

ВОЙСКА ОФИЦИО АССАСИНОРУМ

На этих страницах содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр Официо Ассасинорум в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей. Некоторые правила встречаются у многих боевых единиц Официо Ассасинорум, поэтому они разобраны ниже.

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц Официо Ассасинорум встречаются следующие способности:

Карательная группа

Если ваш военачальник принадлежит **ИМПЕРИУМУ**, то вы можете включить эту боевую единицу в состав авангардного подразделения своей армии, пусть даже в нём не будет командных боевых единиц. Данное подразделение должно состоять только из 1 ассасина-виндикара, 1 ассасина-каллидуса, 1 ассасина-эверсор и 1 ассасина-кулексуса (и только из них), чтобы дать командное преимущество.

Независимый оперативник

Эта модель не может иметь особенность военачальника. Во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете разместить её в скрытом месте. В конце любой вашей фазы движения эта модель может открыть своё местоположение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.

Молниеносные рефлексы

Модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

СТОИМОСТЬ ВОЙСК

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

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Ассасин-виндикар	1	85
Ассасин-каллидус	1	85
Ассасин-кулексус	1	85
Ассасин-эверсор	1	85



5 Мощность Ассасин-виндикар									
НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ассасин-виндикар	7"	2+	2+	4	4	5	5	9	6+
Ассасин-виндикар — это одна модель, вооружённая пистолетом «Экзитус», винтовкой «Экзитус» и ослепляющими гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Пистолет «Экзитус»	12"	Пистолет 1		4	-3	D3	Против атак этим оружием нельзя использовать непробиваемые спас-броски. Это оружие ранит ПЕХОТУ на 2+.		
Винтовка «Экзитус»	72"	Тяжёлое 1		5	-3	D3	Против атак этим оружием нельзя использовать непробиваемые спас-броски. Это оружие ранит ПЕХОТУ на 2+.		
Ослепляющая граната	12"	Граната D6		*	*	*	Это оружие не наносит цели урон (не совершайте броски на ранение). Вместо этого БЕ, получившая попадание из этого оружия, до конца хода вычитает 1 ед. из результатов бросков на попадание.		
СПОСОБНОСТИ	Карательная группа, независимый оперативник, молниеносные рефлексy Стелс-костюм: противник должен вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание дистанционным оружием по этой модели. Если она находится на элементе ландшафта или внутри него, то вместо этого противник вычитает 2 ед. Безукоризненная точность: если эта модель не двигалась в своей предшествующей фазе движения, то вне зависимости от любых модификаторов она попадает на 2+ (для попадания при упреждении по-прежнему необходим результат 6). Разведмаска: боевые единицы, выбранные целью дистанционного оружия этой модели, не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.						Выстрел в голову: если цель атаки дистанционным оружием этой модели получила урон от этой атаки, но осталась в живых, то бросьте кубик после этой атаки. На 3+ цель получает смертельное ранение. Если она снова осталась в живых, то вы можете бросить кубик ещё раз. На этот раз она получает смертельное ранение при результате 4+. Продолжайте бросать кубик до тех пор, пока результат не будет неудачен или цель не умрёт. С каждым разом результат броска, необходимый для нанесения смертельного ранения, увеличивается на 1 ед. Смертельный выстрел: ПЕРСОНАЖА можно выбрать целью этой модели, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. В дополнение, если при атаке дистанционным оружием немодифицированный результат броска на ранение равен 6, то эта атака наносит D6 ед. урона.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Официо Ассасинорум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, персонаж, ассасин-виндикар								





5

Мощность

Ассасин-каллидус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ассасин-каллидус	7"	2+	2+	4	4	5	5	9	6+
Ассасин-каллидус — это одна модель, вооружённая нейрошредером, фазовым мечом и отравленными клинками.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Нейрошредер	9"		Штурмовое 1		*	*	*	Всякий раз при попадании из этого оружия кидайте 3D6. Если результат равен или превосходит наивысшее значение лидерства цели, та получает D3 смертельных ранений.	
Фазовый меч	Рукопашное	Рукопашное		Владельца	-3	2	Против атак этим оружием нельзя использовать непробиваемые спас-броски.		
Отравленные клинки	Рукопашное	Рукопашное			*	-1	1	Всякий раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Не-технику оно ранит на 3+, а ТЕХНИКУ — на 6+.	
СПОСОБНОСТИ	Карательная группа, независимый оперативник, молниеносные рефлексы						Ударил-отступил: эта модель может отступать, стрелять и нападать в одном и том же ходе.		
	Полиморфин: во время расстановки вместо выставления модели на поле боя вы можете замаскировать её. В конце любой вашей фазы движения она может вернуться к своему истинному облику — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в D6+3" от любых вражеских моделей. Например, если результат броска равен 4, то модель можно поместить где угодно, но дальше, чем в 7" от любых вражеских моделей.						Воцарение неразберихи: если в вашей армии есть модели с этой способностью, то во время первого раунда боя бросайте кубик всякий раз, когда ваш противник тратит командные очки на использование стратагем. На 4+ ваш противник должен потратить на эту стратагему на одно очко больше, а иначе она не сработает (потраченные командные очки при этом теряются). Эта способность не действует на стратагемы, используемые до начала сражения.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Официо Ассасинорум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, персонаж, ассасин-каллидус								



5

Мощность

Ассасин-эверсор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ассасин-эверсор	7"	2+	2+	4	4	6	6	9	6+
Ассасин-эверсор — это одна модель, вооружённая пистолетом «Палач», нейроперчаткой, силовым мечом и мелта-бомбами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S		AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Пистолет «Палач»	12"	Пистолет 4		4		-1	1	Если целью является ПЕХОТА, вы можете перекидывать результаты бросков на ранение этим оружием.	
Нейроперчатка	Рукопашное	Рукопашное		+1		-1	1	Можно перекидывать результаты бросков на ранение этим оружием.	
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное		Владельца		-3	1	–	
Мелта-бомба	4"	Граната 1		8		-4	D6	Если целью является ТЕХНИКА, вы можете перекидывать результаты бросков на ранение этим оружием.	
СПОСОБНОСТИ	Карательная группа, независимый оперативник, молниеносные рефлексы Живая бомба: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6 за каждую вражескую боевую единицу в пределах 6". На 4+ вражеская БЕ получает D3 смертельных ранений. Комплекс «Часовой»: всякий раз, как вражеская боевая единица отступает, будучи в пределах 1" от этой модели, эта модель может провести стрелковую атаку по этой вражеской боевой единице, как в фазе стрельбы.						Озверин: при совершении бросков на нападение этой модели бросайте 3D6, а не 2D6. В дополнение, если модель нападала в предшествующей фазе нападения, то число её атак увеличивается на 2.		
							Убийственное неистовство: всякий раз, как вражеская модель умирает от атаки рукопашным оружием этой модели, эта модель может немедленно совершить ещё одну атаку против той же боевой единицы. В свою очередь, эти бонусные атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки. Кроме того, при объединении эта модель может пройти до 6" (а не до 3").		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Официо Ассасинорум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, персонаж, ассасин-эверсор								



Ассасин-кулексус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ассасин-кулексус	7"	2+	2+	4	4	5	4	9	6+
Ассасин-кулексус — это одна модель, вооружённая анимусом спекулум и антипсайкерскими гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Анимус спекулум	18"	Штурмовое D3		5	-4	1	Если в пределах 18" от владельца есть вражеские ПСАЙКЕРЫ, класс оружия меняется на «Штурмовое D6».		
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3		2	0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по ПСАЙКЕРУ или ДЕМОНУ равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.		
СПОСОБНОСТИ	Карательная группа, независимый оперативник, молниеносные рефлексy						Убийца псайкеров: ПЕРСОНАЖА-ПСАЙКЕРА можно выбрать целью этой боевой единицы, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. В дополнение модель может совершить атаку антипсайкерскими гранатами в той же фазе стрельбы, в которой использовала анимус спекулум.		
	Эфирий: атаки против этой модели отыгрываются так, словно WS и BS атакующего равны 6+.								
	Абоминация: эта модель ни при каких обстоятельствах не может быть целью психосил или быть затронута их действием. ПСАЙКЕРЫ в пределах 18" от АССАСИНОВ-КУЛЕКСУС вычитают 2 ед. из своих результатов пси-тестов и тестов на отрицание ведьмовства.						Высасывание жизни: против атак рукопашным оружием этой модели не применяются спас-броски, кроме непробиваемых.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Официо Ассасинорум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, персонаж, ассасин-кулексус								



Ассасин-кулексус подбирается к главной цели карательной группы, посланной на Агреллан, — эфирному аун'Ва.

СТРАТАГЕМЫ

Если ваша армия является батальной и включает любое подразделение **ИМПЕРИУМА** (то есть подразделение, все боевые единицы которого имеют фракцию **ИМПЕРИУМ**), вам открывается доступ к представленным здесь стратагемам, отражающим уникальные тактические приёмы **Официо Ассасинорум**. Это означает, что вы можете потратить командные очки на их использование в сражении.

1/3 КО

САНКЦИОНИРОВАТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АССАСИНА

Стратагема Официо Ассасинорум

Незаметность и смертоносность составляют суть всякого оперативника Официо Ассасинорум. Он станет ценным подспорьем для любого имперского командующего.

Если вы играете матч, то эта стратагема стоит 1 КО, в противном случае — 3 КО. Её можно использовать только в том случае, если ваш военачальник принадлежит **ИМПЕРИУМУ**. Используйте эту стратагему во время расстановки. Добавьте в свою армию одну боевую единицу **ОФИЦИО АССАСИНОРУМ** на ваш выбор. Помните: если вы играете матч, то вы должны потратить очки подкреплений на каждую боевую единицу, добавленную в вашу армию. Эту стратагему можно использовать один раз за сражение.

1 КО

ПРИОРИТЕТНАЯ ЦЕЛЬ УСТРАНЕНА

Стратагема Официо Ассасинорум

Все планы противника пойдут прахом, если его войска будут обезглавлены.

Используйте данную стратагему после того, как боевая единица **ОФИЦИО АССАСИНОРУМ** из вашей армии уничтожит вражеского **ПЕРСОНАЖА**. Вы получите 2 КО (или 3 КО, если этот **ПЕРСОНАЖ** был вражеским военачальником). Эту стратагему можно использовать только один раз за каждого убитого вражеского персонажа.

1 КО

ДВОЙНОЕ УБИЙСТВО

Стратагема храма Виндикар

Наносящие свои удары с тщательно подготовленных позиций ассасины-виндикиры могут поразить второго врага ещё до того, как тело первого осядет на землю.

Используйте данную стратагему в своей фазе стрельбы после стрельбы **АССАСИНА-ВИНДИКАР** из вашей армии. В этой фазе он может стрелять ещё раз по другой цели.

1 КО

ТУРБОПРОБИВНОЙ ПАТРОН

Стратагема храма Виндикар

Специальный патрон, способный пробить даже самую твёрдую плоть или прочную броню, прежде чем детонировать, неся погиль как технике, так и чудовищным тварям.

Используйте данную стратагему в своей фазе стрельбы после того, как атака **АССАСИНА-ВИНДИКАР** с использованием пистолета «Экзитус» или винтовки «Экзитус» попадёт по цели, являющейся **ТЕХНИКОЙ** или **МОНСТРОМ**. Броски на ранение совершать не нужно; попадание автоматически наносит цели D3 смертельных ранений. При использовании этой стратагемы правило «Выстрел в голову» не действует.



1 КО**АКРОБАТИКА***Стратегема храма Каллидус*

Ассасины-каллидус атакуют настолько стремительно и проворно, что противники едва способны защитить себя. Используйте данную стратегию в своей фазе движения.

Выберите в вашей армии одного АССАСИНА-КАЛЛИДУС. В этом ходе он может нападать после совершения марш-броска. В дополнение до начала следующего хода вычитайте 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой модели.

1 КО**ГИПЕРМЕТАБОЛИЗМ***Стратегема храма Эверсор*

Сильно изменённые химические процессы в теле эверсора позволяют ему выдерживать такие ранения, что в ином случае стали бы смертельными.

Используйте данную стратегию в начале любой фазы. Выберите в вашей армии одного АССАСИНА-ЭВЕРСОР. До конца фазы бросайте кубик всякий раз, как модель теряет рану (исключая раны, потерянные в результате смертельных ранений). На 4+ рана не теряется.

2 КО**ПРЕВОСХОДНЫЙ ОБМАН***Стратегема храма Каллидус*

Ассасины храма Каллидус способны внедриться куда угодно и разрушить любую цепочку командования.

Используйте данную стратегию в начале любого раунда боя после первого. Выберите в вашей армии одного АССАСИНА-КАЛЛИДУС. Его способность «Воцарение неразберихи» действует до конца текущего раунда боя. Эту стратегию можно использовать один раз за сражение.

2 КО**УЖАСАЮЩИЙ ДО ГЛУБИНЫ ДУШИ***Стратегема храма Кулексус*

Ассасинов храма Кулексус окутывает пелена невыразимого страха, от которого застывает сердце.

Используйте данную стратегию в начале фазы схватки. Выберите в вашей армии одного АССАСИНА-КУЛЕКСУС. В этой фазе вражеские боевые единицы, находящиеся в пределах 3" от этой модели, не могут сражаться (даже если они нападали) до тех пор, пока это не сделают все остальные боевые единицы. Если у боевой единицы есть способность, позволяющая ей сражаться первой в данной фазе, то вместо этого она сражается так, словно у неё нет этой способности.

2 КО**ПЕРЕЛОЗИРОВКА СТИМУЛЯТОРАМИ***Стратегема храма Эверсор*

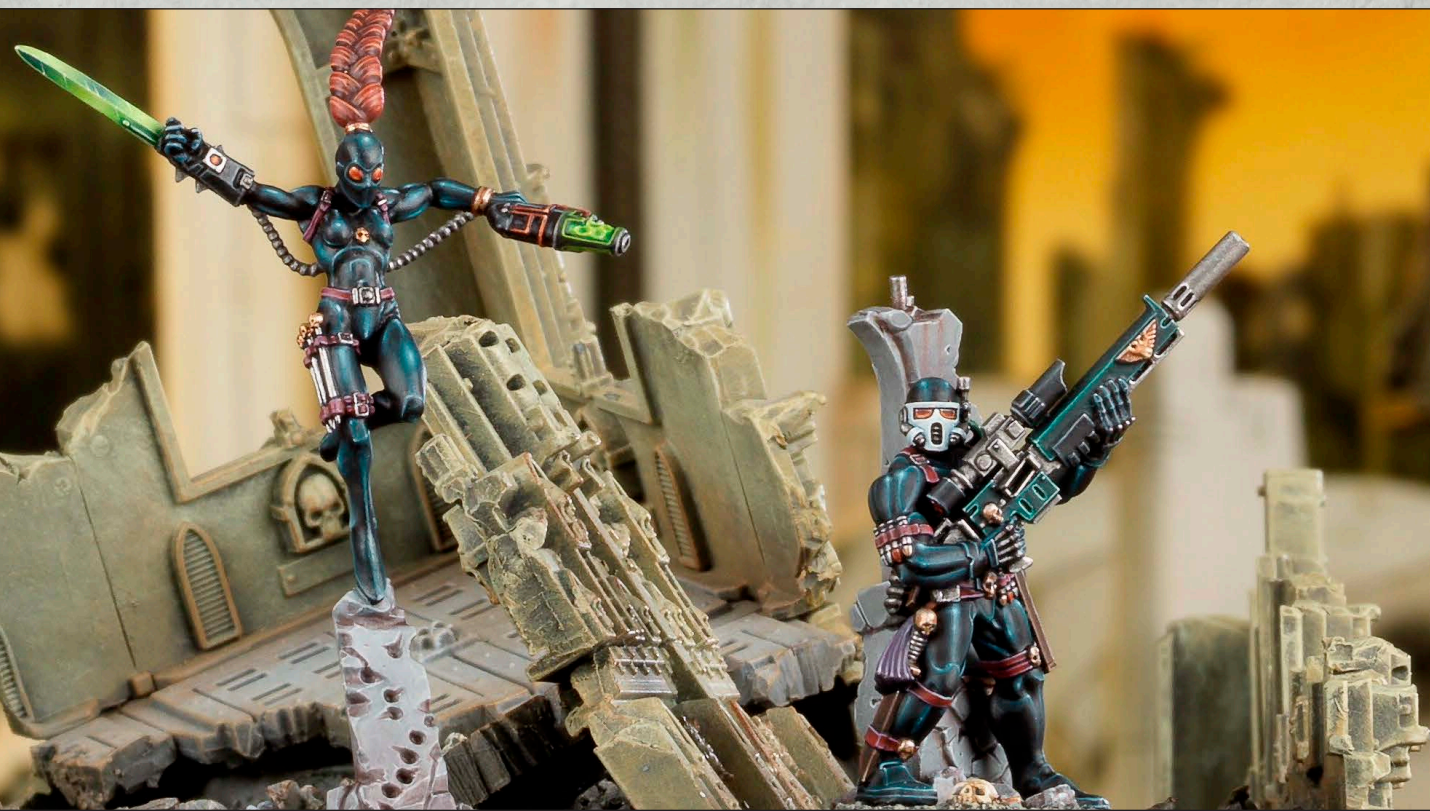
Уровень озверения в крови ассасина-эверсор достигает запредельных значений, превращая его в неистовый вихрь смерти.

Используйте данную стратегию в конце фазы схватки. Выберите в вашей армии одного АССАСИНА-ЭВЕРСОР для схватки в ближнем бою, даже если тот уже сражался в этом ходе. После отыгрыша его атак бросьте кубик. При результате 1, 2 или 3 он получает смертельное ранение.

1 КО**ВЗОР ПАРИИ***Стратегема храма Кулексус*

Спецназначенные ассасинов-кулексус позволяют им фокусировать отрицательную ауру их бездушия.

Используйте данную стратегию перед тем, как выбрать одного АССАСИНА-КУЛЕКСУС для атаки в своей фазе стрельбы. До конца фазы показатель урона его дистанционного оружия увеличивается до D3.



ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПРАВИЛА

абоминация	abomination
акробатика	acrobatic
ассасин-виндикар	vindicare assassin
ассасин-каллидус	callidus assassin
ассасин-кулексус	culexus assassin
ассасин-эверсор	eversor assassin
безукоризненная точность	faultless aim
взор парии	pariah's gase
воцарение неразберихи	reign of confussion
высасывание жизни	life drain
выстрел в голову	head shot
гиперметаболизм	hypermetabolism
двойное убийство	double kill
живая бомба	bio-meltdown
карательная группа	execution force
комплекс «Часовой»	sentinel array
независимый оперативник	independent operative
озверин	frenzon
Официю Ассасинорум	Officio Assassinorum
передозировка стимуляторами	stimm overload
полиморфин	polymorphine
превосходный обман	supreme deception
приоритетная цель устранена	priority threat neutralised
разведмаска	spymask
санкционировать	operative requisition
использование ассасина	sanctioned
смертельный выстрел	deadshot
стелс-костюм	stealth suit
турбопробивной патрон	turbo-penetrator round
убийственное неистовство	killing rampage
убийца псайкеров	psychic assassin
ударил-отступил	hit and run
ужасающий до глубины души	soul horror
эфирий	etherium

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

анимус спекулум	animus speculum
антипсайкерские гранаты	psyk-out grenades
винтовка «Экзитус»	exitus rifle
мелта-бомба	melta bomb
нейроперчатка	neuro-gauntlet
нейрошредер	neural shredder
ослепляющая граната	blind grenade
отравленные клинки	poison blades
пистолет «Палач»	executioner pistol
пистолет «Экзитус»	exitus pistol
силовой меч	power sword
фазовый меч	phase sword

