач

Относительно новая машина на шасси Носорога, Секач служит как БМП, жертвуя вместимостью пассажирского отсека ради турели с тяжелым оружием, обеспечивающей огневую поддержку. Легионы Хаоса редко производят свои Секачи и почти все что у них есть – трофеи от лоялистов или наследие орденов-предателей.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
27	27	20	30	Размер: 3	6,6×4,5×5,0м, 32 т

Экипаж: Пилот, 6 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Turret (360° / -5°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	600	1	Tearing, Twin-Linked
------	-------	-----------	---	-----	---	----------------------

R: 0 | Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(FL)	6	60	2	Flame, Spray, Twin-Linked
-----	-------	---------------	---	----	---	---------------------------

R: 3 | Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта

60м	S/-/-	2d10+16 E	12	50	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked
-----	-------	-----------	----	----	---	-------------------------------

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	20	2	Proven(3), Twin-Linked
------	-------	---------------	----	----	---	------------------------

R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка

120м	-/-/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable
------	--------	----------	---	-----	---	---

2) Пилот/Пассажир /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 1 | Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
------	-------	----------	---	----	---	---------

R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок

100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
------	-------	---	---	---	---	---------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | **Смертная Конверсия** – Машина теряет Трейт Legion.

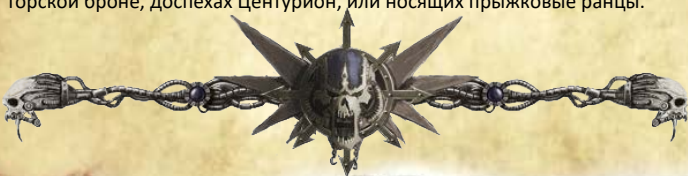
R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | **Двигатель Люцифер** – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Огневой Люк – В крыше пассажирского отсека есть люк с подъемником, в который может подняться 1 пассажир, используя правила стрельбы из люка.

Ограниченный Транспорт – Не может перевозить Астарес в Терминаторской броне, доспехах Центурион, или носящих прыжковые ранцы.





R:3 | Predator/Хищник

Хищник – основной боевой танк Легиона. Хотя он и уступает Леман Руссу в чистом бронировании и прочности, мобильность и более низкий профиль более чем компенсируют это в плане живучести. Продвинутое управление позволяет всего двум десанникам пилотировать эту машину. Хищник полностью оправдывает свое имя на поле боя, маневрируя между укрытий и нанося хирургически точные выстрелы.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
37	27	20	40	Размер: 3	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / -15°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Predator Autocannon / Автопушка Хищник

300м	S/2/5	4d10+5 X	6	40	2	Reliable
------	-------	----------	---	----	---	----------

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	20	2	Proven(3), Twin-Linked
------	-------	---------------	----	----	---	------------------------

2) Стрелок /Sponson(п) (-5°..-175° / -32°..+42°):

3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / -32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

300м	S/-/-	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray
------	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	10	2	Proven(3)
------	-------	---------------	----	----	---	-----------

4) Мехвод/Стрелок /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 1 | Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт

100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
------	-------	----------	---	----	---	---------

R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок

100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
------	-------	---	---	---	---	---------------------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	----	---	----------------

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Командный Танк – Машина получает Трейт Command & Control.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

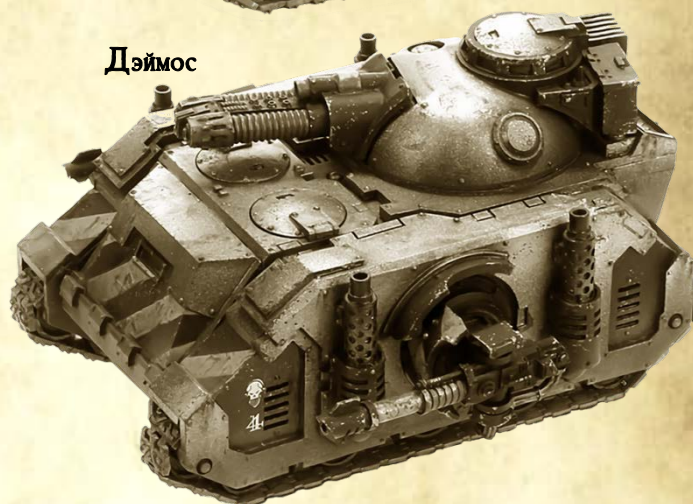
R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.



Баал

Дэймос



R: 4 | Башня Баал – Эта башня эксклюзивна для Кровавых Ангелов и их наследников, извлеченная из того же СШК, что и двигатель Люцифер. Большая их часть в арсеналах Хаоса – трофеи от боев с сынами Сангвиния, но некоторые – продукт техноеретической обратной разработки. Эта башня поворачивается свободным действием на до 1°..135° вместо 1°..90°, как обычно, и в нее можно установить следующие орудия:

1) Стрелок /Turret (360° / -15°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Flamestorm Cannon / Пушка Огненная Буря

40м	S/-/-	2d10+8 E(FL)	7	20	2	Flame, Spray, Proven (3)
-----	-------	--------------	---	----	---	--------------------------

R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка

120м	-/-/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable
------	--------	----------	---	-----	---	---

R: 4 | Башня Дэймос – Древняя модель башни для Хищника времен до Ереси, порой встречающаяся в арсеналах как Предателей, так и Лоялистов. Танк с этой башней получает +3АР в Борта и Лоб, а Крыша этого танка использует АР Лба, а не Бортов как обычно. В нее можно установить следующие орудия:

1) Стрелок /Turret (360° / -15°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Flamestorm Cannon / Пушка Огненная Буря

40м	S/-/-	2d10+8 E(FL)	7	20	2	Flame, Spray, Proven (3)
-----	-------	--------------	---	----	---	--------------------------

R: 4 | Magnumelta / Магнамельта

50м	S/-/-	2d10+16 E	12	12	3	Blast (5), Melta
-----	-------	-----------	----	----	---	------------------

R: 4 | Plasma Destroyer / Плазменный Разрушитель (+ Трейт Volatile)

180м	S/3/-	2d10+15 E	10	6	3	Overheats, Blast(5), Maximal
------	-------	-----------	----	---	---	------------------------------

R: 5 | Heavy Conversion Beamer / Тяжелый Конверсионный Лучевик

600м	S/-/-	2d10+10 E	2	5	3	Blast (5)
------	-------	-----------	---	---	---	-----------

За каждые полные 50м дистанции до цели это оружие получает +1d10 Dmg, +2 Pen и +1 к рейтингу свойства Blast, достигая максимума на дистанции 300 м.

Особые Правила:

Модульный дизайн – Замена орудий Хищника занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.



R:3 | Vindicator /Поборник

Поборник – тяжело бронированный штурмовой танк Космодесанта, используемый в основном для осадных штурмов, уничтожая укрепления и скопления врагов снарядами Пушки Разрушитель.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
39	27	20	40	Размер: 3	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Fixed (−2°..+2° / −0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/−/−	4d10+20 X	10	1/25	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						

R: 4 | Vanquisher Battle Cannon / Боевая Пушка Покоритель

1000м	S/−/−	3d10+10 X	16	1/20	2	Accurate, Concussive (1), Imprecise, Ordnance, Proven (4)
-------	-------	-----------	----	------	---	---

По цели Размером 2+ стрелок может сделать прицельный выстрел с дополнительным штрафом −20, чтобы получить следующие бонусы:

- Поглощение цели (после вычета Pen) уменьшается вдвое (окр. ▲);
- Доп. кубики от свойства Accurate могут вызывать Критический урон;
- Трейт Reinforced Armour цели игнорируется.

R: 5 | Destroyer Laser Array / Лазерный Комплекс Уничтожитель

300м	S/−/−	6d10+10 E(Ls)	12	∞	−	Accurate, Ordnance, Proven(3), Twin-Linked
------	-------	---------------	----	---	---	--

Если танк не совершал движений в этот Раунд, кроме Поворота на Месте, из этого орудия можно выстрелить 2 раза и стрелок может выбрать нанести машине 1d10 непоглощаемого урона в корпус и выстрелить еще один раз за счет перегрузки реактора.

2) Мехвод /Pintle(R) (360° / −35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/−/−	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/−	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/−	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Осадный Щит – Действует как Бульдозерный отвал, но позволяет автоматически проходить тесты на Трудный Ландшафт при движении на Малом и Большом Ходу и дает +10 АР в Лоб против урона от Тарана.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.



R:3 | Whirlwind /Вихрь

Вихрь – машина огневой поддержки Космодесанта, работающая как противопехотная или зенитная ракетная артиллерия в зависимости от установленной на нем ракетной установки. Легионы Хаоса крайне редко используют свои Вихри, предпочитая отдавать работу артиллерии смертным ауксиям, и эти машины чаще всего встречаются в армиях Лоялистов, особенно орденов, что не доверяют поддержке Гвардии, вроде Железных Рук или Красных Скорпионов.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
27	27	20	35	Размер: 3	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / −0°..+55°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Helios Launcher / Ракетная Установка Гелиос						
300м	S/−/−	3d10+5 X(Fr)	6	10	2	Arcing, Blast (10)
R: 2 Castellan Launcher / Ракетная Установка Кастелян						
300м	S/−/−	2d10+5 E(FI)	4	4	2	Arcing, Blast (10), Flame, Tearing, Игнорирует укрытия
R: 3 Hyperios Launcher / Ракетная Установка Гипериос						
600м	S/−/−	3d10+8 X	8	20	2	Anti-Air, Imprecise, Proven (4), Tearing, Twin-Linked

R: 4 | Scropius Launcher / Ракетная Установка Скорпиус

200м S/3/− 2d10+6 X 8 24 4 Arcing, Blast (3), Tearing
Все персонажи в пределах 5 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление −10, даже если они успешно Избежали.
Если танк не совершал движений в этот Раунд, кроме Поворота на Месте, из этого орудия можно выстрелить 2 раза.

2) Мехвод /Pintle(R) (360° / −35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/−/−	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/−	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/−	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | Двигатель Люцифер – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Модульный дизайн – Замена орудий Вихря занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.



R:3 | Stalker /преследователь

Зенитный танк Преследователь надежно прикрывает силы Космодесанта от атак с воздуха, невероятно метко выцеливая самолеты очередями его Штурмпушек Икар. Секрет такой меткости в системе наведения, в которую заключен сервитор, при жизни отличавшийся незаурядной меткостью, внимательностью и интеллектом. Многие Ордена Лоялистов используют для этого аспирантов, не переживших испытания на вступление в Орден, или даже вполне здоровых Серфов ордена, тогда как Хаоситы, в чьи руки попал Преследователь, менее избирательны и просто отбирают для этой роли особо талантливых рабов.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
32	32	20	35	Размер: 3	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / +5°..+78°):

2) Стрелок /Turret (360° / +5°..+78°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Icarus Stormcannon / Штурмпушка Икар						
300м	S/2/5	4d10+5 X	4	200	4	Anti-Air, Storm, Tearing

3) Мехвод /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | **Двигатель Люцифер** – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Якоря – Водитель может за полудействие закрепить машину к земле якорями в ее бортах или отцепить если она уже закреплена. Закрепленная машина не может совершать движения и не может быть сдвинута (в т.ч. Тараном). Штурмпушки Икар получают штраф –20 на попадание, если машина не закреплена якорями.

Сервоноводка – Штурмпушка Икар получает бонус +20 на попадание по целям Размером 2 и более на Низкой или Высокой высоте.

Фокусированный Огонь – Стрелок может выбрать стрелять из пары Штурмпушек Икар как из одного спаренного орудия. Если он это делает, цель должна перебрасывать успешные Уклонения или Виражи от ее попаданий.



R:3 | Hunter /Охотник

Охотник – специализированный зенитно-ракетный танк, предназначенный для борьбы с особо верткими воздушными целями, и немало воздушных асов или сверхъестественно умелых пилотов Эльдар нашли свой конец на острии ракет Небесное Копье. Кортекс-платы систем наведения этих ракет сделаны из человеческого мозга и лояльные ордена чаще всего делают их из останков своих лояльных Серфов, умерших в старости: мозги умелых людей, что прожили долгую жизнь, производят более качественные кортекс-платы, а старые Серфы почитают за честь послужить своим повелителям даже в смерти.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
32	32	20	35	Размер: 3	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / +5°..+72°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Skyspear Launcher / Ракетная Установка Небесное Копье						
500м	S/-/-	4d10+8 X	12	1/6	4	Anti-Air, Imprecise, Ordnance, Tearing, Proven (3)

Ракеты для этого орудия реквизируются по R 2.

При стрельбе по целям Размером 2 и более на Низкой или Высокой высоте ракеты всегда попадают в Кормовую броню цели (или атакуют ее сзади, если это не машина). Если по такой воздушной цели не попали или она успешно Избежала попадания, в начале следующегохода стрелка ракета разворачивается и атакует ту же цель с обратной стороны, используя BS 50. Ракета может разворачиваться таким образом до 4 раз.

2) Мехвод /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FL)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Camo Netting, Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Vox Caster, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | **Двигатель Люцифер** – Машина получает Трейт Fast.

Особые Правила:

Якоря – Водитель может за полудействие закрепить машину к земле якорями в ее бортах или отцепить если она уже закреплена. Закрепленная машина не может совершать движения и не может быть сдвинута (в т.ч. Тараном). Ракетная Установка Небесное Копье получает штраф –20 на попадание, если машина не закреплена якорями.



R:4 | Sicaran /Сикаран

Сикаран – быстрый тяжелый танк, служивший в Легионах со времен Великого Крестового похода. Хотя он значительно превосходит Хищник почти во всем, трудности в ремонте и снабжении привели к тому, что большая часть древних Сикаранов давно вышла из строя и не подлежит восстановлению, а производить новые умеют лишь считанные кузницы.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (18)	Маневренность: +20	Размер: 3	8,2х7,0х4,8м, 65 т
Л	Б	К					
37	30	30	55				

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Fast, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / -32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Accelerator Autocannon / Спаренная Автопушка Ускоритель						
300м	S/2/4	4d10+5 X	6	160	2	Multishot (2), Razor Sharp, Reliable, Tearing, Twin-Linked Игнорирует штрафы за скорость цели

R: 3 | Punisher Gatling Cannon / Гатлинг Пушка Каратель

150м -/-/5 2d10+4 I 4 400 3 Multishot (4)
Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Давление -10.

R: 4 | Arcus Launcher / Ракетная Установка Аркус

200м -/-/8 3d10+8 X 14 160 4 Arcing, Blast (2), Tearing, Twin-Linked

Если танк не совершал движений в этот Раунд, кроме Поворота на Месте, из этого орудия можно выстрелить 2 раза.

R: 4 | Omega Plasma Array / Плазменный Комплекс Омега

120м S/2/5 2d10+15 E 10 50 4 Blinding (2), Overheats, Maximal, Twin-Linked

При стрельбе короткой очередью орудие получает +2d10 Dmg, а при стрельбе одиночными - +3d10 Dmg.

2) Стрелок /Sponson(п) (-8°..-172° / -90°..+90°):

3) Стрелок /Sponson(л) (+172°..+8° / -90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	10	2	Proven(3)

4) Мехвод /Hull (-21°..+21° / -10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Vox Caster, Blast-Out Hatches.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.



R:4 | Sicaran Venator /Сикаран Венатор

Сикаран Венатор – специализированный охотник на танки, вооруженный облегченной версией Нейтронного Лазера. Питание такого орудия на быстром и не очень большом танке требует реактора столь же мощного, сколь и опасного, от чего у Венаторов есть дурная репутация смертельной ловушки для экипажа.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (18)	Маневренность: +20	Размер: 3	8,2х7,0х4,0м, 68 т
Л	Б	К					
37	30	30	50				

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Fast, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Fixed (-0°..+0° / -8°..+8°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Neutron Beam Laser / Нейтронный Лучевой Лазер						
200м	S/-/-	6d10+12 E(Ls)	12	∞	-	Concussive (2), Imprecise, Ordnance, Proven(3)

Машина, получившая непоглотенный урон от этого орудия, получает штраф -30 на все атаки на один Раунд.

Если танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, вся мощность силовой установки уходит на питание Нейтронного Лучевого Лазера и он поднимает рейтинг свойства Proven до 6.

2) Стрелок /Sponson(п) (-8°..-172° / -90°..+90°):

3) Стрелок /Sponson(л) (+172°..+8° / -90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	10	4	Proven(3)

4) Мехвод /Pintle(R) (360° / -26°..+75°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Vox Caster, Blast-Out Hatches.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Нестабильный Реактор – Когда машина получает 5 и больше непоглотенного урона за раз, бросьте 1d10 – на 1-4 в машине начинается Пожар, а на 1 все члены экипажа также получают 4d10 E Dmg. Если машина уничтожается Крит. эффектом 10+ в корпус или главное орудие, урон взрыва и его радиус (в м) увеличиваются на 2d10.



R:4 | Arquitor/Аркитор

Аркитор – штурмовой танк огневой поддержки, обеспечивающий меткий артиллерийский огонь на близкой дистанции даже в условиях городских боев или пересеченной местности. Подобно другим танкам на шасси Сикаран, Аркиторы плохо пережили годы после Ереси из-за трудностей в их обслуживании и ремонте и сложности производства новых машин.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
30	30	22	50	Размер: 3	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Legion, Multi-Targeter, Ponderous, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Fixed (–3°..+3° / +10°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Morbus Bombard / Бомбарда Морбус						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	6	–	Arcing, Concussive(3), Blast(10), Ordnance, Revolver

R: 3 | Spicula Rocket System / Ракетная Система Спикюла

50м	S/4/8	2d10+12 X(Fr)	6	16	2	Arcing, Blast (3), Crippling (2), Ordnance, Reliable
-----	-------	---------------	---	----	---	--

R: 4 | Graviton-Charge Cannon / Гравитон-Зарядная Пушка

50м	S/–/–	2d10+4 I(Cr)	0	8	–	Arcing, Concussive(4), Blast(10), Haywire (10), Ordnance
-----	-------	--------------	---	---	---	--

Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка уменьшая радиус на 1, пока не исчезнет. Зона взрыва является Трудным Ландшафтом с модификатором –30, который требует тесты даже при обычном движении через него. Персонажи, что провалили тест на Трудный Ландшафт в этой аномалии на 5 и более Провалов, вместо того, чтобы упасть, подбрасываются вверх на 1d10м и падают обратно.

2) Мехвод /Sponson(н) (–8°..–172° / –90°..+90°):

3) Мехвод /Sponson(л) (+172°..+8° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing

R: 2 | Autocannon / Автопушка

300м	S/3/–	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
------	-------	----------	---	----	---	----------

Альтернативные боеприпасы для Бомбарды Морбус:

Dmg	Pen	Свойства
R: 1 Carcass Shell / Снаряд Каркас		
2d10+2 X(Fr)	2	Blast (10), Corrosive (2), Toxic (3), Tearing, игнор. укрытия

Свойство Toxic этого орудия наносит 2d10 вместо 1d10 урона. Существа, видевшие смерть от этого снаряда, проходят тест против Страха 2 (считается земным ужасом), считая стрелявшую машину источником страха.

Снаряжение по умолчанию: Auspex (50kr), Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Vox Caster, Blast-Out Hatches.

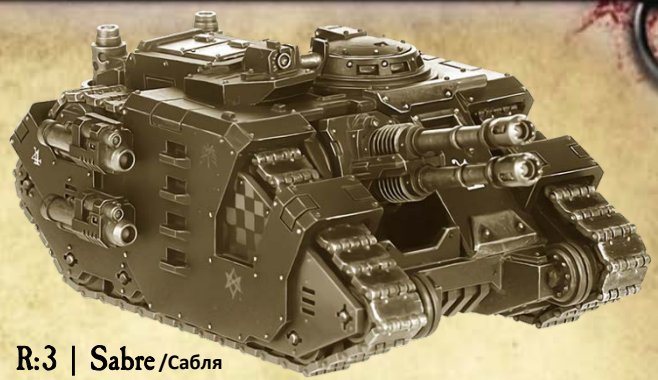
Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Расчетный Когитатор – Стрелок автоматически проходит тесты на расчет траектории стрельбы по целям в пределах дистанции Ауспекса.



R:3 | Sabre/Сабля

Базированная на миниатюризированном шасси Сикарана, Сабля – легкий и маневренный одноместный танк. Во времена Великого Крестового Похода эскадроны Сабель действовали как волчьи стаи, сообщая загоняя цели, но с началом Ереси танк начал терять популярность и к M41 большая часть выживших Сабель пылялась на складах, так как большая часть современных Астартес-танкистов предпочитает более надежные и тяжело вооруженные танки, вроде Хищника или Сикарана.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (20)	
Л	Б	К		Маневренность: +30	
30	26	20	35	Размер: 2	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Legion, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–3°..+3° / –12°..+18°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Anvilus Snub Autocannon / Укороченная Автопушка Анвилус						
100м	S/2/5	4d10+5 X	6	80	2	Reliable, Twin-Linked

R: 4 | Volkite Saker / Волькитовый Сакер

100м	–/–/6	3d10+3 E(Ls)	4	1200	2	Deflagrate(5), Storm
------	-------	--------------	---	------	---	----------------------

R: 4 | Neutron Blaster / Нейтронный Бластер

100м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	1	2	Concussive (1), Imprecise, Proven(3)
------	-------	---------------	----	---	---	--------------------------------------

Машина, получившая непоглотенный урон от этого орудия, получает штраф –20 на все атаки на один Раунд.

2) Пилот /Hull (–15°..+15° / –25°..+30°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемет						
30м	S/–/–	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м	–/–/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 3 | Multimelta / Мультимельта

60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta
-----	-------	-----------	----	----	---	------------------

R: 4 | Volkite Culevrin / Волькитовая Кулеврина

150м	–/–/10	3d10+3 E(Ls)	4	600	2	Deflagrate(5)
------	--------	--------------	---	-----	---	---------------

3) Пилот /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked

R: 1 | Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемет

100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
------	-------	----------	---	----	---	---------

R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок

100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
------	-------	---	---	---	---	---------------------

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Vox Caster, Blast-Out Hatches.

Опции:

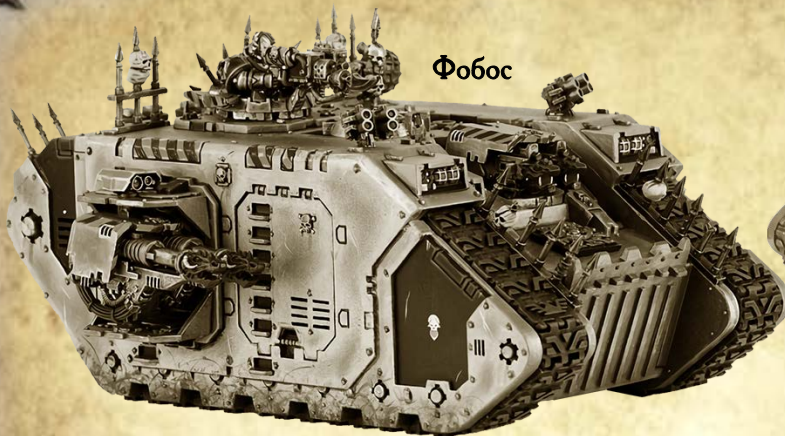
R: 2 | Ракеты Сабля – На борта машины устанавливаются 4 пусковые трубы ракет Сабля (по 2 на борт). Они во всех смыслах действуют как Ракеты Охотник-Искатель, но их профиль меняется на следующий. Пилот может запустить любое количество ракет в Ход, в т.ч. в разные цели.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
200м	S/–/–	2d10+7 X	6	1	10	Concussive (1), Proven (2)

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

Особые Правила:

Вспомогательный Двигатель – Машина игнорирует первые 20 уменьшения SPD от повреждений Шасси, в т.ч. от разных попаданий. Этот запас перезаряжается ремонтом Шасси.



Фобос

R:4 | Land Raider / Лэнд Рейдер

Невероятно прочный и удивительно подвижный для своих размеров, Лэнд Рейдер способен доставить отряд элитных бойцов в самую гущу боя и уничтожить почти любую преграду на своем пути.

Связанные Соглашениями Олимпа Лоялисты используют их в жестко заданных паттернах, но Легионы Хаоса вольны сполна использовать модульность дизайна и смешивать возможные установки в техноеретических комбинациях.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
50	50	50	60	Размер: 4	10,3×6,1×4,1м, 72 т

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Command & Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (−21°..+21° / −10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	−/−/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 3 Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	−/−/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

2) Стрелок /Sponson(п) (−5°..−175° / −32°..+42°):

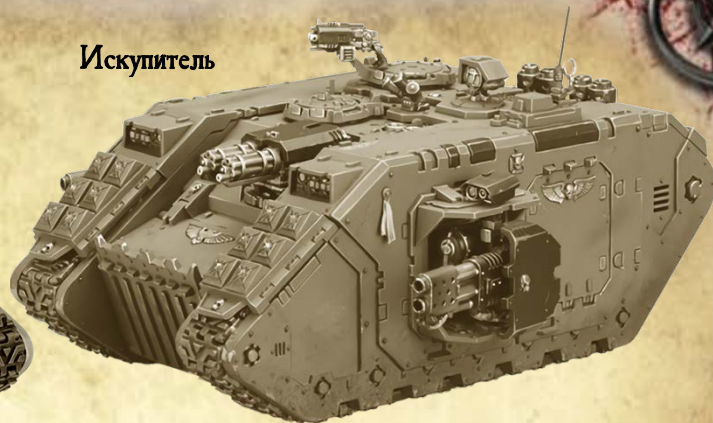
3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / −32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/−/−	5d10+10 E(Ls)	10	∞	−	Proven(3), Twin-Linked
R: 2 Quad Heavy Bolter / Счетверенный Тяжелый Болтер +belt						
150м	−/−/8	1d10+12 X	5	640	1	Quad, Tearing
R: 3 Hurricane Bolter / Ураганный Болтер						
100м	S/5/9	1d10+9 X	4	72×2	1	Storm, Tearing, Twin-Linked Увеличивает вместимость Пассажиров до 16.
R: 3 Flamestorm Cannon / Пушка Огненная Буря						
40м	S/−/−	2d10+8 E(FI)	7	20	2	Flame, Spray, Proven (3) Увеличивает вместимость Пассажиров до 16.
R: 3 Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/−/−	2d10+16 E	12	24	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked

4) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / −35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/−/−	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/−	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/−	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/−/−	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Искупитель



Крестоносец



Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Фраг-Установки – Машина получает следующее орудие:

Мехвод /Fixed (−3°..+3° / −15°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Frag Launchers / Фраг-Установки						
15м	−/−/6	2d10+2 X(Fr)	0	12	−	Blast (4), Tearing, Twin-Linked Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление −10, даже если они успешно Избежали.

R: 3 | Гелиос Паттерн – Машина теряет установки орудий 1 и 4, ее вместимость Пассажиров уменьшается на 4, и на нее устанавливается следующее орудие:

Стрелок /Turret (360° / −0°..+55°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Helios Launcher / Ракетная Установка Гелиос						
300м	S/−/−	3d10+5 X(Fr)	6	10	2	Arcing, Blast (10)
R: 2 Castellán Launcher / Ракетная Установка Кастелян						
300м	S/−/−	2d10+5 E(FI)	4	4	2	Arcing, Blast (10), Flame, Tearing, Игнорирует укрытия
R: 3 Hyperios Launcher / Ракетная Установка Гипериос						
600м	S/−/−	3d10+8 X	8	20	2	Anti-Air, Imprecise, Proven (4), Tearing, Twin-Linked

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramic Plating.

R: 4 | Целеуказатель Прометей – Орудие 1 заменяется блоком продвинутой целеуказателей, что дает другим орудиям танка +10 на атаки и переброс промахов, а также позволяет игнорировать штрафы за скорость целей и голополю Эльдар. Также считается как Best.Q Ауспекс (радиус 2 км). Несовместим со спонсонными Лазпушками.

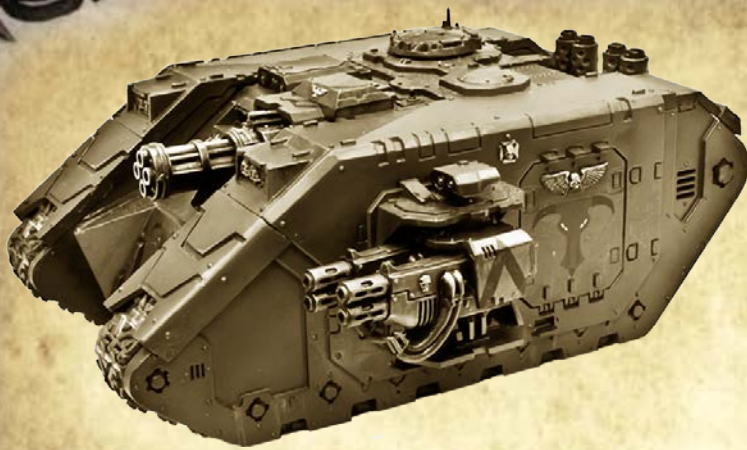
R: 4 | Реактивный Тормоз Ангелос – Блок реактивных двигателей цепляется к крыше и бортам магнитными замками, замедляя падение и отстреливаясь при приземлении. Машина получает Трейт Orbital Deployment.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.



R:5 | Land Raider Achilles /Лэнд Рейдер Ахиллес

Лэнд Рейдер Ахиллес спроектирован быть практически неуничтожимым, жертвуя ради этого транспортной вместимостью и гибкостью оснащения. Эта редкая машина чаще всего является личным транспортом повелителя банды или главы ордена и их свиты.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
55	55	55	65	Размер: 4	10,3×6,1×4,1м, 76 т

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 6 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Atomantic Shielding (35), Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Ceramic Plating, Command & Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches, Warded.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (-21°..+21° / -10°..+68°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Quad-Gun / Квад-Пушка						
1500м	S/-/-	2d10+2 X(Fr)	0	4/16	1	Arcing, Blast (5), Devastating (2), Multishot(4), Tearing
Все персонажи в пределах 5 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление -20, даже если они успешно Избежали.						

2) Стрелок /Sponson(п) (-5°..-175° / -32°..+42°):

3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / -32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/-/-	2d10+16 E	12	24	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked

4) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/-/-	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.

Ферромантическая Неуязвимость – Машина иммунна к эффектам Haywire, Grav, Lance, и любым эффектам, что снижают ее AP.



R:4 | Land Raider Proteus /Лэнд Рейдер Протей

Протей был первой версией Лэнд Рейдера начала Великого Крестового Похода, до того, как был расшифрован полный СШК этого шасси. Хотя у него и нет штурмовой рампы, а простор для модификаций меньше, Протей компенсирует это повышенной маневренностью и мощным комплексом авгуров для осмотра поля боя и раскрытия засад.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (16)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
50	50	50	65	Размер: 4	8,5×5,2×4,8м, 71 т

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (-21°..+21° / -10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 0 Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	30	2	Flame, Spray, Twin-Linked

2) Стрелок /Sponson(п) (-5°..-175° / -90°..+90°):

3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / -90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3), Twin-Linked

4) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/-/-	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramic Plating.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.

Эксплораторный Комплекс Авгуров – До 5 пассажиров могут использовать Ауспекс машины одновременно, в т.ч. в разных режимах. Члены экипажа могут совершать Обзор свободным действием, используя Ауспекс.



R:5 | Land Raider Ares /Лэнд Рейдер Арей

Арей – Осадная модификация Лэнд Рейдера, заменяющая пассажирский отсек Пушкой Разрушитель для борьбы с фортификациями.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
50	50	50	65	Размер: 4	
				11,4×6,1×4,1м, 79 т	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Fixed (–2°..+2° / –0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/–/–	4d10+20 X	10	1/35	3	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						

2) Стрелок /Hull (–21°..+21° / –10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

3) Стрелок /Sponson(п) (–5°..–175° / –90°..+90°):

4) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / –90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемёт						
30м	S/–/–	1d10+12 E(FI)	6	30	2	Flame, Spray, Twin-Linked

5) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/–/–	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

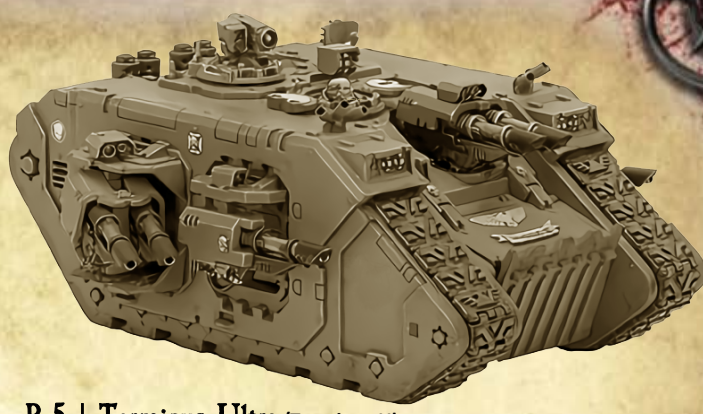
R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | **Тяжелый Вспышковый Щит** – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Массивный корпус – Огонь из орудий со свойством Ordnance не дает штрафов на стрельбу других орудий танка.

Осадный Щит – Действует как Бульдозерный отвал, но позволяет автоматически проходить тесты на Трудный Ландшафт при движении на Малом и Большом Ходу и дает +10 AP в Лоб против урона от Тарана.



R:5 | Terminus Ultra /Terminus Ultra

Эта модификация Лэнд Рейдера вооружена Лазпушками на каждой установке, что может уместить Лазпушку, а ее пассажирский отсек заполнен усиленным реактором для их питания. Изначальная задумка была создать «убийцу титанов». На деле такая компоновка эффективна в снятии пустотных щитов, но не в уничтожении самих титанов.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
50	50	50	55	Размер: 4	
				10,3×6,1×4,1м, 78 т	

Экипаж: Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (–21°..+21° / –10°..+21°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

2) Стрелок /Sponson(п) (0°..–175° / –32°..+42°):

3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..0° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3), Twin-Linked

4) Стрелок /Sponson(п) (–5°..+110° / –32°..+42°):

5) Стрелок /Sponson(л) (–110°..+5° / –32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/–/–	5d10+10 E(Ls)	10	∞	–	Proven(3)

5) Мехвод /Pintle(R) (360° / –35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/–/–	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	60	2	Storm, Tearing
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 4 | **Тяжелый Вспышковый Щит** – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Перегрузка Реактора – Если Терминус Ультра стреляет из всех Лазпушек, в конце Хода стрелка тот бросает 1d10+<количество Ходов подряд, в которые машина стреляла из всех Лазпушек>. На 10+ машина получает 2d10 непоглощаемого урона в Корпус, а ее экипаж Оглушен на 1 Раунд.

Спартанец



R:5 | Spartan / Спартанец

Редкий и древний Спартанец выглядит как увеличенный Лэнд Рейдер и ведет себя на поля боя как таковой, способный перевозить полные отряды Терминаторов или даже байки в своем просторном трюме.

На этом же шасси базированы два сверхтяжелых танка: тяжелый противотанковый **Cerberus** / Цербер со спаренным Нейтронным Лазером и осадный **Typhon** / Тифон с Пушкой Молот Ужаса.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
50	50	50	75	Размер: 4	11,4×6,5×5,0м, 85 т

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 25 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Autonomous (50/50/50), Command & Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (-21°..+21° / -10°..+18°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing

R: 0 Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	30	2	Flame, Spray, Twin-Linked

2) Стрелок /Sponson(п) (-5°..-175° / -90°..+90°):

3) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / -90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Quad Lascannon / Счетверенная Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Quad, Proven(3)

R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
300м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray

R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing

R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3)

R: 3 Rapier Laser Array / Лазерный Комплекс Рапира						
200м	S/-/-	6d10+10 E(Ls)	12	∞	-	Ordnance, Proven(3), Twin-Linked

4) Мехвод/Пассажир /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/-/-	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Hunter Killer Missile.



Тифон

Цербер

Опции:

R: 3 | **Фраг-Установки** – Машина получает следующее оружие:

Мехвод /Fixed (-3°..+3° / -15°..+46°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | **Frag Launchers** / Фраг-Установки

15м -/-/6 2d10+2 X(Fr) 0 12 - Blast (4), Tearing, Twin-Linked
Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление -10, даже если они успешно Избежали.

R: 3 | **Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramic Plating.

R: 4 | **Тяжелый Вспышковый Щит** – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

R: 5 | **Гексаграмматические Печати** – Машина получает Трейт Warded.

R: 5 | **Цербер** – Машина теряет Счетверенные Лазпушки и не может установить Лазерный Комплекс Рапира (но может устанавливать другие спонсоны), ее вместимость пассажиров уменьшается до 0, Структура увеличивается на 10 и он меняет оружие 1 на следующее:

1) Стрелок /Fixed (-3°..+3° / 0°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 5 | **Twin Neutron Laser** / Спаренный Нейтронный Лазер

1000м S/-/- 6d10+20 E(Ls) 14 ∞ - Concussive (4), Imprecise, Ordnance, Proven(3), Twin-Linked
Машина, получившая непоглотенный урон от этого орудия, получает штраф -30 на все атаки на один Раунд.

Если танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, вся мощность силовой установки уходит на питание Нейтронного Лазера и он поднимает рейтинг свойства Proven до 6.

R: 5 | **Тифон** – Машина теряет Счетверенные Лазпушки и не может установить Лазерный Комплекс Рапира (но может устанавливать другие спонсоны), ее вместимость пассажиров уменьшается до 0, Структура увеличивается на 15 и он меняет оружие 1 на следующее:

1) Стрелок /Fixed (-3°..+3° / -10°..+18°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

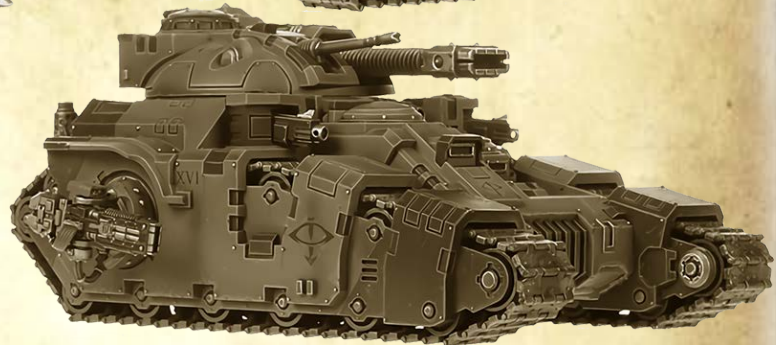
R: 5 | **Dreadhammer Cannon** / Пушка Молот Ужаса

50м S/-/- 4d10+20 X 10 5/30 1 Concussive (3), Blast (15), Ordnance, Игнорирует укрытия
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

Если танк не совершал движений, кроме Поворота на Месте, Rng орудия увеличивается в 3 раза.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без.



R:5 | Kratos /Кратос

Один из древнейших танков в арсеналах Человечества, Кратос служил еще в Объединительных Войнах с экипажами Громовых Воинов. Ощетинившийся пушками и практически неуязвимый, этот тяжелый танк способен изменить ход даже самой большой битвы, но со смещением фокуса Астартес на роль сил быстрого реагирования, тяжелый линейный танк все реже находил место в их боевых планах: уже к началу Ереси Кратосы стали редкостью, а в М 41 эти танки считаются реликвиями.

АР			Стр.	Ходовая: Tracked (12)	
Л	Б	К		Маневренность: -10	
50	50	50	75	Размер: 4	11,1×6,7×4,8м, 110 т

Экипаж: Командир, Мехвод, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Atomantic Shielding (25), Auto-Loader, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Ponderous, Reinforced Armour, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Turret (360° / -8°..+28°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Kratos Battlecannon / Боевая Пушка Кратос						
150м	S/-/-	3d10+10 X	6	6/48	2	Blast (10), Revolver, Tearing
R: 4 Melta Blastgun / Мельта Бластган						
150м	S/2/4	2d10+20 E	14	∞	-	Blast (2), Melta
R: 5 Volkite Cardanell / Волькитовая Карданель						
250м	-/-/10	3d10+6 E(Ls)	4	∞	-	Deflagrate(5), Multishot (4)

Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление -20.

2) Командир /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	20	2	Reliable

3) Мехвод /Hull (-25°..+120° / -15°..+15°):

4) Мехвод /Hull (-120°..+25° / -15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
300м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 Autocannon / Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	40	2	Reliable
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3)
R: 4 Volkite Caliver / Волькитовый Каливер						
100м	-/-/5	3d10+3 E(Ls)	4	∞	-	Deflagrate(5)

5) Стрелок /Sponson(п) (-5°..-175° / -90°..+90°):

6) Стрелок /Sponson(л) (+175°..+5° / -90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	320	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
300м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 Lascannon / Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3)
R: 4 Volkite Culevrin / Волькитовая Кулеврина						
150м	-/-/10	3d10+3 E(Ls)	4	∞	-	Deflagrate(5)

7) Командир /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/-/-	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Альтернативные боеприпасы для Боевой Пушки Кратос:

Dmg	Pen	Свойства
R: 1 AP Shell / Бронебойный Снаряд		
3d10+10 X	14	Proven (3), Tearing, меняет RoF на S/2/-
R: 3 Flashburn Shell / Вспышковый Снаряд		
4d10+10 X	24	Overheats, Proven (3), Razor Sharp, Rng падает до 100м

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Hunter Killer Missile.

Опции:

- R: 2 | Командный Танк** – Машина получает Трейт Command & Control.
- R: 2 | Смертная Конверсия** – Машина теряет Трейт Legion.
- R: 3 | Керамитовая Броня** – Машина получает Трейт Ceramite Plating.
- R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит** – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.
- R: 5 | Гексаграмматические Печати** – Машина получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Мультифункциональные Станции – Любой из членов экипажа может получить доступ к функциям одного другого, если тот отсутствует на своей станции, выведен из строя, мертв, или позволит взять контроль, одновременно выполняя работу двоих.



Падший Клинок



R: 5 | Fellblade / падший Клинок

Во многом базированный на шасси Гибельного Клинка с использованием элементов СШК Кратоса и Спартанца, Падший Клинок некогда был главным сверх-тяжелым танком Легионов, и ныне немногие банды и орден, что имеют свои Падшие Клинки, почитают их как реликвии.

Версия **Glaive** / Глефа вооружена мощнейшим волькитовым орудием, известным жрецам Марса, способным выкашивать глубокие просеки в целых армиях своими испепеляющими лучами.

Невероятно редкий **Falchion** / Фальшион вооружен спаренной Пушкой Вулкан и является одним из самых грозных убийц титанов.

АР			Ходовая: Tracked (10)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: -20
50	40	33	120	Размер: 5

12,5×8,2×5,8м, 302 т

Экипаж: Командир, Мехвод, 2 Стрелка, Инженер.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Command & Control, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

1) Командир /Turret (360° / -32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Twin Accelerator Cannon / Спаренная Ускорительная Пушка						
1200м	S/-/-	3d10+15 X	10	12/24	4	Concussive (3), Blast (12), Ordnance, Revolver Twin-Linked

R: 5 | Volkite Carronade / Волькитовая Карронада

100м S/-/- 5d10+8 E(Ls) 6 ∞ - Deflagrate (6)

Машина теряет орудие 2.

Все цели на пути линии шириной 3 м от ствола орудия до края его боевой дистанции получают автоматическое попадание как от шаблона Blast в форме длинного цилиндра.

2) Стрелок 1/Hull (-5°..+5° / -5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/-/-	4d10+20 X	10	1/18	2	Concussive (3), Blast (10), Ordnance
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.						

3) Мехвод /Hull (-18°..+18° / -8°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing, Twin-Linked

4) Стрелок 2/Sponson(n) (-5°..-175° / -90°..+90°):

5) Стрелок 2/Sponson(l) (+175°..+5° / -90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Quad Lascannon / Четверенная Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Quad, Proven(3)
R: 3 Rapier Laser Array / Лазерный Комплекс Рапира						
200м	S/-/-	6d10+10 E(Ls)	12	∞	-	Ordnance, Proven(3), Twin-Linked

6) Командир /Pintle (R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/-/-	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

Глефа



Фальшион



Альтернативные боеприпасы для Ускорительной Пушки:

Dmg Pen Свойства

R: 1 | Smoke Shell / Дымовой Снаряд

- - Ordnance, Smoke (25)

R: 1 | Inferno Shell / Инферно Снаряд

2d10+11 E(FI) 8 Blast (7), Flame, Ordnance, игнорирует укрытия

R: 0 | AP Shell / Бронебойный Снаряд

4d10+10 X 18 Concussive (3), Imprecise, Ordnance, Proven (4)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Track Guards, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Dozer Blade, Spikes, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

R: 4 | Святилище: В силовой установке танка установлено святилище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распеваящим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф -40.

R: 5 | Фальшион – Машина меняет орудия 1, 2 и 3 на следующее:

1) Стрелок /Fixed (-3°..+3° / -5°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 5 Twin Volcano Cannon / Спаренная Пушка Вулкан						
2000м	S/-/-	8d10+20 E(Ls)	25	∞	-	Ordnance, Proven(4), Recharge, Twin-Linked
Все существа в пределах 5 м от линии выстрела (включая цель) получают не наносящее урон попадание со свойством Blinding (0), от которого нельзя Избегать.						
Избыточный урон от попадания по пустотным щитам переносится на следующий пустотный щит или на корпус, если все щиты пробиты.						

Особые Правила:

Мультифункциональные Станции – Любой из членов экипажа может получить доступ к функциям одного другого, если тот отсутствует на своей станции, выведен из строя, мертв, или позволит взять контроль, одновременно выполняя работу двоих.

Починка в бою – Бортовой Инженер (как правило, техножрец высокого ранга) может через Импланты Механику подключиться к сети сервотурк и технических сервиторов, раскиданных по танку. Он может за полное действие совершить любое из следующих:

- Пройти тест Tech-Use-20, чтобы увеличить SPD танка на 2 до начала следующего Хола.
- Попытаться Расклинить любое из орудий танка (кроме орудия в люке) по общим правилам Расклина.
- Пройти тест Tech-Use-30, чтобы устранить одну из следующих поломок: Башню/Орудие Заклинило, Прицельные Системы Уничтожены, Орудие Выведено из Строя, Ходовая Часть Повреждена. Если танк получит любой непоглощенный урон, все эти наскоро сделанные заплатки и временные решения обрушиваются и поломка возвращается. Полноценный ремонт таких наскоро устраненных поломок занимает вдвое больше времени.

ДРЕДНОУТЫ

Дредноуты являются неотъемлемой частью арсенала Космодесанта, но их сила и гибкость в бою имеют свою цену. Пилот Дредноута подключается к машине через Черный Панцирь и нейральные интерфейсы в его мозг, перманентно изменяя его физически и психологически.

Ордена Лоялистов считают заключение в саркофаг Дредноута великой частью и оставляют ее только для смертельно раненных ветеранов или героев, которые не могли бы выжить иначе. Многие банды Хаоса наоборот используют заключение в Дредноут как наказание и держат саркофаги отсоединенными, позволяя пилотам погрузиться в безумие, в лучшем случае позволяя им неделю или две сна перед важной битвой.

Создание Пилота

Помещение раненного Космодесантника в саркофаг Дредноута требует 3-часовой операции в как минимум полноценной операционной и теста *Medicae*—20. После операции пилот получает следующие эффекты:

- Заключен в саркофаг, считающимся как Машина с AP 30 со всех сторон и 10 Структуры. Все Крит. эффекты, что повреждают пилота Дредноута, сначала повреждают его саркофаг, и только когда его Структура опустится до 0 начинают наносить попадания по пилоту. Саркофаг оборудован ауспексом радиусом 450м и вокс-бусиной *Best.Q*.
- Теряет все конечности и считается Беспомощным, когда не подключен.
- Уменьшает рейтинг Трейта *Unnatural S* на 4 и *Unnatural T* на 2.
- Его максимум Ран уменьшается на 5.
- Автоматически проходит все тесты против Страха, Подавления и Запугивания и побеждает во всех встречающих тестах против Попыток.
- Не может манифестировать и поддерживать психосилы.
- Получает Трейт *Unnatural W* (+4) и +30 на все тесты против эффектов, что как-то изменяют или контролируют его сознание.
- Получает *W.b* аблативных Ран только против урона от варп-оружия. Эти Раны восстанавливаются в конце каждого боя или сцены.
- Восстанавливает 1 Рану каждые 10 минут за счет работы целебных инструментов системы жизнеобеспечения.
- Не может умереть от Кровотечения и игнорирует Усталость.
- Саркофаг приводит пилота в себя мощным электрошоком в конце его Хода, выводя его из Оглушения, если оно не вызвано Галлюцинациями.
- Погруженный в густую холодную амниотическую жидкость, пилот не нуждается в воде, еде или воздухе. Система жизнеобеспечения выводит все эффекты ядов (и боевых наркотиков) из его организма в конце каждого его Хода и дает +30 к тестам против ядов. Если система жизнеобеспечения его доспеха отключается, кислорода в амниотической жидкости хватает на 4 часа жизни пилота.
- Воспринимает мир вокруг только через авто-чувства саркофага, которые работают так же, как авточувства обычной силовой брони, кроме того, что дают ему несколько «зрений» из визоров на корпусе и руках машины и встроенного ауспекса. Кибернетические изменения мозга перестраивают центры обоняния и вкуса для обработки этой дополнительной информации, от чего пилот перманентно лишается этих чувств. Даже когда авточувства отключены, пилот может смотреть через бойницу в саркофаге или шлем, если саркофаг включает шлем.

Здравомыслие

Пилот Дредноута имеет максимум 50+2×*W.b* Здравомыслия, отображая хватку его измененного сознания за осознание объективной реальности. Когда Дредноут получает как минимум ½*W.b* (окр. ▲) пилота непоглощенного урона, сам пилот получает непоглощенный урон, и в конце каждого суток его бодрствования, он должен пройти тест на *W+0*, или потерять Провалы Здравомыслия.

Основной способ восстановления Здравомыслия — проведения времени в Гибернации. Для ввода пилота в Гибернацию нужен часовой техноритуал и комбинированный тест *Tech-Use*—40 и *Medicae*—40 (возможно от двух разных персонажей) с участием от 2 до 8 ассистентов. При Успехе, пилот впадает в кому и его сознание медленно заживает раны, восстанавливая 1d10 Здравомыслия за каждую полную неделю Гибернации.

Аналогичный ритуал нужен для вывода спящего пилота из Гибернации, хотя порой пилоты пробуждались сами, обычно в драматические моменты для своего ордена или банды. Спонтанное пробуждение пилота Дредноута без какой-либо явной опасности воспринимается как предзнаменование грядущей беды. В игровом смысле пилот в Гибернации может с разрешения ГМа потратить Очко Бесчестия, чтобы выйти из Гибернации.

Безумие Дредноута

По мере потери Здравомыслия, пилот постепенно теряет связь с реальностью и впадает в безумие. Чаще всего он начинает видеть мир вокруг как отражение сцен из его прошлого, пока он еще был жив, теряя счет времени, и обращаясь окружающим его десанникам, как к боевым братьям, с которыми он когда-то сражался бок-о-бок.

Когда Здравомыслие пилота опускается до определенной отметки или ниже, он получает следующие эффекты (складывающиеся):

50 — Когда пилот пытается использовать любой Навык, использующий I или F, он должен бросить 1d5 — если результат больше его I.b или F.b соответственно, нужные знания на время ускользают от его памяти и тест считается автоматическим Провалом.

40 — Штраф —10 на все социальные взаимодействия. Бросок на эффект уровня 50 меняется на 1d5+1.

30 — Штраф —10 на все социальные взаимодействия, —20 на *Command* и *Logic*, —10 на все Навыки группы *Lore*. Бросок на эффект уровня 50 меняется на 1d5+2.

20 — Когда Дредноут или сам пилот получает непоглощенный урон, пилот должен пройти тест *W+0*, или потратить Реакцию и совершить одну атаку в ближайшую видимую им цель (не важно, дружескую или враждебную). Он может выбрать провалить этот тест. Бросок на эффект уровня 50 меняется на 1d5+3.

10 — Получает талант *Frenzy*, но сохраняет способность стрелять как обычно и игнорирует штраф к BS от Ярости. Находясь в Ярости, он не обязан двигаться к ближайшей цели быстрее Шага, если понимает, что не может добраться до нее Натиском в этот Ход. Когда Дредноут или сам пилот получает непоглощенный урон, пилот должен пройти тест *W+0*, или впасть в Ярость. Он может выбрать провалить этот тест.

0 — Впадает в перманентную Ярость, со всеми эффектами уровня 10.

Снаряжение Дредноутов

R:0 | Chains /Цепи

К спине Дредноута прикреплена серия укрепленных цепей. До 5 союзных персонажей могут за полудействие коснуться кормы Дредноута и взять одну из цепей. Если их суммарный S.b выше, чем у Дредноута, взявшиеся за цепи могут контролировать его движение, тратя каждый по полудействию в свой Ход на это. Обычно Цепи используются, чтобы удерживать обезумевших Дредноутов на месте, или оттащить их из битвы при отступлении.

R:1 | Electrostimulators /Электростимуляторы

Пилот или оператор, имеющий модуль управления стимулятором (при установке снаряжения можно выбрать один из этих вариантов или оба) может за свободное действие запустить электростимулятор и восстановить пилоту 10+2xW.b Здравомыслия. Через 2xW.b минут пилот теряет все полученное от этого Здравомыслие (если не потерял его ранее) и получает 1d5 непоглощаемого урона (что может вызвать дополнительную потерю Здравомыслия).

R:2 | Cyberleash /Киберпривязь

Более высокотехнологичная версия системы контроля Дредноута, Киберпривязь представляет собой сеть контрольных устройств, перехватывающих управление пилота над Дредноутом. Киберпривязь идет в комплекте с до 5 управляющими модулями, которые можно установить в ретинальный дисплей. Персонаж, носящий один из модулей, может в свой ход за свободное действие или вне своего Хода за реакцию уменьшить WS, BS, и/или SPD Дредноута до любой величины (превращая все атаки в промахи, если он уменьшает атакующую Характеристику до 0 как реакция на эту атаку), причинить пилоту невыносимую боль, Оглушив его на 1 Раунд, или заставить Дредноут двигаться в свой Ход в определенном направлении и скорости, независимо от команд пилота.

R:4 | Psy-Sarcophagus /Пси-Саркофаг

Саркофаг оборудован Психическим Капюшоном и его система жизнеобеспечения изменена, чтобы не мешать психической концентрации пилота. Пилот может манифестировать и поддерживать психосилы, но получает -3 к tPR, т.к. саркофаг все еще частично мешает концентрации.

Таланты Дредноутов

Core Memories /Ядро Воспоминаний

Уровень: 1, Бог: **Тзинч**

Требования: I 40

Пилот Дредноута центрирует свое Я вокруг нескольких ключевых воспоминаний, позволяя ему сопротивляться безумию. Он увеличивает свой максимум Здравомыслия на 5. Этот Талант можно брать до I.b раз.

Iron Wrath /Железный Гнев

Уровень: 1, Бог: **Кхорн**

Требования: Frenzy

Настраиваясь на изменения своего сознания, пилот умиряет и направляет бушующий в нем гнев. Он сохраняет способность стрелять как обычно и игнорирует штраф к BS от Ярости. Находясь в Ярости, он не обязан двигаться к ближайшей цели быстрее Шага, если понимает, что не может добраться до нее Натиском в этот Ход.

Payback /Расплата

Уровень: 1, Бог: **Неделимый**

Требования: Hatred (любой)

Пилот принимает частичку безумия в свой разум и позволяет ей вести его орудия. Когда ненавидимый противник наносит дредноуту или пилоту непоглощенный урон, тот может потратить Реакцию, чтобы немедленно совершить атаку одним орудием по своему выбору по этому противнику. Этот Талант не работает, когда Здравомыслие пилота 20 и ниже.

Cruelty /Жестокость

Уровень: 2, Бог: **Слаанеш**

Требования: Покровительство **Слаанеш**

Пилот черпает силу из жестоких расправ над своими врагами. Когда он убивает цель рукопашной атакой или стрелковой атакой в конечность, он может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы растянуть расправу: пилот немедленно заканчивает свой Ход и пропускает свой следующий Ход, но в конце следующего Хода восстанавливает 2d10 Здравомыслия.

Endurance /Превозмогание

Уровень: 2, Бог: **Нургл**

Требования: Покровительство **Нургла**

Пилот черпает силу из стойкости перед лицом смерти. Когда пилот или Дредноут получает непоглощенный урон хотя бы 3 раза с конца своего предыдущего Хода, он может потратить 1 Очко Бесчестия, чтобы восстановить все потерянное с конца его прошлого хода Здравомыслие, получить иммунитет к потере Здравомыслия до конца своего следующего Хода, и восстановить 2d10 Здравомыслия.

Superiority /Превосходство

Уровень: 2, Бог: **Тзинч**

Требования: Покровительство **Тзинча**

Пилот черпает силу из превосходства в бою. Когда он побеждает потенциально опасного противника (способного серьезно ему навредить), используя нечестное преимущество, он может потратить 1 Очко Бесчестия, и восстановить 2d10 Здравомыслия.

Triumph /Триумф

Уровень: 2, Бог: **Кхорн**

Требования: Покровительство **Кхорна**

Пилот черпает силу из побед над достойными врагами. Когда он убивает рукопашной атакой или выстрелом в упор сильного противника (вражеского чемпиона, монстра или машину), он может потратить 1 Очко Бесчестия и 1 Реакцию, чтобы вырвать у цели голову или кабину водителя и посвятить ее Кхорну, восстанавливая 2d10 Здравомыслия.

Venerable /Почтенный

Уровень: 2, Бог: **Неделимый**

Требования: Operate (Surface) +30

Пилот умеет мастерски подставлять самые крепкие части своей брони под удар. Когда он использует Избегание от атаки и все равно получает попадание, он может подставить под удар любую сторону, поменять попадание в шасси или орудие на попадание в корпус, а также заставить противника перебросить один бросок на урон от этой атаки и использовать любой из двух результатов по своему желанию.

Ash Mantle /Мантия Пепла

Уровень: 3, Бог: **Неделимый**

Требования: Sprayer

Облаченный в пламя и под фанфары криков его врагов, Дредноут шагает сквозь гущу битвы. Он может использовать орудия со свойством Spray, даже когда связан в Рукопашной и может вместо обычного шаблона нанести попадание этим орудием по всем существам в пределах 2 м от себя (они все еще могут отменять попадание тестом A+0 как обычно).

Bulwark /Оплот

Уровень: 3, Бог: **Неделимый**

Требования: Parry+20

Танки, решившие протаранить Дредноута, быстро узнают, что тот более чем способен остановить их. Когда Дредноут подвергается Тарану, он может пройти тест Parry+0 со штрафом -10 за каждый размер таранящей машины выше самого Дредноута и при успехе не получить урона или быть отброшенным тараном. На 3+ Успеха он также может немедленно провести по таранящей машине рукопашную атаку одним орудием.

Ferum Infernus /Ферум Инфернус

Уровень: 3, Бог: **Неделимый**

Требования: W 50, Inf 40

Амбиции пилота поддерживают в нем пламя упорства и закрепляют его сознание в реальности, и будь он трижды проклят, если позволит заключению в дредноут остановить его восхождение по лестнице славы и уступить дорогу другим чемпионам. Если его Здравомыслие ниже ½Inf +5, каждый час он восстанавливает 1 Здравомыслия.

Fistful of Thunder /Пригоршня Грома

Уровень: 3, Бог: **Неделимый**

Требования: WS 40, BS 40

Пилот мастерски сочетает рукопашные и стрелковые орудия его кулаков. Когда он попадает по цели рукопашным орудием, он может немедленно провести атаку встроенным в него орудием в ту же цель или другую цель в базовом контакте с ним и изначальной целью, если он еще не совершал выстрелов из этого орудия в этот Ход. При стрельбе в ту же цель, она не может Избегать от второй атаки.



Броненосец

Фуриозо

R:3 | Castraferum /Кастраферум

Наиболее современная и распространенная модель Дредноута, Кастраферум отличается от своих предшественников простотой ремонта и обслуживания и компактностью, позволяющей уместиться в тоннели ульев и кораблей, а также простотой транспортировки на поле боя. Унификация деталей даже позволяет чинить его запчастями для шасси Носорог – самого распространенного в арсенале Космодесанта.

Хотя более древние модели превосходят Кастраферум в боевых характеристиках, они начали терять популярность еще до Ереси – в конечном счете, войны выигрывает логистика, а не супероружие.

АР				Стр.	Ходовая: Walker (7, S75+7=14)
Л	Б	К			
37	37	22		35	Маневренность: +0
Размер: 2					

Экипаж: Пилот.

Трейты: Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Land Resupply, Onslaught, Reinforced Armour, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

Дредноут оборудован двумя руками – обычно стрелковой и рукопашной. Рукопашная рука имеет одно встроенное оружие. Он может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие.

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Вl
R: – Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+12 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Стрелковая Рука:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/-/-	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	40	2	Flame, Spray
R: 1 Missile Launcher / Ракетная Установка						
300м	S/-/-	↑	↑	7	1x7	Reliable
R: 1 Frag Cannon / Фраг Пушка						
30м	S/2/4	1d10+6 X(Fr)	4	80	2	Reliable, Scatter, игнор. укрытий
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	200	2	Reliable, Twin-Linked
R: 2 Reaper Autocannon / Автопушка Жнец						
200м	S/4/-	3d10+8 I	6	200	2	Hefty(R), Reliable, Twin-Linked
R: 3 Assault Cannon / Штурмовая Пушка						
120м	-/-/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Tearing, Unreliable
R: 3 Hurricane Bolter / Ураганный Болтер +belt						
100м	S/5/9	1d10+9 X	4	72x4	1	Storm, Tearing, Twin-Linked
R: 3 Flamestorm Cannon / Пушка Огненная Буря						
40м	S/-/-	2d10+8 E(Fl)	7	30	2	Flame, Spray, Proven (3)
R: 3 Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/-/-	2d10+12 E	10	30	2	Blast (3), Maximal, Overheats
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked

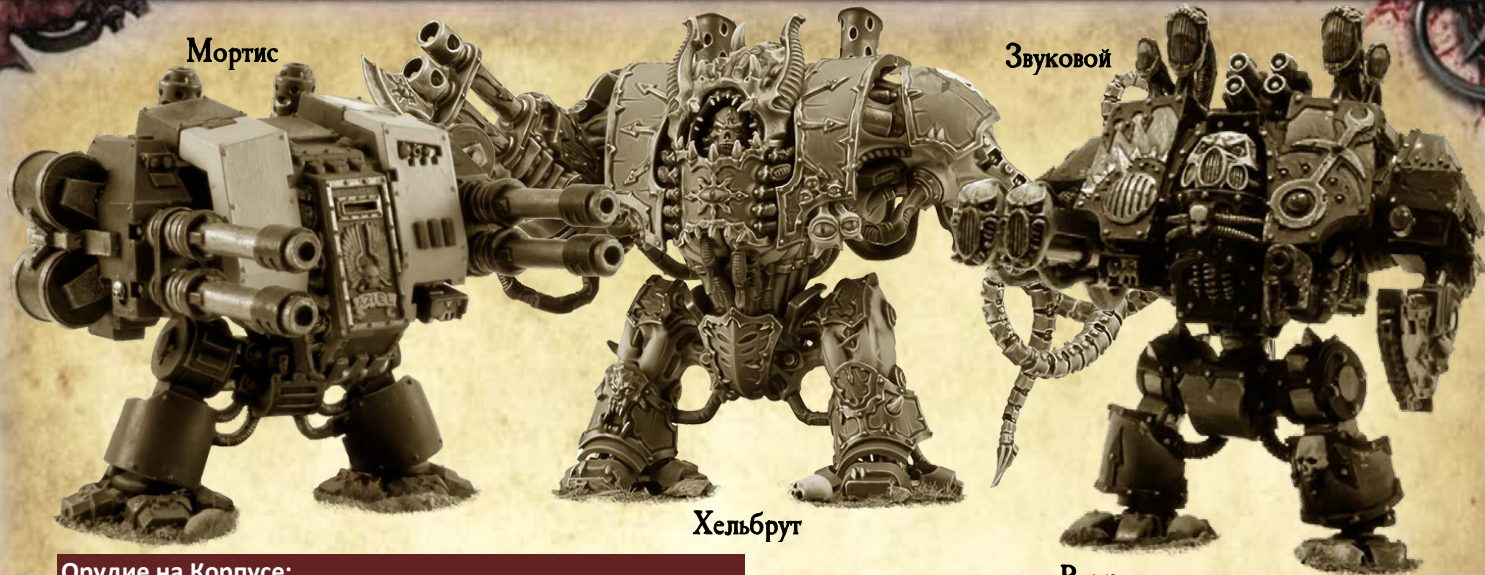
Рукопашная Рука:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Вl
R: 2 Dreadnought Fist / Кулак Дредноута					
Кулак	0-3	2d10+24 E	6	Imprecise, Power Field	-1
R: 2 Dreadnought Claw / Клешня Дредноута					
Когти.Р	0-6	2d10+20 E	5	Power Field	0
R: 2 Dreadnought Chainfist / Пилокулак Дредноута					
–	1-3	2d10+20 E	12	Imprecise, Tearing, Power Field, 1	-1
За одно полудействие пилокулак может прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти Дредноут.					
R: 2 Power Scourge / Силовая Плеть					
Кнут	1-9	2d10+14 E	4	Devastating(2), Flexible, Power Field, 1	-2
R: 3 Dreadnought Talons / Когти Дредноута					
Когти.Р	0-3	2d10+16 E	5	Devastating (3), Power Field	0
Пилот получает Талант Cleave на атаки с этим оружием. Если у пилота уже есть этот Талант, сгенерированная от первичной атаки атака может генерировать третью атаку, но третья уже не может.					
R: 3 Seismic Hammer / Сейсмический Молот					
–	0-3	2d10+25 I(Cr)	5	Concussive(6), Imprecise, Reinforced	-2
Оглушение от этого оружия дает штраф –30 на Талант Iron Jaw. Когда оно наносит непоглощенный урон по машине (кроме сверхтяжелых), существа внутри получают попадание со свойством Concussive (2).					
R: 3 Assault Drill / Штурмовая Дрель					
–	1-3	5d10+12 R	12	Imprecise, Reinforced, Tearing	-2
+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.					
Когда это оружие имеет встроенный Тяжелый Огнемёт и наносит непоглощенный урон по машине или зданию, пилот может потратить 1 заряд топлива для него и нанести попадание Тяжелым Огнеметом по 1d5 случайных существ внутри (которые не могут отменять попадания тестом A+0 как обычно для оружия со свойством Spray) и начать внутри Пожар.					
R: 4 Force Blade / Психосиловой Клинок					
–	2-5	2d10+16 R	4	Force, Reinforced, 1	0
1 – рука с этим оружием не имеет встроенного орудия					

Встроенное Оружие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	200	2	Tearing, Twin-Linked
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	20	2	Flame, Spray
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	200	2	Storm, Tearing
R: 2 Meltagun / Мельтаган						
30м	S/-/-	2d10+13 E	12	36	2	Melta
R: 4 Graviton Gun / Гравитонное Ружье						
30м	S/-/-	2d10+4 I(Cr)	0	15	4	Concussive (3), Blast (5), Haywire (5)

Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка уменьшая радиус на 1, пока не исчезнет. Зона взрыва является Трудным Ландшафтом с модификатором –30, который требует тесты даже при обычном движении через него. Персонажи, что провалили тест на Трудный Ландшафт в этой аномалии на 5 и более Провалов, вместо того, чтобы упасть, подбрасываются вверх на 1d10м и падают обратно.



Мортис

Звуковой

Хельбрут

Орудие на Корпусе:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	20	2	Flame, Spray
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	200	2	Tearing, Twin-Linked
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable

R: 2 | Twin Hunter Killers / Пара Охотников-Убийц

Дредноут оборудован двумя ракетами Охотник-Уйбца и может запускать одну или обе одновременно, в т.ч. по разным целям.

R: 3 | Cognis Signum / Когнис Сигнум

Дредноут может подсветить Сигнумом одну цель в пределах своей видимости и до начала его следующегохода, или пока цель не покинет его поле зрения, все союзники, имеющие синхронизированные с ним по воку ретинальные дисплеи, получают +10 на все тесты BS против подсвеченной цели и +30 на тесты Logic для расчета траектории по ней.

R: 4 | Magna-Grapple / Магна-Гарпун

30м S/-/- 2d10+13 R 4 1 - Piercing

Если это орудие не попало в цель, оно автоматически перезаряжается, втягивая гарпун обратно за трос. Если гарпун нанес урон или попал по металлической цели, пилот может свободным действием втянуть его обратно (прекращая эффект Piercing на цели) или потратить Реакцию и подтянуть цель к себе на 3d10 м, если она Размером 1 и меньше, 2d10 для Размера 2 и 1d10 для Размера 3. Если цель подтягивается в базовый контакт с Дредноутом, тот считается совершившим Натиск. Цель, к которой прикреплен гарпун, не может двигаться от Дредноута, если ее Размер 2 или меньше (3 и меньше для Скиммеров и Самолетов).

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Саркофаг Mk IV – Машина оборудована шлемом вместо бойницы, что увеличивает угол обзора пилота собственными глазами до 180°, но также позволяет врагам делать прицельные выстрелы в саркофаг (BS-20).

R: 2 | Накопители Гифоннэ – Пилот может в свой Ход выбрать увеличить SPD Дредноута на 3 и Маневренность на +10, но нанести Дредноуту 1d5 непоглощаемого урона и себе 1 непоглощаемого урона от перегрузок.

R: 3 | Фраг-Установки – Машина получает следующее орудие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Frag Launchers / Фраг-Установки

15м -/-/6 2d10+2 X(Fr) 0 12 - Blast (4), Tearing, Twin-Linked
Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление -10, даже если они успешно Избежали.

R: 3 | Штурмовые Стопы – Трудный Ландшафт не замедляет Дредноута и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт, но он получает -1 SPD.

R: 3 | Лезвия – Оружие в стрелковой руке может быть использовано в рукопашной со следующим профилем, если из него не стреляли в этот Ход, но получает -20 на все тесты WS. Несовместимо с Ракетной Установкой.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: - Blades / Лезвия					
-	3	1d10+14 R	2	Imprecise, Reinforced	-2

R: 4 | Генератор Толхан – Лазерные, Плазменные и Мельта-орудия Дредноута питаются от его реактора, не требуя боеприпасов.

Варианты:

Дредноут может взять только один из следующих улучшений:

R: 2 | Helbrute / Хельбрут – Саркофаг не может быть отсоединен от Дредноута и пилот не может быть погружен в Гибернацию. Здравомыслие пилота не может опускаться ниже 10 и он не атакует дружественные цели в Ярости или Безумии на уровнях 20 и 10. Новый пилот может быть помещен в саркофаг, только если старый умрет и помещение не требует никакого теста – механизмы внутри Хельбрута сами проводят операцию без наркоза, немедленно нанося пилоту 6d10 урона в Здравомыслие. Имеет встроенную Киберпривязь по умолчанию, но только Хаоситы с Cog 30+ могут использовать ее контрольные устройства.

R: 3 | Ironclad / Броненосец – Увеличивает AP Лба и Бортов до 43. По умолчанию снабжен Сейсмическим Молотом в одной из рук.

R: 3 | Siege / Осадный – Получает +10 AP против всех атак по площади и +20 AP против мин. По умолчанию снабжен Штурмовой Дрелью с Тяжелым Огнеметом в одной руке и Пушкой Огненная Буря в другой, а также Накопителями Грифоннэ.

R: 4 | Furioso / Фуриозо – Увеличивает AP Лба до 40. Дает пилоту +10 WS и -5 BS. Если оборудован двумя одинаковыми оружиями ближнего боя, позволяет перебросить одну рукопашную атаку в Ход.

R: 4 | Mortis / Мортис – Дает пилоту +10 BS и -5 WS. Если оборудован двумя одинаковыми оружиями дальнего боя с Rng 100 м и больше, позволяет перебросить одну стрелковую атаку в Ход и дает орудиям в руках свойство Anti-Air.

R: 4 | Sonic Dreadnought / Звуковой Дредноут – Только Шумовой Десантник может быть заключен в этот Дредноут. Дает пилоту +5 BS и +15 P. Позволяет установить следующие орудия:

Стрелковая Рука:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Quad Sonic Blaster / Счетверенный Звуковой Бластер						
100м	S/3/6	1d10+9 X	4	∞	-	Quad

R: 4 | Twin Blastmaster / Спаренный Бластмастер

250м	S/2/-	1d10+12 X	6	∞	-	Devastating (2), Storm, Twin-Linked
[150м]	[S/-/-]	[3d10+10 X]	[8]			[Blast (4), Devastating (2), Twin-Linked]

R: 5 | Kakafoni / Какофони

150м	S/3/6	1d10+6 X	14	∞	-	Concussive (4), Felling (4), Tainted, Tearing
------	-------	----------	----	---	---	---

Встроенное:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Sonic Blaster / Спаренный Звуковой Бластер						
100м	S/3/6	1d10+9 X	4	∞	-	Twin-Linked

Шлем (нужен Саркофаг Mk IV):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Doom Siren / Сирена Рока						
30м	S/-/-	1d10+12 X	9	∞	-	Spray

R: 5 | Familiar / Фамильяр – Псайкер с PR 5+ может часовым ритуалом связать себя с Дредноутом, сделав его своим Псайбером. Дредноут-Фамильяр никогда не атакует связанного с ним Псайкера из-за эффектов Ярости или Безумия на уровнях 20 и 10.

R: 5 | Aegis / Эгида – Получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Бойница – когда авточувства Дредноута отключены или повреждены, пилот имеет угол обзора собственными глазами в 65°.



R:4 | Contempror / Контемпрор

Контемпрор был основной моделью Дредноута в первую половину Великого Крестового Похода, постепенно уступая место Кастратеруму. Ересь Хоруса унесла с собой большую часть оставшихся Контемпроров по обе стороны и тысячелетия Долой Войны не пощадили оставшихся, но дожившие до М 41 Контемпроры все еще ценятся за их внушительный боевой потенциал, невзирая на дорогое снабжение и ремонт.

AP			Ходовая: Walker (10, S75+7=14)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: +10
43	37	22	40	Размер: 2

Экипаж: Пилот.

Трейты: Atomantic Shielding (40), Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Land Resupply, Multi-Targeter, Onslaught, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

Дредноут оборудован двумя руками – обычно стрелковой и рукопашной. Рукопашная рука имеет одно встроенное оружие. Он может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие.

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Вл
R: - Kick / Пинок					
-	0-2	1d10+12 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Стрелковая Рука:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/-/-	2d10+16 E	12	∞	-	Blast (2), Melta
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	40	2	Flame, Spray
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/-	3d10+8 I	6	200	2	Reliable, Twin-Linked
R: 3 Butcher Cannon / Пушка Мясник						
150м	-/-/4	4d10+8 X	4	160	2	Storm
R: 3 Plasma Cannon / Плазменная Пушка						
150м	S/-/-	2d10+12 E	10	∞	-	Blast (3), Maximal, Overheats
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3), Twin-Linked
R: 4 Kheres Assault Cannon / Штурмовая Пушка Керес						
120м	-/-/10	2d10+6 X	4	400	1	Razor Sharp, Storm, Tearing
R: 4 Twin Volkite Culevrin / Спаренная Волькитовая Кулеврина						
150м	-/-/10	3d10+3 E(Ls)	4	∞	-	Deflagrate(5), Twin-Linked
R: 5 Heavy Conversion Beamer / Тяжелый Конверсионный Лучевик						
600м	S/-/-	2d10+10 E	2	∞	-	Blast (5)

За каждые полные 50м дистанции до цели это оружие получает +1d10 Dmg, +2 Pen и +1 к рейтингу свойства Blast, достигая максимума на дистанции 300 м.

Рукопашная Рука:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Вл
R: 2 Dreadnought Fist / Кулак Дредноута					
Кулак	0-3	2d10+24 E	6	Imprecise, Power Field	-1
R: 2 Dreadnought Chainfist / Пилокулак Дредноута					
Кулак	0-3	2d10+20 E	12	Imprecise, Tearing, Power Field	-1
За одно полудействие пилокулак может прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти Дредноут.					
R: 3 Dreadnought Talons / Когти Дредноута					
Когти.Р	0-3	2d10+16 E	5	Devastating (3), Power Field	0
Пилот получает Талант Cleave на атаки с этим оружием. Если у пилота уже есть этот Талант, сгенерированная от первичной атаки атака может генерировать третью атаку, но третья уже не может.					
R: 3 Seismic Hammer / Сейсмический Молот					
-	0-3	2d10+25 I(Cr)	5	Concussive(6), Imprecise, Reinforced	-2
Оглушение от этого оружия дает штраф -30 на Талант Iron Jaw. Когда оно наносит непоглощенный урон по машине (кроме сверхтяжелых), существа внутри получают попадание со свойством Concussive (2).					
R: 4 Osiron Blade / Клинок Осирон					
-	2-5	2d10+16 R	4	Force, Reinforced	1

Встроенное Оружие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Combi-Bolter / Комби- Болтер						
100м	S/3/-	1d10+9 X	4	200	2	Tearing, Twin-Linked
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	20	2	Flame, Spray
R: 2 Storm Bolter / Шторм Болтер						
80м	S/3/6	1d10+9 X	4	200	2	Storm, Tearing
R: 2 Meltagun / Мельтаган						
30м	S/-/-	2d10+13 E	12	∞	-	Melta
R: 4 Graviton Gun / Гравитонное Ружье						
30м	S/-/-	2d10+4 I(Cr)	0	∞	-	Concussive (3), Blast (5), Haywire (5)
Взрыв от этого оружия остается на поле боя, в начале каждого Хола стрелка уменьшая радиус на 1, пока не исчезнет. Зона взрыва является Трудным Ландшафтом с модификатором -30, который требует тесты даже при обычном движении через него. Персонажи, что провалили тест на Трудный Ландшафт в этой аномалии на 5 и более Провалов, вместо того, чтобы упасть, подбрасываются вверх на 1d10м и падают обратно.						
R: 4 Plasma Blaster / Плазменный Бластер						
100м	S/3/-	1d10+13 E	10	∞	-	Blast (1), Maximal, Overheats, Reliable, Twin-Linked
R: 4 Soulburner Petard / Петарда Душесжигатель						
100м	S/-/-	1d10+3 E	0	∞	-	Blast(3), Recharge, Warp Weapon

Оружие на Корпусе:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable
R: 3 Cognis Signum / Когнис Сигнум						
Дредноут может подсветить Сигнумом одну цель в пределах своей видимости и до начала его следующего Хола, или пока цель не покинет его поле зрения, все союзники, имеющие синхронизированные с ним по воку ретинальные дисплеи, получают +10 на все тесты BS против подсвеченной цели и +30 на тесты Logic для расчета траектории по ней.						
R: 3 Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/-	↑	↑	12	4	Imprecise, Twin-Linked
R: 4 Magna-Grapple / Магна-Гарпун						
30м	S/-/-	2d10+13 R	4	1	-	Piercing
Если это оружие не попало в цель, оно автоматически перезаряжается, втягивая гарпун обратно за трос. Если гарпун нанес урон или попал по металлической цели, пилот может свободным действием втянуть его обратно (прекращая эффект Piercing на цели) или потратить Реакцию и подтянуть цель к себе на 3d10 м, если она Размером 1 и меньше, 2d10 для Размера 2 и 1d10 для Размера 3. Если цель подтягивается в базовый контакт с Дредноутом, тот считается совершившим Натиск. Цель, к которой прикреплен гарпун, не может двигаться от Дредноута, если ее Размер 2 или меньше (3 и меньше для Скиммеров и Самолетов).						



Осирон

Мортис

Инкаэндис

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.
Доступное снаряжение: Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Силовая Установка Кортус – Наиболее продвинутые системы Контемптора заменяются более дешевыми и простыми в ремонте альтернативами. Он получает трейт Rugged, но теряет трейт Atomantic Shielding, его Spd падает до 8 и он лишается особых правил Форсированный Ход и Синаптическая Стабилизация.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 3 | Фраг-Установки – Машина получает следующее орудие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Frag Launchers / Фраг-Установки

15m –/–/6 2d10+2 X(Fr) 0 12 – Blast (4), Tearing, Twin-Linked
 Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.

R: 3 | Лезвия – Оружие в стрелковой руке может быть использовано в рукопашной со следующим профилем, если из него не стреляли в этот Ход, но получает –20 на все тесты WS.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: – Blades / Лезвия					
–	3	1d10+14 R	2	Imprecise, Reinforced	-2

R: 4 | Энтропический Стабилизатор Ксана Mk III – Это техноеретическое устройство манипулирует случайностями вокруг Дредноута, уменьшая шанс поломок. Все стрелковое оружие в радиусе 3 м от Дредноута (включая его собственное) получает +1 к Надежности. Стабилизатору необходимо приносить в жертву разумное существо как минимум раз в 9 дней, или он перестает работать – к счастью, это может сделать сам пилот, разорвав жертву над своей головой и полив ее кровью силовую установку.

R: 5 | Реактор Адское Пламя – Дредноут оборудован техноеретическим реактором, черпающим силу из заточенных в нем демонов. Он теряет трейт Atomantic Shielding и вместо этого получает не перегружающийся чародейский щит-купол 1-35, поднимающийся до 1-70 против психосил, варп-оружия и атак демонов. В начале каждого Хода пилота все псайкеры в радиусе 5м от него (в т.ч. сам пилот, если он псайкер), получают попадание 1d5+тРР E Dmg, Pen 6, Shocking, Warp Weapon от расходящихся от реактора гибельных энергий.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

Варианты:

Дредноут может взять только один из следующих улучшений:

R: 4 | Furioso / Фуриозо – Дает пилоту +10 WS и –5 BS. Если оборудован двумя одинаковыми оружиями ближнего боя, позволяет перебросить одну рукопашную атаку в Ход.

R: 4 | Mortis / Мортис – Дает пилоту +10 BS. Если оборудован двумя одинаковыми оружиями дальнего боя с Rng 100 м и больше, позволяет перебросить одну стрелковую атаку в Ход и дает орудиям в руках и ракетной Установке Тайфун (при ее наличии) свойство Anti-Air.

R: 5 | Incaendius / Инкаэндис – Дает пилоту +10 WS. Оборудован однозарядным реактивным ускорителем: пилот может за свободное действие дать Дредноуту трейт Flyer (10) до конца своего текущего Хода. Он также может за реакцию активировать ускоритель вне своего Хода, чтобы безопасно приземлиться на ноги, падая с любой высоты. После использования ускоритель разряжается и требует ¼ смены работы для перезарядки. Дает пилоту Талант Fistful of Thunder, если у пилота его нет.

R: 5 | Osiron / Осирон – По умолчанию оборудован Пси-Саркофагом, который не дает пилоту штрафа к тРР и Клинком Осирон. Дает пилоту Талант Bastion of Iron Will, если у пилота его нет.

Особые Правила:

Шлем – когда авточувства Дредноута отключены или повреждены, пилот имеет угол обзора собственными глазами в 210°.

Форсированный Ход – Пилот может в свой Ход выбрать увеличить SPD Дредноута на 4 и Маневренность на +20, но нанести Дредноуту 1d5 непоглощаемого урона и себе 1 непоглощаемого урона от перегрузок.

Синаптическая Синхронизация – Управляющие цепи Контемптора намерено созданы по архитектуре, близкой к устройству нервной системы Астартес, что облегчает давление на разум пилота и дает ему бонус +20 на тесты W против потери Здравомыслия.

Гиростабилизация – Трудный Ландшафт не замедляет Дредноута и его пилот может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Бере и Натиске через Трудный Ландшафт.

Атомантическая Калибровка – Как минимум раз в неделю (или в течение недели до боя) Контемптор требует калибровки его атомантических щитов персонажем, имеющим как минимум Tech-Use+30 и Forbidden Lore (Archeotech) +20, или рейтинг его трейта Atomantic Shielding опускается до 25. Это считается услугой с R 3.



R:4 | Deredeo /Дереедо

Дереедо – Дредноут тяжелой огневой поддержки, оснащенный одними из самых продвинутых огневых систем в арсенале Космодесанта. Изначально разработанные одновременно с Контемптором, Дереедо никогда не были производимыми столь же массово, но их роль огневой поддержки позволила им лучше пережить худшие годы Ереси и к M41 эта модель приблизительно столь же редка. Невзирая на их огневую мощь, Дереедо не очень популярны в Легионах Хаоса, т.к. отказ от рукопашного оружия плохо сочетается с обычным для Хаоситских пилотов безумием.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (8, S70+7=14)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
43	37	25	45	Размер: 2	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Atomantic Shielding (30), Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Land Resupply, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Вл
R: – Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+12 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Стрелковая Рука x2 (обязательно одинаковые):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Anvilus Heavy Autocannon / Тяжелая Автопушка Анвилус						
300м	S/2/5	4d10+8 X	6	1000	4	Very Reliable, Storm, Twin-Linked
R: 4 Arachnus Heavy Lascannon / Тяжелая Лазпушка Арахнус						
450м	S/-/-	6d10+12 E(Ls)	12	∞	–	Proven(3), Reliable
Если обе Лазпушки попадают в одну цель, на ней центрируется шаблон 6d10+6 X Dmg, Pen 6, Blast (5), Corrosive (3). Свойство Corrosive в данном случае отображает разрушение брони экзотической радиацией, а не кислотой, так что обычные иммунитеты к этому свойству не работают.						
R: 4 Plasma Carronade / Плазменная Карронада						
200м	-/3/6	2d10+12 E	10	∞	–	Reliable, Maximal
200м	S/-/-	2d10+12 E	10	∞	–	Blast (6), Maximal

R: 5 | Volkite Falconet / Волькитовый Фальконет

150м –/–/5 3d10+8 E(Ls) 4 ∞ – Deflagrate(5), Multishot (3)
Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление –20.

Орудие в Корпусе:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 0 Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	40	2	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 4 Twin Volkite Culevrin / Спаренная Волькитовая Кулеврина						
150м	-/–/10	3d10+3 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5), Twin-Linked

Орудие на Корпусе:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Aiolos Missile Launcher / Ракетная Установка Айолос						
500м	S/3/5	2d10+8 X	8	20	4	Concussive (0), Very Reliable
Ракеты попадают в цель сверху, игнорируя укрытия, если те не закрывают цель сверху. Против техники все попадания этого орудия, кроме как в Корму, считаются как в крышу (обычно против AP Бортв).						

R: 3 | Boreas Air Defense Missiles / ПВО Ракеты Бореас

300м S/-/- 3d10+10 X 12 4 4 Anti-Air, Imprecise, Reliable
Из этого орудия можно сделать до 4 выстрелов в Ход, в т.ч. по разным целям, и оно получает бонус +20 на попадание по целям Размером 2 и более на Низкой или Высокой высоте.

R: 4 | Atomantic Pavaise / Атомантическая Павеза (+ Трейт Volatile)

Дредноут и все существа в 10м от него получают +20 к рейтингам их технологических щитов против стрельбы извне этого радиуса. Существа, у которых нет щитов, считаются имеющими не перегружающийся технологический щит-дефлектор 1-20 против стрельбы. Эффект нескольких Атомантических Павез не складывается.

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Vox Caster.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramite Plating.

R: 3 | Осадное Бронирование – Машина получает +10 AP против всех атак по площади и +20 AP против мин.

R: 3 | Лезвия – Оружие в стрелковой руке может быть использовано в рукопашной со следующим профилем, если из него не стреляли в этот Ход, но получает –20 на все тесты WS.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Вл
R: – Blades / Лезвия					
–	3	1d10+14 R	2	Imprecise, Reinforced	-2

R: 4 | Инфразвуковые Рупоры – Цели получают штраф –20 на все тесты Подавления, Запугивания и Страх, вызванные Дереедо.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Шлем – когда авточувства Дредноута отключены или повреждены, пилот имеет угол обзора собственными глазами в 210°.

Прицельные системы Дереедо – Пилот получает +15 BS, +10 P и может перебросить одну стрелковую атаку в Ход. В Ход, когда он не двигался, кроме поворота на месте, все орудия в руках и на корпусе Дредноута получают свойство Anti-Air. Когда пилот совершает прицеливание, он получает бонус прицеливания для всех орудий по цели, в которую он прицеливался. Пилот также получает Таланты Scanning Advance и Tracking Aim, если не имел их ранее.

Вспомогательные Щиты – Дредноут получает +10 к рейтингу щита от Трейта Atomantic Shielding против стрелковых атак, +25 в Ход, когда он не двигался, кроме поворота на месте (до 1-40 и 1-55 соответственно).

Система Очистки Орудий – Раз в Ход пилот может автоматически Расклинить одно орудие свободным действием.



R:5 | Leviathan / Левиафан

Созданный втайне от Марса на Терре, используя обратно-разработанный культ Терратов Археотех, Левиафан поступил на вооружение Легионов за считанные годы до Ереси, заслужив репутацию самого лучшего и самого худшего из Дредноутов. Невероятно хорошо защищенный и вооруженный, снабженный самыми продвинутыми техноарканскими системами, Левиафан доминирует на любом поле боя. Но в то же время производство и обслуживание этого Дредноута не уступает в цене и сложности Рыцарю, а его управляющие цепи возлагают огромную нагрузку на нервную систему пилота, требуя частой их замены, и в конечном счете убивая пилотов массированными повреждениями мозга.

АР			Стр.	Ходовая: Walker (8, S85+9=17)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
44	44	37	60	Размер: 2	
				3,1×3,5×4,7м, 22 т	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Atomantic Shielding (55), Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Land Resupply, Multi-Targeter, Onslaught, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

Дредноут оборудован двумя руками – обычно стрелковой и рукопашной. Рукопашная рука имеет одно встроенное оружие. Он может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие.

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: – Kick / Пинок					
–	0-2	1d10+15 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Стрелковая Рука:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Storm Cannon / Штормовая Пушка						
120м	S/3/5	3d10+8 I	8	200	2	Very Reliable, Quad
R: 4 Cyclonic Melta Lance / Циклонное Мельта Копье						
50м	S/2/3	4d10+16 E	12	∞	–	Blast (2), Melta, Reliable

R: 5 | Grav-Flux Bombard / Грав-Флюкс Бомбарда

75м S/–/– ↑ 14 ∞ – Blast (10), Concussive (3), Grav
Взрыв от этого оружия не наносит попадание по Дредноуту, что его выпустил, но только в первый Ход. Взрыв остается на поле боя, в начале каждого Хода стрелка уменьшая радиус на 2, пока не исчезнет. Персонаж, начинающий свой Ход во взрыве, или впервые за Ход попадая в него, получает попадание как от орудия. В Ход после выстрела оставшийся взрыв не наносит попадания по целям, что начинают в нем Ход.

Рукопашная Рука:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 4 Leviathan Claw / Клешня Левиафана					
Кулак	0-3	2d10+28 E	6	Devastating(3), Imprecise, Power Field	0
Цель, получившая непоглотенный урон от этого оружия, также получает Критический Эффект 1d5+2 в руку или орудие по выбору пилота.					

R: 4 | Leviathan Chainfist / Пилокулак Левиафана

Кулак 0-3 2d10+24 E 12 Imprecise, Tearing, Power Field 0
За одно полудействие пилокулак может прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти Дредноут.

Встроенное Оружие:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Meltagun / Мельтаган						
30м	S/–/–	2d10+13 E	12	∞	–	Melta

Оружие в Корпусе×2 (обязательно одинаковые):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/–/–	1d10+12 E(FI)	6	80	2	Flame, Spray
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +balt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing
R: 4 Twin Volkite Caliver / Спаренный Волькитовый Каливер						
100м	–/–/5	3d10+3 E(Ls)	4	∞	–	Deflagrate(5), Twin-Linked

Оружие на Корпусе:

Левиафан может быть оборудован всеми орудиями ниже, т.к. они совместимы друг с другом и устанавливаются разные разъемы:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Frag Launchers / Фраг-Установки						
15м	–/–/6	2d10+2 X(Fr)	0	12	–	Blast (4), Tearing, Twin-Linked
Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.						

R: 2 | Triple Hunter Killers / Тройка Охотников-Убийц

Дредноут оборудован тремя ракетами Охотник-Уйбица и может запускать любое количество одновременно, в т.ч. по разным целям.

R: 4 | Phosphex Discharger / Фосфексный Выбрасыватель

75м S/2/3 2d10+6 E(FI) 10 3 – Arcing, Blast (5), Corrosive (4), Flame(2d10), Rad(2d10), Toxic(3)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramic Plating.

R: 3 | Лезвия – Оружие в стрелковой руке может быть использовано в рукопашной со следующим профилем, если из него не стреляли в этот Ход, но получает –20 на все тесты WS.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: – Blades / Лезвия					
–	3	1d10+17 R	2	Imprecise, Reinforced	-2

R: 5 | Реактор Инферно – В реактор Дредноута вселен и запечатан могучий демонический Герольд, и расходящиеся по машине рунические цепи позволяют Дредноуту черпать силу, что демон поглощает из резни вокруг. Раз в Раунд, когда Дредноут убивает разумное существо рукопашной атакой, бросьте 1d5 – на 5 Дредноут может починить одну поломку или восстановить 1d5 Структуры.

R: 5 | Паразитическая Одержимость – Сонмы мелких демонических духов заключены в управляющие цепи Дредноута сложными руническими вязями. Его пилот более не подвержен Ментальной Дегенерации. Рунические вязи действуют как Киберпривязь, но мистическая, и имена до 5 контролируемых персонажей включены в эту вязь. Нужна смена работы и тест Scholastic Lore (Occult) –60, чтобы сменить одно из имен.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

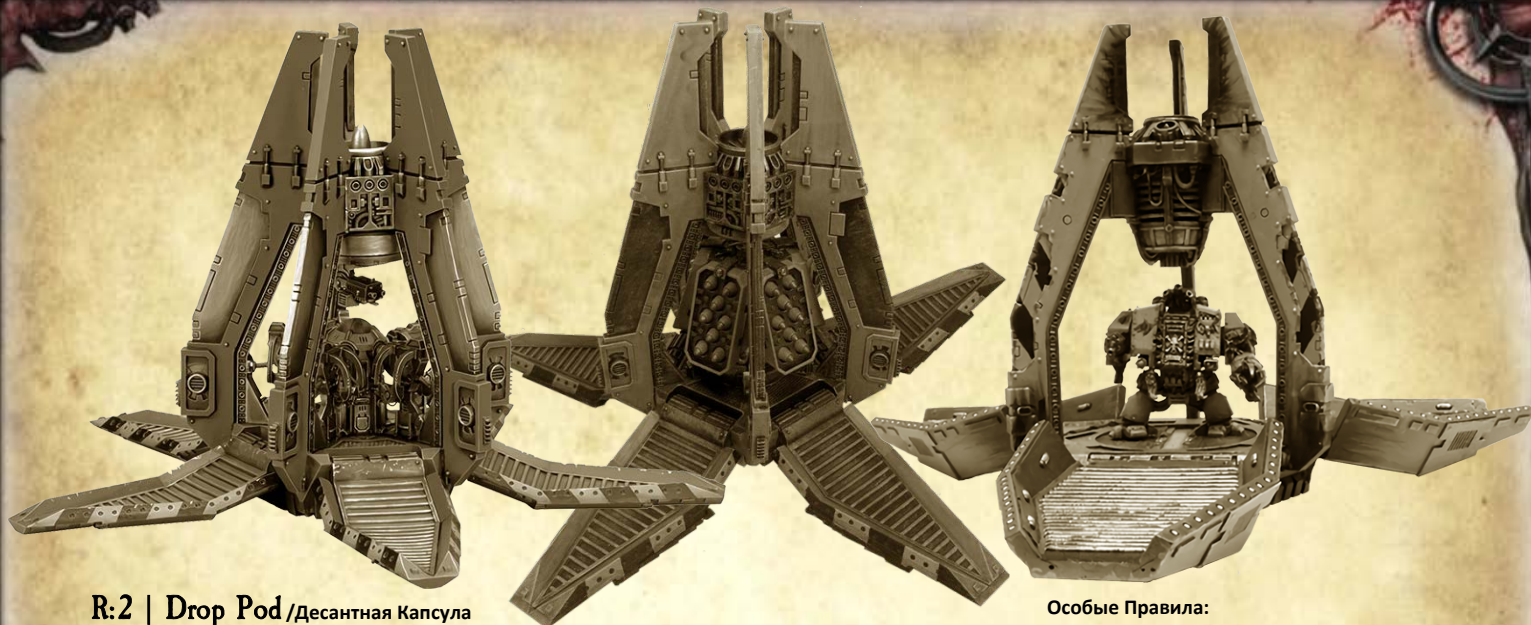
Особые Правила:

Шлем – когда авточувства Дредноута отключены или повреждены, пилот имеет угол обзора собственными глазами в 180°.

Нейроматрица Левиафан – Пилот получает +15 WS, +10 А и может перебросить одну любую атаку в Ход. Пилот получает Таланты Combat Master, Unarmed Master (бонус к балансу уже включен в профиль его кулаков), Swift Attack и Thunder Charge, если не имел их ранее. Он может проводить Быструю Атаку и Молниеносную Атаку с базой Натиск и проводить их для атак с обеих рук, а не только одной как обычно.

Штурмовое Шасси – Проламывая путь сквозь преграды и балансируя продвинутыми гиростабилизаторами, Левиафан игнорирует все эффекты Трудного Ландшафта.

Ментальная Дегенерация – Каждый раз, когда пилот проваливает тест против потери Здравомыслия на 3+ Провала или Критически, он получает Провалы (+1d5 при Крит. Провале) урона в W, который может быть вылечен только в Гибернии, по 1 в неделю, или сверхъестественными методами, вроде эликсиров, психосилы Панацея или божественного вмешательства. Если этот урон опускает W пилота до 0, тот умирает от повреждения мозга. Одержимые и персонажи с Меткой Нургла иммунны к этому урону и могут восстанавливать полученный ранее урон в W как обычно.



R:2 | Drop Pod / десантная Капсула

Орбитальный десант из капсул – неотъемлемая часть тактики Космодесанта, как Лоялистов, так и Хаоситов, и стандартные десантные капсулы разработаны быть идеальным и доступным инструментом для этого.

При орбитальном штурме укрепленных позиций обычно первой волной посылают капсулы **Death Storm** / Смертельный Шторм, которые перевозят не пассажиров, а автоматические огневые системы, подавляя оборону в зоне высадки и принимая на себя первый залп защитников.

АР			Стр.	Ходовая: Нет (0)	
Л	Б	К		Маневренность: –	
50	32	15	32	Размер: 3	5,2x5,2x7,7м, 14 т

Экипаж: 10 Пассажиров.

Трейты: Autonomous (0/35/35), Ceramic Plating, Enclosed, Immobile, Indestructible Chassis, Land Resupply, Orbital Deployment, Rugged, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Дух Машины /Turret (360° / –70°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Combi-Bolter / комби- Болтер

100м	S/3/–	1d10+9 X	4	200	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	-----	---	----------------------

R: 1 | Bolter / Болтер +Комби-Плазма или Комби-Мельта или Комби-Огнемёт

100м	S/3/–	1d10+9 X	4	60	2	Tearing
------	-------	----------	---	----	---	---------

R: 2 | Storm Bolter / Шторм Болтер

80м	S/3/6	1d10+9 X	4	200	2	Storm, Tearing
-----	-------	----------	---	-----	---	----------------

R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка

150м	S/–/–	2d10+12 E	10	16	2	Blast (3), Maximal, Overheats
------	-------	-----------	----	----	---	-------------------------------

Уменьшает вместимость Пассажиров до 0.

Опции:

R: 2 | **Локаторный Маяк** – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но так же позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

R: 2 | **Смертельный Шторм** – Пассажирский отсек капсулы заполнен автоматической огневой системой. Она теряет вместимость пассажиров, получает +10 Структуры, и вооружена пятью орудиями, расположенными радиально, с не пересекающимися углами наводки. Эти орудия не получают штрафы на атаки от Трейта Orbital Deployment.

1) Дух Машины /Turret (72° / –5°..+50°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Death Storm Launcher / Установка Смертельный Шторм

30м	–/–/4	2d10+4 X(Fr)	0	8	4	Blast (4), Storm, Tearing
-----	-------	--------------	---	---	---	---------------------------

Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.

R: 3 | Assault Cannon / Штурмовая Пушка

120м	–/–/10	2d10+6 X	4	200	1	Razor Sharp, Tearing, Unreliable
------	--------	----------	---	-----	---	----------------------------------

R: 3 | **Смертная Конверсия** – Продвинутые гасители инерции и реактивные тормоза позволяют даже смертным пережить приземление в капсуле. Капсула теряет правило Метеоритный Спуск.

R: 3 | **Люций Паттерн** – Вместо 10 пассажиров капсула перевозит Дредноут Кастраферум, Контемптор или Дереедо. При перевозке моделей Контемптор и Дереедо, с капсулы должно быть снято орудие, иначе Дредноут не влезет.

R: 4 | **Ахерон Паттерн** – Вместо 10 пассажиров капсула перевозит Дредноут модели Левиафан. Теряет орудие 1.

Особые Правила:

Раскрытие – Когда капсула приземляется, она раскрывается, теряя Трейты Enclosed и Sealed и получая Трейт Open Torped (0). Орудия капсулы установлены внутри над головами пассажиров, и могут стрелять только когда капсула раскрыта. При раскрытии капсула уменьшает свой максимум Структуры на 10, уменьшая текущую Структуру, если она ниже нового максимума.

Радиальный Дизайн – Капсула не имеет днища или кормы. Она приземляется Лбом вниз и Кормой вверх. Во время падения капсула получает весь урон в Лоб, даже если особые свойства оружия позволяют ему нанести попадания в другие стороны.

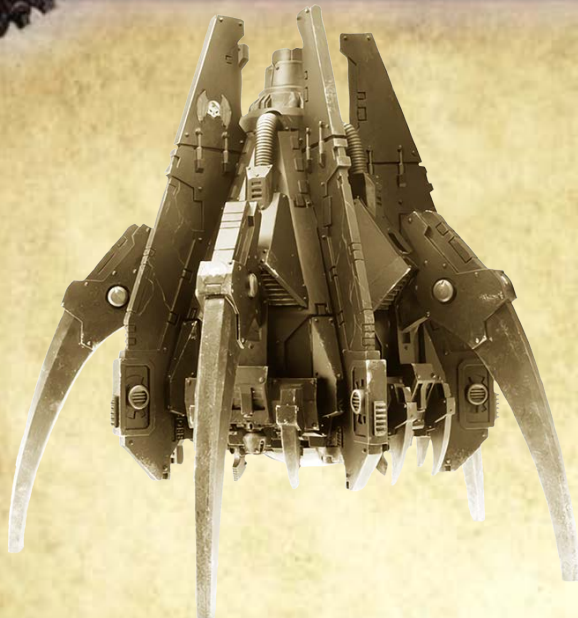
Метеоритный Спуск – Когда капсула приземляется, ее пассажиры получают урон от падения с высоты 20м. Персонажи в силовой броне, имеющие трейт Unnatural T с рейтингом как минимум 4, или рейтингом 6, если без силовой брони, иммунны к этому эффекту. При приземлении капсула поднимает облако пыли, что дает штраф –20 на все атаки по ней и целям в радиусе 5м от нее до начала следующегохода капсулы.

Простота Конструкции – При Реквизиции капсула считается как 1 предмет, а не 10, как обычно для техники.

Разборная – За 15 минут работы без всяких тестов капсулу можно разобрать на удобные для перевозки части, которые влезают в большинство транспортов, занимая место 5 Пассажиров.

Ограниченный Транспорт – Не может перевозить Астартес в Терминаторской броне, доспехах Центурион, или носящих прыжковые ранцы.





R:3 | Dread Claw /Клешня Ужаса

Клешня Ужаса – более продвинутая десантная капсула, способная к самостоятельному полету. Во времена Великого Крестового Похода она имела дурную репутацию своенравной и непредсказуемой машины, и с началом Ереси эта проблема лишь усилилась. По крайней мере в Легионах Лоялистов. Тем временем, Клешни Ужаса в арсеналах Предателей внезапно стали вести себя куда надежнее и почти перестали вызывать инциденты и аварии.

Мельта-резаки на носу этой капсулы позволяют ей прорезать корпуса кораблей и стены ульев, позволяя использовать ее как абордажный челнок, а особо смелые или безрассудные банды даже берут на абордаж Титаны и сверхтяжелые танки, используя Клешни Ужаса

AP			Ходовая: Plane (22)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: +20
50	32	27	35	Размер: 3
6,1х6,1х8,7м, 17 т				

Экипаж: 10 Пассажиров.

Трейты: Autonomous (50/35/35), Assault Ramp, Ceramic Plating, Enclosed, Land Resupply, Orbital Deployment, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Дух Машины /Turret (360° / –70°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Frag Launchers / Фраг-Установки

15м –/–/6 2d10+2 X(Fr) 0 12 – Blast (4), Tearing, Twin-Linked
Все персонажи в пределах 3 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление –10, даже если они успешно Избежали.

Особые Правила:

Радиальный Дизайн – Капсула не имеет днища или кормы. Она приземляется Лбом вниз и Кормой вверх. Во время падения капсула получает весь урон в Лоб, даже если особые свойства оружия позволяют ему нанести попадания в другие стороны.

Тепловой Выброс – Раз в Ход за свободное действие, даже посреди движения, капсула может совершить выброс тепла из тепловых банков и нанести всем целям в пределах 2 м от ее корпуса (не опорных когтей) попадание **2d10+2 E(Fl) Dmg, Pen 2**, которое можно отменять броском A+0, как от оружия со свойством Spray.

Мельта-Резаки – Если капсула приземляется на цель Размером 4+, она может вместо Тарана прицепиться к цели и нанести ей попадание **2d10 + 16 E Dmg, Pen 24** (12, если у цели есть Трейт Ceramic Plating), повторяя это попадание в начале каждого своего Хода. Когда эти атаки нанесли суммарно 20 непоглощенного урона, пассажиры капсулы могут высадиться *внутри* цели (если они туда влезают, конечно), т.к. капсула прорезала путь через ее внешнюю обшивку.

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В капсулу также может поместиться Дредноут Кастраферум, Контемптор или Дереедо, занимая место 10 пассажиров.

Порченный Дух Машины – Сам код машинных духов Клешни Ужаса содержит нечестивые команды и частички скрап-кода, что делает его нестабильным и опасным на службе лоялистов. Когда дух машины получает команду от персонажа не-Хаосита, бросьте 1d10 – на 1 он выполняет ее неверно по усмотрению ГМа. Это может разниться от приземления не в том месте, или просто отказа выполнять команду, до выброса пассажиров за борт посреди падения с орбиты.



R:4 | Charibdis /Харибда

Харибда – огромная десантная капсула, способная высадить несколько отрядов Астартес или отряд с дредноутом, практически игнорируя любой огонь защитников, и поддержать высадку подавляющим огнем своих ракетных установок. Во многом базированная на дизайне Клешни Ужаса, Харибда, тем не менее, лишена нечестивых дефектов машинного духа, хотя Лоялисты, все еще держащие Харибды в своих арсеналах, на всякий случай опасаются использовать их без крайней необходимости.

AP			Ходовая: Plane (26)	
Л	Б	К	Стр.	Маневренность: +10
52	34	28	72	Размер: 4
9,2х9,2х11,9м, 31 т				

Экипаж: 20 Пассажиров.

Трейты: Autonomous (50/35/35), Assault Ramp, Ceramic Plating, Enclosed, Land Resupply, Multi-Targeter, Orbital Deployment, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Дух Машины /Turret (72° / –90°..+90°):

Капсула вооружена пятью орудиями, расположенными радиально, с не пересекающимися углами наводки. Эти орудия не получают штрафы на атаки от Трейта Orbital Deployment.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Storm Missile Launchers / Штормовые Ракетные Установки

100м S/2/4 2d10+4 X 4 16 – Tearing, Twin-Linked
Цели этого орудия и все персонажи в пределах 3 м. от них должны пройти тест на Подавление +0 против одиночных, –10 против короткой очереди и –20 против длинной очереди.

Особые Правила:

Радиальный Дизайн – Капсула не имеет днища или кормы. Она приземляется Лбом вниз и Кормой вверх. Во время падения капсула получает весь урон в Лоб, даже если особые свойства оружия позволяют ему нанести попадания в другие стороны.

Тепловой Выброс – Раз в Ход за свободное действие, даже посреди движения, капсула может совершить выброс тепла из тепловых банков и нанести всем целям в пределах 5 м от ее корпуса (не опорных когтей) попадание **2d10+2 E(Fl) Dmg, Pen 2**, которое можно отменять броском A+0, как от оружия со свойством Spray.

Мельта-Резаки – Если капсула приземляется на цель Размером 5+, она может вместо Тарана прицепиться к цели и нанести ей попадание **3d10 + 15 E Dmg, Pen 24** (12, если у цели есть Трейт Ceramic Plating), повторяя это попадание в начале каждого своего Хода. Когда эти атаки нанесли суммарно 20 непоглощенного урона, пассажиры капсулы могут высадиться *внутри* цели (если они туда влезают, конечно), т.к. капсула прорезала путь через ее внешнюю обшивку.

Когда капсула совершает Таран, урон от Тарана становится E вместо I(Cr) и получает **Pen 24** (12, если у цели есть Трейт Ceramic Plating).

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В капсулу также может поместиться один Дредноут Кастраферум, Контемптор или Дереедо, занимая место 10 пассажиров или Дредноут Левиафан, занимая место 15 пассажиров.



Торнадо



Тайфун

R:3 | Tornado /Торнадо

Лэнд Спидер Торнадо – основная модель легкого скиммера на вооружении Космодесанта. Торнадо очень хрупок по меркам машины, но его скорость и маневренность позволяют ему избегать вражеского огня. Этот спидер используется в основном как машина разведки и быстрых рейдов, заходя врагам с флангов и тыла и стремительно отступая после атак.

Вариант **Typhoon** / Тайфун заменяет орудийную турель под корпусом на Ракетную Установку Тайфун, позволяя ему выполнять роль огневой поддержки с более безопасного расстояния.

АР			Стр.	Ходовая: Skimmer (20)	
Л	Б	К		Маневренность: +30	
18	18	18	20	Размер: 1	
				4,7×3,6×3,0м, 4 т	

Экипаж: Пилот, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Fall Breaks, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Open Topped (¼), Orbital Deployment.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Pintle (–120°..+90° / –35°..+75°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

2) Пилот /Underslung \ (–142°..+142° / –58°..+12°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/–/–	1d10+12 E(Fl)	6	15	2	Flame, Spray
R: 2 Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt						
150м	–/–/8	1d10+12 X	5	160	1	Tearing
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/–/–	2d10+16 E	12	12	2	Blast (2), Melta

R: 3 | Assault Cannon / Штурмовая Пушка

120м –/–/10 2d10+6 X 4 200 1 Razor Sharp, Tearing, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

R: 3 | Тайфун – Машина меняет оружие 2 на следующее:

2) Пилот /Fixed (–3°..+3° / –75°..+75°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/–	↑	↑	12	4	Imprecise, Twin-Linked

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по Спидеру получают штраф –5 за каждые полные 7 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Наводчик: Стрелок может за полное действие выделить своим целеуказателем цель в пределах его видимости и передать ее координаты по voxу союзной артиллерии, которая до начала его следующего Хода стрелка считается имеющей рассчитанную по этой цели траекторию.

Облегченный Боезапас – Лэнд Спидер имеет боезапас только на 3 перезарядки своих орудий.



Буря

R:3 | Tempest /Буря

Лэнд Спидер Буря – более тяжело бронированная закрытая модель Лэнд Спидера, особенно популярная среди Белых Шрамов, вплоть до того, что их родной мир Чогорис производит почти половину этих машин в Империи. Эта модель предназначена для более прямых столкновений, но ее фиксированные орудия сильно полагаются на мастерство пилота, чтобы держать цель в их узких секторах обстрела.

АР			Стр.	Ходовая: Skimmer (18)	
Л	Б	К		Маневренность: +30	
27	27	18	30	Размер: 1	
				5,8×5,0×3,0м, 4 т	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Fall Breaks, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Orbital Deployment, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Tempest Missile Launcher / Ракетная Установка Буря						
200м	S/–/–	↑	↑	8	2	Twin-Linked, Reliable

2) Пилот /Fixed (–5°..+5° / –5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Assault Cannon / Штурмовая Пушка						
120м	–/–/10	2d10+6 X	4	200	1	Razor Sharp, Tearing, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по Спидеру получают штраф –5 за каждые полные 7 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Твердотопливные Ускорители – Лэнд Спидер Буря может удвоить свою SPD на 1 Ход, но при этом не может поворачивать и до начала следующего Хода не может совершать Вираз. Ускорители имеют достаточно заряда на 5 использований, после чего их нужно перезарядить не земле, что требует ¼ смены работы.

Облегченный Боезапас – Лэнд Спидер имеет боезапас только на 3 перезарядки своих орудий.



R:3 | Storm /Шторм

Лэнд Спидер Шторм — относительно новая машина, используемая практически исключительно Лоялистами, т.к. она предназначена для Скаутов, тогда как большая часть Хаоситов не использует десантников в процессе трансформации в бой, если только это не свежее перекинувшиеся предатели. Шторм создан как легкий и быстрый транспорт для малых отрядов Скаутов, позволяя быстро и относительно незаметно доставить их на позиции или даже нести их в бой.

AP			Стр.	Ходовая: Skimmer (20)	
Л	Б	К		Маневренность: +30	
18	18	18	23	Размер: 1	
				4,7х3,6х3,0м, 3 т	

Экипаж: Пилот, 5 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Fall Breaks, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Open Topped (½).

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Underslung (-142°..+142° / -58°..+12°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Cerberus Missile Launcher / Ракетная Установка Цербер						
75м	S/-/-	1d10+5 E	0	3	1	Blast (10), Blinding (3), Shocking

1) Пассажир /Pintle (-120°..+90° / -35°..+75°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м S/-/- 1d10+12 E(Fl) 6 15 2 Flame, Spray

R: 3 | Assault Cannon / Штурмовая Пушка

120м -/-/10 2d10+6 X 4 200 1 Razor Sharp, Tearing, Unreliable

R: 3 | Multimelta / Мультимельта

60м S/-/- 2d10+16 E 12 12 2 Blast (2), Melta

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Camo Netting, Searchlight, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк — Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Трудная Цель — Все выстрелы по Спидеру получают штраф -5 за каждые полные 7 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Стелс-Спидер — Спидер не отображается на ауспексах и авгурах и его корпус охлаждается или нагревается внутренними системами, позволяя ему сливаться с фоновой температурой на тепловизорах, если только он не пересекает фон с меняющейся температурой. Это не защищает пилота и пассажиров, если они тоже не носят броню или системы для защиты от обнаружения (вроде Панциря Скаутов).

Вокс-Глушители — Пилот или один из пассажиров может за полудействие включить или выключить вокс-глушитель, отключающий вокс-связь в радиусе 100 м, аналогично Таланту Vox Seal.

Наводчик: Один пассажир может за полное действие выделить целеуказателем цель в пределах его видимости и передать ее координаты по воксу союзной артиллерии, которая до начала его следующего Хода стрельба считается имеющей рассчитанную по этой цели траекторию.

Облегченный Боезапас — Лэнд Спидер имеет боезапас только на 3 перезарядки своих орудий.

Ограниченный Транспорт — Не может перевозить Астартес в любой силовой броне — только в не-силовой. Даже пилот не может уместиться в свою станцию, нося силовую броню.



R:4 | Javelin /Дротик

Штурмовой Спидер Дротик — реликвия времен Великого Крестового Похода и Ереси, более тяжело бронированный и вооруженный спидер, предназначенный для огневой поддержки, а не разведки, и даже порой способный сражаться с вражескими самолетами на низкой высоте. Тайны грав-пластин для Дротика были утрачены, когда единственный производивший их мир-кузница был уничтожен в разгар Ереси, так что как Лоялисты, так и Хаоситы могут лишь восстанавливать поврежденные Дротики, хотя ходят слухи о кабале Еретехов, создающих новые Дротики после многих лет обратной разработки.

AP			Стр.	Ходовая: Skimmer (22)	
Л	Б	К		Маневренность: +40	
31	31	20	38	Размер: 2	
				6,5х3,6х3,0м, 6 т	

Экипаж: Пилот, Стрелок.

Трейты: Advanced Controls, Fall Breaks, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Open Topped (½), Orbital Deployment, Vector Thrusters.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Pintle (-120°..+90° / -35°..+75°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Heavy Bolter / Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 160 1 Tearing

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м S/-/- 1d10+12 E(Fl) 6 15 2 Flame, Spray

R: 3 | Multimelta / Мультимельта

60м S/-/- 2d10+16 E 12 12 2 Blast (2), Melta

2) Пилот /Sponson(п) (-5°..-175° / -90°..+90°):

3) Пилот /Sponson(л) (+175°..+5° / -90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 ∞ — Proven(3)

R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка

300м S/-/- ↑ ↑ 13 1x13 Reliable

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк — Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

R: 4 | Штурмовые Щиты — Спидер и его экипаж получают не перегружающийся технологический щит-купол 1-50 против атак с передней арки 90°.

Особые Правила:

Трудная Цель — Все выстрелы по Спидеру получают штраф -5 за каждые полные 9 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Облегченный Боезапас — Спидер имеет боезапас только на 3 перезарядки своих орудий.



R:3 | Stormtalon /Штормовой Коготь

Не многим более, чем бронированная кабина с парой двигателей и орудий, Штормовой Коготь выполняет роль легкого штурмового самолета Космодесанта, обеспечивая поддержку пехоты огнем из воздуха и эскортируя десантные самолеты, прикрывая их от огня с земли. Относительно легко бронированный, но очень мобильный, Штормовой Коготь полагается на избегание от огня, но спроектирован спасти пилота при падении самого самолета.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (30)	
Л	Б	К		Маневренность: +30	
27	27	27	20	Размер: 2	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Indestructible Chassis, Land Resupply, Legion, Multi-Targeter, Rugged, Sealed, Vector Thrusters, VTOL, Voidcraft.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (−3°..+3° / −25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150m	−/−/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Skyhammer Launcher / Ракетная Установка Небесный Молот						
500m	S/3/6	3d10+8 X	6	24	2	Reliable
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300m	S/−/−	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked
R: 3 Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300m	S/2/−	↑	↑	16	4	Imprecise, Twin-Linked

2) Пилот /Underslung (360° / −90°..+32°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120m	−/−/10	2d10+6 X	4	800	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.

Опции:

R: 2 | **Смертная Конверсия** – Машина теряет Трейт Legion.

R: 2 | **Локаторный Маяк** – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по самолету получают штраф −5 за каждые полные 10 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Катапульта – Когда пилот использует Отстреливаемые Люки, чтобы покинуть уничтоженную или терпящую Крушение машину, он автоматически проходит тест A+0, чтобы покинуть ее, и получает только половину (окр. ▲) урона от взрыва машины или Крушения. Обычно пилот оборудован Гравишютом, чтобы пережить падение.

Штурмовик – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по наземным целям и может стрелять в Ход, когда он опускался с Высокой высоты на Низкую.

Эскорт – Когда Штормовой Коготь двигается на Малом Ходу, и не использует Штурмовую Пушку в свой Ход, он может за свободное действие войти в Караул Штурмовой Пушкой в секторе 360° и получает +5 к A.b в расчете очередности Караула. Это обычно используется, чтобы отстреливать или подавлять пехотинцев с противовоздушным оружием, что высвобождаются из укрытий для выстрела.



R:3 | Stormhawk /Штормовой Ястреб

Штормовой Ястреб исполняет роль основного истребителя-перехватчика Космодесанта, обходя большинство самолетов в скорости и маневренности, заходя им на хвост и умело выбывая их с небес своим внушительным арсеналом. Звенья Штормовых Ястребов даже прикрывают авиацию Космодесанта в космосе, маневрируя в пустоте столь же ловко, как в атмосфере.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (35)	
Л	Б	К		Маневренность: +35	
32	27	27	25	Размер: 2	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Indestructible Chassis, Land Resupply, Legion, Multi-Targeter, Rugged, Sealed, Vector Thrusters, Voidcraft.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (−3°..+3° / −25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150m	−/−/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
R: 2 Skyhammer Launcher / Ракетная Установка Небесный Молот						
500m	S/3/6	3d10+8 X	6	24	2	Reliable
R: 3 Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300m	S/2/−	↑	↑	16	4	Imprecise, Twin-Linked

2) Пилот /Underslung (360° / −90°..+32°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Lastalon / Лазкоготь						
120m	S/2/−	5d10+8 E(Ls)	10	30	2	Proven(2), Reliable
R: 3 Icarus Stormcannon / Штурмпушка Икар						
300m	S/2/5	4d10+5 X	4	200	4	Anti-Air, Storm, Tearing

3) Пилот /Fixed (−12°..+12° / −32°..+12°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120m	−/−/10	2d10+6 X	4	800	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.

Опции:

R: 2 | **Смертная Конверсия** – Машина теряет Трейт Legion.

R: 2 | **Локаторный Маяк** – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по самолету получают штраф −5 за каждые полные 10 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Катапульта – Когда пилот использует Отстреливаемые Люки, чтобы покинуть уничтоженную или терпящую Крушение машину, он автоматически проходит тест A+0, чтобы покинуть ее, и получает только половину (окр. ▲) урона от взрыва машины или Крушения. Обычно пилот оборудован Гравишютом, чтобы пережить падение.

Истребитель – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по целям на Низкой и Высокой высоте, поднимающийся до +30, если он стреляет в Корму, или с задней арки 90° по не-машинам.

Вспышки – Пилот может раз в Ход перебросить тест на Виразж, получая бонус +30 на переброс, если этот Виразж против ракет.



R:3 | Stormraven /Штурмовой Ворон

Основной десантный самолет лоялистов, Штурмовой Ворон может перевозить отделение Астартес и Дредноута, поддерживая их высадку внушительной огневой мощью.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (22)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
32	32	32	40	Размер: 3	15,2×12,5×8,3м, 42 т

Экипаж: Пилот, Стрелок, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Autonomous (50/50/50), Ceramite Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Sealed, Side Hatches, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull (−32°..+32° / −25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	−/−/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked

R: 3 Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/−/−	2d10+16 E	12	24	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked

R: 3 Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/−	↑	↑	16	4	Imprecise, Twin-Linked

2) Стрелок /Turret (360° / −22°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка						
120м	−/−/10	2d10+6 X	4	800	1	Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

R: 3 Twin Plasma Cannon / Спаренная Плазменная Пушка						
150м	S/−/−	2d10+12 E	10	60	2	Blast (3), Maximal, Overheats, Twin-Linked

R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/−/−	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked

3) Стрелок /Fixed (крылья) (−10°..+10° / −15°..+5°)4:

4) Стрелок /Fixed (крылья) (−10°..+10° / −15°..+5°)4:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Stormstrike Missiles / Ракеты Штурмовой Удар						
600м	S/2/−	3d10+8 X	8	2	−	Concussive (4)

5) Стрелок/Пассажир /Sponson(п) (−5°..+175° / −32°..+42°):

6) Стрелок/Пассажир /Sponson(л) (+175°..+5° / −32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Hurricane Bolter / Ураганный Болтер (− Трейт Side Hatches)						
100м	S/5/9	1d10+9 X	4	72×2	1	Storm, Tearing, Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.

Доступное снаряжение: Searchlight, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | **Смертная Конверсия** – Машина теряет Трейт Legion.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.

Магнитный Захват – Штурмовой Ворон может перевозить один Дредноут Кастраферум на магнитном замке позади пассажирского отсека. Дредноут считает самолет транспортом с Трейтом Ore Torped (0), но не может стрелять из орудий на корпусе а орудия в руках имеют ограниченные углы горизонтальной наводки П(−5°..+175°), Л(+5°..+175°).



R:3 | Storm Eagle /Штурмовой Орел

Предшественник Штурмового Ворона, Штурмовой Орел был основным десантным самолетом Легионов во времена Великого Крестового Похода и Ереси, и остался таковым в Легионах Хаоса. Хотя он и не вооружен столь же тяжело, как его более современная замена, Штурмовой Орел выгодно отличается живучестью под огнем, а его просторный трюм может вместить большие штурмовые отряды, любимые многими бандами, или полный отряд Терминаторов.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (24)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
32	32	32	55	Размер: 4	18,0×11,8×7,2м, 68 т

Экипаж: Пилот, Стрелок, 20 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Autonomous (50/50/50), Ceramite Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Sealed, Side Hatches, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull (−32°..+32° / −25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	−/−/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked

R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	6	2	Imprecise, Reliable

R: 2 Reaper Autocannon / Автопушка Жнец						
200м	S/4/−	3d10+8 I	6	200	2	Hefty(R), Reliable, Twin-Linked

R: 3 Twin Multimelta / Спаренная Мультимельта						
60м	S/−/−	2d10+16 E	12	24	2	Blast (2), Melta, Twin-Linked

R: 3 Typhoon Launcher / Ракетная Установка Тайфун						
300м	S/2/−	↑	↑	16	4	Imprecise, Twin-Linked

2) Стрелок /Turret (−25°..+25° / −12°..+32°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Vengeance Launcher / Ракетная Установка Отмщение						
300м	S/2/4	2d10+6 X(Fr)	6	20	−	Blast (10), Tearing, Reliable

3) Стрелок /Fixed (крылья) (−10°..+10° / −15°..+5°):

4) Стрелок /Fixed (крылья) (−10°..+10° / −15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Stormstrike Missiles / Ракеты Штурмовой Удар						
600м	S/2/−	3d10+8 X	8	2	−	Concussive (4)

R: 3 Balefire Missiles / Ракеты Гибельный Огонь						
600м	S/2/−	2d10+5 E(FI)	4	2	−	Blast (10), Corrosive (2), Flame, Toxic (1), Игнорирует укрытия

R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/−/−	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.

Доступное снаряжение: Searchlight, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | **Смертная Конверсия** – Машина теряет Трейт Legion.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира.



R:3 | Fire Raptor / Огненный Раптор

Базированный на шасси Штурмового Орла, Огненный Раптор заменяет пассажирский отсек складом боеприпасов и парой независимых спонсонов, выполняя роль противопехотной огневой поддержки с воздуха. Огненные Рапторы высоко ценились во времена Ереси, т.к. их орудия особенно эффективны против других Астартеc, и до сих пор как Лоялисты, так и Хаоситы считают их приоритетными целями в небе

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (24)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
32	32	32	55	Размер: 4	
				18,0×11,8×6,8м, 71 т	

Экипаж: Пилот, 2 Стрелка.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Ceramite Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Multi-Targeter, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (−2°..+2° / −2°..+2°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Twin Avenger Bolt Cannon / Спаренная Болт Пушка Мститель						
350м	−/−/10	2d10+10X	7	800	4	Devastating(2), Imprecise, Inaccuracy, Storm, Tearing, Twin-Linked
Пушка всегда стреляет широкими очередями, накрывая шаблон Blast (7) и множественные попадания распределяются между целями в этой области максимально равномерно. Все цели в области стрельбы пушки должны пройти тесты Подавления −20.						

2) Пилот /Fixed (крылья) (−10°..+10° / −15°..+5°):

3) Пилот /Fixed (крылья) (−10°..+10° / −15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Stormstrike Missiles / Ракеты Штурмовой Удар						
600м	S/2/−	3d10+8 X	8	2	−	Concussive (4)
R: 3 Balefire Missiles / Ракеты Гибельный Огонь						
600м	S/2/−	2d10+5 E(FL)	4	2	−	Blast (10), Corrosive (2), Flame, Toxic (1), Игнорирует укрытия

R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/−/−	5d10+10 E(Ls)	10	30	2	Proven(3), Twin-Linked

2) Стрелок 1 /Sponson(п) (+12°..+168° / −90°..+72°):

3) Стрелок 2 /Sponson(л) (−168°..−12° / −90°..+72°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Quad Heavy Bolter / Счетверенный Тяжелый Болтер +belt						
150м	−/−/8	1d10+12 X	5	640	1	Quad, Tearing
R: 2 Twin Autocannon / Спаренная Автопушка						
300м	S/3/−	3d10+8 I	6	20	2	Reliable, Twin-Linked
R: 2 Reaper Battery / Батарея Жнец						
200м	S/4/−	3d10+8 I	6	40	2	Quad, Reliable

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.

Доступное снаряжение: Searchlight, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Особые Правила:

Штурмовик – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по наземным целям и может стрелять в Ход, когда он опускался с Высокой высоты на Низкую.



R:4 | Xiphon / Ксифон

Ксифон был основным истребителем Легионов в Великом Крестовом Походе и Ереси, хотя после его заменили более дешевыми в производстве и ремонте Штурмовыми Ястребами. Невероятно быстрый и маневренный, Ксифон способен диктовать условия небесного боя даже против сверхъестественно умелых пилотов Эльдар, сполна используя сверхчеловеческую физиологию своих пилотов, т.к. перегрузки, что он создает на крутых виражах, убили бы обычного человека даже в самом продвинутом костюме инерционной защиты.

Выжившие к текущим временам Ксифоны высоко ценятся и одни из лучших воздушных асов Астартеc по обе стороны конфликта между Империем и Хаосом предпочитают именно этот самолет.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (40)	
Л	Б	К		Маневренность: +40	
27	27	27	27	Размер: 2	
				9,5×9,5×3,6м, 6 т	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Land Resupply, Legion, Sealed, Vector Thrusters, Voidcraft.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (−5°..+5° / −5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/−/−	5d10+10 E(Ls)	10	∞	−	Proven(3), Twin-Linked

2) Пилот /Fixed (−5°..+5° / −5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/−/−	5d10+10 E(Ls)	10	∞	−	Proven(3), Twin-Linked

3) Пилот /Fixed (−12°..+12° / −12°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Xiphon Rotary Launcher / Роторная Ракетная Установка Ксифон						
500м	S/2/3	3d10+10 X	10	12	10	Anti-Air, Concussive (2), Proven (4), Very Reliable

Цели Размером 2 и больше на Низкой или Высокой высоте должны перебрасывать успешные тесты Уклонения или Виража от атак этим орудием. Когда цель Размером 2 и больше получает непоглощенный урон от этого орудия, она дополнительно получает Критический эффект 1d5+1 в место попадания.

Снаряжение по умолчанию: Blast-Out Hatches.

Доступное снаряжение: Extra Armour.

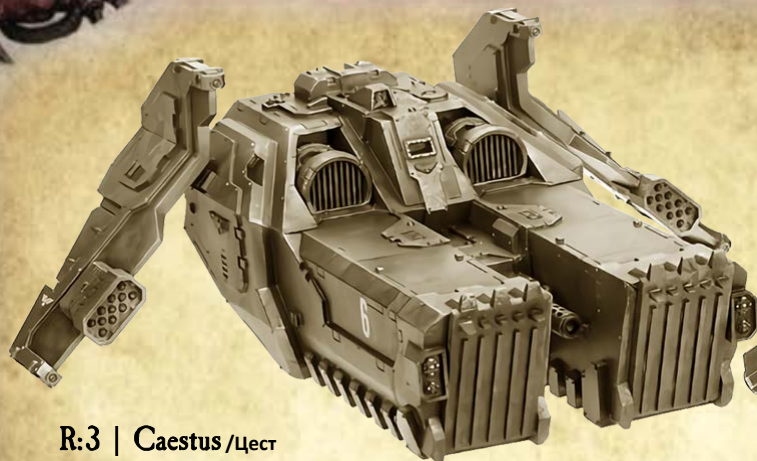
Особые Правила:

Трудная Цель – Все выстрелы по самолету получают штраф −5 за каждые полные 10 м, что он передвинулся в свой Ход. Это считается штрафом за скорость и Талант Tracking Aim позволяет игнорировать его.

Истребитель – Самолет получает бонус +10 на стрельбу по целям на Низкой и Высокой высоте, поднимающийся до +30, если он стреляет в Корму, или с задней арки 90° по не-машинам.

Сверхъестественная Маневренность – Пилот может перебрасывать все тесты на Вираж, Полный Ход и Хаотичное Маневрирование, а также получать +1 Реакцию, которую он может потратить только на Вираж.

Твердотопливные Ускорители – Ксифон может удвоить свою SPD на 1 Ход, но при этом не может поворачивать и до начала следующего Хода не может совершать Вираж. Ускорители имеют достаточно заряда на 10 использований, после чего их нужно перезарядить на земле, что требует ½ смены работы.



R:3 | Caestus /цест

Штурмовой Таран Цест изначально был на вооружении Легионов как сугубо космический абордажный челнок, более компактная и маневренная альтернатива абордажной торпеде, но с открытием СШК Лэнд Спидера жрецы Марса смогли полностью установить на него грав-пластины, которые были указаны в СШК Цеста, но без инструкций по их производству, что позволило применять эту машину также в боях на планетах.

Этот тяжело бронированный челнок предназначен буквально пробивать путь сквозь размягченные его носовой Магна-Мельтой обшивки кораблей, стены ульев, укрепления, или даже внешнюю броню сверхтяжелой техники, и высаживать абордажный отряд внутрь.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (22)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
38	38	27	42	Размер: 3	
				16,8×12,5×6,5м, 85 т	

Экипаж: Пилот, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Indestructible Chassis, Legion, Sealed, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (нос) (-5°..+5° / -5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Magna-Melta / Магна-Мельта

50м S/-/- 2d10+16 E 12 ∞ - Blast (7), Melta
Взрыв от этого оружия не наносит попадание по самому Цесту.

2) Пилот /Fixed (крылья) (-5°..+5° / -5°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Firefury Launcher / Ракетная Установка Огненная Ярость

150м S/3/7 2d10+6 X(Fr) 6 22 - Blast (5), Smoke (5), Storm

Снаряжение по умолчанию: Teleport Homer, Sprinklers, Extra Armour.

Особые Правила:

Мизерикорд – Пассажирские отсеки Цеста содержат по 5 зажимов с продвинутыми инерционными поглотителями и аналогичные поглотители установлены в кабину пилота. Экипаж Цеста иммунен к перегрузкам и урону от Крушения или Тарана – Цест может на полной скорости влететь в стену крепости или обшивку космического корабля, и его пассажиры ничего не почувствуют.

Ограниченный Транспорт – Цест может перевозить только десантников в силовой броне или доспехах Терминатора, т.к. захваты инерционных поглотителей рассчитаны только на них. Как десантники в силовой броне, так и терминаторы занимают только по 1 месту каждый. Потратив ½ смены работы и пройдя тест Tech-Use=20, персонаж с как минимум Tech-Use+20 может перестроить один из захватов, чтобы в него помещался персонаж другой формы, не более Размера 1.

Воздушный Таран – Когда Цест совершает Таран на Низкой или Высокой высоте, он автоматически проходит тест против входа в Штопор. Он также может провести Таран и смену высоты с Низкой на Приземную одним полным действием.

Атомантически Укрепленный Таран – Лобовая броня Цеста имеет не перегружающийся технологический щит-дефлектор 1-35, поднимающийся с 1-75 против урона от Тарана (как своего, так и чужого).

Мельта-Таран – Когда Цест совершает Таран, за 3 м до контакта с целью (в упор) он может выстрелить в нее из своей Магна-Мельты.

Абордаж – Когда Мельта-Таран и Таран Цеста нанесли суммарно 20 непоглощенного урона, пассажиры могут высадиться *внутри* цели.

Твердоотопленные Ускорители – Цест может удвоить свою SPD на 1 Ход, но при этом не может поворачивать и до начала следующегохода не может совершать Виразж. Ускорители имеют достаточно заряда на 5 использований, после чего их нужно перезарядить не земле, что требует ½ смены работы. Если он совершает Таран в Ход, когда ускорители активированы, цель получает +3d10 Dmg, а сам Цест – +2d10 Dmg от него.



R:5 | Corvus Blackstar /Корвус Черная Звезда

Чрезвычайно редкий и дорогой самолет десантников на службе Инквизиции, Корвус Черная Звезда – тяжело вооруженный, маневренный и превышает всего скрытный десантно-штурмовой самолет, высоко ценимый немногими бандами, что могли заполучить его себе как трофей.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (22)	
Л	Б	К		Маневренность: +25	
32	32	27	35	Размер: 3	
				15,2×15,5×6,3м, 38 т	

Экипаж: Пилот, 12 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Ceramite Plating, Enclosed, Fast, Legion, Sealed, Vector Thrusters, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Hull (нос) (-15°..+15° / -45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Twin Assault Cannon / Спаренная Штурмовая Пушка

120м -/-/10 2d10+6 X 4 800 1 Razor Sharp, Tearing, Twin-Linked, Unreliable

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 ∞ - Proven(3), Twin-Linked

2) Пилот /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

3) Пилот /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Stormstrike Missiles / Ракеты Штурмовой Удар

600м S/2/- 3d10+8 X 8 2 - Concussive (4)

R: 1 | Missile Launcher / Ракетная Установка

300м S/-/- ↑ ↑ 7 1x7 Reliable

4) Пилот /Hull (корма) (+30°..-30° / -90°..-15°):

5) Пилот /Hull (корма) (+30°..-30° / -90°..-15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Cluster Grenade Launcher / Кластерный Гранатомет

10м S/2/6 ↑ ↑ 6 - Concussive (4)

Выстрел из этого орудия можно провести во время любого движения, выстрелив из любой точки траектории полета.

6) Пилот /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Hurricane Bolter / Ураганный Болтер

100м S/5/9 1d10+9 X 4 72x2 1 Storm, Tearing, Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Sprinklers, Blast-Out Hatches.

Доступное снаряжение: Auspex (50kr), Vox Caster, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Локаторный Маяк – Действует как Телепортационный Маяк (стр. 154), но также позволяет убирать смещение союзных машин, приземляющихся с помощью Трейта Orbital Deployment в пределах 30м.

Особые Правила:

Стелс-Генератор Черная Звезда – На Малом Ходу самолет не издает звука (по крайней мере, пока не откроет огонь из орудий), не засекается ауспексами и техно-чувствами Механикум, а его корпус подогревается или охлаждается до температуры фона, скрывая его от тепловизоров.

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без.

Вспышки – Пилот может раз в Ход перебросить тест на Виразж, получая бонус +30 на переброс, если этот Виразж против ракет.



R:4 | Thunderhawk Gunship /Громовой Ястреб Штурмовик

Тяжелый десантно-штурмовой Громовой Ястреб предназначен для высадки десанта в самую гущу боя, куда более легкий десантный самолет побоялся влететь. Из-за тактики малых отрядов, отдающей предпочтение высадке с нескольких меньших машин, Громовой Ястреб редко используется для планетарных высадок в 41-м тысячелетии, и чаще всего исполняет роль пустотного бомбардировщика или как летающая артиллерия, обстреливая врагов из своего главного орудия вне зон контроля ПВО.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (20)	
Л	Б	К		Маневренность: +5	
32	32	20	90	Размер: 5	

Экипаж: 2 Пилота, Стрелок, Навигатор, 30 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Auto-Loader, Ceramic Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Rugged, Sealed, Side Hatches, Super-Heavy, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Hull (корпус) (-15°..+15° / -45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Thunderhawk Cannon / Пушка Громовой Ястреб

500м	S/-/-	3d10+15 X	10	1/28	1	Concussive (3), Blast (12), Ordnance, Reliable
------	-------	-----------	----	------	---	--

R: 5 | Turbolaser Destructor / Турболозер Деструктор

1000м	S/-/-	4d10+30 E(Ls)	14	1/20	1	Blast (8), Felling (2), Proven (3)
-------	-------	---------------	----	------	---	------------------------------------

2) Стрелок /Fixed (хвост) (-10°..+10° / -5°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3), Twin-Linked
------	-------	---------------	----	---	---	------------------------

3) Стрелок /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

4) Стрелок /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Hellstrike Battery / Батарея Ракет Адский Удар

300м	S/-/-	3d10+7 X	7	3	-	Blast (3)
------	-------	----------	---	---	---	-----------

Из орудия можно сделать до 3 выстрелов в Ход, в т.ч. по разным целям.

5) Пилот /Sponson(п) (-5°..+175° / -62°..+25°):

6) Пилот /Sponson(л) (-175°..+5° / -62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
------	-------	-----------	---	-----	---	----------------------

7) Пилот /Underslung (крыло) (360° / -62°..+25°):

8) Пилот /Underslung (крыло) (360° / -62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
------	-------	-----------	---	-----	---	----------------------

Снаряжение по умолчанию: Auspex (50кг), Vox Caster, Sprinklers, Blast-Out Hatches, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без. В машину также могут поместиться Дредноуты Кастраферум, Контемптор или Дереедо, занимая место как 10 пассажиров каждый. Дредноуты могут высаживаться только из передней рампы, но не боковых дверей.

R:3 | Thunderhawk Transporter /Громовой Ястреб Транспортёр

Громовой Ястреб Транспортёр – более дешевая в производстве и снабжении версия Громового Ястреба, меняющая львиную долю своего боевого потенциала и маневренности на возможность десантировать наземную технику в самую гущу боя. Многие ордена и банды используют их как стандартные лихтеры для своей бронетехники, полностью отказываясь от обычных тяжелых грузовых лихтеров, что драматически ускоряет их развертывание при планетарных высадках.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (20)	
Л	Б	К		Маневренность: -10	
32	32	20	90	Размер: 5	

Экипаж: 2 Пилота, 15 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Auto-Loader, Ceramic Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Legion, Rugged, Sealed, Side Hatches, Super-Heavy, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Sponson(п) (-5°..+175° / -62°..+25°):

2) Пилот /Sponson(л) (-175°..+5° / -62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
------	-------	-----------	---	-----	---	----------------------

3) Пилот /Underslung (крыло) (360° / -62°..+25°):

4) Пилот /Underslung (крыло) (360° / -62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м	-/-/8	1d10+12 X	5	400	1	Tearing, Twin-Linked
------	-------	-----------	---	-----	---	----------------------

5) Пилот /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

6) Пилот /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Hellstrike Battery / Батарея Ракет Адский Удар

300м	S/-/-	3d10+7 X	7	3	-	Blast (3)
------	-------	----------	---	---	---	-----------

Из орудия можно сделать до 3 выстрелов в Ход, в т.ч. по разным целям.

Снаряжение по умолчанию: Sprinklers, Blast-Out Hatches, Extra Armour.

Опции:

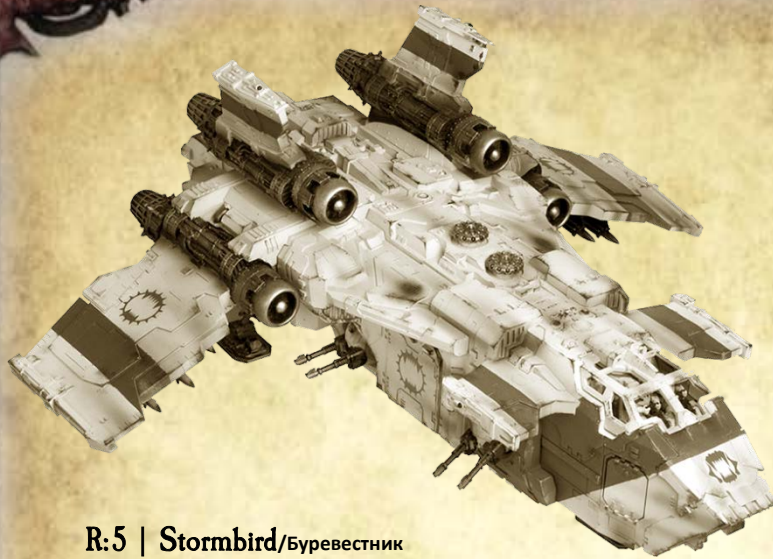
R: 2 | Смертная Конверсия – Машина теряет Трейт Legion.

Особые Правила:

Тяжелый Транспорт – Астартес в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без. В машину также могут поместиться Дредноуты Кастраферум, Контемптор или Дереедо, занимая место как 10 пассажиров каждый. Дредноуты могут высаживаться только из передней рампы, но не боковых дверей.

Магнитные Захваты – Громовой Ястреб Транспортёр оборудован 4 магнитными захватами под корпусом и может использовать их для перевозки других машин. Машины Размером 2 занимают 1 захват, Размером 3 – 2 захвата и Размером 4 – 4 захвата. Машины считают самолет транспортом с Трейтом Open Torped (0), но не могут стрелять из своих орудий, пока не высажутся.





R:5 | Stormbird/Буревестник

Титанический Буревестник был создан на Терре не на основании СШК, а на базе дизайнов техно-варваров Индонезийского Блока. Эта колоссальная летающая крепость способна посадить половину роты Космодесанта и может в одиночку сравниться с ней в огневой мощи и стойкости под огнем. Необходимость в столь внушительной машине и мудрость погрузки столь большого количества ценных Астартов на одну, пусть невероятно прочную, но в конечном счете уничтожимую платформу часто обуславливалась в ранние периоды Великого Крестового Похода и по мере открытия СШК Грозового Ястреба и других десантных самолетов Буревестники все реже вылетали на миссии и многие списали на лом – к началу Ереси в большей части Легионов лишь Примарх вылетал в бой на Буревестнике, и то нечасто.

К 41-му тысячелетию как Лоялисты, так и Хаоситы видят немногие дожившие до этих времен Буревестники как реликвии древности – полные славы и могущества, но чаще всего непрактичные, и лишь в часы великой нужды расконсервируют их из своих arsenалов.

АР			Стр.	Ходовая: Flyer (20)	
Л	Б	К		Маневренность: -20	
45	37	32	135	Размер: 6	34,5x32,1x11,2м, 275 т

Экипаж: 2 Пилота, 4 Стрелка, 3 Сервитора, Инженер, 50 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Assault Ramp, Atomantic Shielding (35), Auto-Loader, Ceramite Plating, Damage Control, Enclosed, Legion, Sealed, Side Hatches, Super-Heavy, Voidcraft, Void Shields (2), VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

2) Пилот /Fixed (крылья) (-10°..+10° / -15°..+5°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 4 | Dreadstrike Battery / Батарея Ракет Ужасный Удар

1500м S/-/- 4d10+20 X 12 3 - Blast (5), Ordnance
Из орудия можно сделать до 3 выстрелов в Ход, в т.ч. по разным целям.

3) Стрелок 1 /Sponson(п) (+12°..+168° / -90°..+72°):

4) Стрелок 2 /Sponson(п) (+12°..+168° / -90°..+72°):

5) Стрелок 3 /Sponson(л) (-168°..-12° / -90°..+72°):

6) Стрелок 4 /Sponson(л) (-168°..-12° / -90°..+72°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 ∞ - Proven(3), Twin-Linked

R: 2 | Quad Heavy Bolter / Счетверенный Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 640 1 Quad, Tearing

R: 2 | Twin Autocannon / Спаренная Автопушка

300м S/3/- 3d10+8 I 6 20 2 Reliable, Twin-Linked

7) Сервитор 1 /Underslung (крыло) (360° / -62°..+25°):

8) Сервитор 2 /Underslung (крыло) (360° / -62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 400 1 Tearing, Twin-Linked

9) Сервитор 3 /Hull (корма) (+130°..-130° / -62°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 400 1 Tearing, Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Auspex (50kr), Sprinklers, Vox Caster, Blast-Out Hatches, Extra Armour.

Опции:

R: 2 | **Смертная Конверсия** – Машина теряет Трейт Legion.

R: 2 | **Интегрированное Наведение** – Любой из пилотов машины может управлять орудиями 7, 8 и/или 9 вместо сервиторов.

R: 3 | **Реактивные Тормоза** – Машина получает Трейт Fall Breaks.

R: 3 | **Продвинутый Дух Машины** – Машина получает Трейт Autonomus (50/50/50), а бортовой Инженер получает бонус +20 на тесты для восстановления пустотных щитов.

R: 3 | **Магнитные Захваты** – Машина теряет орудия 1, 2, 7, 8, и вместо них на каждое ее крыло устанавливается по 4 магнитных захвата, которые можно использовать для перевозки других машин. Машины Размером 2 занимают 1 захват, Размером 3 – 2 захвата и Размером 4 – 4 захвата. Машины считают самолет транспортом с Трейтом Open Topped (0), но не могут стрелять из своих орудий, пока не высадятся.

R: 4 | **Трон Корвидаэ** – Психоактивный усилитель в трюме машины уменьшает ее вместимость пассажиров на 10. Один пассажир может поместиться в этом троне, что увеличивает дальность всех его психосил Прорицания в 20 раз и дает ему дополнительное полудействие в Ход, которое он может потратить только на манифестацию психосилы Прорицания – эта психосила может быть атакой, даже если он уже совершал другую атаку в этот Ход.

R: 4 | **Храм Хаоса** – Святылище Разрушительным Силам в трюме машины уменьшает ее вместимость пассажиров на 10, но дает ей трейт Warded и истончает Завесу на 2 в радиусе 2 км. Все ритуалы призыва внутри Буревестника получают бонус +20.

R: 4 | **Машинное Святылище:** В силовой установке самолета установлено святылище Богу-Машине с хором сервиторов, постоянно распеваящим защитные гимны. Машина получает Трейт Warded, а все тесты Техночудес против нее получают штраф -40.

R: 5 | **Комплекс Орбитальной Наводки** – Мощные авгурь и когитаторы позволяют одному из пилотов раз в Ход подсветить любую цель в пределах прямой видимости. Союзная артиллерия, которой по воксу переданы координаты этой цели, считается прошедшей тесты на расчет траектории стрельбы навесом по ней, а союзные космические корабли могут открывать по ней орбитальную бомбардировку, не рискуя смещением зоны обстрела. Подсвеченная цель также считается оборудованной союзным телепортационным маяком и союзные машины, высаживающиеся с Трейтом Orbital Deployment в пределах 30 м от нее не смещаются.

Особые Правила:

Орудийные Сервиторы – Любой из пилотов или до 4-х пассажиров, занявших место у контрольной панели, могут указывать орудийным сервиторам цели для стрельбы или сектора Караула. Без этих указаний сервиторы ничего не делают.

Проекция Щитов – В Ход, когда машина не двигалась, кроме поворота на месте, пилот может выбрать увеличить радиус действия одного или обоих пустотных щитов до 50 м, закрывая ими всех внутри этого радиуса от атак извне до начала его следующего Хода.

Сверхтяжелый Транспорт – Астарте в Терминаторской броне или с прыжковым ранцем занимает место как 2 пассажира, а в доспехах Центурион – как 3 пассажира. В машину также могут погрузиться байки Легиона, занимая место как 3 пассажира каждый (5 мест, если с коляской); байки занимают одинаковое место как со всадниками, так и без. В машину также могут поместиться Дредноуты любой модели, занимая место как 10 пассажиров каждый и один Носорог (но не другие Машины на шасси Носорога, т.к. они не влезают по высоте), занимая место как 12 пассажиров. Дредноуты и Носорог могут высаживаться только из задней ramпы, но не боковых дверей или передней ramпы.



МАШИНЫ МЕХАНИКУМ



R:2 | Ironrider / Железноход

Железноходы — легкие и подвижные шагоходы Скитариев, используемые во многом так же, как разведывательные Стражи Гвардии. Намного более технически продвинутые, Железноходы сверхъестественно устойчивы на их длинных ногах и способны легко пробираться даже сквозь самый трудный ландшафт, что очень актуально в пустошах миров-кузниц.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (14, S 50+5=10)	Маневренность: +25
Л	Б	К			
25	25	25	20	Размер: 1	2,3×1,9×6,5м, 4 т

Экипаж: Пилот, Сервитор.

Трейты: Conductive Plating, Indestructible Chassis, Land Resupply, Onslaught, Open Topped (½ — Пилот, 1 — Сервитор).

ОРУДИЯ:

1) Пилот / Pintle (−95°..+95° / −65°..+90°):

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	ВЛ
R: 2 Taser Lance / Тазерная Пика					
Копье	5-7	2d10+6 E(El)	0	Shocking	-1
Оружие не получает бонуса к урону от S.b. Когда оно выбрасывает от 6 до 10 на кубике урона, оно выпускает электрическую дугу, что наносит стрелковое попадание в ближайшего к Цели персонажа в 5м, исключая самого владельца оружия и персонажей, что уже получали попадание от дуги с этого оружия. Просканировав союзника ауспексом за тест на Tech-Use +20, его электрический профиль можно включить в калибровку оружия, исключив и его из целей электрической дуги.					

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	ВЛ
2) Пилот (Рукопашная атака)					
R: — Kick / Пинок					
—	0-3	1d10+10 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	ВЛ
2) Пилот (Рукопашная атака)					
R: — Kick / Пинок					
—	0-3	1d10+10 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Magnocular (Best.Q), Searchlight.

Особые Правила:

Вечный Двигатель — Железноход не нуждается в топливе.

Облако Масел — Вся стрельба по Железноходу и его экипажу получает штраф −20, если стрелок полагается на зрение в стрельбе.

Инерционная Стабилизация — Железноход иммунен к Опрокидыванию, если только его Шасси не уничтожено. Он не замедляется трудным ландшафтом и автоматически проходит все связанные с ним тесты. Пилот может стрелять из личного оружия без штрафов за скорость машины.

Сервоассистент — Обычно сервитор Железнохода оперирует ауспексом машины, но когда пилот проваливает любой тест Operate, сервитор пытается пройти его сам — при Успехе он заменяет результат пилота. Стандартный сервитор имеет порог Awareness+0 в 70 (с учетом бонуса Ауспекса) и Operate+0 в 55 (с учетом бонуса Маневренности).

Широкополосная Инфопривязь — Союзники с Имплантатами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.



R:3 | Onager / Онагр

Дюноход Онагр — основной оружейный шагоход Скитарии, практически выполняющий роль их боевого танка.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (8, S 60+6=12)	Маневренность: +10
Л	Б	К			
32	32	25	40	Размер: 3	5,8×5,3×6,3м, 31 т

Экипаж: Пилот, Стрелок.

Трейты: Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Indestructible Chassis, Multi-Legged (4), Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок / Hull (−15°..+15° / −32°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Eradication Ray / Искоряющий Излучатель						
30м	S/—/—	1d10+4 E	3	5	2	Spray
На дистанции 10-20м это оружие получает +1d10 Dmg и +3 Pen, а на дистанции до 10м +2d10 Dmg и +6 Pen.						

R: 3 Twin Heavy Phosphor Blaster / Сп. Тяжелый Фосфорный Бластер						
150м	—/—/6	2d10+7 E(El)	5	240	2	Blinking (0), Devastating (2), Flame (2d10), Imprecise, Twin-Linked
При атаке по целям, подожженным фосфорным оружием, персонажи удваивают бонусы на попадание от Коротких Команд						

R: 4 Neutron Laser / Нейтронный Лазер +Соосный Тяжелый Стаббер						
300м	S/—/—	6d10+10 E(Ls)	12	1	2	Concussive (1), Proven(3)
Машина, получившая непоглощенный урон от этого орудия, получает штраф −20 на все атаки на один Раунд.						

2) Стрелок / Pintle(R) (360° / −35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/—/12	1d10+8 I	3	200	2	—

3) Пилот (Рукопашная атака)

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	ВЛ
R: 2 Cognis Manipulator / Когнис-Манипулятор					
—	0-3	2d10+24 I(Cr)	0	Primitive, Reinforced	-2

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers.

Опции:

R: 3 | Комплекс Икар — Машина заменяет орудие 1 на три следующих:

1) Стрелок / Hull (−15°..+15° / −90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Daedalus Launcher / Ракетная Установка Дедал						
300м	S/—/—	2d10+13 X	12	3	2	Anti-Air
R: 3 Gatling Missile Launcher / Гатлинг Ракетная Установка						
300м	—/—/10	2d10+4 X	6	50	2	Anti-Air, Игнорирует укрытия
R: 2 Twin Cognis Autocannon / Спаренная Когнис Автопушка						
300м	S/3/—	3d10+8 I	6	200	2	Anti-Air, Twin-Linked, Reliable

Особые Правила:

Силовое Поле Эманатус — Машина оборудована не перегружающим технологическим щитом-куполом 1-20. Если в пределах 5 м. от Онагра есть другой союзный Онагр, их щиты усиливаются до 1-35, а три Онагра в пределах 5 м друг от друга усиливают их щиты до 1-50.

Вездеходный — Трудный Ландшафт не замедляет Онагра и его пилот может перебрасывать тесты на Трудный Ландшафт.



R: 1 | Scorpius /Скорпиус

Одна из простейших машин в арсенале Скитарии, Скорпиус выполняет роль легкого вездеходного БТР. Легко бронированный и вооруженный, он парит над землей не на дорогах и сложных в ремонте грав-пластинах, а на древней технологии воздушной подушки. Скорпиус спроектирован быть расходным и лишен почти всех сложных систем — каждая его пушка управляется вручную, все детали производятся штамповкой и легко заменяемы, а когда он неизбежно будет уничтожен в бою, остова легко восстановить всего за несколько смен работы.

АР			Стр.	Ходовая: Skimmer (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
22	22	18	30	Размер: 3	8,9×5,2×3,8м, 25 т

Экипаж: Мехвод, Стрелок, 12 Пассажиров.

Трейты: Conductive Plating, Indestructible Chassis, Open Topped (½ — Стрелок, 1 — Пассажир, Е — Пилот), Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок /Pintle(R) (360° / -35°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Twin Heavy Stubber / Спаренный Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	400	2	Twin-Linked

2) Пассажир /Sponson(п) (-135°..-45° / -45°..+45°):

3) Пассажир /Sponson(л) (+45°..+135° / -45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

Снаряжение по умолчанию: Searchlight.

Особые Правила:

Быстрый Ремонт — Ремонт машины занимает вдвое меньше времени.

Воздушная Подушка — Машина не может подниматься выше Приземной высоты, но когда она терпит Крушение, она вместо этого получает Потерю Управления. Ее можно чинить как танк, не требуя продвинутых знаний, обычно нужных для ремонта скиммеров.

Широкополосная Инфопривязь — Союзники с Имплантатами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.



R: 2 | Scorpius Disintegrator /Скорпиус Дезинтегратор

Легкий танк на шасси Скорпиус, Дезинтегратор сопровождает штурмовые волны Скитариев, обеспечивая им мобильную огневую поддержку в условиях, когда Онагры не могут поспеть за темпом атаки. Слегка лучше бронированный, Дезинтегратор, тем не менее, не рассчитан выдерживать тот уровень вражеского огня, что привлекает его собственное тяжелое вооружение. Магосы Милитант обычно компенсируют это, просто подавляя врагов числом, пользуясь расходностью шасси и пилотирующих его Скитариев.

АР			Стр.	Ходовая: Skimmer (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
27	24	18	35	Размер: 3	8,9×5,2×4,0м, 33 т

Экипаж: Мехвод, 3 Стрелка.

Трейты: Conductive Plating, Enclosed, Indestructible Chassis, Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (-6°..+6° / -6°..+6°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Disruptor Missile Launcher / Ракетная Установка Подрыватель						
300м	S/-/-	3d10+6 X	4	6	—	Blast (6)

2) Стрелок 1 /Turret (360° / -25°..+65°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Ferrumite Cannon / Феррумитовая Пушка						
300м	S/3/-	2d10+14 I	8	30	2	Reliable, Imprecise

R: 3 | Beleros Energy Cannon / Энергетическая Пушка Белерос

200м	S/-/-	2d10+4 E	2	6	2	Arcing, Blast (12)
------	-------	----------	---	---	---	--------------------

3) Стрелок 1 /Coaxial:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

4) Стрелок 2 /Sponson(п) (-135°..-45° / -45°..+45°):

5) Стрелок 3 /Sponson(л) (+45°..+135° / -45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt						
120м	S/-/12	1d10+8 I	3	200	2	—

Снаряжение по умолчанию: Searchlight.

Доступное снаряжение: Smoke Launchers, Vox Caster.

Особые Правила:

Быстрый Ремонт — Ремонт машины занимает вдвое меньше времени.

Воздушная Подушка — Машина не может подниматься выше Приземной высоты, но когда она терпит Крушение, она вместо этого получает Потерю Управления. Ее можно чинить как танк, не требуя продвинутых знаний, обычно нужных для ремонта скиммеров.

Широкополосная Инфопривязь — Союзники с Имплантатами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.





R:2 | Archeopter Transvector /Археоптер Трансвектор

Легкий десантный самолет Скитарии, Археоптер парит в небесах на мембранных крыльях, способный комфортно маневрировать сквозь ржавые шторма, столпы фабричных выхлопов и прочие экстремальные атмосферные феномены, наводняющие большинство миров-кузниц.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (20)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
21	21	21	30	Размер: 3	13,4×18,6×3,8м, 15 т

Экипаж: Пилот, Стрелок, 6 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Land Resupply, Rugged, Sealed, Side Hatches, Vector Thrusters, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (−6°..+6° / −6°..+6°):

2) Пилот /Fixed (−6°..+6° / −6°..+6°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0	Heavy Stubber	/ Тяжелый Стаббер +belt				
120м	S/−/12	1d10+8I	3	200	2	—

3) Стрелок /Underslug(корма) (+90°..−90° / −90°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0	Twin Heavy Stubber	/ Спаренный Тяжелый Стаббер +belt				
120м	S/−/12	1d10+8I	3	400	2	Twin-Linked

Снаряжение по умолчанию: Searchlight.

Доступное снаряжение: Auspex, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Вспышки – Машина теряет правило Широкополосная Инфопривязь, т.к. вместо ноосферных ретрансляторов на нее установлена пусковая установка вспышек. Пилот может раз в Ход перебросить тест на Вираз, получая бонус +30 на переброс, если этот Вираз против ракет.

Особые Правила:

Адаптивная Геометрия Крыльев – Пилот не получает штрафов на тесты Operate за плохую погоду, сильный ветер или повышенную или пониженную плотность атмосферы.

Интеграция Птеракси – Когда Археоптер пилотируется пилотом с аугментациями Птеракси, этот пилот получает +20 на все тесты Operate.

Широкополосная Инфопривязь – Союзники с Имплантатами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.



R:3 | Archeopter Stratoraptor /Археоптер Страторептор

Страторептор – штурмовой самолет огневой поддержки, заменяющий способность перевозить пассажиров более тяжелым вооружением, чтобы выполнять роль огневой поддержки с воздуха или даже воздушного истребителя, хотя Скитарии обычно полагаются на свои Онагры для зачистки небес от вражеской авиации.

АР			Стр.	Ходовая: Plane (20)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
21	21	21	30	Размер: 3	13,4×18,6×3,8м, 18 т

Экипаж: Пилот, 3 Стрелка.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Land Resupply, Rugged, Sealed, Vector Thrusters, VTOL.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (−6°..+6° / −6°..+6°):

2) Пилот /Fixed (−6°..+6° / −6°..+6°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3	Heavy Phosphor Blaster	/ Тяжелый Фосфорный Бластер				
150м	−/−/6	2d10+7 E(Fl)	5	240	2	Blinding (0), Devastating (2), Flame (2d10), Imprecise

При атаке по целям, подожженным фосфорным оружием, персонажи удваивают бонусы на попадание от Коротких Команд

3) Стрелок /Underslug(корма) (+90°..−90° / −90°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3	Twin Lascannon	/ Спаренная Лазпушка				
300м	S/−/−	5d10+10 E(Ls)	10	∞	—	Proven(3), Twin-Linked

4) Стрелок 2 /Sponson(п) (−135°..−45° / −45°..+45°):

5) Стрелок 3 /Sponson(л) (+45°..+135° / −45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0	Heavy Stubber	/ Тяжелый Стаббер +belt				
120м	S/−/12	1d10+8I	3	200	2	—

Снаряжение по умолчанию: Searchlight.

Доступное снаряжение: Auspex, Vox Caster.

Опции:

R: 2 | Вспышки – Машина теряет правило Широкополосная Инфопривязь, т.к. вместо ноосферных ретрансляторов на нее установлена пусковая установка вспышек. Пилот может раз в Ход перебросить тест на Вираз, получая бонус +30 на переброс, если этот Вираз против ракет.

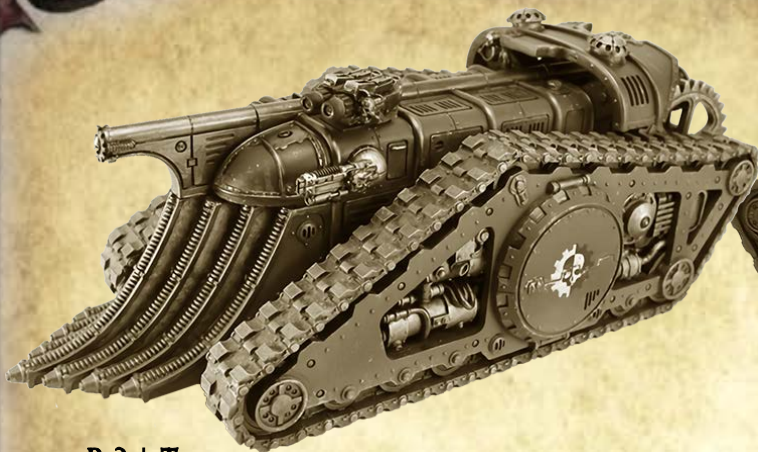
Особые Правила:

Адаптивная Геометрия Крыльев – Пилот не получает штрафов на тесты Operate за плохую погоду, сильный ветер или повышенную или пониженную плотность атмосферы.

Интеграция Птеракси – Когда Археоптер пилотируется пилотом с аугментациями Птеракси, этот пилот получает +20 на все тесты Operate.

Широкополосная Инфопривязь – Союзники с Имплантатами Механикум получают бонус +20 на тесты Командования Скитариями в радиусе 30 м.





R:3 | Triaros /Триарос

Когда техножрецы с их персональными свитами вынуждены идти в бой, они предпочитают делать это в безопасности бронированного транспорта Триарос. Просторный трюм Триароса позволяет техножрецу взять с собой несколько когорт боевых сервиторов или боевых автоматов.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (13)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
40	30	30	55	Размер: 4	7,7x5,2x6,4м, 65 т

Экипаж: Мехвод, 2 Сервитора, 20 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Indestructible Chassis, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / -15°..+60°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Twin Mauler Bolt Cannon / Спаренная Болт-Пушка Дробитель						
100м	-/-/8	2d10+10 X	7	400	1	Tearing, Twin-Linked

2) Сервитор 1 /Pintle(R) (-120°..+15° / -15°..+90°):

3) Сервитор 2 /Pintle(R) (-15°..+120° / -15°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Volkite Charger / Волькитовый Разрядник						
75м	S/3/-	2d10+6 E(Ls)	4	∞	-	Deflagrate(4)

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Шоковый Таран – Таран машины получает +1d10 Dmg и свойство Concussive (4). Машина также получает +10 AP в лоб против урона от Тарана. Когда другая машина Размером 4 или меньше получает непоглотенный урон от этого тарана, весь ее экипаж получает попадания со свойством Concussive (0). Машина также не считает кусты и деревья трудным ландшафтом, т.к. таран срезает их перед ней и отбрасывает в стороны, также расчищая путь для сил, идущих следом.

Ноосферное Управление – Если мехвод машины имеет Импланты Механикум, он может использовать I вместо A и BS для всех тестов управления машиной. Пассажир с Имплантами Механикум также может перехватить полный контроль над машиной, перенея роль всего ее экипажа или только части станций по своему усмотрению.

Гальванические Тractionные Двигатели – Пилот может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт. Когда SPD машины уменьшается в результате поломок, от этого уменьшения каждый раз отнимается 1d5 до минимума в 1.

Тяжелый Транспорт – Персонажи Размером 1 занимают места 2 пассажиров, хотя Космодесантники в обычной силовой броне считаются как 1 пассажир.



R:3 | Karachnos /Карахнос

Карахнос жертвует львиной долей своей транспортной вместимости, чтобы установить батарею радиологических ракет и комплекс тяжелых молниевых орудий с блоком сверхконденсаторов к ним, позволяя ему выполнять роль боевого танка и противопехотной артиллерии.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (13)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
40	30	30	55	Размер: 4	7,7x5,2x6,4м, 72 т

Экипаж: Мехвод, 2 Сервитора, 5 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Enclosed, Indestructible Chassis, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches, Volatile.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Pintle(R) (360° / -15°..+60°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Karachnos Missile Battery / Ракетная Батарея Карахнос						
500м	S/3/-	2d10+3 X(Fr)	2	30	1	Arcing, Blast (5), Rad (1d10), Tearing, Toxic (4), Игнор. укрытий
Расход боеприпасов этого оружия увеличен в 5 раз, т.к. его эффект по площади вызван одновременным запуском группы ракет.						
Шаблоны этого орудия остаются на поле боя на 1d5+1 Раундов и любой персонаж, что начинается в таком шаблоне свой Ход или впервые за Раунд входит в него, получает попадание 0 Dmg, Pen 10, Rad (1d10).						
Все персонажи в пределах 5 м. от шаблонов попадания должны пройти тест на Подавление -20, даже если они успешно Избежали.						

2) Сервитор 1 /Sponson(n) (-5°..-175° / -32°..+42°):

3) Сервитор 2 /Sponson(n) (+175°..+5° / -32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Lightning Blaster / Молниевый Бластер						
75м	S/3/6	3d10+6 E(EI)	8	∞	-	Shocking

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Searchlight, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Vox Caster, Extra Armour.

Особые Правила:

Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Шоковый Таран – Таран машины получает +1d10 Dmg и свойство Concussive (4). Машина также получает +10 AP в лоб против урона от Тарана. Когда другая машина Размером 4 или меньше получает непоглотенный урон от этого тарана, весь ее экипаж получает попадания со свойством Concussive (0). Машина также не считает кусты и деревья трудным ландшафтом, т.к. таран срезает их перед ней и отбрасывает в стороны, также расчищая путь для сил, идущих следом.

Ноосферное Управление – Если мехвод машины имеет Импланты Механикум, он может использовать I вместо A и BS для всех тестов управления машиной. Пассажир с Имплантами Механикум также может перехватить полный контроль над машиной, перенея роль всего ее экипажа или только части станций по своему усмотрению.

Гальванические Тractionные Двигатели – Пилот может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт. Когда SPD машины уменьшается в результате поломок, от этого уменьшения каждый раз отнимается 1d5 до минимума в 1.

Тяжелый Транспорт – Персонажи Размером 1 занимают места 2 пассажиров, хотя Космодесантники в обычной силовой броне считаются как 1 пассажир.



R:3 | Krios /Криос

На первый взгляд немногим более, чем тяжелое орудие, реактор, и пара гусениц, сбитые вместе, Криос — одна из древнейших машин в арсенале Механикум, его чертежи восходят к первым гражданским войнам Марса в Эпоху Раздора, задолго до рождения жречества Механикум. В час нужды эскадроны этих быстрых танков, вооруженных чудесными орудиями давно забытых времен, выступают на защиту миров-кузниц.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (17)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
35	30	18	36	Размер: 3	

Экипаж: Пилот.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Fast, Damage Control, Multi-Targeter, Open Topped (1). Reinforced Armour, Rugged.

ОРУДИЯ:

1) Пилот /Fixed (−8°..+8° / −35°..+70°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Lightning Cannon / Молниевая Пушка						
300м	S/−/−	3d10+6 E(El)	8	∞	—	Blast (10), Shocking

R: 4 | Pulsar Fusil / Пульсарная Фузеля

200м	−/−/4	5d10+10 E	10	∞	—	Proven(4)
------	-------	-----------	----	---	---	-----------

2) Пилот /Sponson(п) (−5°..−175° / −32°..+42°):

3) Пилот /Sponson(л) (+175°..+5° / −32°..+42°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Volkite Charger / Волькитовый Разрядник						
75м	S/3/−	2d10+6 E(Ls)	4	∞	—	Deflagrate(4)

Снаряжение по умолчанию: Searchlight, Sprinklers.

Доступное снаряжение: Smoke Launchers, Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile, Extra Armour.

Опции:

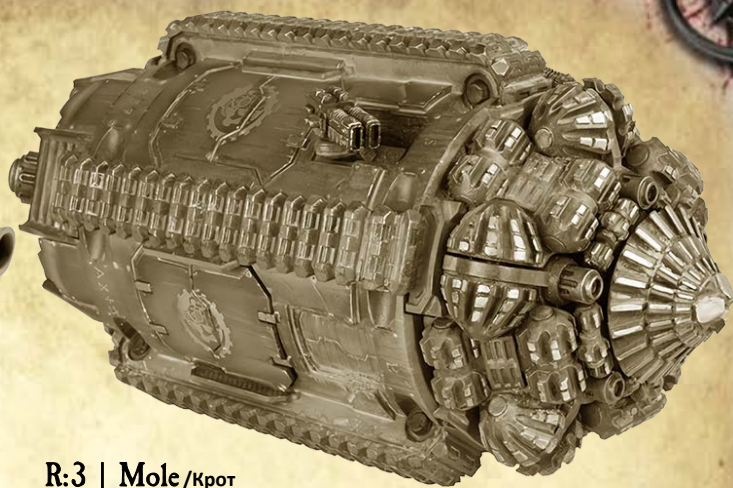
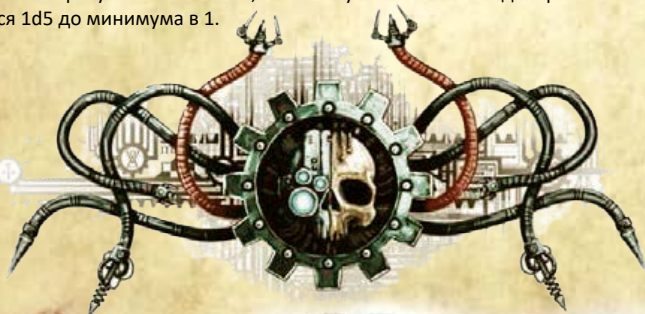
R: 3 | Анбарический Коготь — Раз в Раунд, даже вне своего Хода (считается как задержанное действие), пилот может выбрать нанести попадание с 1d10+5 E(El) Dmg, Pen 2, Shocking по всем в радиусе 3 м от машины. От этого попадания можно Избегать как от взрыва.

Особые Правила:

Тяжелый Вспышковый Щит — На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

Ноосферное Управление — Если пилот машины имеет Импланты Механикум, он может использовать I вместо A и BS для всех тестов управления машиной.

Гальванические Тractionные Двигатели — Пилот может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт. Когда SPD машины уменьшается в результате поломки, от этого уменьшения каждый раз отнимается 1d5 до минимума в 1.



R:3 | Mole /Крот

Гораздо более продвинутая штурмовая дремель, чем поставляемые в Гвардию Аиды, Крот работает как полноценный подземный транспорт, а не бур, пробивающий последний отрезок туннеля для идущей следом пехоты. В отличие от других машин Тагматы, Механикум довольно открыты к идее «одалживать» Кроты союзным силам, и довольно часто они доставляют в сердца вражеских крепостей штурмовые команды Космодесантников или Гренадеров Имперской Гвардии вместо привычных в армиях Тагматы боевых сервиторов.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
30	30	21	35	Размер: 3	

Экипаж: Пилот, 12 Пассажира.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Enclosed, Indestructible Chassis, Ponderous, Reinforced Armour, Rugged, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Пилот / Hull (−15°..+15° / −10°..+25°)::

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Melta Drill / Мельта Дремель						
10м	S/−/−	2d10+16 E	12	∞	—	Imprecise, Inaccurate, Melta, Recharge

2) Пилот /Pintle(R) (360° / −32°..+90°):

3) Пилот / Pintle(R) (360° / −32°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
300м	S/−/−	1d10+12 E(FI)	6	15	2	Flame, Spray

R: 1 | Combi-Bolter / Комби- Болтер

100м	S/3/−	1d10+9 X	4	60	2	Tearing, Twin-Linked
------	-------	----------	---	----	---	----------------------

R: 3 | Twin Volkite Charger / Спаренный Волькитовый Разрядник

75м	S/3/−	2d10+6 E(Ls)	4	∞	—	Deflagrate(4)
-----	-------	--------------	---	---	---	---------------

Снаряжение по умолчанию: Auspex, Track Guards.

Доступное снаряжение: Sprinklers, Extra Armour.

Опции:

R: 3 | Керамитовая Броня — Машина получает Трейт Ceramite Plating.

Особые Правила:

Радиальный Дизайн — Крот не имеет днища и кормы, вместо этого имея по сути 5 Бортов. Его орудия в люках могут выдвигаться из любого из пяти люков в бортах или прятаться обратно раз в Ход.

Бурильная Установка — Крот может двигаться сквозь землю и камень как с Трейтом Burrower, обваливая оставленный за собой туннель.

Генератор Тишины — Продвинутая сеть стаммеров глушит рокот работающей бурильной установки и сотрясения земли от рытья туннеля, что позволяет Кроту прорываться на вражеские позиции, не поднимая шум или активируя сейсмические сенсоры, хотя ауспексы, настроенные на засекание металла, пустот, или источников энергии, могут засекают его.

Бурильный Таран — Когда Крот совершает Таран, он наносит 4d10+12 E Dmg, Pen 24 и не получает ответного удара при таране целей равного или больше Размера. Когда Крот выходит на поверхность, его Таран может отбрасывать цели, как если бы он был на 1 Размер больше, при этом нанося попадание по днищу машины, и не давая целям обычный бонус +20 на Уклонение от Тарана.

Ограниченный Транспорт — Не может перевозить Астартес в Терминаторской броне, доспехах Центурион, или носящих прыжковые ранцы, и прочих персонажей Размером 1 и больше.



R:4 | Macrocarid /Макрокарид

Макрокарид – модульная машина, предназначенная для исследований экстремально враждебной среды. Эта машина очень популярная среди магосов-эксплораторов, а когда Тагмата выходит в бой, многие архимагосы милитант выбирают Макрокарид как свой личный транспорт.

Макрокарид обеспечивает максимально возможную для своих размеров защиту пассажиров как от вражеского огня, так и от опасной среды, а модульный дизайн позволяет модифицировать его для каждого столкновения, подбирая идеально подходящее вооружение и дополнительные модули.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (15)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
50	50	50	60	Размер: 3	7,0х5,2х3,8м, 38 т

Экипаж: Мехвод, 3 Стрелка, 10 Пассажиров.

Трейты: Advanced Controls, Advanced Targeting, Auto-Loader, Autonomous (50/50/50), Command & Control, Damage Control, Enclosed, Indestructible Chassis, Multi-Targeter, Reinforced Armour, Sealed, Side Hatches.

ОРУДИЯ:

1) Стрелок 1 /Pintle(R) (360° / -15°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Mauler Bolt Cannon / Болт-Пушка Дробитель

100м	-/-/8	2d10+10 X	7	200	1	Tearing
------	-------	-----------	---	-----	---	---------

R: 0 | Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт

30м	S/-/-	1d10+12 E(Fl)	6	20	2	Flame, Spray
-----	-------	---------------	---	----	---	--------------

R: 1 | Multilaser / Мультилазер

150м	-/-/5	2d10+10 E(Ls)	2	∞	-	Reliable
------	-------	---------------	---	---	---	----------

R: 2 | Twin Rad Cleanser / Спаренный Рад Очиститель

30м	S/-/-	2d10+2 E	10	∞	-	Felling (2), Rad (1d10), Spray, Twin-Linked
-----	-------	----------	----	---	---	---

Выстрел орудия Незримый, если цель не может засекать радиацию.

R: 3 | Multimelta / Мультимелта

60м	S/-/-	2d10+16 E	12	∞	-	Blast (2), Melta
-----	-------	-----------	----	---	---	------------------

R: 3 | Lascannon / Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3), Twin-Linked
------	-------	---------------	----	---	---	------------------------

R: 3 | Plasma Cannon / Плазменная Пушка

150м	S/-/-	2d10+12 E	10	∞	-	Blast (3), Maximal, Overheats
------	-------	-----------	----	---	---	-------------------------------

R: 4 | Volkite Culevrin / Волькитовая Кулеврина

150м	-/-/10	3d10+3 E(Ls)	4	∞	-	Deflagrate(5)
------	--------	--------------	---	---	---	---------------

R: 4 | Twin Phased Plasma Fusil / Сп. Фазированная Плазменная Фузея

200м	S/-/-	2d10+7 E	10	∞	-	Accurate, Maximal, Overheats, Reliable, Twin-Linked
------	-------	----------	----	---	---	---

R: 4 | Conversion Beamer / Конверсионный Лучевик

300м	S/-/-	1d10+10 E	2	∞	-	Blast (1)
------	-------	-----------	---	---	---	-----------

За каждые полные 50м дистанции до цели это оружие получает +1d10 Dmg, +2 Pen, достигая максимума на дистанции 300 м.

R: 5 | Graviton Imploder / Гравитонный Схлопыватель

75м	S/2/4	↑	14	∞	-	Concussive (3), Imprecise, Grav, Storm, Reliable
-----	-------	---	----	---	---	--

2) Стрелок2 /Hull (-15°..+35° / -32°..+32°):

3) Стрелок3 /Hull (-35°..+15° / -32°..+32°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3), Twin-Linked
------	-------	---------------	----	---	---	------------------------

R: 3 | Twin Mauler Bolt Cannon / Спаренная Болт-Пушка Дробитель

100м	-/-/8	2d10+10 X	7	400	1	Tearing, Twin-Linked
------	-------	-----------	---	-----	---	----------------------

R: 2 | Twin Irradiation Engine / Спаренное Облучающее Орудие

50м	S/-/-	3d10+4 E	10	∞	-	Felling (4), Rad (2d10), Spray, Twin-Linked
-----	-------	----------	----	---	---	---

Выстрел орудия Незримый, если цель не может засекать радиацию.

Снаряжение по умолчанию: Auspex (50 кг), Searchlight, Smoke Launchers, Sprinklers, Extra Armour.

Доступное снаряжение: Spikes, Track Guards, Hunter Killer Missile.

Опции:

R: 3 | Анбарический Коготь – Раз в Раунд, даже вне своегохода (считается как задержанное действие), пилот может выбрать нанести попадание с 1d10+5 E(El) Dmg, Pen 2, Shocking по всем в радиусе 3 м от машины. От этого попадания можно Избегать как от взрыва.

R: 3 | Керамитовая Броня – Машина получает Трейт Ceramic Plating.

R: 3 | Клетки Фарадея – Машина, ее пассажиры, и орудия 2 и 3 (но не 1) иммунны к свойству Haywire.

R: 3 | Эксплораторный Комплекс Авгуров – До 5 пассажиров могут использовать Ауспекс машины одновременно, в т.ч. в разных режимах, а также совершать Обзор свободным действием, используя Ауспекс.

R: 3 | Система Очистки Орудий – Раз в Раунд один член экипажа может автоматически Расклинить одно орудие свободным действием.

R: 4 | Серво-Комплекс – На машину установлено 4 Мехадендрила, Манипулятор мекхадендрит, Утилитарный Мекхадендрит, Оптический Мекхадендрит, Плазменный Резак, Фуцелиновый Факел и 2 Серворуки. Пассажиры с Имплантатами Механикум могут использовать эти мекхадендриды как свои собственные, в т.ч. для атак, и могут тратить свои полудействия как Реакции для использования разных мекхадендридов.

R: 4 | Тяжелый Вспышковый Щит – На машину установлен щит-купол с рейтингом 1-45/10. Когда этот щит не срабатывает против попаданий от взрыва и спрея, он дает машине, на которой он установлен, +10 AP против этого попадания.

R: 5 | Гексаграмматические Печати – Машина получает Трейт Warded.

Особые Правила:

Атмосферные Щиты – Силовые поля поддерживают герметичность машины, и она не теряет трейт Sealed, даже когда ее люки или двери открыты или от повреждений, что пробивают ее обшивку.

Алхимически Укрепленная Броня – Макрокарид иммунен к свойствам Deflagrate и Corrosive.

Модульный Дизайн – Замена орудий Макрокарида, установка в него снаряжения или снятие уже установленного занимает в 4 раза меньше времени и получает бонус +30 на тесты.

Шоковый Таран – Таран машины получает +1d10 Dmg и свойство Concussive (4). Машина также получает +10 AP в лоб против урона от Тарана. Когда другая машина Размером 3 или меньше получает непоглощенный урон от этого тарана, весь ее экипаж получает попадания со свойством Concussive (0). Машина также не считает кусты и деревья трудным ландшафтом, т.к. таран срезает их перед ней и отбрасывает в стороны, также расчищая путь для сил, идущих следом.

Ноосферное Управление – Если мехвод машины имеет Импланты Механикум, он может использовать I вместо A и BS для всех тестов управления машиной. Пассажир с Имплантатами Механикум также может перехватить полный контроль над машиной, перенеся роль всего ее экипажа или только части станций по своему усмотрению.

Гальванические Тракционные Двигатели – Пилот может перебрасывать неудачные тесты на Трудный Ландшафт. Когда SPD машины уменьшается в результате поломок, от этого уменьшения каждый раз отнимается 1d5 до минимума в 1.

Тяжелый Транспорт – Персонажи Размером 1 занимают места 2 пассажиров, хотя Космодесантники в обычной силовой броне считаются как 1 пассажир.



III. ДЕМОНИЧЕСКИЕ МАШИНЫ



Одержимые Машины

Экипаж, союзные солдаты и вражеские видят машины как своего рода живые существа, и эта их вера отражается в Варпе, позволяя вселять демонов в машины гораздо легче, чем в оружие или прочие неодушевленные предметы. Конечно же, попав в машинный сосуд, демон быстро понимает, что это не мягкая податливая и чувствительная живая плоть и как его свобода, так и его способность ощущать мир через эту оболочку, сильно ограничены.

Созданные таким образом одержимые машины имеют множество преимуществ и недостатков:

- Трейт **Daemonic Possession (15)**.
- Машина не требует топлива или энергии, питаясь от демона внутри.
- Орудия в машине, кроме орудий в люках и орудий на 1 выстрел, не тратят стандартные боеприпасы на стрельбу (фраг выстрелы или ракеты для пусковых установок).
- Демон использует свои I, P, W и F, но его WS, BS и A определяются ритуалом вселения.
- Демон способен видеть, слышать и ощущать внутри самой машины, как если бы он имел до P.b сенсоров в любых местах внутри машины.
- Демон способен видеть снаружи машины только через ее смотровые щели, куполы и визоры и не может совершать Обзор, что сильно ограничивает его ситуационную внимательность. Он может ограниченно ощущать землю через гусеницы, колеса, или ноги машины.
- Демон перманентно связан Владычеством. Его повелитель может четко указать демону следовать приказам полевого командира или пассажиров (если машина транспортная) и тот будет обязан слушаться их, как настоящего владыку.
- Когда машина получает непоглощенный урон, демон может пройти тест на **W + урон -10xСвязывание**, и при Успехе «забывает» последний приказ от своего повелителя и может действовать свободно (обычно просто атакуя ближайших врагов), пока не получит новый приказ.
- Когда машина уничтожается, демон освобождается аналогично как с демоническим оружием.

Демон в большинстве случаев не заинтересован в выживании своей бронированной тюрьмы и по мере возможности будет трахать приказы так, чтобы подвергнуть машину максимальному риску быть уничтоженной. Связывание не позволяет демону прямо наносить урон своей машине, вроде атаковать ее собственным оружием или сбросить с обрыва. Он не станет саботировать машину, если нет шанса ее уничтожения: демон в некоей мере наслаждается смертью и разрушением, что он причиняет, и осознает, что повреждения, не освобождающие его из машины, потребуют длительного (и болезненного для демона) ремонта. В худшем случае, его хозяева могут просто бросить машину и оставить ее гнить на поле боя, обрекая демона на годы или даже десятилетия беспомощного заточения, прежде чем силы энтропии и коррозии разрушат машину.

Ритуал Машинной Одержимости

Этот ритуал вселяет демона в боевую машину, превращая ее в одержимую машину.

Требования: Подготовленный сосуд и демон, Forbidden Lore (Daemons) +10, Tech Use +10 или Trade (Engineer) +0.

Ассистенты: 0-4 | Forbidden Lore (Daemons) +0.

Ритуал: Боевая машина в течении 4 часов расписывается изнутри строками сдерживания и подчинения, вырезанными на ее внутренней отделке. Внутри машины помещается как минимум одна разумная жертва, закрепленная на месте пилота или командира. После этого ритуалисты могут провести либо ритуал призыва демона прямо в машину, либо приказать покоренному Владычеством демону в Истинной Форме войти внутрь (обычно это противно натуре демона и вызывает попытку вырваться из-под контроля). Когда демон успешно призван или загнан внутрь, главный Ритуалист закрепляет ритуал, проводя тест на **Forbidden Lore (Daemons) (I или W) -20** со следующими модификаторами:

- +10 за каждую дополнительную жертву, но не больше жертв, чем полный экипаж машины.
- +10 если демон желает заключения в машине.
- +10 если жертва является членом экипажа боевой машины.
- +20 если жертва была членом экипажа этой машины.
- -10 если машина ни разу не была в бою.
- -½Inf демона (окр. ▲).
- Еще +10 за каждого ассистента, которого в конце ритуала принесли в жертву вместе с обычными жертвами.

Результат: Демон вселяется в машину и перманентно подчинен Владычеством главного Ритуалиста. Демон убивает жертв – в зависимости от разновидности ритуала (по выбору главного Ритуалиста) их плоть либо сгорает и их пепел впитывается в машину, либо разрастается и покрывает машину слоем мутировавшей плоти изнутри. Главный Ритуалист генерирует WS, BS и A демона в расчете пилотирования машины, бросая 25 + 2d10 4 раза, и распределяя лучшие 3 по этим Характеристикам. За каждый Успех поверх первого он может увеличить количество бросков на Характеристики на 1, или дать демону +10 к прокачке Operate для машины (но не выше +20), или дать машине +1 Связывания.

Цена: Все участники, имеющие меньше Cor 60, получают +1d5+1 Порчи до максимума в 60.

Цена Ошибки: Демон вырывается из-под контроля, нанося машине 5d10 непоглощаемого урона и вырываясь наружу. Он впитывает энергии неудавшегося ритуала и получает +5 ко всем Характеристикам и +2 Раны за каждый Провал на Провалы Часов, и на этот период автоматически проходит тесты Нестабильности. Неконтролируемый выброс энергии вызывает Отвращение Варпа с модификатором +10 за каждый Провал после первого – Главный Ритуалист может выбрать центрировать его на себе или одном из ассистентов (после броска).

Демоническая Артиллерия

«Визитная карточка» Железных Воинов, и других банд, специализирующихся на осадных битвах, демоническая артиллерия является результатом вселения демона в неподвижную артиллерийскую платформу. В отличие от обычных одержимых машин, демон в демонической артиллерии не может даже управлять орудием и по сути служит лишь для того, чтобы обеспечивать орудие бесконечными снарядами и иммунитетом к износу от стрельбы, позволяя использовать опытных стрелков, вместо того, чтобы полагаться на сомнительную меткость демона.

Естественно, такое заточение для демона крайне неприятно, и большинство демонов в артиллерии впадают в безумие, наполняясь ненавистью к своим повелителям. Раз в 1.b связавшего их Ритуалиста Раундов демон может пройти тест на **W + 30 -5xСвязывание**, и при Успехе может подвигать машину на до 5м за каждый Успех, совершая Таран против всех на своем пути. По этой причине демоническую артиллерию приковывают к ее позициям тяжелыми цепями, а при перевозке их удерживают команды Космодесантников, Огринов или демонических машин. Эта команда должна иметь суммарный вес подъема в 6000+ кг и при каждой попытке сдвига делает против артиллерии встречный тест Athletics-30+10xРазмер (максимум 7 ассистентов).

Обычно машина прикована 4-мя цепями, каждая считается Размер 0, AP 25, 10 Структуры. Цепь можно за полудействие вытащить из опоры тестом Athletics-20, если персонаж (возможно вместе с ассистентами) имеет вес подъема 3000+ кг. Если хотя бы 2 цепи уничтожены или вытащены, машина может попытаться вырваться со штрафом -10 за каждую оставшуюся цепь, при Успехе разрывая или вырывая из опор оставшиеся.

Если демоническая артиллерия уничтожается, освобожденный демон может выбрать остаться в реальности на до W.b минут, получив Трейты Incorporeal и Possession. Он получает бонус +30 на атаки Одержимостью против своих бывших хозяев и их союзников.

Демонические Машины

Демонические машины отличаются от одержимых тем, что они являются результатом вселения демона в специально под него созданную оболочку, не предназначенную для смертного пилота. Они создаются обычным ритуалом Машинной Одержимости, но жертвы могут быть привязаны или как-то еще прикреплены к оболочке вместо того, чтобы быть помещенными внутрь, и можно использовать до 1.b главного Ритуалиста жертв. Оболочка машины всегда считается бывавшей в бою.

Будучи специально созданными для демона, демонические машины дают определенные преимущества по сравнению с одержимыми:

- Демон обладает осязанием через весь корпус машины, пусть и не очень чутким. Через оружейные конечности и шасси он осязает почти как через живые.
- Демоническая машина имеет голову, что дает демону обзор как для персонажа, а не только через визоры и смотровые щели машины.
- Демоническая машина иммунна к эффектам Науwире.
- Демоническая машина получает эффекты до 3-х Трейтов демона в ней по выбору создавшего ее Ритуалиста, кроме следующих: Crawler, Daemonic, Flyer, Hoverer, Incorporeal, Parasite, Phase, Quadruped, Regeneration, Swarm, Unnatural Characteristic.
- Разные модели оболочек дают разные бонусы к Характеристикам демона, его Навыкам и/или дают ему определенные Таланты.
- Когда демоническая машина уничтожается, бросьте 1d10 – на 1 вместо обычного критического эффекта машина взрывается в разноцветном Варп-Пламени, нанося попадание **2d10 E Dmg, Pen 0, Warp Weapon** всем в радиусе W.b демона м (считается как взрыв), а остова машины и все орудия на ней затачиваются в Варп и исчезают.



Владычество

Если вселивший демона Ритуалист умирает, машина освобождается от уз Связывания. Демон все еще не может активно пытаться уничтожить машину, кроме как ввязываясь в бои с опасными противниками, но в остальном он волен действовать как пожелает, в т.ч. нападая на бывших союзников. Демоны с низким интеллектом скорее всего так себя и поведут, но те что поумнее попытаются сбежать или, осознавая опасности «свободы» (где никто не будет чинить их и не смертельные но тяжелые повреждения обрекут демона на десятилетия ржавения в какой-то канаве), даже добровольно соглашаются на служение другому хозяину.

Такую «свободную» демоническую машину можно подчинить Демоническим Владычеством как демона, но это требует W.b демона – Связывание минут, в течении которых как сама машина, так и подчиняющий ее, должны быть неподвижны – чаще всего машину все это время удерживают в Захвате, обездвиживают ЭМИ полем, психосилами или поломками, что не дают ей двигаться. Если новый хозяин машины не знает последовательности сигилей связывания в машине (их можно узнать от предыдущего хозяина, или вскрыв машину и осмотрев ее изнутри), он получает штраф -5xСвязывание на свой тест Владычества, а если знает – он получает такой же бонус.

Текущий повелитель машины может добровольно отпустить ее, за полное действие разорвав уз, если машина находится в его прямой видимости. Обычно это происходит при продаже машины другому и перед этим ее основательно приковывают цепями к надежным опорам, чтобы новый хозяин мог ее спокойно подчинить.

Ремонт

Демон чувствует свою машинную оболочку почти как тело. Ощущение боли от потери Структуры машины служит дополнительным стимулом не подвергать машину лишней опасности, но когда дело доходит до ремонта, это может стать помехой, ведь заваривание прорех в броне и замена поврежденных деталей ощущается демоном как хирургия без наркоза. Все тесты на ремонт одержимой или демонической машины являются комбинированными с **Forbidden Lore (Daemons) – 20 + 5xСвязывание**, а при провале теста на ремонт демон может вырваться из-под контроля, как если бы он получил 5xПровалы непоглощенного урона.



Инфернальные Машины

Инфернальные машины не созданы руками смертных. Они являются порождением Кузницы Душ – Варп-домена союза могучих Демон-Принцев кузнецов, в чьи руки попадают все остовы демонических машин, затянутых в Варп при уничтожении машины. Из этого искаженного металла они выковывают оболочки, в которые демоны *хотят* быть включенными, т.к. те комбинируют мощь и стойкость машины, закрепление в реальности, и полную гамму чувств и свободы, присущие обычным формам вселения демонов.

За привилегию стать частью инфернальной машины демоны должны принести присягу владыкам Кузницы Душ, навеки став их верными рабами, и даже вынужденные ставить свою верность Кузнице Душ выше верности своему Богу. Боги и высшие демоны обычно не возражают этому, т.к. преимущества инфернальных машин в их демонических армиях перевешивают недостатки их сомнительной лояльности.

Инфернальные машины следуют обычным правилам для демонических машин, но они лишены связывания, и при опускании ниже 0 Структуры их выбрасывает в Варп, как демонов. Их нельзя покорять Владычеством, т.к. они уже покорены владыками Кузницы Душ.

Смертные, желающие этих машин в своих армиях, должны договариваться об этом с высшим демоном или герольдом, в чьей армии есть инфернальные машины, или напрямую с владыками Кузницы Душ – обычно Ритуалом Тысячи Глаз, в котором вместо информации они просят демона об инфернальной машине себе в службу. Если повелитель инфернальной машины дает согласие, инфернальную машину можно призвать ритуалом Призыва Воинства Богов. Призванная таким образом инфернальная машина имеет приказ от своих повелителей слушаться тех, кому они ее «одолжили», но если ее изгоняют в Варп, повторный призыв требует повторных переговоров с хозяевами инфернальной машины, если только не договориться сразу о нескольких призывах.

ОБОЛОЧКИ



R:1 | Stalk-Tank /Сталк-Танк

Сталк-Танки были разработаны смертными армиями миров Саббат как машины разведки и засад. Эти оболочки внушают в заключенных в них демонов терпеливость засадного хищника, а саркофаги в их брюхах позволяют брать «языков» из вражеских солдат в пылу боя.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (9, S60+4=10)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
32	30	20	25	Размер: 2	
7,4x7,4x6,2м, 32 т					

Модификаторы: +5 A, Athletics+10, Stealth+10.

Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Multi-Legged (4).

ОРУДИЯ:

Ноги×2:						
Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства		Вл
R: - Scythe-Leg / Нога-Коса						
-	2-4	1d10+10 R	6	Reinforced		-1

Руки×2:						
Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства		Вл
R: 1 Mantis Claws / Клешни Богомола						
Когти.Р	0-4	1d10+14 E	6	Power Field		-2
Этим оружием можно проводить Захват против целей Размером до 1.						

Пасть:						
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	∞	-	Flame, Spray
Это оружие можно использовать в Борьбе, как атаку укусом, если из него не стреляли в этот Ход.						

Turret (360° / -5°..+90°):						
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Reaper Autocannon / Автопушка Жнец						
200м	S/4/-	3d10+8 I	6	∞	-	Hefty(R), Reliable, Twin-Linked
R: 0 Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	60	2	Flame, Spray, Twin-Linked
R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	∞	-	Imprecise, Reliable
R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	∞	-	Tearing, Twin-Linked
R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3), Twin-Linked

Вездеходный –Трудный Ландшафт не замедляет Сталк-Танк и он может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Длинные Ноги – Сталк-Танк не считает преграды высотой меньше 1,5 м Трудным Ландшафтом и просто перешагивает через них, не сбавляя хода.

Тихий Ход – При передвижении на Полудвижение, двигатель и сервоприводы Сталк-Танка почти не издают звука и его выхлоп незаметен.

Саркофаг – Когда Сталк-Танк держит существо Размером 1 и меньше в Захвате, он может за полудействие пройти против него встречный тест Athletics+0 vs Athletics+0 и при Успехе заключить цель в саркофаге в своем брюхе. Цель в саркофаге Беспомощна и считается внутри Сталк-Танка, как если бы он имел Трейты Enclosed и Sealed. В саркофаг может уместиться только одна цель, но Сталк-Танк может выбросить текущую из своего саркофага за свободное действие. Персонаж, что провел хотя бы W.b часов в саркофаге, получает штраф -20 на свои тесты против допроса на следующие 24-W.b часа.



R:2 | Defiler /Осквернитель

Одна из древнейших и простейших моделей демонических машин, Осквернитель сделан во многом на базе шасси Онагра. Этот массивный паукообразный шагочод тяжело вооружен как для ближнего боя, так и для дальнего, но плохо оптимизирован под нужды демона, от чего он относительно неуклюж и надежно попадает только по большим целям. С простотой производства этой оболочки, Осквернителей часто отправляют первой волной на врагов, не особо надеясь на их возвращение – практика, которую заключенные в них демоны только рады поддерживать.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (10, S85+6=14)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
35	35	20	55	Размер: 3	
				9,4х9,4х9,2м, 42 т	

Модификаторы: +5 WS.

Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Multi-Legged (6), Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Клешниx2:						
Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства		Вл
R: - Pincer Claw / Клешня						
-	2-5	3d10+18 I(Cr)	8	Imprecise, Reinforced		-1

Руки×2 (могут быть разными):						
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Reaper Autocannon / Автопушка Жнец						
200м	S/4/-	3d10+8 I	6	∞	-	Hefty(R), Reliable, Twin-Linked

R: 0 Twin Heavy Flamer / Спаренный Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	∞	-	Flame, Spray, Twin-Linked

R: 1 Havoc Launcher / Гранатомет Хавок						
100м	S/2/6	↑	↑	∞	-	Imprecise, Reliable

R: 2 Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt						
150м	-/-/8	1d10+12 X	5	∞	-	Tearing, Twin-Linked

R: 3 Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка						
300м	S/-/-	5d10+10 E(Ls)	10	∞	-	Proven(3), Twin-Linked

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства		ВЛ
R: 2 Power Scourge / Силовая Плеть						
Кнут	1-9	2d10+14 E	4	Devastating(2), Flexible, Power Field		-2

В корпусе:						
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Battle Cannon / Боевая Пушка						
600м	S/-/-	3d10+10 X	8	∞	-	Concussive (3), Blast (8), Ordnance, Reliable

Особые Правила:

Вездеходный –Трудный Ландшафт не замедляет Осквернителя и он может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Беге и Натиске через Трудный Ландшафт.

Тяжелая Артиллерия – Осквернитель не может стрелять из Боевой Пушки с помощью Трейта Onslaught.

Нестабильное Связывание – Когда Осквернитель уничтожается, он взрывается в Варп-пламени и затягивается в Варп на 6+, вместо 10+.

Башня – Даже когда Шасси Осквернителя сломано, он может поворачивать свой корпус.

Не Чувствует Боли – Демон в Осквернителе не чувствует боли от потери Структуры и ремонта, и машину можно ремонтировать без обычных для демонических машин штрафов.



R:2 | Forgefiend /Кузнизверг

Более, чем просто оболочка для демона, Кузнизверг спроектирован, что-бы формировать заключенный в нем дух и улучшить его эффективность в пилотировании огневой платформы. Хотя он и уступает Осквернителю в размере, стойкости под огнем, и грубой силе, умение применять свою огневую мощь и избегать вражеского огня более чем компенсируют это, делая эту оболочку одной из самых популярных для командиров, что управляют своими демоническими машинами, а не посылают их в бой «приблизительно в направлении врага» и надеются на лучшее.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (10, S 65+6=12)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
35	35	20	35	Размер: 2	

Модификаторы: +10 BS, Awareness+10, Dodge+0, Covering Fire, Scanning Advance, Storm of Lead, Step Aside.

Трейты: Conductive Plating, Multi-Legged (4), Onslaught, Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Лапыx2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: - Paw / Лапа					
Кулак	2-3	1d10+12 I(Cr)	0	Imprecise, Reinforced	-2

Рукиx2 (обязательно одинаковые):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Hades Autocannon / Автопушка Аид						
250м	S/3/6	3d10+8 I	6	∞	-	Devastating (4), Storm

R: 2 | Ectoplasma Cannon / Эктоплазменная Пушка

60м S/-/- 3d10+6 E 8 ∞ - Blast (2), Maximal, Overheats
Это оружие игнорирует бонус к Поглощению от Трейта Daemonic.

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 1 Maw / Пасть					
-	0	1d10+14 R	4	Imprecise, Tearing	-2

Это оружие может использоваться в Захвате как атака укусом.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Ectoplasma Cannon / Эктоплазменная Пушка						
60м	S/-/-	3d10+6 E	8	∞	-	Blast (2), Maximal, Overheats

Это оружие игнорирует бонус к Поглощению от Трейта Daemonic.

Особые Правила:

Демоническая Кузница – Раз за бой за свободное действие демон может получить переброс всех своих атак до начала своего следующего Хо-да и способность бросать на урон 2 раза, выбирая лучший, но при этом машина получает 2d5 непоглощаемого урона в Корпус.



R:2 | Maulerfiend /Молотизверг

Базированный на том же дизайне, что и Кузнизверг, Молотизверг оптимизирован для рукопашного боя вместо стрельбы и используется в основном для охоты на вражескую технику и разрушения бункеров. Используя свои магнитные лапы, Молотизверги могут забираться верхом на несущиеся на полной скорости танки, взбираться по феррохитовым стенам крепостей, или маневрировать в трехмерных лабиринтах ульев и кораблей, прорезая себе путь через переборки и стены, где другие машины проби-раются с большим трудом.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (12, S 65+6=12)	
Л	Б	К		Маневренность: +10	
35	35	20	35	Размер: 2	

Модификаторы: +10 WS, Athletics+0, Dodge+10, Parry+10, Reaper, Steady Footwork, Unarmed Master, Step Aside.

Трейты: Conductive Plating, Multi-Legged (4), Onslaught, Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Рукиx2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 2 Power Fist / Силовой Кулак					
Кулак	0-3	2d10+24 E	6	Imprecise, Power Field	-1

Щупальца:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 2 Magma Cutters / Магма Резаки					
-	0-3	2d10+13 E	24	Imprecise, Power Field	-2

Это оружие атакует 2 раза и может атаковать по разным целям. Против целей, иммунных к свойству Melta, Pen опускается до 12. За одно полудействие резаки могут прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти сама машина.

R: 2 | Lasher Tendrils / Хлещущие Щупальца

- 0-6 1d10+10 R 4 Flexible, Razor Sharp, Reinforced -2
Это оружие атакует 6 раз и может атаковать по разным целям. Если Молотизверг не использует его для атаки, щупальца извиваются вокруг и отвлекают врагов, что дает штраф -15 на все рукопашные атаки по нему до начала следующего Хо-да Молотизверга.

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 1 Maw / Пасть					
-	0	1d10+14 R	4	Imprecise, Tearing	-2

Это оружие может использоваться в Захвате как атака укусом.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Ectoplasma Cannon / Эктоплазменная Пушка						
60м	S/-/-	3d10+6 E	8	∞	-	Blast (2), Maximal, Overheats

Это оружие игнорирует бонус к Поглощению от Трейта Daemonic.

Особые Правила:

Демоническая Кузница – Раз за бой за свободное действие демон может получить переброс всех своих атак до начала своего следующего Хо-да и способность бросать на урон 2 раза, выбирая лучший, но при этом машина получает 2d5 непоглощаемого урона в Корпус.

Маг-Лапы – Молотизверг не считает магнитные поверхности трудным ландшафтом и автоматически проходит тесты, чтобы удержаться на движущихся магнитных поверхностях (например, на крыше танка). Он может карабкаться по отвесным магнитным стенам, как по слабо наклоненным.



R:3 | Venomcrawler /Ядоход

Относительно новая машина в арсеналах предателей, Ядоход особенно эффективен в боях против других Хаоситов за счет его способности пожирать вражеских демонов и псайкеров и использовать их силу для нужд союзных демонов и псайкеров. Эта оболочка вселяет в заключенного в нее демона чудовищный голод к другим существам Эмпиреев и Ядоходы, что выживают достаточно долго, теряют типичную для демонических машин тягу к самоуничтожению, т.к. демоны в них знают, что по ту сторону их ждет много нажитых врагов.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (14, S 65+6=12)	Маневренность: +10	Размер: 2	4,2x4,4x5,2м, 9 т
Л	Б	К					
30	30	15	30				

Модификаторы: +10 A, Athletics+10, Dodge+10.

Трейты: Conductive Plating, Multi-Legged (6), Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Ногиx2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: - Scythe-Leg / Нога-Коса					
-	2-3	1d10+12 R	6	Reinforced	-1

Щупальцаx2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 1 Tendril / Щупальце					
Кнут	1-7	1d10+10 R	4	Flexible, Razor Sharp, Reinforced	-2
Этим оружием можно проводить захват против целей Размером до 1.					

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 1 Maw / Пасть					
-	0	1d10+12 R	4	Imprecise, Tearing, Sanctified	-2
Это оружие можно использовать только в Борьбе, атакой укусом.					

Sponson(n) (+25°..+175° / -90°..+90°):

Sponson(l) (-175°..-25° / -90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Excruciator Cannon / Пушка Истязатель						
150m	S/2/4	2d10+6 E	4	∞	-	Storm, Tearing

Особые Правила:

Роющий – Ядоход может перемещаться сквозь землю, камень и рокрит, как если бы у него был Трейт Burrower (6). Трудный Ландшафт замедляет его, но он никогда не падает при провале теста на Трудный Ландшафт.

Эмпирический Охотник – Ядоход получает бонус +20 на атаки по демонам, псайкерам, демоническим машинам и одержимым.

Варп-Накопитель – Когда Ядоход убивает рукопашной атакой существо с CoG 10+, он бросает 1d100 и, если результат ниже CoG цели, Ядоход получает 1 заряд, до максимума в 10. Если цель была демоном или псайкером, он автоматически восстанавливает 1d5+1 зарядов. Союзный псайкер в пределах 20м от Ядохода может раз в Ход потратить до своего W.b зарядов варп-накопителя Ядохода, получая +10 на следующий психотест за каждый. Ядоход в свой Ход также может потратить 1 заряд, чтобы до начала его следующего хода все персонажи в 20 м от него автоматически проходили тесты на Варп-Нестабильность.

Варпопритягиватель – Когда в пределах 20 м от Ядохода кто-то становится целью психосилы, Ядоход может потратить 1 Реакцию и 1 заряд Варп-Накопителя, чтобы сделать целью себя.



R:3 | Hell Stalker /Адский Сталкер

Практически эксклюзивно используемые орденом Варп-Кузнецов, известные как Лорды Дискорданты, Адские Сталкеры – проворные и быстрые машины, созданные для охоты на бронетехнику. Оболочка Сталкера формирует в заточенном демоне безумную ненависть ко всем машинам и использует ее как источник силы для его техно-арканного вооружения.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (12, S 75+7=14)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
35	35	25	40	Размер: 2	
				7,2x4,4x3,6м, 13 т	

Модификаторы: +5 WS, +10 A, Dodge+10, Hatred(Vehicles), Step Aside.

Трейты: Multi-Legged (6), Onslaught, Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Ногиx2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: - Blade-Leg / Нога-Лезвие					
-	3-4	2d10+14 R	2	Reinforced	-1

Хвост:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 2 Electro-Spike / Электро-Шип					
Кнут	1-7	3d10+8 E(EI)	6	Flexible, Reinforced	-2

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 3 Technovirus Injector / Техновиральный Инжектор					
-	0	3d10+5 R	35	Reinforced	-2

Когда это оружие наносит непоглощенный урон, цель не получает урона, но получает эффект Haywire, равный непоглощенному урону. Эффект двигается вместе с целью и каждый ход уменьшается на 2 как обычно.

R: 2 | Magma Cutter / Магма Резак

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-	0	2d10+13 E	24	Imprecise, Power Field	-2	

Против целей, иммунных к свойству Melta, Pen опускается до 12.

За одно полудействие резак может прорезать в стене, корабельной или ульевой переборке дверь, сквозь которую может пройти сама машина.

Pintle (-180°..+180° / -25°..+75°):

Всадник может использовать это орудие как интегрированное оружие скакуна. Если у всадника есть хотя бы один Мехатендрил, он может использовать его для управления орудием, считая его как дополнительную руку. Это орудие можно заменить любым другим тяжелым оружием, но тогда оно теряет бесконечный боезапас от демонической машины и может быть использовано только всадником, но не демоном.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Baleflamer / Бедствогнет						
50m	S/-/-	2d10+12 E(FI)	8	∞	-	Flame, Spray

Особые Правила:

Скакун – Варп-Кузнец, держащий демона в машине Сломленным, может использовать его как скакуна. При этом машина двигается как шаг-ход, а не скакун, но действует в Ход Кузнеца и полностью послушна его воле. Сталкер с кузнецом верхом может совершать Верховую Атаку: Кузнец своим оружием, а демон – только хвостом.

Аура Дискорда – Все враждебные машины в радиусе 20м от Сталкера получают -20 к Маневренности, -5 SPD, и -10 на все атаки. Враждебные существа с Трейтом Machine в этом радиусе получают -2 SPD и -10 на все тесты WS, BS, S, и A.



R:2 | Helderake /Адский Змий

Принимая образ мифических драконов, Адские Змии служат одними из основных летающих машин сил Хаоса. Они не нуждаются в ангарах, просто цепляясь к обшивкам кораблей, не требуют топлива и требующих длительного обучения пилотов, способны сражаться на земле и в помещениях, если того требует ситуация, и способны привнести хаос рукопашной в обычно элегантный и точный мир воздушных боев.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (6, S65+6=12)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
35	35	20	35	Размер: 3	

Модификаторы: +5 WS, +10 A, Operate (Aeronautica) +10, Dodge+10, Reaper, Step Aside.

Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Vector Thrusters, Voidcraft, VTOL.

ОРУДИЯ:

Рукиx2:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	ВЛ
R: 2 Talons / Когти					
Когти.Р	0-3	2d10+20 E	6	Power Field	0

Пасть Pintle (360° / -90°..+90°):

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	ВЛ
R: 2 Baleflamer / Бедствогнемет					
50м	S/-/-	2d10+12 E(FI)	8	∞	Flame, Spray

R: 2 | Hades Autocannon / Автопушка Аид

250м S/3/6 3d10+8 I 6 ∞ - Devastating (4), Storm

Особые Правила:

Летающий – Адский Змий может летать, в полете меняя свое Шасси на Flyer (22) с Маневренностью +20. В полете он может совершать Натиск как обычный персонаж, но его дистанция Натиска 2xSPD а не 3xSPD, как обычно. Он также может совершать Верховую Атаку в полете, в т.ч. с Низкой высоты по персонажам на земле.

Стремительное Приземление – Когда Адский Змий терпит Крушение (в т.ч. из Штопора), он приземляется без какого-либо урона, но не может взлетать в свой следующий ход.

Хищник Небес – Адский Змий на Низкой и Высокой высотах получает бонус +20 на все атаки против целей на той же высоте, и всегда попадает по Корме других летающих машин своими рукопашными атаками. Когда он наносит непоглотенный урон рукопашной атакой по другому самолету Размером до 3 на Высокой или Низкой высоте, он может выбрать ввести себя и этот самолет в Штопор.

Гравитационная Аномалия – Адский Змий может приземляться на стены и потолки (если те способны выдержать его вес) и передвигаться по ним, как если бы это была земля, по сути меняя направление действующей на саму машину гравитации.

Демоническая Кузница – Раз за бой за свободное действие демон может получить переброс всех своих атак до начала своего следующего Хода и способность бросать на урон 2 раза, выбирая лучший, но при этом машина получает 2d5 непоглощаемого урона в Корпус.



R:4 | Decimator /дециматор

Многие, впервые увидев Дециматоров, воспринимают их как намеренную насмешку или попытку скопировать Дредноутов, но большинство оболочек этих демонических машин происходят с южных пределов Сегментума Темпестус, где банды Хаоса сражаются с бесчисленными ксеносами вне границ света Астрономикона. Дизайн Дециматора включает в себя элементы технологий полудюжины рас ксеносов и оригинальные оккультные практики этих банд, создавая грозную боевую машину, которую почти невозможно уничтожить окончательно.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (9, S85+8=16)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
37	32	25	45	Размер: 3	

Модификаторы: +5 WS, +5 BS, Athletics+0, Reaper, Steady Footwork, Slam.

Трейты: Conductive Plating, Onslaught, Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	ВЛ
R: - Kick / Пинок					
-	0-2	1d10+12 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Дециматор может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие.

Рукиx2 (могут быть разными):

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	ВЛ
R: 4 Decimator Claw / Клешня Дециматора + Тяжелый Огнемёт					
Кулак	0-3	2d10+28 R	6	Imprecise, Reinforced	0

Цель, получившая непоглотенный урон от этого оружия, также получает Критический Эффект 1d5+2 в руку или орудие по выбору пилота.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 0 Heavy Flamer / Тяжелый Огнемёт						
30м	S/-/-	1d10+12 E(FI)	6	∞	-	Flame, Spray
R: 2 Stormlaser / Штормлазер						
150м	-/-/5	2d10+10 E(Ls)	6	∞	-	Storm
R: 3 Butcher Cannon / Пушка Мясник						
150м	-/-/4	4d10+8 X	4	160	2	Hefty(R), Storm

R: 4 | Soulburner Petard / Петарда Душежигатель

100м S/-/- 1d10+3 E 0 ∞ - Blast(3), Recharge, Warp Weapon

R: 5 | Heavy Conversion Beamer / Тяжелый Конверсионный Лучевик

600м S/-/- 2d10+10 E 2 ∞ - Blast(5)
За каждые полные 50м дистанции до цели это оружие получает +1d10 Dmg, +2 Pen и +1 к рейтингу свойства Blast, достигая максимума на дистанции 300 м.

Особые Правила:

Демоническое Возрождение – В начале каждого своего Хода демон в машине делает тест W-10 и восстанавливает Успехи Структуры. Он может выбрать вместо восстановления Структуры накапливать Успехи и, когда набирает 5+, потратить их все (в т.ч. лишние), чтобы устранить одну Поломку. Если машина уничтожена, но остова не затягивает в Варп, демон остается привязанным к остову машины и продолжает регенерировать его, но машина остается отключенной, пока регенерация не восстановит ее хотя бы до 0 Структуры. Пока Дециматор регенерирует, он продолжает получать критические эффекты от полученного урона, и, если они вызывают уничтожение машины, он должен каждый раз бросать на затягивание остова в Варп.



R:2 | Myphitic /Мифтик

Легион Гвардии Смерти и многие другие нурглитские банды не используют Опустошителей, и вместо этого полагаются на демонические машины, как основные платформы для тяжелого оружия. Маленькие, проворные и вездеходные Мифтики особенно популярны не только и не столько за счет своей огневой мощи, сколько за счет их способности поддерживать союзников, пряча их от вражеского огня в клубах дыма, или ныряя во вражеские отряды и выводя их из боя своей отвратительной вонью, оставляя их легкой добычей союзников.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (7, S 65+4=10)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
30	30	22	20	Размер: 1	
2,7х2,6х3,1м, 7 т					

Модификаторы: +5 BS, Sprayer.

Трейты: Damage Control, Multi-Legged (3), Onslaught, Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 1 Maw / Пасть					
—	0	1d10+10 R	4	Imprecise, Tearing, Toxic(1)	-2

Hull (−15°..+15° / −25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Bile Spurt / Желчный Плевок						
60м	S/—	2d10+7 E	4	∞	—	Corrosive(2), Spray, Toxic(1)

Sponson(n) (−25°..+25° / −45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Missile Launcher / Ракетная Установка						
300м	S/—	↑	↑	∞	—	Reliable
Это орудие имеет неограниченный запас как фраз, так и крак ракет.						

Sponson(l) (−25°..+25° / −45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Multimelta / Мультимельта						
60м	S/—	2d10+16 E	12	∞	—	Blast (2), Melta

Особые Правила:

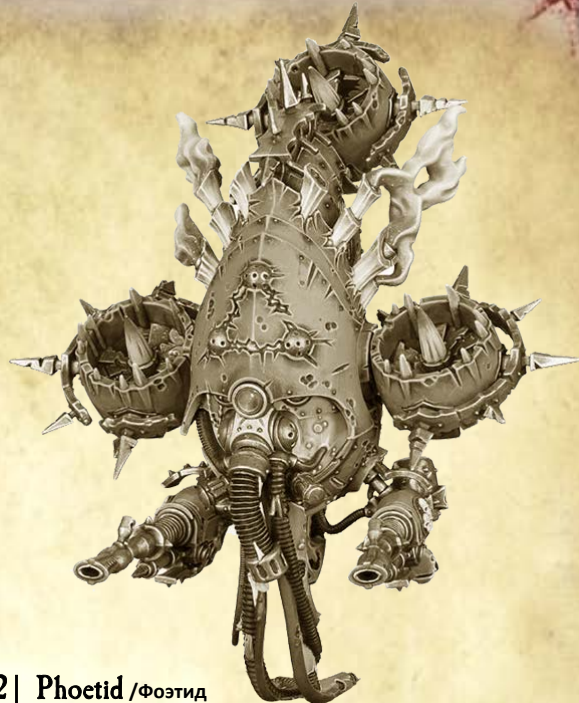
Специализированная Оболочка — В эту оболочку можно вселить только и исключительно Чумоноса.

Пожиратель Трупов — За полное действие Мифтик может съесть труп существа Размером 0 и восстановить ½T.b(окр.▲) труп Структуры. Он может съедать трупы существ Размером 1, тратя 3 Хода на каждый, и восстановить ½T.b(окр.▲) труп Структуры. Он может выбрать вместо восстановления Структуры накапливать восстановление и, когда набирает 5+, потратить все (в т.ч. лишнее), чтобы устранить одну Поломку.

Гусеницы — В начале своего Хода Мифтик может выбрать двигаться, используя Шасти Tracked (14), Маневренность +10 или вернуться обратно к движению как Шагоход.

Облако Трупных Газов — Мифтик извергает клубы густого зеленоватого дыма, что сверхъестественным образом клубятся и сгущаются вокруг отмеченных Нурглом душ. Атаки по Мистику и всем нурглитам в радиусе 7 м от него (даже враждебным) получают штраф как от дыма (−20 на стрельбу, −10 на рукопашные атаки).

Отвратительная Вонь — Не-нурглитские персонажи, впервые за Раунд оказывающиеся на расстоянии 3м или меньше от Мифтика, должны пройти тест T+0 (против яда и газа), или получают Оглушение на 1 Раунд (Талант Iron Jaw не работает) и их безудержно рвет.



R:2 | Phoetid /Фозтид

Оболочки Фозтидов во многом напоминают Мифтиков, только с тройкой тяжелых турбинных двигателей вместо гусениц. Подобно Мифтикам, они служат своим хозяевам как платформы тяжелого оружия, но специализируются на противопехотном вооружении, а не противотанковом. Фозтиды часто прикрывают фланги, охотятся на отступающих из боя врагов или вражеских разведчиков, закрывая эти распространенные бреши в обычно медлительных армиях последователей Нургла.

AP			Стр.	Ходовая: Skimmer (14)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
30	30	22	25	Размер: 1	
2,2х2,4х3,7м, 7 т					

Модификаторы: +5 BS, Awareness+0, Reaper.

Трейты: Damage Control, Onslaught, Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Пасть:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 1 Plague Probe / Чумной Хоботок					
—	0-3	1d10+10 R	6	Toxic(2)	-2

Sponson(n) (−25°..+25° / −45°..+45°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 1 Plaguespitter / Чумоплюй						
50м	S/—	2d10+7 E	4	∞	—	Spray, Toxic(2)

R: 2 | Plague Launcher / Чумной Гранатомет

150м S/— 2d10+7 E 6 ∞ — Blast(7), Toxic(3)

Это орудие занимает оба спонсона.

Шаблон взрыва остается на месте взрыва на 1d5 Раундов и наносит попадание по каждому, кто начал свой Ход в облаке или прошел сквозь него. Урон от орудия игнорирует негерметичную броню, но при этом никак не вредит персонажам под покровительством Нургла.

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 1 Fleshmower / Плотекосилка					
—	0	1d10+14 R	6	Reinforced, Tearing	-2

Если оба орудия атакуют разные цели, они могут совершить еще по одной атаке каждое, но только по целям, по которым они не атаковали в этот Ход.

Особые Правила:

Специализированная Оболочка — В эту оболочку можно вселить только и исключительно Чумного Трутня.

Штурм — Фозтид может совершать рукопашные атаки и Натиск на расстояние до 2×SPD. Если он вооружен Плотекосилками, он может использовать их для совершения Верховой Атаки.

Пожиратель Трупов — За полное действие Фозтид может съесть труп существа Размером 0 и восстановить ½T.b(окр.▲) труп Структуры. Он может съедать трупы существ Размером 1, тратя 3 Хода на каждый, и восстановить ½T.b(окр.▲) труп Структуры. Он может выбрать вместо восстановления Структуры накапливать восстановление и, когда набирает 5+, потратить все (в т.ч. лишнее), чтобы устранить одну Поломку.



R:3 | Plagueburst Crawler / Чумовзрывной Ползун

Чумовзрывной Ползун был разработан лично демоническими примархом Мортарионом как идеальная осадно-штурмовая машина. Орудия этой машины черпают силу из демона внутри, наполняя их мощью болезни, яда и коррозии. Сложные руны связывания в этой оболочке позволяют избежать большинства проблем с демоническими машинами, обеспечивая покладистое поведение демона. Эта машина довольно медлительна, но для ее роли скорость и не нужна – достаточно хотя бы поспевать за союзной пехотой (которая обычно тоже весьма нетороплива).

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (11)	
Л	Б	К		Маневренность: -10	
37	37	26	49	Размер: 3	
				8,2x7,0x4,8м, 77 т	

Модификаторы: +5 BS, Logic+10.

Трейты: Ponderous, Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Fixed (-3°..+3° / +10°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 2 | Plagueburst Mortar / Чумовзрывная Мортира

300м S/-/- 3d10+8 X 6 ∞ — Arcing, Blast(10), Corrosive(3), Toxic(4)

Свойство Toxic этого орудия наносит 2d10 вместо 1d10 урона. Существа, видевшие смерть от этого орудия, проходят тест против Страх 2 (считается земным ужасом), считая стрелявшую машину источником страха.

Sponson(n) (-8°..-172° / -90°..+90°):

Sponson(l) (+172°..+8° / -90°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Plaguespitter / Чумоплюй

50м S/-/- 2d10+7 E 4 ∞ — Spray, Toxic(2)

R: 2 | Entropy Cannon / Энтропийная Пушка

150м S/-/- 3d10+8 E 8 ∞ — Corrosive(7)

Hull (-15°..+15° / -15°..+15°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 0 | Heavy Stubber / Тяжелый Стаббер +belt

120м S/-/12 1d10+8 I 3 ∞ —

Особые Правила:

Специализированная Оболочка – В эту оболочку можно вселить только и исключительно Тварь Нургла.

Послушный – Демон чувствует себя комфортно в оболочке Ползуна и не ищет свободы через разрушение машины, как обычно. Оболочка вознаграждает его за выполнение приказа и демон ведет себя как хорошо выдрессированный пес, жаждущий услужить. Он не пытается вырваться из-под контроля при получении урона.



R: 1 | Blight Drone / Моровой Трутень

Одна из простейших и древнейших демонических машин Нургла, Чумной трутень базируется на дизайне робота Вультракс, но почти не содержит настоящих технологий – его оболочка представляет собой просто металлическую скорлупу, заполненную гнилым мясом, к которой небрежно приварены два проржавевших роторных двигателя. Эта машина практически полностью полагается на демона просто для того, чтобы работать, но с другой стороны Моровых Трутней легко производить массово.

AP			Стр.	Ходовая: Flyer (14)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
32	27	22	25	Размер: 2	
				3,2x4,7x3,7м, 7 т	

Модификаторы: Нет.

Трейты: Conductive Plating, Vector Thrusters, VTOL.

ОРУДИЯ:

Hull (-25°..+25° / -25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Phlegm / Флегма

150м S/-/- 3d10+7 E 8 ∞ — Corrosive(2), Blast(5)

R: 1 | Vomit / Рвота

30м S/-/- 2d10+7 E 6 ∞ — Corrosive(2), Spray

Это два профиля одного и того же орудия.

Hull (-25°..+25° / -25°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
-----	-----	-----	-----	------	-----	----------

R: 1 | Havoc Launcher / Гранатомет Хавок

100м S/2/6 ↑ ↑ ∞ — Imprecise, Reliable

R: 2 | Reaper Autocannon / Автопушка Жнец

200м S/4/- 3d10+8 I 6 ∞ — Hefty(R), Reliable, Twin-Linked

R: 2 | Twin Heavy Bolter / Спаренный Тяжелый Болтер +belt

150м -/-/8 1d10+12 X 5 ∞ — Tearing, Twin-Linked

R: 3 | Twin Lascannon / Спаренная Лазпушка

300м S/-/- 5d10+10 E(Ls) 10 ∞ — Proven(3), Twin-Linked

Особые Правила:

Специализированная Оболочка – В эту оболочку можно вселить только и исключительно Чумного Трутня.

Ржавчина – Когда Моровой Трутень совершает Виразж от атаки и все равно получает урон, первый полученный им непоглощенный урон от этой атаки уменьшается до 1 – попадание только отсекает кусок его ржавой брони или ломает деталь, которая и так не работала.



R:1 | Slaughterer /Мясник

Брутально-простая и эффективная в своем дизайне оболочка Мясника принимает обычную самоубийственную кровожадность демонических машин и использует ее. Каждая конечность Мясника оканчивается оружием, а его руны сдерживания лишь распаляют гнев демона внутри, толкая его на безумные натиски в гущу врагов. Редкий Мясник переживает свой первый настоящий бой, но они столь эффективны в резне в рукопашной или притягивании вражеского огня на пути к ней, что даже банды на службе Слаанеш порой используют их.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (11, S 75+7=14)	
Л	Б	К		Маневренность: +20	
37	30	22	35	Размер: 2	
5,4х8,8х4,8м, 16 т					

Модификаторы: +10 WS, Athletics+10, Flesh Render, Reaper, Steady Footwork, Furious Assault, Reckless Charge.

Трейты: Conductive Plating, Multi-Legged (4), Onslaught, Reinforced Armour.

ОРУДИЯ:

Руки×2 (могут быть разными):

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 1 Slaughter Blade / Клинок Резни					
Меч	2-4	2d10+24 R	6	Devastating (3), Reinforced, Tearing	0
Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld

R: 2 | Impaler / Пронзатель

30м S/-/- 2d10+13 R 4 1 - Piercing
Если это оружие не попало в цель, оно автоматически перезаряжается, вытягивая гарпун обратно за трос. Если гарпун нанес урон или попал по металлической цели, демон может свободным действием втянуть его обратно (прекращая эффект Piercing на цели) или потратить Реакцию и подтянуть цель к себе на 3d10 м, если она Размером 1 и меньше, 2d10 для Размера 2 и 1d10 для Размера 3. Если цель подтягивается в базовый контакт с Мясником, тот считается совершившим Натиск. Цель, к которой прикреплен гарпун, не может двигаться от Мясника, если ее Размер 2 или меньше (3 и меньше для Скиммеров и Самолетов).

Ноги×4:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 1 Blade / Клинок					
Меч	2-4	1d10+16 R	4	Reinforced, Tearing	0

Мясник может атаковать одну цель не более, чем двумя ногами в Ход, если только эта цель не Орда или Размером 3 и больше.

Особые Правила:

Специализированная Оболочка – В эту оболочку можно вселить только и исключительно Кровапускателя.

Вездеходный –Трудный Ландшафт не замедляет Мясника и он может перебрасывать тесты, чтобы не упасть при Бере и Натиске через Трудный Ландшафт.

Кровожадная Скорость – Мясник совершает Натиск на расстояние до SPD×4 и может бежать на расстояние до SPD×6, если он бежит прямо к ближайшему видимому им противнику.

Вгрызающиеся Лезвия – Мясник может карабкаться по крутым и даже отвесным склонам, как по пологим, впиваясь в них своими ногами-лезвиями. Он оставляет за собой след из выбоин в стене, дающий бонус +20 на карабканье или спуск по этому следу.



R:4 | Brass Scorpion /Бронзовый Скорпион

Бронзовые Скорпионы являются сверхтяжелыми осадными машинами на службе Темных Магосов, продавших свои души Кхорну. Их клешни способны разрывать на части стены крепостей и даже могучих титанов, а арсенал пушек может потягаться с небольшой армией.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (14, S85+8=16)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
42	37	32	125	Размер: 4	13,1×11,7×12,3м, 80 т

Модификаторы: +15 WS, +15 BS, Reaper, Steady Footwork, Slam.

Трейты: Multi-Legged (6), Onslaught, Reinforced Armour, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

Руки×2 (могут быть разными):

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: 4 Crusher Claw / Крушащая Клешня + Пушка Адская Пасть					
Кулак	0-3	3d10+32 I(Cr)	6	Imprecise, Reinforced, Tearing	0

Цель, получившая непоглощенный урон от этого оружия, также получает Критический Эффект 1d5+2 в руку или оружие по выбору пилота.

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 3 Hellmaw Cannon / Пушка Адская Пасть						
40м	S/-/-	3d10+6 E(FI)	7	∞	-	Flame(2d10), Spray

Пасть /Hull (-15°..+15° / -15°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 2 Demolisher Cannon / Пушка Разрушитель						
50м	S/-/-	4d10+20 X	10	∞	-	Concussive (3), Blast (10), Ordnance

+3d10 Dmg против целей из земли, камня, рокрита и т.п.

Хвост /Turret (360° / -45°..+90°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Scorpion Cannon / Пушка Скорпион						
350м	-/-/10	2d10+10X	7	∞	-	Devastating(2), Imprecise, Inaccurate, Storm, Tearing

Пушка всегда стреляет широкими очередями, накрывая шаблон Blast (8) и множественные попадания распределяются между целями в этой области максимально равномерно. Все цели в области стрельбы пушки должны пройти тесты Подавления -20.

Ноги×6:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	В1
R: - Blade / Лезвие					
-	0-2	1d10+16 R	2	Reinforced	-2

Бронзовый Скорпион может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие и не может атаковать одну цель более, чем двумя ногами в Ход. Он может совершать Верховые Атаки ногами против целей, мимо которых (или над которыми) он проходит.

Особые Правила:

Специализированная Оболочка – В эту оболочку можно вселить только и исключительно Джаггернаута. Оболочка крайне удобна для демона, и тот лишен обычных самоубийственных тенденций заключенных в машину демонов, искренне наслаждаясь резней, что он причиняет.

Руны Кровавого Бога – Когда Бронзовый Скорпион становится целью психосилы (основной, или его задевает эффектом по площади), источник этой психосилы немедленно вызывает Варп-Прорыв.



R:5 | Китан /Китан

Китан возвышается над полем боя как тяжелый Рыцарь или легкий Титан, и хотя он не ровня Богомашине Механикум в стойкости, он более чем способен потягаться с ними в разрушительной мощи, особенно в рукопашной. Гордый Герольд Кхорна в сердце Китана передает этой машине толику своих боевых навыков и тактического ума, умиловленный удобными рунами связывания и зачарованиями оболочки, позволяющими демону пировать душами тех, кого он сразил.

AP			Стр.	Ходовая: Walker (14, S95+9=18)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
37	37	25	85	Размер: 4	

Модификаторы: +20 WS, +5 BS, Furious Assault, Reckless Charge.

Трейты: Onslaught, Reinforced Armour, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

Ноги:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Вл
R: - Kick / Пинок					
-	0-2	1d10+18 I(Cr)	0	Reinforced	-2

Китан может атаковать ногами, только когда не использует другое рукопашное оружие.

Рука 1:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Вл
R: 4 Great Cleaver / Великий Разрубатель					
Топор	3-5	3d10+36 R	16	Imprecise, Reinforced, Tearing	-1

Вместо обычных атак демон может совершить широкий взмах – он выбирает конус 120° длиной 4 м и наносит по всем существам в этом конусе по рукопашной атаке с профилем 1d10+18 R Dmg, Pen8, Tearing по или против часовой стрелки от угла конуса по своему выбору. Если какая-то цель успешно Парирует атаку, или он попадает по цели Размером 3 и больше, и та не уклонилась, атака останавливается.

Рука 2:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Kytan Gatling Cannon / Гатлинг Пушка Китан						
250м	-/-/8	3d10+8 I	8	∞	-	Storm

Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление –20.

Особые Правила:

Специализированная Оболочка – В эту оболочку можно вселить только и исключительно Герольда Кхорна. Оболочка крайне удобна для демона, и тот лишен обычных самоубийственных тенденций заключенных в машину демонов, искренне наслаждаясь резней, что он причиняет.

Щит Кровавого Бога – Китан имеет не перегружающийся кародейский щит-купол 1-50 против стрельбы с передней арки 180°.

Кровожадная Скорость – Китан совершает Натиск на расстояние до SPD×4 и может бежать на расстояние до SPD×6, если он бежит прямо к ближайшему видимому им противнику.



R:5 | Lord of Skulls /Владыка Черепов

Необычный дизайн Владыки Черепов позволяет ему тащить за собой огромные баки, впитывающих кровь, пролитую в гнев, позволяя этой могучей машине черпать силу из резни вокруг нее, затягивая повреждения, или ускоряя взмахи своего оружия.

AP			Стр.	Ходовая: Tracked (10, S95+9=18)	
Л	Б	К		Маневренность: +0	
40	37	25	130	Размер: 4	

Модификаторы: +20 WS, +5 BS, Furious Assault, Reckless Charge.

Трейты: Onslaught, Reinforced Armour, Super-Heavy.

ОРУДИЯ:

Рука 1:

Тип	Rng	Dmg	Pen	Свойства	Вл
R: 4 Great Cleaver / Великий Разрубатель					
Топор	3-5	3d10+36 R	16	Imprecise, Reinforced, Tearing	-1

Вместо обычных атак демон может совершить широкий взмах – он выбирает конус 120° длиной 4 м и наносит по всем существам в этом конусе по рукопашной атаке с профилем 1d10+18 R Dmg, Pen8, Tearing по или против часовой стрелки от угла конуса по своему выбору. Если какая-то цель успешно Парирует атаку, или он попадает по цели Размером 3 и больше, и та не уклонилась, атака останавливается.

Рука 2:

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Skullhurler / Черепомет						
450м	S/-/-	5d10+8 R	16	∞	-	Blast (12), Ordnance, Tearing
R: 4 Hades Gatling Cannon / Гатлинг Пушка Аид						
250м	-/-/5	2d10+6 I	6	∞	-	Multishot (3)

Цели длинной очереди этой пушки и все персонажи в пределах 5 м. от них должны пройти тест на Подавление –20.

Торс /Hull (-15°..+15° / -15°..+25°):

Rng	RoF	Dmg	Pen	Clip	Rld	Свойства
R: 4 Gorestorm Cannon / Пушка Буря Крови						
50м	S/-/-	3d10+8 E	8	∞	-	Spray
R: 4 Ichor Cannon / Иخور Пушка						
200м	S/-/-	2d10+8 X(Fr)	8	∞	-	Blast(8), Ordnance

Особые Правила:

Специализированная Оболочка – В эту оболочку можно вселить только и исключительно Герольда Кхорна. Оболочка крайне удобна для демона, и тот лишен обычных самоубийственных тенденций заключенных в машину демонов, искренне наслаждаясь резней, что он причиняет.

Гусеничное Чудовище – Владыка Черепов может совершать Натиск как Шагоход (на расстояние до SPD×3). При совершении Натиска он также может совершать Таран против целей на пути к цели.

Питающийся Кровью – Каждый раз, когда в пределах 80м. от Владыки Черепов умирает существо, имеющее кровь, кровь этого существа вытягивается из его жил и струится по воздуху к машине, втягиваясь в огромные баки у нее на спине. Каждое существо дает Размер+1 зарядов крови, до максимума в 80. Демон может тратить кровь на следующие эффекты:

- **2 заряда** – восстановить 1 Структуры;
- **10 зарядов** – совершить еще одну рукопашную атаку;
- **20 зарядов** – устранить одну Поломку.