ПРАВИЛА

Версия 0.9

Перевод: Shaseer

Дети 41-го тысячелетия

Обо всех ошибках и неточностях пишите в тему в ВК

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В Истребительной команде каждый игрок руководит тщательно отобранными бойцами, перед которыми поставлена крайне важная задача. Приведённые на этих страницах основные правила содержат всё необходимое, чтобы собрать имеющиеся у вас миниатюры Citadel и объявить одному или нескольким противникам войну в тенях за контроль над полями сражений 41-го тысячелетия.

ИНСТРУМЕНТЫ ВОЙНЫ

Для игры вам понадобятся миниатюры Citadel, рулетка, игровая поверхность (в качестве которой можно использовать обычный стол) и несколько кубиков. Также для отображения действий ваших моделей удобно использовать фишки, идущие в комплекте с наборами «Истребительной команды».

В игре «Истребительная команда» расстояния измеряются в дюймах (") от ближайших точек подставок моделей, между которым ведётся измерение. Считается, что объект (например, модель) находится в пределах некоторого расстояния (например, в пределах 6") от чего-либо, если измеренное расстояние до объекта меньше или равно нужному значению. Таким образом, модель находится в пределах 6" от другой модели, если расстояние между ними меньше или равно 6". Если у модели нет подставки, то измерение ведётся от ближайшей точки корпуса самой модели. Вы можете проводить любые измерения в любой момент игры.

Обычно игры проводятся на игровом столе размером 30" на 22" (именно таков размер игрового стола, поставляемого в комплекте с игрой). Однако вы можете играть на поверхности любого размера — но учтите, что вам может быть несколько тесно на столе меньшем, чем 24" на 24".

В игре «Истребительная команда» используются шестигранные кубики, они же D6. В правилах также встречаются упоминания 2D6, 3D6 и т.д. — в этом случае бросьте столько D6, сколько указано, и сложите результаты. Если требуется бросить D3, то бросьте кубик и разделите результат пополам. При любых делениях результатов бросков округляйте дроби вверх (в большую сторону) до применения модификаторов (если они есть). Все модификаторы складываются друг с другом. Некоторые правила требуют немодифицированного результата броска — это означает, что используется результат броска до применения модификаторов.

Такая форма записи, как, например, 3+, означает, что при броске нужно получить результат 3 или выше.

ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

После приобретения инструментов войны вам нужно будет выбрать какую-либо миссию. Базовые правила включают только одну миссию «Скрытая война», а остальные миссии можно найти в прочих разделах книги правил или в других наборах «Истребительной команды». Более того, вы и сами можете придумать уникальную миссию. Выбранная вами миссия может влиять на набор используемых миниатюр Citadel или их расстановку на поле битвы. Ознакомиться с другими миссиями можно на с..

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ, ВРАЖЕСКИЕ МОДЕЛИ И ИГРОКИ

В игре «Истребительная команда» совокупность моделей одного игрока называется истребительной командой этого игрока. Правила, по которым модели набираются в истребительную команду, можно найти на с.. Кроме того, эти правила могут меняться в зависимость от выбранной вами миссии. Все модели одной истребительной команды называются дружественными, а все другие модели - вражескими. Все прочие игроки называются противниками.

Далее в правилах встречается термин «контролирующий игрок» — так называется игрок по отношению к моделям своей истребительной команды.

СЛУЧАЙНЫЙ ВЫБОР

Для использования некоторых правил или способностей вам понадобится сделать какой-либо выбор случайным образом (чаще всего – выбрать одну из моделей истребительной команды). Это можно сделать несколькими способами, но самый простой из них – это пронумеровать модели и бросить D6 (или D10 – десятигранный кубик), перекидывая результаты, которым не соответствует ни одна из моделей. Так, если вам нужно случайным образом выбрать одну из пяти моделей истребительной команды, то пронумеруйте модели от 1 до 5 и бросьте D6, перекидывая результаты 6. Если вам нужно случайным образом сделать выбор более чем из 10 объектов, то разделите их на 2 или более групп, включающих менее 10 объектов, случайным образом выделите одну из групп, а затем (также случайным образом) один из объектов этой группы.

WARHAMMER 40,000

В игре Warhammer 40,000 могучие армии сталкиваются в захватывающих настольных схватках. Если в Истребительной команде вы оперируете малыми силами, то *книга правил Warhammer 40,000* позволит вам разыгрывать сражения между целыми батальонами солдат, военными машинами и героями.

В каждом кодексе содержатся история и правила одной из многих фракций мира Warhammer 40,000. Ваша истребительная команда может стать основой целой армии!

ИНФОЛИСТЫ И ОРУЖИЕ

В инфолистах содержатся характеристики моделей, которыми вы сражаетесь. В этой книге приведены все инфолисты, необходимые для игры, а также параметры всего оружия, используемого моделями на полях сражений. Ниже мы объясняем, какую информацию можно узнать из инфолистов и профилей оружия.

1. Название модели
Здесь приведено название модели.

2. Профили
В данной графе указываются нижеследующие характеристики, отражающие способности разных вариантов моделей.

Движение (М): показатель расстояния, которое модель может пройти.

Навык ближнего боя (WS): данный показатель отражает навыки модели в рукопашной схватке. Если стоит прочерк, модель вообще не может сражаться в рукопашной и совершать атаки ближнего боя.

Навык стрельбы (BS): данный показатель отражает точность стрельбы модели из дистанционного оружия. Если стоит прочерк, модель вообще не умеет обращаться со стрелковым оружием и не может проводить стрелковые атаки.

Сила (S): показатель силы модели в ближнем бою и того, насколько хорошо она умеет наносить урон в рукопашной.

Стойкость (Т): показатель выносливости и живучести модели.

Раны (W): количество ран показывает, столько урона модель может вытерпеть, прежде чем умрёт от полученных ранений.

Атаки (А): в данной графе указывается, сколько раз ваша модель может нанести удар в рукопашной.

Лидерство (Ld): показатель смелости, решительности и самодисциплины.

Спас-бросок (Sv): отражает степень защиты модели за счёт личной брони.

Максимальное число (Макс.): это число показывает, сколько таких моделей можно взять в истребительную команду.

3. Описание
Здесь указывается, чем оснащена модель. Любое оружие имеет свой профиль, который описан далее в том же разделе книги, что и инфолист. Некоторые инфолисты содержат несколько вариантов модели, каждая со своим профилем, и в таких случаях они описаны в данной графе.

4. Опции оснащения
Вы можете заменить оснащение некоторых моделей, указанное в их описании, на другое. В данной графе описан порядок такой замены.

5. Способности
Многие модели наделены особыми навыками, не описанными в разделе основных правил.

6. Специалисты
Некоторые выбранные вами модели истребительной команды могут стать специалистами (с.). В этой графе инфолиста указано, на чём может специализироваться каждая из моделей.

7. Ключевые слова
Во всех инфолистах есть перечень ключевых слов (они же ключи или ключевики), в том числе иногда для конкретной фракции (сокращённо фраключ). Фракционные ключи помогают определить, какие модели могут быть включены в истребительную команду, однако в остальном оба набора ключей, по сути, одинаковы. Порой встречаются правила, действие которых распространяется только на модели с каким-либо ключевым словом. Например, в правиле может быть сказано, что оно действует только на модели **АДЕПТУС АСТАРТЕС**. Соответственно, оно распространяется только на модели, у которых в инфолисте прописан ключ **АДЕПТУС АСТАРТЕС**.

МОДИФИЦИРОВАНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Нередко вам могут попасться способности и правила, модифицирующие характеристики. Все модификаторы суммируются, но в первую очередь проводятся любые операции умножения и деления (с округлением дробей в большую сторону), а после — сложения и вычитания.

Встречаются также характеристики, где вместо конкретного числа указан случайный (или переменный) показатель, например, 2D6" в графе движения или D6 в графе атак. В таких случаях делайте бросок для определения значения данной характеристики всякий раз при её использовании (например, когда модель движется или совершает атаки). Учтите, что, если в графе стоит прочерк, данную характеристику ничем изменить нельзя, а показатели силы, стойкости и лидерства сделать меньше 1 невозможно.

Вооружение
Оружие, которым может пользоваться модель истребительной команды, имеет следующие характеристики:

Дальность: дальность стрельбы оружия. Если написано «рукопашное», значит, оружием можно пользоваться только в рукопашной. Остальное оружие считается дистанционным.

Класс: смотрите главы о фазах стрельбы и схватки в разделе основных правил.

Сила (S): данный параметр отражает вероятность нанесения оружием урона. Если в столбце написано «владельца», значит сила оружия равна текущей силе его владельца. Если указаны модификаторы вроде +1 или x2, значит нужно соответствующе модифицировать текущий показатель силы владельца, чтобы определить силу данного оружия. Например, если в столбце силы оружия написано x2, а у владельца сила 6, значит, у данного оружия сила будет 12.

Бронебойность (AP): показывает, насколько хорошо оружие пробивает броню.

Урон (D): показывает, какой урон наносит оружие при попадании.

Способности: у некоторого оружия есть особые способности, влияющие на его использование или результат его действия. Все они описаны в этой графе.

Профили всего вооружения модели приводятся в приложении к разделу фракции этой модели.

ОЧКИ И МОЩЬ

Все модели и всё их оснащение имеют свою стоимость в очках, которую можно найди в разделе соответствующей фракции в этой книге. Эти очки используются при создании батальной истребительной команды (с.), а сумма очковой стоимости всех моделей вашей истребительной команды и всего их оснащения называется мощью. Мощь истребительной команды показывает, насколько она сильна, и используется для создания обоими игроками равных (или ограниченных) по силе истребительных команд.

АУРЫ

У некоторых моделей есть способности, которые действуют на определённые модели в пределах заданного расстояния. Если не сказано иное, модель, владеющая таким правилом, всегда находится в пределах дальности действия такого правила. Например, гибрид-аколит с иконой культа обладает способностью «икона культа», которая позволяет дружественным моделям в 6" перекидывать результаты 1 бросков на попадание. Так как сам гибрид-аколит всегда находится в пределах 6" от себя самого, то он получает все бонусы этой способности.

РАУНД БОЯ

Миссии в Истребительной команде протекают в несколько раундов, а очерёдность действий всех игроков в каждом из них определяется в фазе инициативы. Каждый раунд боя состоит из нескольких фаз, идущих строго друг за другом в описанном ниже порядке.

Фазы раунда боя:

1. ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ
При помощи кубовки игроки определяют, кто из них будет действовать первым в каждой из фаз.

2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ
Игроки передвигают любые модели, которые способны передвигаться, и совершают нападения на врагов.

3. ПСИ-ФАЗА
Псайкеры могут задействовать мощные ментальные способности.

4. ФАЗА СТРЕЛЬБЫ
Модели могут стрелять по врагу.

5. ФАЗА СХВАТКИ
Модели ввязываются в бой и атакуют рукопашным оружием.

6. ФАЗА ПРОВЕРКИ БОЕВОГО ДУХА
Игроки проверяют, сломлена ли морально их истребительная команда, и удастся ли их моделям сохранить мужество.

По завершении всех фаз текущий раунд боя заканчивается и начинается следующий. Так продолжается до тех пор, пока сражение не подойдёт к концу.

1. ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

В фазе инициативы оба игрока бросают 2D6. Результаты бросков всех игроков определяют, в каком порядке они будут действовать в следующих фазах этого раунда боя. Игрок с наивысшим результатом будет ходить первым, со вторым результатом — ходить вторым и так далее. Игрок, что ходит первым, также называется игроком, владеющим инициативой. Игроки с одинаковыми результатами броска делают ещё один бросок, определяющий очерёдность их ходов. После определения порядка игроков фаза инициативы оканчивается, и начинается фаза движения.

ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ

В некоторых ситуациях правила позволяют вам перебросить кубик. Это означает, что вы можете бросить снова все кубики или лишь некоторые. Если то или иное правило позволяет вам перекинуть результат, полученный из результатов бросков нескольких кубов (вроде 2D6, 3D6 и т. п.), тогда, если не сказано иное, вы должны снова кинуть все эти кубы. Один и тот же кубик нельзя перебросить дважды. Перебрасывание проводится до применения любых модификаторов.

КУБОВКА

Если правила требуют от игроков провести кубовку, то это означает, что каждый игрок бросает D6 (или 2D6, если игроков больше двух), и тот игрок, у которого выпал наибольший результат, выигрывает кубовку. Если у игроков выпали одинаковые результаты, кубики необходимо перебрасывать до тех пор, пока один из игроков не выиграет. Повторное перебрасывание результата дозволяется только в этом случае.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Иногда вам могут встретиться ситуации, когда несколько правил должны быть отыграны одновременно. Обычно такое происходит в начале фазы движения или перед началом сражения. Если такое происходит во время игры, то очерёдность отыгрыша определяет игрок, владеющий инициативой. Если же битва закончилась или ещё не началась или ещё не определён игрок, владеющий инициативой в этом раунде, то игроки проводят кубовку, а очерёдность определяется победителем.

В НАЧАЛЕ ФАЗЫ…

Некоторые правила или способности используются в начале или в конце фазы. Правила или способности, действующие в начале фазы, применяются до начала хода всех игроков в этой фазе. Правила или способности, действующие в конце фазы, применяются после окончания ходов всех игроков в этой фазе.

2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В фазе движения все игроки могут двигать любые модели своих истребительных команд в порядке, определённом в фазе инициативы. После того, как игрок передвинул все модели, которые он хотел передвинуть, это право переходит к следующему игроку, и так до тех пор, пока все игроки не передвинут все модели по своему выбору. После этого фаза движения оканчивается, и начинается пси-фаза.

Если подошёл ваш ход, то выберите модель из вашей истребительной команды и передвиньте её. После этого вы можете передвинуть другую модель по вашему усмотрению. Вы можете передвинуть столько моделей из вашей истребительной команды, сколько захотите, но помните — в одной фазе схватки одна и та же модель не может двигаться дважды. Если у вас есть специальные фишки, то в качестве напоминания отметьте двигавшиеся модели фишками движения.

ДВИЖЕНИЕ

При помощи движения модель может изменить свою позицию на поле боя. Модели могут двигаться в фазах движения или схватки, а некоторые из них обладают способностями, позволяющими двигаться и в других фазах.

Модель может двигаться в любом направлении или направлениях, но не может проходить сквозь другие модели или их подставки, а также пересекать края поля боя. В конце движения вы можете повернуть модель в любую сторону. Измерение пройденного моделью расстояния производится относительно участка её подставки, наиболее удалённого от своего начального положения с учётом всех поворотов. Если у модели нет подставки, то измеряйте расстояние, используя участок самой модели, прошедший наибольшее расстояние от начального положения. Модель считается двигавшейся даже в том случае, если она только повернулась на месте. Модель должна окончить своё движение на поверхности, пригодной для её размещения (см. синдром неустойчивой модели на с.).

ДВИЖЕНИЕ ПО ЭЛЕМЕНТАМ ЛАНДШАФТА

Если не указано обратное, то модель может двигаться по элементу ландшафта, но не сквозь него (так, модель не может пройти сквозь стену или остов техники, но может взобраться на них или пройти по ним). Расстояние, пройденное моделью вверх и/или вниз для того, чтобы взобраться на элемент ландшафта или пересечь его, считается частью его движения.

ПОЛЁТ

Если в инфолисте модели указано ключевое слово «**ЛЕТАЕТ**», то она может двигаться через другие модели и элементы ландшафта, не являющиеся непроходимыми, так, словно их нет. Однако она должна окончить движение на поверхности, на которой может стоять (но не на другой модели или её подставке). При подсчёте расстояния, пройденного летающей моделью, движение по вертикали не учитывается.

Дальность движения егеря скитариев и скитария авангарда равна 6". Игрок передвинул егеря на 6" по поверхности поля боя, а скитария авангарда на 1,5" к стене, затем на 4" вверх по стене, а затем на 0,5" по крыше разрушенного здания.

ОБЫЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Большая часть передвижений в фазе движения называется обычным движением. При обычном движении (или движении как обычно) модель может пройти расстояние, меньшее или равное своей характеристике движения.

Вражеские модели

При движении или марш-броске (с.) модель не может подойти к вражеской модели ближе, чем на 1". Если же модель, которую вы хотите передвинуть, находится в пределах 1" от вражеских моделей, то она не может совершать ни обычное движение, ни марш-бросок.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Если выбранная для движения модель находилась в пределах 1" от вражеской модели в начале фазы движения, то обычное движение для неё невозможно. Вместо этого она может либо остаться на месте, либо отступить. Отступление модели невозможно, если в этой же фазе вражеская модель окончила манёвр нападения в пределах 1" от неё. При отступлении модель может пройти расстояние, меньшее или равное её характеристике движения, и должна окончить его более чем в 1" от вражеских моделей. Однако в той фазе, в которой модель отступила, она не может совершать марш-бросок, нападать, реагировать или прийти в боевую готовность. Также отступившая модель (если только она не умеет **ЛЕТАТЬ**) не может стрелять до конца раунда боя. Если у вас есть специальные фишки, то в качестве напоминания отметьте отступавшие модели фишками отступления.

МАРШ-БРОСОК

Выбрав для осуществления манёвра модель, не находящуюся в пределах 1" от врага, вы можете приказать ей совершить марш-бросок вместо обычного движения. Для этого совершите бросок D6 для определения дальности марш-броска и прибавьте результат к характеристике движения модели до конца фазы, а затем передвиньте модель на расстояние, меньшее или равное характеристике движения. После марш-броска модель не может нападать, реагировать или стрелять в текущем раунде боя. Если у вас есть специальные фишки, то в качестве напоминания отметьте соответствующие модели фишками марш-броска.

БОЕВАЯ ГОТОВНОСТЬ

Выбрав для осуществления манёвра модель, не находящуюся в пределах 1" от врага, вы можете приказать ей прийти в боевую готовность вместо обычного движения. Приведённая в боевую готовность модель обладает преимуществом в последующую фазу стрельбы как описано на с.. Если у вас есть специальные фишки, то в качестве напоминания отметьте соответствующие модели фишками боевой готовности. Если по каким-либо причинам модель совершила движение, то она выходит из состояния боевой готовности — удалите фишку.

Игрок за скитариев собирается отступить скитарием авангарда. Он двигает модель так, чтобы она оказалась далее 1" от гибрида-неофита. Также он хочет, чтобы альфа авангарда совершил марш-бросок. Результат броска кубика (4") он прибавляет к характеристике движения альфы авангарда (6") и может передвинуть модель на расстояние до 10".

Игрок за культы генокрадов приказывает гибриду-неофиту напасть на обоих скитариев авангарда. Теперь игрок за скитариев может выбрать, как ему отреагировать на нападение. Он предпочитает отойти на 3" прочь одним из своих скитариев авангарда и вести упреждающий огонь другим скитарием. Эта стрелковая атака отыгрывается до манёвра нападения гибрида-неофита.

НАПАДЕНИЕ

Если выбранная для движения модель находится далее, чем в 1", но в пределах 12" от вражеской модели, то вместо обычного движения она может попробовать совершить нападение. Последовательность действий при нападении описана ниже.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. Выберите цель (цели)
2. Противник реагирует на нападение
3. Бросьте 2D6 и совершите манёвр нападения.

1. Выберите цель (цели)

Выберите одну или несколько вражеских моделей в пределах 12" от нападающей модели. Они будут целями нападения.

2. Реагирование на нападение

После того, как вы объявили о нападении, каждый из игроков по очереди может отреагировать на это в порядке, определённом в фазе инициативы. После того, как один из игроков отреагировал на нападение всеми своими моделями, что могут сделать это, ход переходит к следующему игроку.

Модель может отреагировать на нападение только в том случае, если она является целью нападения и находится далее 1" от вражеских моделей. Есть два способа реагирования: упреждающий огонь или отход. Если нападающая модель убита каким-либо способом, то ни одна модель больше не может отреагировать на её нападение.

Упреждение

Упреждение (или упреждающий огонь) — это специальная стрелковая атака, описанная на с.. За один раунд боя одна модель может вести упреждающий огонь несколько раз.

Отход

Цель нападения может отойти, если она вела упреждающий огонь ранее в этой фазе. Но отход невозможен, если в этой фазе модель уже двигалась (любым способом) или пыталась совершить нападение. При отходе игрок, контролирующий модель, может передвинуть её на расстояние до 3". Отошедшая модель должна оказаться дальше от нападающей, чем до этого, но не ближе 1" от вражеских моделей. Кроме того, после отхода и до конца раунда боя модель не может стрелять (если только она не умеет **ЛЕТАТЬ**) или реагировать. Если у вас есть специальные фишки, то в качестве напоминания отметьте отошедшие модели фишками отхода.

3. Совершите манёвр нападения

После отыгрыша реагирования всеми игроками совершите бросок на нападение — бросьте 2D6. Выпавший результат определяет расстояние в дюймах, которое в текущем ходе может пройти нападающая модель. Это расстояние называется расстоянием нападения. Для совершения удачного нападения модель должна окончить движение в пределах 1" хотя бы от одной из целей нападения. Если модели это удалось, то она называется нападавшей моделью, а вражеские модели в пределах 1" от неё считаются моделями, на которые было совершено нападение. Модель не может приблизиться на расстояние менее 1" к вражеским моделям, не являвшимся целью её нападения.

Если с учётом всех этих ограничений модель не может успешно совершить нападение, то такое нападение является неудачным, а модель не считается нападавшей. Однако модель всё же может пройти расстояние нападения при условии, что она окончит его как можно ближе хотя бы к одной из целей нападения, но не в пределах 1" от вражеских моделей. В каждой фазе движения модель может попытаться напасть только один раз, а после такой попытки она не может стрелять до конца раунда боя. Если у вас есть специальные фишки, то в качестве напоминания отметьте нападавшую модель фишкой нападения.

Результат броска на нападение равен 8, поэтому дистанция нападения гибрида-неофита равна 8". Этого достаточно для того, чтобы он приблизился на расстояние менее 1" от одной из целей нападения, поэтому гибрид-неофит передвигается так, чтобы оказаться в пределах 1" от ближайшей цели. Если бы результат броска на нападение был слишком мал, то нападение было бы неудачно.

САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

В игре такого размаха и сложности, как Истребительная команда, неизбежно бывает так, что вы точно не знаете, как действовать в возникшей игровой ситуации. В таких случаях совместно с оппонентами постарайтесь выработать удовлетворяющее вас всех (или самое интересное) решение. Если вы не можете найти выход из ситуации, то проведите кубовку — её победитель определит, что следует сделать. Затем вы можете вернуться к игре.

СИНДРОМ НЕУСТОЙЧИВОЙ МОДЕЛИ

Иногда может случиться так, что определённый элемент ландшафта не позволяет расположить модель там, где вы хотите. Если вы, найдя нужное положение, аккуратно разместите её в желаемом месте, то велика вероятность, что она упадёт, как только кто-нибудь заденет стол, и ваша красиво покрашенная модель повредится или даже сломается. Для таких случаев мы находим уместным помещение модели в стороне на менее опасном месте, пока оба игрока согласны и знают её «истинное» расположение. Если противник решит открыть стрельбу по этой модели, то вам придётся временно поместить её на своё место на ландшафте, чтобы он мог проверить линию видимости.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Некоторые модели имеют способности, позволяющие им прибывать на поле боя прямо посреди раунда боя. Для этого они могут использовать телепортеры, гравишюты или другие, более необычные методы. Это может произойти в любой момент, но обычно такое случается в конце фазы движения. Прибывшие таким образом модели не могут больше двигаться, совершать марш-бросок или нападать в том раунде боя, в котором прибыли. За исключением этого, в остаток времени хода они могут действовать как обычно: использовать психосилы, стрелять, и т.д. Прибывшие в качестве подкреплений модели во всех отношениях считаются двигавшимися как обычно в фазе движения, например, в отношении стрельбы из тяжёлого оружия (с.). Любые модели, что не прибыли на поле боя на момент окончания сражения, считаются небоеспособными.

3. ПСИ-ФАЗА

В инфолистах некоторых моделей есть отметка о том, что они являются **ПСАЙКЕРАМИ**. Псайкеры могут проявлять свои потусторонние способности и пытаться помешать противнику сделать то же самое. В пси-фазе игроки по очереди (в порядке, определённом в фазе инициативы) выбирают из своей истребительной команды одного псайкера, который может попытаться проявить одну или несколько психосил. В одном раунде каждый игрок может выбрать только одного псайкера (или не выбирать вовсе), а после того, как пройдёт очередь всех игроков, пси-фаза оканчивается, и начинается фаза стрельбы. Последовательность действий при попытке проявить психосилу описана ниже.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. Выберите силу.
2. Пройдите пси-тест.
3. Оппонент проходит тест на отрицание ведьмовства.
4. Отыграйте психосилу.

1. Выберите силу

Сначала объявите, какую психосилу выбранный вами псайкер попытается проявить. В инфолисте псайкера описываются известные ему психосилы и количество сил, которые тот может попытаться проявить или нейтрализовать за одну пси-фазу. В одном раунде боя псайкер не может дважды попытаться проявить одну и ту же психосилу.

Психосилы

Если не сказано иное, то все псайкеры знают описанную ниже психосилу «Пси-стрела». В дополнение к «пси-стреле» (или вместо неё) некоторые из них знают и другие психосилы, список которых представлен в инфолисте модели или в дополнительных правилах. Если псайкер генерирует свои силы перед сражением, то сделайте это непосредственно перед тем, как любой из игроков начнёт расставлять свою истребительную команду.

Пси-стрела

Пси-стрела стоит 5 варп-зарядов. При проявлении силы ближайшая видимая модель противника в пределах 18" от псайкера получает 1 смертельное ранение (с.). Если результат пси-теста больше или равен 11, то вместо этого цель получает D3 смертельных ранений.

2. Пройдите пси-тест

Псайкер может попытаться проявить известную ему психосилу посредством прохождения пси-теста. Для этого вам нужно бросить 2D6. Если результат равен или больше стоимости силы в варп-зарядах, то сила проявляется успешно.

Опасности варпа

Если при прохождении пси-теста у вас выпали две единицы или две шестёрки (любые два одинаковых значения называются дублем), то псайкер немедленно получает D3 смертельных ранений (с.). Если псайкер становится небоеспособен из-за опасностей варпа, то попытка проявления силы считается неудачной, а каждая модель в пределах 3" немедленно получает D3 смертельных ранений.

3. Тесты на отрицание ведьмовства

Если в пределах 24" от проявившего психосилу псайкера есть вражеские псайкеры, то контролирующий их игрок может выбрать одного из них и попытаться противостоять психосиле, пройдя тест на отрицание ведьмовства. В инфолисте псайкера указано, сколько раз за одну пси-фазу он может попытаться нейтрализовать психосилу. Вне зависимости от того, сколько моделей могут заблокировать психосилу или сколько раз каждая из них может попытаться это сделать, одну успешно проявленную психосилу можно попытаться заблокировать только один раз за ход.

Если модели сразу нескольких игроков могут попытаться заблокировать психосилу, то игроки по очереди (в порядке, определённом в фазе инициативы) либо пытаются заблокировать психосилу моделью своей истребительной команды, проходя тест на отрицание ведьмовства, либо предпочитают ничего не делать. Если игрок ничего не предпринимает, то право выбора переходит к следующему игроку, и так до тех пор, пока один из игроков не попытается пройти тест на отрицание ведьмовства одной из своих моделей или все игроки не пасуют.

Для прохождения теста на отрицание ведьмовства бросьте 2D6. Если результат больше результата пси-теста, пройдённого для проявления этой психосилы, то она нейтрализуется (то есть не оказывает никакого воздействия).

4. Отыграйте психосилу

Если пси-тест был успешно пройден, псайкер остался боеспособен, а проявление силы не было сорвано в результате отрицания ведьмовства, то контролирующий псайкера игрок может отыграть воздействие психосилы, как описано в её правилах.

Если псайкер способен проявить более одной психосилы в одном и том же раунде боя, то контролирующий его игрок (если захочет) может попробовать проявить им другую психосилу (действуя при этом в том же порядке) до тех пор, пока не закончится количество попыток.

4. ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

В фазе стрельбы игроки в порядке очереди выбирают модель своей истребительной команды, которая будет вести огонь. Фаза стрельбы делится на две части: сначала стреляют модели, приведённые в боевую готовность, а лишь затем все остальные. В одной фазе стрельбы нельзя дважды выбрать одну и ту же модель для стрельбы. Если у вас есть специальные фишки, то в качестве напоминания отметьте стрелявшую модель фишкой стрельбы.

ГОТОВЬСЬ! ПЛИ!

Приведённые в боевую готовность модели стреляют прежде всех остальных. В фазе стрельбы все игроки по очереди (в порядке, определённом в фазе инициативы) либо выбирают из своей истребительной команды приведённую в боевую готовность модель и стреляют ею в описанном ниже порядке, либо пасуют. После того, как игрок пасовал, право выбора стреляющей модели переходит к следующему игроку. Когда все игроки окончат стрельбу, они стреляют снова в той же последовательности, и так до тех пор, пока все игроки не пасуют. Если все игроки пасуют, то часть «Готовьсь! Пли!» фазы стрельбы оканчивается.

ОГОНЬ ПО ВОЗМОЖНОСТИ

После окончания части «Готовьсь! Пли!» в фазе стрельбы все игроки по очереди (в порядке, определённом в фазе инициативы) либо выбирают из своей истребительной команды модель и стреляют ею, либо пасуют. После того, как игрок пасовал, право выбора стреляющей модели переходит к следующему игроку. Когда все игроки окончат стрельбу, они стреляют снова в той же последовательности, и так до тех пор, пока все игроки не пасуют. Если все игроки пасуют, то фаза стрельбы завершается, и начинается фаза схватки.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. Выберите стреляющую модель.
2. Выберите дистанционное оружие и цели стрельбы.
3. Отыграйте атаки:
    - Сделайте бросок на попадание;
    - Сделайте бросок на ранение;
    - Оппонент совершает спас-броски;
    - Нанесите урон.
4. Выберите другое дистанционное оружие и другую цель.

1. Выберите стреляющую модель

Когда наступит ваш ход, выберите модель из вашей истребительной команды, которая будет стрелять. Помните, что модель не может стрелять, если она находится в пределах 1" от вражеских моделей или в этом раунде боя она пыталась напасть, совершала марш-бросок, отступала (если она только не может **ЛЕТАТЬ**) или отходила. Если не указано обратное, то модель стреляет из всего своего оружия по очереди.

2. Выберите дистанционное оружие и цели стрельбы

После выбора модели, которая будет стрелять, вы должны выбрать используемое ею дистанционное оружие и обозначить в качестве цели стрельбы модель противника (или модели, с.). Всё оружие модели перечислено в её инфолисте.

Дальность и видимость

Для того чтобы модель могла стрелять, её цель должна как находиться в пределах дальности стрельбы оружия стреляющей модели (она указана в профиле оружия), так и быть видима для стреляющей модели. Если у вас есть какие-то сомнения в том, видит ли стрелок свою цель, то наклонитесь и посмотрите из-за спины стреляющей модели. Если из какой-либо точки модели видно любую точку её цели, то стрельба возможна. Модель не может выбрать в качестве цели те модели, что находятся в пределах 1" от дружественных моделей — есть риск попасть по своим.

Число атак

Когда модель стреляет, то она совершает некоторое количество атак по цели. За каждую из атак вам нужно бросить по одному кубику. Класс оружия и количество атак, которые модель может совершить с использованием выбранного оружия (и, соответственно, количество кубиков, которое нужно бросить), можно найти в профиле оружия. Количество атак может изменяться в зависимости от класса оружия (с.).

БЫСТРЫЕ БРОСКИ

Правила отыгрыша атак (с.) написаны с учётом того, что вы будете совершать по одной атаке за раз. Однако сражение можно ускорить, если вместе кидать несколько кубиков для одинаковых атак. Для этого все атаки должны отыгрываться с одинаковым навыком стрельбы (если это дистанционная атака) или ближнего боя (если это рукопашная атака), а также подвергаться действию одних и тех же модификаторов. Кроме этого они должны иметь одинаковую силу, урон и показатель пробития брони, а также одну цель. Если всё сходится, сделайте вместе сначала броски на попадание, а затем броски на ранение. После ваш противник может (при необходимости) совершать спас-броски и подсчитывать урон.

Цели

Если оружием можно совершить более одной атаки, то вы можете приказать модели либо сосредоточиться на одной цели, либо распределить огонь. Во втором случае вы должны распределить атаки между выбранной ранее первоначальной целью стрельбы и любым числом вражеских моделей в пределах 2" от неё при условии, что стреляющая модель может вести по ним огонь. Определите число выстрелов (если это необходимо, см. с.), а затем объявите, как вы хотите их распределить, до совершения любых бросков на попадание. Отыграйте все выстрелы по одной цели, а лишь затем переходите к следующей.

Например, скитарий авангарда стреляет из радиевого карабина (оружия с профилем "Штурмовое 3" — это означает, что оно стреляет 3 раза). Он может стрелять по двум целям, находящимся в пределах 2" друг от друга, и поэтому игрок за скитариев решает разделить атаки: по одной цели будет сделано 2 выстрела, а по другой — один.

Классы оружия

В игре существует пять классов дистанционного оружия: штурмовое, тяжёлое, скорострельное, граната и пистолет. Модель, стреляющая из одного из этих видов оружия, может совершить столько атак, сколько указано в профиле оружия после его класса. Например, если модель стреляет из оружия «штурмовое 1», то она совершает 1 атаку этим оружием, а если это «тяжёлое 3», то 3 атаки и т.д.

Некоторое оружие производит случайное число выстрелов — например, D3 или D6. В таком случае игрок должен сначала определить количество выстрелов, а лишь затем выбирать цель или цели для стрельбы.

Каждый из классов дистанционного оружия имеет дополнительное правило, влияющее (в зависимости от ситуации) на точность или саму возможность стрельбы.

ШТУРМОВОЕ

Штурмовое оружие стреляет так быстро или беспорядочно, что воин, устремляющийся в сражение, может вести огонь от бедра.

Оснащённая штурмовым оружием модель может стрелять из него фазе стрельбы (или реагировать упреждающим огнём), даже если ранее в текущем раунде боя она совершила марш-бросок. В этом случае, однако, она может стрелять только из штурмового оружия. Кроме того, в текущем раунде боя вычитайте 1 ед. из результата любых бросков на попадание из этого оружия.

ТЯЖЁЛОЕ

На поле битвы нет оружия более крупного и смертоносного, чем тяжёлое, но оно требует перезарядки, тщательной установки или долгой подготовки для меткой стрельбы.

Если модель с тяжёлым оружием двигалась в предшествующей фазе движения, то при стрельбе в текущем раунде боя вычитайте 1 ед. из результата любых бросков на попадание из этого оружия.

Электродуговой пистолет скитариев

Автопистолет культов генокрадов

Радиевый пистолет скитариев

Гранатомёт культов генокрадов является штурмовым оружием с несколькими видами боеприпасов.

Электродуговое ружьё скитариев является скорострельным оружием, и поэтому делает больше выстрелов, если цель находится в половине от максимальной дальности стрельбы.

Трансурановая аркебуза скитариев является тяжёлым оружием, не подверженным штрафу при стрельбе на большое расстояние.

СКОРОСТРЕЛЬНОЕ

Скорострельное оружие подходит для метких одиночных выстрелов на дальней дистанции или коротких очередей на малом расстоянии.

Если модель использует скорострельное оружие, а все её цели находятся в пределах половины максимальной дальности стрельбы этого оружия, то количество его атак удваивается в текущем ходе.

ГРАНАТА

Гранатами называются ручные взрывные устройства, которые боец бросает в неприятелей, пока товарищи прикрывают его огнём.

Вооружённая гранатой модель из вашей истребительной команды может использовать её в фазе стрельбы или ведя упреждающий огонь. Учтите, что, кинувшая гранату модель не может стрелять из другого оружия в этой фазе. В одной и той же фазе бросить гранату может только одна модель истребительной команды.

ПИСТОЛЕТ

Пистолеты держат одной рукой, поэтому их можно применять даже в ближнем бою для стрельбы в упор.

Модель может стрелять из пистолета даже тогда, когда в пределах 1" от неё есть вражеские модели. При этом целью стрельбы должна быть ближайшая из них (если две вражеские модели находятся на равном расстоянии, то вы можете выбрать, в какую из них стрелять). В таких ситуациях модель может стрелять из пистолета, даже если в 1" от цели есть дружественные модели. Модель не может стрелять из пистолета в том случае, если в текущем раунде боя на неё было совершено нападение.

Если модель оснащена не только пистолетом, но и другим дистанционным оружием (например, скорострельным оружием), то каждый раз при её стрельбе необходимо выбирать, будет ли она стрелять из пистолета(-ов) или из всего остального оружия. Этот выбор нужно сделать до совершения бросков на попадание.

3. Отыграйте атаки

Вы можете как проводить атаки по одной, так и сделать броски сразу за несколько. Приведённая далее последовательность используется для отыгрыша атак по отдельности.

1. Бросок на попадание: всякий раз, когда модель совершает атаку, бросайте кубик и применяйте следующие складывающиеся модификаторы:

БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ	
Цель находится на большом расстоянии (с.)	-1 ед.
Цель скрыта (с.)	-1 ед.
За каждое лёгкое ранение атакующей модели (с.)	-1 ед.
Истребительная команда атакующей модели морально сломлена (с.)	-1 ед.

Если результат равен или выше показателя навыка стрельбы атакующей модели, то её оружие наносит попадание. В противном случае атака считается неудачной, и последовательность её отыгрыша прерывается. Вне зависимости от любых доступных модификаторов выпадение 1 всегда означает неудачу, а выпадение 6 — попадание.

Скрытая цель

Прочие модели (даже дружественные) и элементы ландшафта могут загораживать цель от стрелка. Если при обзоре с наилучшей для стрельбы точки модели (так называется точка, с которой лучше всего видна цель) цель хотя бы частично загорожена от стреляющего, то она называется скрытой.

При определении, скрыта ли цель, учитывайте только сами тела стреляющей модели и её цели, игнорируя подставки моделей или «торчащие» детали наподобие антенн или оружия, но учитывая все конечности и голову модели. Если в этой ситуации у игроков могут возникнуть разногласия, то мы рекомендуем им договориться о том, что считается телом модели, до начала сражения.

Эта модель видна целиком и, следовательно, не является скрытой.

Стена закрывает ногу этой модели, и поэтому она считается скрытой. Кроме того, модель находится в пределах 1" от скрывающих её руин, и поэтому её труднее травмировать (с.).

Большое расстояние
Цель находится на большом расстоянии, если расстояние до неё превышает половину дальности стрельбы оружия атакующей модели. Это правило не действует на гранаты.

Например, дальность стрельбы из болтера равна 24". Цель будет находиться на большом расстоянии, если от стреляющей из болтера модели до цели будет больше 12".

2. Бросок на ранение: если атака попала по цели, то вам следует бросить ещё один кубик для определения, нанесёт ли она цели какой-либо урон. Нужный для этого результат броска определяется сравнением силы оружия атакующего и стойкости цели по таблице ниже:

БРОСОК НА РАНЕНИЕ

СИЛА АТАКИ И СТОЙКОСТЬ ЦЕЛИ	НУЖНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ D6
Сила **ВДВОЕ (или более)** больше стойкости?	2+
Сила **БОЛЬШЕ** стойкости?	3+
Сила **РАВНА** стойкости?	4+
Сила **МЕНЬШЕ** стойкости?	5+
Сила **ВДВОЕ (или более) меньше** стойкости?	6+

Если результат равен или больше необходимого, то атака считается успешной, а последовательность её отыгрыша продолжается. В противном случае атака считается неудачной, и последовательность её отыгрыша прерывается. Вне зависимости от любых доступных модификаторов выпадение 1 всегда означает неудачу, а выпадение 6 — ранение.

3. Спас-бросок: затем управляющий целью игрок совершает спас-бросок. Он кидает кубик и модифицирует результат с помощью показателя бронебойности того оружия, которым было нанесено ранение. К примеру, если у оружия показатель бронебойности равен -1, то из результата спас-броска нужно вычесть 1. Если результат равен или больше значения спас-броска цели, то урон нейтрализуется, и последовательность отыгрыша прерывается. Если же результат меньше нужного, то спас-бросок считается неудачным, и модель получает урон. Выпадение 1 всегда означает неудачу вне зависимости от любых доступных модификаторов.

4. Нанесите урон: наносимый урон равен показателю урона того оружия, которым было нанесено ранение. За каждую единицу нанесённого урона модель теряет одну рану. Если количество ран модели уменьшается до 0, то все распределённые на неё атаки не отыгрываются, а контролирующий атакующую модель игрок совершает бросок на травмирование цели (с.).

Упреждение
Упреждение – это особая стрелковая атака, совершаемая целью нападения во время фазы движения. На неё действуют все правила стрельбы (например, цель должна быть видима и находиться в пределах дальности стрельбы), за исключением того, что все атаки при стрельбе на упреждение всегда направлены против нападающей модели, а для попадания требуется результат 6 вне зависимости от навыка стрельбы или любых модификаторов.

Бросок на травмирование
Если количество ран модели снизилось до 0, то контролирующий её игрок (если не сказано обратное, как, например, при нанесении урона на с.) совершает бросок на травмирование этой модели. Для этого он бросает кубик и, в зависимости от того, как был нанесён урон, применяет следующие модификаторы:

МОДИФИКАТОР РЕЗУЛЬТАТА БРОСКА НА ТРАВМИРОВАНИЕ ПСИХОСИЛОЙ ИЛИ СТРЕЛКОВОЙ АТАКОЙ	
Травмированная модель скрыта от псайкера или стрелка и находится в пределах 1" от элемента ландшафта между ними	-1 ед.
За каждое лёгкое ранение травмированной модели	+1 ед.
МОДИФИКАТОР РЕЗУЛЬТАТА БРОСКА НА ТРАВМИРОВАНИЕ АТАКОЙ БЛИЖНЕГО БОЯ	
За каждое лёгкое ранение травмированной модели	+1 ед.
МОДИФИКАТОР РЕЗУЛЬТАТА БРОСКА НА ТРАВМИРОВАНИЕ В ИНЫХ СЛУЧАЯХ	
За каждое лёгкое ранение травмированной модели	+1 ед.

Затем игрок сверяет результат со следующей таблицей:

D6	РЕЗУЛЬТАТ
3 или меньше	Лёгкое ранение
4+	Небоеспособность

Лёгкое ранение
Получившая лёгкое ранение модель возвращается в строй с 1 раной. При этом поставьте отметку в одном из пустых полей под заголовком "лёгкие ранения" в её инфокарточке (с.). Если при получении лёгкого ранения пустых полей нет, то модель становится небоеспособна (с.). Если модель получила одно или несколько лёгких ранений, то ей сложнее попасть по цели (с.), но легче потерять боеспособность (с.). В фазе проверки боевого духа все игроки проходят тесты на мужество за каждую модель с лёгкими ранениями (с.).

Небоеспособность
Небоеспособная модель больше не принимает участие в сражении, ведь она тяжело ранена или даже убита. Удалите её с поля боя.

Характеристика урона
Если модель теряет последнюю рану от атаки, чья характеристика урона больше 1, то при совершении броска на травмирование нанесший атаку игрок вместо одного кидает количество кубиков, равное характеристике урона этой атаки, и использует наивысший результат после применения всех модификаторов. Если характеристика урона случайна (например, D3 или D6), то используется значение, полученное при нанесении урона.

Так, если модель, у которой осталось 3 раны, проваливает спас-бросок от атаки оружием, наносящим 3 ед. урона, то у неё остаётся 0 ран, а атаковавший игрок кидает три кубика при броске на травмирование и использует наибольший результат.

Если модель теряет последнюю рану, а на неё распределены другие атаки или смертельные ранения (с.), то они теряются.

4. Выберите другое дистанционное оружие и другую цель
Если атакующая модель может стрелять из другого оружия, то при желании вы можете вернуться на шаг 2 последовательности стрельбы (с.). В противном случае последовательность стрельбы заканчивается.

Непробиваемые спас-броски

Некоторые модели обладают способностями или оснащением (например, сверхъестественным рефлексами или силовыми полями), что дают им непробиваемый спас-бросок. Когда вам нужно совершить спас-бросок за модель с непробиваемым спас-броском, вы можете выбрать, какой из спас-бросков модели использовать — обычный (тот, что указан в графе спас-броска) или непробиваемый, но не оба сразу. Непробиваемый спас-бросок нельзя модифицировать (например, бронебойностью оружия или при помощи способности «выжывальщик») за исключением случаев, когда явно указано, что модификатор действует на непробиваемые спас-броски. Если у модели есть несколько непробиваемых спас-бросков, то вам нужно выбрать, какой из них она будет использовать.

Смертельные ранения

Некоторые атаки столь сильны, что от них не спасают ни доспехи, ни силовые поля. Каждое смертельное ранение наносит цели одну единицу урона, причём ни броски на ранение, ни спас-броски не дозволяются (даже непробиваемые спас-броски) — просто распределите смертельное ранение на модель как любое другое ранение и нанесите урон как описано на с.. Если из-за смертельного ранения количество ран модели становится равно 0, то последующие смертельные ранения модели от этой атаки теряются, а игрок, чья модель нанесла смертельное ранение, совершает бросок на травмирование (см. с.).

5. ФАЗА СХВАТКИ

В фазе схватки игроки в порядке очереди выбирают модель своей истребительной команды, которая будет сражаться в ближнем бою. Фаза схватки делится на две части: сначала сражаются нападавшие модели, а лишь затем все остальные. В одной фазе схватки нельзя дважды выбрать одну и ту же модель для сражения ею.

МОЛОТ ЯРОСТИ

Нападавшие модели сражаются прежде всех остальных. В фазе схватки все игроки по очереди (в порядке, определённом в фазе инициативы) либо выбирают из своей истребительной команды нападавшую модель и сражаются ею в описанном ниже порядке, либо пасуют. После того, как игрок пасовал, право выбора сражающейся модели переходит к следующему игроку. Игрок не может пасовать, если у него остались нападавшие и ещё способные сражаться модели. Когда все игроки либо выберут сражающуюся модель из своей истребительной команды, либо пасуют, они делают это снова в той же последовательности, и так до тех пор, пока все игроки не пасуют. Если все игроки пасуют, то часть «Молот ярости» фазы схватки оканчивается.

НЕ НА ЖИЗНЬ, А НА СМЕРТЬ

После окончания части «Молот ярости» в фазе схватки все игроки по очереди (в порядке, определённом в фазе инициативы) либо выбирают из своей истребительной команды модель и сражаются ею, либо пасуют. После того, как игрок пасовал, право выбора сражающейся модели переходит к следующему игроку. Игрок не может пасовать, если у него ещё остались способные сражаться модели. Когда все игроки либо выберут сражающуюся модель из своей истребительной команды, либо пасуют, они делают это снова в той же последовательности, и так до тех пор, пока все игроки не пасуют. Если все игроки пасуют, то фаза схватки завершается, и начинается фаза проверки боевого духа.

Способные сражаться модели
В фазе схватки вы можете выбрать и сражаться моделью, если она нападала, на неё напали или она находится в пределах 1" от вражеской модели.

Последовательность действий при сражении описана ниже.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. Ввяжитесь в бой, пройдя до 3".
2. Выберите цели.
3. Выберите рукопашное оружие.
4. Отыграйте атаки в ближнем бою:
    - Сделайте бросок на попадание;
    - Сделайте бросок на ранение;
    - Оппонент совершает спас-броски;
    - Нанесите урон.
5. Объединитесь, пройдя до 3".

1. Ввяжитесь в бой
Модель может пройти до 3", но должна закончить движение, будучи ближе к ближайшей вражеской модели, чем была прежде.

2. Выберите цели
Сперва выберите модель (или модели), которая будет целью для атак. Чтобы вражескую модель можно было выбрать целью, атакующая модель должна быть в пределах 1" от желаемой цели. Модели, нападавшие в текущем ходе, могут выбрать целью только те вражеские модели, на которые нападали ранее в этом раунде боя.

Если модель может провести больше одной атаки ближнего боя (с.), то она может распределить их между доступными целями по вашему усмотрению. Перед бросками на попадание объявите, как вы разделите рукопашные атаки модели, а затем отыгрывайте все атаки по одной цели до перехода к следующей.

Число атак
Число совершаемых против врага атак ближнего боя модели определяется её показателем атак. За каждую из атак ближнего боя вы кидаете по одному кубику. Например, если показатель атак модели равен 2, то она может совершить 2 атаки ближнего боя, а вы бросите 2 кубика.

3. Выберите рукопашное оружие
Модель использует рукопашное оружие всякий раз, когда совершает атаку ближнего боя. Перечень оснащения модели указан в её инфолисте. В дополнение к прочему оружию считается, что все модели оснащены оружием ближнего боя со следующим профилем:

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D
Оружие ближнего боя	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1

Если у модели есть более одной единицы рукопашного оружия, то перед броском выбирайте, какую из них она будет использовать. Если у модели более одной единицы рукопашного оружия, и она может совершить несколько атак в ближнем бою, то она может распределить свои атаки между разными единицами оружия по вашему усмотрению. Объявляйте, как вы распределили атаки, до проведения бросков.

4. Отыграйте атаки ближнего боя

Отыгрывать атаки ближнего боя можно по одной или (в некоторых случаях) по несколько за раз. Последовательность их отыгрыша совпадает с последовательностью отыгрыша стрелковых атак (с.), за исключением того, что здесь используется навык ближнего боя модели, а не стрельбы, а на результаты бросков на попадание действуют следующие складывающиеся модификаторы.

Посторонний ландшафт

Если между атакующей моделью и её целью есть элемент ландшафта, из-за которого они не могут встать в контакт друг с другом, то такой ландшафт называется посторонним.

БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ	
Присутствует посторонний ландшафт	-1 ед.
За каждое лёгкое ранение атакующей модели (с.)	-1 ед.
Истребительная команда атакующей модели морально сломлена (с.)	-1 ед.

5. Объединитесь

Модель может пройти до 3", но должна закончить движение, будучи ближе к ближайшей вражеской модели, чем была прежде.

Обе модели подвергаются штрафу в -1 к результату броска на попадание в фазе схватки — их цель находится за посторонним ландшафтом. Однако любой из игроков при желании может обойти посторонний ландшафт, ввязавшись в бой своей моделью.

5. ФАЗА ПРОВЕРКИ БОЕВОГО ДУХА

В фазе проверки боевого духа игроки в порядке, определённом в фазе инициативы, производят следующую последовательность действий:

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1. Проверьте, сломлена ли морально ваша истребительная команда.
2. Удалите фишки потрясения.
3. Пройдите тесты на мужество.

После того, как один игрок прошёл всю последовательность действий, наступает очередь следующего. Когда все игроки пройдут эту последовательность, фаза проверки боевого духа и раунд боя оканчиваются. Игроки удаляют все фишки, лежащие рядом с их моделями (кроме фишек потрясения, см. с.), а после этого начинается следующий раунд боя.

1. Проверьте, сломлена ли морально ваша истребительная команда

Если в этот момент все модели истребительной команды легко ранены, потрясены или небоеспособны, то такая истребительная команда морально сломлена. Если же легко ранены, потрясены или небоеспособны более половины моделей истребительной команды, бросьте 2D6. При результате, превышающем максимальный показатель лидерства не потрясённых и боеспособных моделей истребительной команды, истребительная команда также считается морально сломленной. Морально сломленная истребительная команда остаётся таковой до конца игры.

Модели морально сломленной истребительной команды обязаны проходить тест на мужество в каждой фазе проверки боевого духа. Кроме того, они получают штрафы к результатам бросков на попадание в фазах стрельбы и схватки, а также дополнительные штрафы, указанные в правилах некоторых миссий.

2. Удалите фишки потрясения

Если у вас есть потрясённые модели, то они собираются с силами. Удалите лежащие рядом с ними фишки потрясения.

3. Пройдите тесты на мужество

Вы должны пройти по тесту на мужество за каждую легкораненую модель, а если ваша истребительная команда морально сломлена, то и за все остальные её модели. Чтобы пройти тест на мужество модели, бросьте кубик и примените следующие складывающиеся модификаторы:

ТЕСТ НА МУЖЕСТВО	
За каждую небоеспособную или контуженную дружественную модель	+1 ед.
За каждую другую боеспособную и не контуженную дружественную модель в пределах 2" от этой модели	-1 ед.

Если результат теста на мужество превышает значение показателя лидерства модели, то тест провален, а модель потрясена и не может ничего делать. Расположите рядом с ней фишку потрясения. В противном случае тест пройден. Вне зависимости от любых доступных модификаторов выпадение 1 всегда означает успешное прохождение теста.

ПРИМЕР ОТЫГРЫША ОДНОГО ХОДА

На данном развороте приведена иллюстрация одного раунда боя между двумя игроками, Адамом (игроком за Адептус Механикус) и Бет (игроком за культы генокрадов), наглядно показывающая последовательность фаз, возможных решений и действий обоих игроков.

1. ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

В фазе инициативы Адам и Бет проводят кубовку. Результат Адама больше результата Бет, и поэтому в этом раунде боя он владеет инициативой.

2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В фазе движения владеющий инициативой Адам первым двигает свою истребительную команду. Он стремится получить хороший обзор поля боя, поэтому совершает обычное движение одним из своих егерей (1). Его устраивает поле зрения второго егеря (2), и вместо движения Адам отдаёт ему приказ прийти в боевую готовность. Наконец, Адам решает провести марш-бросок скитарием авангарда (3). Он бросает кубик, и прибавляет полученный результат 1 к показателю характеристики движения до конца фазы. После этого скитарий двигается на 7" (ведь Адам собирается стрелять из его штурмового оружия в фазе стрельбы).

МАРШ-БРОСОК!

7"

3. ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

У обоих игроков есть модели в боевой готовности, которые будут стрелять раньше всех остальных. Так как Адам владеет инициативой, то его модель будет действовать первой. Егерь скитариев, находящийся в боевой готовности, не может выбрать целью стрельбы вожака неофитов потому что тот находится в пределах 1" от дружественной егерю модели. Вместо этого егерь стреляет по неофиту-оружейнику. Адам проверяет линию обзора и видит, что неофит-оружейник скрыт от его модели, и ему придётся вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание. Теперь ему нужно получить при броске результат 4 или выше (навык стрельбы егеря 3+). Адам бросает два кубика и видит, что он попал по цели один раз. Затем он сравнивает силу оружия (она равна 4) со стойкостью цели (она равна 3). Это значит, что при броске ему нужно получить 3 или выше для успешного ранения. К его сожалению, выпадает 2, и Адаму не удаётся ранить свою модель. Последовательность завершается.

ПОПАДАНИЕ!

НЕТ РАНЕНИЯ

4. ФАЗА СХВАТКИ

Началась фаза схватки. Одна из моделей Бет нападала (у Адама таких моделей нет), и, несмотря на то что Адам владеет инициативой, эта модель будет сражаться первой в фазе схватки. Сначала она ввязывается в бой своей моделью, пододвинув её ближе к цели. Число атак вожака неофитов равно 2, и поэтому Бет бросает два кубика. Обе её атаки промахиваются, ведь результаты обоих бросков меньше 4.

Теперь настала пора сражаться не нападавшим моделям. Таких моделей ровно одна, и это егерь, ставший целью нападения. Он не может ввязаться в бой, ведь он и так стоит вплотную к своей цели. Поэтому Адам сразу атакует егерем, бросая кубик на попадание и надеясь получить 4 или более. Ему это удаётся. Теперь он бросает кубик в попытке ранить цель и получает результат 5. Этого более чем достаточно для ранения. Бет необходимо получить результат 5+ при спас-броске, но ей выпадает 3. Вожак неофитов травмирован, и Адам делает бросок на травмирование. К счастью для Бет, результат броска равен 1, и её вожак получает лёгкое ранение, что она и отмечает в инфокарточке модели.

ПРОМАХ

УПРЕЖДЕНИЕ!

НАПАДЕНИЕ!

Теперь настала очередь Бед двигать модели. Её неофит-оружейник (4) занимает выгодную позицию, поэтому она приводит его в боевую готовность. Затем Бет выбирает своего вожака неофитов (5) и объявляет о нападении на уже двигавшегося егеря! Адам может отреагировать на нападение. Отход невозможен из-за того, что егерь двигался ранее в этом раунде боя. Вместо этого он будет вести упреждающий огонь. Так как цель находится в пределах половины дальности стрельбы гальванического ружья (имеющего класс «Скорострельное 1»), то он бросает два кубика. Как и всегда при упреждении, ему нужно получить результат 6. Оба его выстрела промахиваются!

Затем нападает вожак неофитов. Бет бросает два кубика, складывает результаты и получает 9. Теперь она может переместить вожака на 9". Этого достаточно для достижения цели нападения, и Бет помещает вожака в пределах 1" от егеря.

На поле боя нет псайкеров, поэтому игроки пропускают пси-фазу и переходят к фазе стрельбы.

ПОПАДАНИЯ!

СПАС-БРОСОК УСПЕШЕН!
СПАС-БРОСОК НЕУДАЧЕН!

РАНЕНИЯ!

Теперь стреляет приведённый в боевую готовность неофит-оружейник Бет. Основной целью стрельбы будет скитарий авангарда — он полностью открыт, и Бет не получит штрафа к результатам бросков на попадание. Она бросает 4 кубика на попадание из сейсмической пушки оружейника, и два выстрела попадают по цели. Сила оружия равна стойкости цели (обе характеристики равны 3), поэтому Бет необходимо получить результат 4 или больше при бросках на ранение цели. Ей это удаётся оба раза! Адам надеется на удачу и совершает спас-броски. Показатель бронебойности оружия равен 0, и для успешного броска ему нужен результат 4 или больше. На одном кубике выпадает 4, и первое ранение не наносит урона, а на другом выпадает 1 — спас-бросок неудачен! Скитарий авангарда Адама теряет рану, и у него остаётся 0 ран. Бет совершает бросок на травмирование скитария. Результат равен 3 — скитарий получает лёгкое ранение, и Адам отмечает это в инфокарточке модели.

ПОПАДАНИЕ!

РАНЕНИЕ!

СПАС-БРОСОК НЕУДАЧЕН!

5. ФАЗА ПРОВЕРКИ БОЕВОГО ДУХА

Больше нет моделей, которые могут сражаться, и наступает черёд фазы проверки боевого духа. Каждый игрок (начиная с Адама) проверяет, сломлена ли морально его истребительная команда (в данном случае не нужно бросать кубики — нет ни одной истребительной команды, у которой более половины моделей легко ранены, потрясены или небоеспособны), а затем проходит тесты на мужество легко раненых моделей. Результат скитария Адама равен 4 — он не потрясён, а результат вожака неофитов Бет равен 1 — он также не потрясён.

Затем этот раунд боя заканчивается, и начинается следующий.

ПРОВЕДЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

МИССИЯ

Прежде чем начать игру, вам необходимо выбрать какую-то миссию. Базовые правила включают миссию «Скрытая война» (с.), которая отлично подходит, чтобы поскорее приступить к игре. Остальные миссии можно найти в прочих разделах книги правил или в других книгах. Более того, вы и сами можете придумать уникальную миссию. Если вы с оппонентом никак не можете договориться, в какую же миссию играть, проведите кубовку: кто выбросит на кубике большее значение, тот и решает, в какую миссию играть. Вы можете даже отыграть кампанию, а представленные на с. правила кампании позволят определить, какую миссию вам нужно выбрать.

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Когда вы определитесь с миссией, вам нужно будет набрать истребительную команду. Для миссии «Скрытая война» вы можете выбрать любые миниатюры из вашей коллекции, а полные правила построения истребительной команды можно найти на с.. Состав истребительной команды может меняться в зависимости от правил выбранной вами миссии.

ПОЛЕ БИТВЫ

В далёком будущем сражения бушуют на бесконечно разнообразных планетах, где нет ни клочка земли, не разорённого войной. Кристаллические луны, заброшенные космические скитальцы и кошмарные демонические царства — это лишь немногие из фантастических полей сражений, которые вы можете воссоздать для игры.

После выбора миссии и создания истребительной команды вам следует подготовить поле битвы. Под него можно приспособить любую поверхность, на которой могут стоять модели — взять к примеру, кухонный стол или пол. Как правило, под полем битвы мы подразумеваем поверхность размером 30"x22" (30 дюймов на 22 дюйма, такой же размер имеет специальная игровая поверхность для «Истребительной команды»), хотя в некоторых миссиях указываются иные размеры. В любом случае поле битвы должно быть достаточно большим, чтобы на нём поместились все ваши модели. Если в игре участвуют 3 или 4 человека, то возможно стоит увеличить размер поля битвы чтобы оно могло вместить больше моделей. Для этого поместите рядом две специальные игровые поверхности или просто увеличьте зону для игры.

Если только в правилах миссии не указано иное, вы вольны заставить поле битвы любым ландшафтом и декорациями на свой вкус. Лучше всего будет, если вы используете максимально разнообразные элементы ландшафта и создадите множество непроницаемых для взгляда препятствий, возвышенностей для получения лучшего обзора и укрытий на ровных простреливаемых участках. В общем случае мы рекомендуем ставить в каждой зоне 12"x12" (или в каждой четверти зоны 30"x22") хотя бы одну, а лучше две декорации (чем больше, тем лучше).

Не стоит беспокоиться, если ваше поле битвы не соответствует этим требованиям, но знайте, что при игре на очень маленьком или очень большом поле битвы, равно как на совершенно пустом или, наоборот, плотно заставленном декорациями, один оппонент может получить существенное преимущество над другим.

СМЕРТОНОСНЫЕ ОБСТАНОВКИ И РАСШИРЕНИЯ

Если вы сражаетесь в условиях уникальной смертоносной обстановки (с.) или используете какое-то игровое расширение, то в отношении поля битвы могут действовать дополнительные правила, влияющие на расстановку и воздействие ландшафта на модели. Не забывайте об этом при создании своего поля боя.

РАССТАНОВКА

После создания поля битвы (и, если необходимо, отыгрыша фазы разведки) вам нужно расставить свою истребительную команду. В каждой миссии описаны свои правила расстановки. После расстановки истребительных команд и прочих действий, совершаемых до начала сражения так, как описано в правилах миссии, начинается первый раунд боя.

МИССИЯ СВОБОДНОЙ ИГРЫ

СКРЫТАЯ ВОЙНА

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Чтобы сыграть в эту миссию, игрокам сперва необходимо собрать истребительные команды из моделей их коллекций. В истребительную команду можно включить абсолютно любые модели. Для этой миссии мы рекомендуем использовать истребительные команды из 10 или менее моделей.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт. Затем все игроки кидают 2D6, перекидывая равные результаты. Игрок с наибольшим результатом имеет наибольшее стратегическое преимущество, следующий за ним — второе по размеру стратегическое преимущество и так далее.

Затем игроки по очереди (от игрока с наибольшим стратегическим преимуществом к игроку с наименьшим) ставят по одному маркеру объекта. В этих местах расположены тактически или стратегически важные грузы. Объектовые маркеры могут быть расположены где угодно на поле боя, но не ближе 8" друг от друга и 6" от любого края поля битвы. Игрок контролирует объект, если в пределах 2" от него находится больше моделей его истребительной команды, нежели вражеских. При проведении измерений расстояние измеряется от центра маркера объекта.

После этого игрок с наибольшим тактическим преимуществом выбирает первичную задачу миссии, делая бросок и сверяясь с таблицей справа.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Если того желают все игроки, проведите фазу разведки как описано на с..

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Перед расстановкой армий оба игрока проводят кубовку. Выигравший в ней делает бросок по таблице первичных задач (см. правую колонку), чтобы определить цели миссии.

РАССТАНОВКА

Игрок с наименьшим тактическим преимуществом делит поле на количество одинаковых частей, равное числу игроков (так, если игроков двое, поле делится пополам). Затем игроки по очереди (от игрока с наибольшим стратегическим преимуществом к игроку с наименьшим) выставляют по одной модели своей истребительной команды. При этом модель должна целиком находиться в своей зоне расстановки, причём дальше 6" от зоны расстановки противника. Когда все игроки выставят по одной модели, они делают это снова в той же последовательности. Если у игрока не осталось невыставленных моделей, он пропускает очередь. После выставления игроками всех своих моделей расстановка завершается, и начинается первый раунд боя.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Сражение длится пять раундов боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Крупную победу одерживает тот игрок, который в конце битвы наберёт больше победных очков. Если первое место по количеству победных очков делят несколько игроков, тот из них, что владеет меньшим стратегическим преимуществом, одерживает малую победу.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

D3	УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ
1	**Контроль над полем битвы:** в конце сражения каждый объект приносит 2 победных очка тому игроку, что его контролирует.
2	**Захват тайника:** в начале первого раунда игры, но до начала первого хода, случайным образом выберите один маркер объекта, а остальные удалите с поля боя. В конце сражения оставшийся объект принесёт 6 победных очков тому игроку, что будет его контролировать.
3	**Проникновение:** в конце сражения каждый объект во вражеской зоне расстановки приносит 2 победных очка тому игроку, что его контролирует. Игрок может контролировать объект в своей зоне расстановки, но это не принесёт ему никаких очков.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

ЛАНДШАФТ

Вы уже ознакомились с часть правил ландшафта — во время стрельбы модели сложнее попасть по скрытой цели (а зачастую препятствием для стрельбы служит именно ландшафт) и травмировать её. В этом разделе описаны остальные правила, такие как движение моделей по элементам ландшафта и возникающие при этом эффекты. Некоторые из следующих правил приоритетнее основных правил движения, поэтому договоритесь со своим противником (или противниками) об их использовании до начала игры.

Виды элементов ландшафта

Элементы ландшафта делятся на ровную поверхность, труднопроходимый, опасный и непроходимый ландшафт. Все они оказывают влияние на ваши модели как описано далее. В правилах некоторых элементов ландшафта указан его вид — в противном случае договоритесь о том, что считать ровной поверхностью, труднопроходимым, опасным или непроходимым ландшафтом после выставления элементов ландшафта, но до начала игры.

Некоторые виды ландшафта замедляют двигающуюся по нему модель. Это действует на все передвижения модели вне зависимости от текущей фазы. Если модели нужно пройти случайное расстояние, то оно сначала определяется как обычно, а затем меняется как описано ниже.

Ровная поверхность

Относительно плоский ландшафт без помех и препятствий считается ровной поверхностью.

К ровной поверхности относятся поверхность поля битвы, полы зданий и руин, платформы на пересечениях дорожек, дверные проёмы, люки и лестницы. Некоторые окна также могут выступать в роли открытого ландшафта для маленьких моделей — вам нужно договориться об этом с противником до начала игры. Модели не подвергаются штрафам при движении по ровной поверхности.

Труднопроходимый ландшафт

Поверхность, на которой модели могут споткнуться или вынуждены преодолевать препятствия, считается труднопроходимым ландшафтом.

К труднопроходимому ландшафту относятся крутые или опасные уклоны, плотные заросли, водоёмы неопасной жидкости и прочие поверхности, на которых можно потерять равновесие — например, лёд или земляная насыпь. При перемещении по труднопроходимому ландшафту дальность передвижения уменьшается в 2 раза — 1" при движении считается за 2". Например, для того чтобы пройти 1,5" по грязному пруду, нужно потратить 3" перемещения, а при движении по поверхности замёрзшего озера модель с характеристикой движения 6" пройдёт только 3". Этот штраф к дальности движения действует на все модели кроме **ЛЕТАЮЩИХ**.

Опасный ландшафт

Опасная поверхность, способная покалечить двигающуюся по ней модель, называется опасным ландшафтом.

К опасному ландшафту относятся лужи, в которых легко увязнуть, глубокие или ядовитые водоёмы и заросли плотоядных или разумных растений. При перемещении по опасному ландшафту дальность передвижения уменьшается в 2 раза так же, как и на труднопроходимом ландшафте, но как только модель собирается войти в опасный ландшафт или начинает движение внутри него, контролирующий её игрок должен пройти тест на опасный ландшафт, бросив кубик (это не относится к стоящим на месте моделям). При результате 1 модель получает смертельное ранение. Как и в случае с труднопроходимым ландшафтом, штраф к дальности движения не действует на **ЛЕТАЮЩИЕ** модели, но, если такая модель начинает или заканчивает движение в опасном ландшафте, она должна пройти тест на опасный ландшафт (это также не относится к стоящим на месте моделям).

Непроходимый ландшафт

Участки поля битвы, движение по которым или вход в которые невозможен из-за смертельной опасности или непроницаемости, называются непроходимым ландшафтом.

Модели не могут войти в непроходимый ландшафт.

Лазание

Модели могут взобраться или перелезть через препятствия высотой в 1" и выше. Измерения при этом проводятся как обычно для того вида ландшафта, по которому движется модель. Модель не может окончить движения во время лазания — она должна стоять на ровной поверхности. Если дальности движения модели недостаточно для того, чтобы вскарабкаться куда-либо, то залезть туда она не может. Во время лазания модель может пройти через горизонтальный выступ поверхности, по которой она карабкается, если он выдаётся из поверхности менее чем на 1".

Эти правила не относятся к **ЛЕТАЮЩИМ** моделям — они могут двигаться по вертикали без необходимости измерения пройденного расстояния.

Препятствия, провалы и перепрыгивания

Препятствиями считаются стены, трубы, баррикады и прочие низкие заграждения, которые можно обойти или перепрыгнуть. Модель может запрыгнуть на препятствие, чья высота меньше 1,5", и вертикальное расстояние при прыжке не будет учитываться при подсчёте пройденного ею расстояния. Также модель может перепрыгнуть препятствие, если его высота меньше 1,5", а расстояние до поверхности с другой стороны не больше 1,5" и вертикальное расстояние при перепрыгивании также не будет учитываться при подсчёте пройденного расстояния.

Так как высота трубы меньше 1,5", а с другой стороны прыгать не более 1,5", то егерь скитариев может перепрыгнуть её, и высота прыжка не будет учитываться при подсчёте пройденного расстояния.

Модель может перепрыгнуть провал между двумя элементами ландшафта (например, с одной подвесной дорожки на другую), если ширина провала меньше 2", дальности движения модели хватает, чтобы вся её подставка целиком вместилась на противоположную сторону провала, и при этом модель будет расположена менее чем на 1" выше своей первоначальной позиции перед прыжком. Учтите, что если после прыжка конечное положение модели на 6" (и более) ниже начального, то вам нужно использовать правила прыжка вниз (с.). При подсчёте расстояния движения не учитывайте вертикальное расстояние, пройдённое моделью во время прыжка.

Так как ширина провала между руинами меньше 2", гибрид-неофит может перепрыгнуть с одного края на другой.

ЛЕТАЮЩИЕ модели могут двигаться над препятствиями и провалами без всяких штрафов.

Падения

Многие элементы ландшафта имеют открытые края, опасные обрывы или ненадёжные дорожки. Перед игрой договоритесь со своим противником (или противниками) о том, с каких элементов ландшафта возможно падение модели. В качестве хорошего примера можно привести здания и руины более одного этажа в высоту.

Тесты на падение

Если модель находится на поверхности, с которой может упасть, и в пределах 1" от её края, и в этот момент против неё совершено попадание (или что-то отличное от попадания, из-за чего она теряет рану), то модель может упасть с края этой поверхности. После совершения всех атак по этой модели (или потери ран) и совершения броска на травмирование (если это необходимо), контролирующий её игрок проходит тест на падение, бросая D6. При результате 2 или более тест успешно пройден, а модель остаётся на месте. При результате 1 тест провален, а модель падает с края обрыва. Переместите модель по кратчайшей траектории за край обрыва, а затем опустите прямо вниз на нижнюю поверхность.

Гибрид-неофит проваливает тест на падение, поэтому его двигают за край обрыва, а затем вниз.

Урон при падении

Бросайте по одному кубику за каждые 3", которые модель прошла во время падения. Она получает смертельное ранение за каждый результат 5 или больше. Если модель падает сверху на другую модель, сделайте столько же бросков, как и за падающую модель, и примените результаты к нижней модели как описано выше. Если в результате падения необходимо сделать броски на травмирование, их совершает игрок, контролирующий упавшую модель. После совершения необходимых бросков на травмирование разместите упавшую модель как можно ближе к точке, на которую она должна была упасть. При этом она может оказаться в пределах 1" от вражеской модели.

Прыжки вниз

Если модель стоит в месте, откуда она может упасть, то вместо этого она может спрыгнуть на уровень ниже. При этом используйте обычные правила падения, но бросайте на один кубик меньше. Например, если модель прыгает на 5" вниз, то не совершайте бросков, а если модель прыгает на 6" вниз, то бросьте 1 кубик. Модель не может прыгнуть вниз на другую модель, а также оказаться в пределах 1" от вражеской модели после прыжка (если прыжок не является часть нападения, а вражеская модель не является его целью).

СМЕРТОНОСНЫЕ ОБСТАНОВКИ

После выбора миссии для игры вы можете пожелать, чтобы сражение происходило в определённой смертоносной обстановке. В этой книге приведены правила только для одной смертоносной обстановки, сектора Империалис, а правила других вы можете найти в прочих наборах. Каждая смертоносная обстановка обладает своими правилами, отображающими влияние поля битвы и элементов ландшафта на ваши модели. Эти правила дополняют правила ландшафта на с..

Во многих случаях смертоносная обстановка определяется игровой поверхностью и элементами ландшафта из вашей коллекции, а также выбранной миссией. Если же игроки не могут договориться об игровой поверхности, им нужно пройти кубовку, победитель которой выберет смертоносную обстановку для предстоящего сражения.

СМЕРТОНОСНАЯ ОБСТАНОВКА СЕКТОРА ИМПЕРИАЛИС

Если вы сражаетесь в секторе Империалис, то после подготовки поля битвы, но до начала расстановки истребительных команд один из игроков должен бросить кубик и свериться с таблицей справа. В данном сражении будет использоваться выбранное таким образом правило. Кроме того, при сражении в секторе Империалис игроки могут использовать имеющиеся у них карточки тактик сектора Империалис (их можно найти в других наборах «Истребительной команды»).

Модели могут двигаться по туннелям под полем битвы (см. таблицу условий обстановки), используя такие люки.

УСЛОВИЯ ОБСТАНОВКИ

D3	РЕЗУЛЬТАТ
1	**Пустынные жилые секторы:** нет дополнительных правил.
2	**Забытые боеприпасы:** в каждом раунде боя одна дополнительная модель каждой истребительной команды может метать гранату.
3	**Дым в воздухе:** в фазе стрельбы все игроки вычитают 1 ед. из результатов бросков на попадание.
4	**Ловушки:** верхние этажи всех руин считаются опасным ландшафтом.
5	**Туннели:** если в начале вашего хода модель из вашей истребительной команды находится в пределах 1" от люка, но дальше, чем в 1" от вражеских моделей, и она не потрясена, то она может войти в туннели. При этом удалите её с поля боя. В конце вашего хода в фазе движения следующего раунда боя вы можете поместить модель в пределах 1" от любого люка, что находится в пределах 24" от люка, через который модель вошла в туннели, но далее, чем в 1" от вражеских моделей. Считается, что такая модель совершила обычное движение. Пока модель не находится на поле битвы, то относительно критериев прохождения теста на мужество и моральной сломленности истребительной команды считается, что она небоеспособна. Также модель считается небоеспособной, если она не находится на поле битвы в конце сражения.
6	**Скрытые припасы:** при отыгрыше кампании (с.) игрок, что выиграет эту миссию, получит 1 ед. военных припасов. В противном случае никаких дополнительных правил нет.

На поле боя с ловушками (с.) оба скитария находятся в опасном ландшафте, а гибрид-неофит — нет.

СМЕРТОНОСНАЯ ОБСТАНОВКА СЕКТОРА МУНИТОРУМ

Если вы сражаетесь в секторе Муниторум, то после подготовки поля битвы, но до начала фазы разведки (если она есть) или расстановки истребительных команд один из игроков должен бросить кубик и свериться с таблицей снизу. В данном сражении будет использоваться выбранное таким образом правило. Кроме того, при сражении в секторе Муниторум игроки могут использовать тактики сектора Муниторум.

УСЛОВИЯ ОБСТАНОВКИ	
D3	**РЕЗУЛЬТАТ**
1	**Пустой склад:** нет дополнительных правил.
2	**Падение контейнеров:** бросайте D6 в начале каждого раунда боя. При результате 1 или 2 случайным образом выберите одну границу поля боя. Все модели в пределах 3" от него получают смертельное ранение.
3	**Кромешная тьма:** модели не могут выбрать в качестве целей другие модели, находящиеся на расстоянии более 12", а также подействовать на них психосилами.
4	**Сработавшая сигнализация:** вычитайте 1 ед. из результатов всех бросков при определении, закончится ли сражение или нет.
5	**Нестабильный груз:** случайным образом выберите один элемент ландшафта (имеющий хотя бы 4" в любом измерении), не являющийся непроходимым. В этой миссии он считается опасным ландшафтом.
6	**Сокровища в мусоре:** если эта игра является частью кампании, то победитель в миссии получает 1 ед. боевого духа. В противном случае дополнительных правил нет.

ПРИДАВИТЬ

Тактика сектора Муниторум

Используйте эту тактику в начале фазы проверки боевого духа, если в пределах 1" от гальванического сервотягача (см. здесь) есть не потрясённая модель из вашей истребительной команды, и в пределах 1" от неё нет вражеских моделей. Выберите потрясённую вражескую модель в пределах 1" от гальванического сервотягача. До конца фазы эта вражеская модель успешно проходит тесты на мужество при немодифицированном результате броска, равном 1. Эту тактику нельзя использовать дважды в одной и той же фазе с одним и тем же гальваническим сервотягачом.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

АТАКА СЕРВОРУКОЙ

Тактика сектора Муниторум

Используйте эту тактику в фазе схватки, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для сражения. Она должна находиться в пределах 1" от гальванического сервотягача (см. здесь). Вместо использования своего оружия эта модель совершает одну атаку сервотягачом по цели, также находящейся в пределах 1" от него. Эту тактику нельзя использовать дважды в одной и той же фазе с одним и тем же гальваническим сервотягачом. Сервотягач имеет следующий профиль:

ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	Способности
Рукопашное	Рукопашное	8	-2	D3	–

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

УПРАВЛЯТЬ СЕРВОТЯГАЧОМ

Тактика сектора Муниторум

Используйте эту тактику в начале вашего хода в фазе движения, если в пределах 1" от гальванического сервотягача (см. здесь) есть модель из вашей истребительной команды. При движении модели в этой фазе (или когда вы объявляете о том, что она останется неподвижна) вы также можете передвинуть и гальванический сервотягач на расстояние до 6", словно он является дружественной моделью. Во время этого движения он не может совершать марш-бросок, нападать и двигаться по вертикали.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОПАСНЫЙ ГРУЗ

Тактика сектора Муниторум

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. Если её цель находится в пределах 1" от ящика муниторума или бочки муниторума (см. здесь), то при результате броска на ранение 6+ она получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

РЕКВИЗИРОВАТЬ ОРУЖИЕ

Тактика сектора Муниторум

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы, если при этом она находится в пределах 1" от штормового болтера на бронированном контейнере Муниторума (см. где-то). Вместо использования своего оружия эта модель может стрелять из штормового болтера. Эту тактику нельзя использовать дважды в одной и той же фазе с одним и тем же штормовым болтером. Он имеет следующий профиль:

ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	Способности
24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПОСТАВКА БОЕПРИПАСОВ

Тактика сектора Муниторум

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете модель модель из вашей истребительной команды для стрельбы, если при этом в пределах 1" от этой модели есть ящик Муниторума (см. где-то). До конца фазы показатель атак одного из оружий этой модели увеличивается на 1 ед.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СВЕЖИЕ ПОСТАВКИ

Тактика сектора Муниторум

Тактика медика 1-го уровня

Используйте эту тактику в начале вашего хода в фазе проверки боевого духа. Бросьте D6 за каждую модель (не являющуюся медиком) из вашей истребительной команды, находящейся в пределах 3" от не потрясённого специалиста-медика из вашей истребительной команды. Если у этой модели есть лёгкие ранения, то при результате 5+ удалите одно из них.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

МЕДСОРТИРОВКА В УКРЫТИИ

Тактика сектора Муниторум

Тактика медика 2-го уровня

Используйте эту тактику в конце последнего раунда боя игры в составе кампании после совершения бросков для определения, кончится ли сражение (если они необходимы). Имеющие одно или более лёгких ранение модели из вашей истребительной команды станут небоеспособны при результате броска 5+, а не 4+. В противном случае они восстановятся.

3 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ГАЛЬВАНИЧЕСКАЯ ДЕТОНАЦИЯ

Тактика сектора Муниторум

Тактика подрывника 1-го уровня

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете специалиста-подрывника из вашей истребительной команды для стрельбы. Вместо стрельбы этой моделью вы можете выбрать гальванический сервотягач с краном (см. где-то) в пределах дальности стрельбы одного оружия этой модели. При этом бросьте D6 за каждую модель в пределах 1" от крана. При результате 6 она получает смертельное ранение.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОБИЛИЕ БОЕПРИПАСОВ

Тактика сектора Муниторум

Тактика оружейника 1-го уровня

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете специалиста-оружейника из вашей истребительной команды для стрельбы. Если он находится в пределах 1" от элемента ландшафта, то до конца фазы он перебрасывает провальные результаты бросков на попадание.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

РИКОШЕТ

Тактика сектора Муниторум

Тактика оружейника 2-го уровня

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете модель специалиста-оружейника (2-го уровня и выше) из вашей истребительной команды для стрельбы. До конца фазы он игнорирует штрафы за скрытость цели при бросках на попадание атаками.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

УДАЛЁННОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Тактика сектора Муниторум

Тактика связиста 2-го уровня

Используйте эту тактику в начале фазы движения, схватки или проверки боевого духа. Выберите из вашей истребительной команды не потрясённого специалиста-связиста (2-го уровня или выше), в пределах 1" от которого нет вражеских моделей. До конца фазы считайте, что он находится в пределах 1" от любого гальванического сервотягача (см. где-то) при использовании тактик «Управлять сервотягачом», «Атака серворукой» или «Придавить».

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СМЕРТОНОСНАЯ ОБСТАНОВКА СЕКТОРА МЕХАНИКУС

Если вы сражаетесь в секторе Механикус, то после подготовки поля битвы, но до начала фазы разведки (если она есть) или расстановки истребительных команд один из игроков должен бросить кубик и свериться с таблицей снизу. В данном сражении будет использоваться выбранное таким образом правило. Кроме того, при сражении в секторе Механикус игроки могут использовать тактики сектора Механикус.

УСЛОВИЯ ОБСТАНОВКИ	
D3	**РЕЗУЛЬТАТ**
1	**Спокойное производство:** нет дополнительных правил.
2	**Искусственные землетрясения:** бросайте D6 в начале каждого раунда боя. При результате 1 или 2 вся ровная поверхность считается труднопроходимым ландшафтом до конца раунда боя.
3	**Всполохи пламени:** в начале каждого раунда боя бросайте D6 за каждую модель в пределах 1" от вмонтированных труб (см. где-то). При результате 1 она получает смертельное ранение.
4	**Сервисные люки:** если модель из вашей истребительной команды проваливает тест на мужество в пределах 1" от сервисного люка (см. где-то) или находится в пределах 1" от него в начале вашего хода в фазе движения, то она может спрятаться в люке. При этом удалите её с поля боя. Она считается небоеспособной, но если эта игра является частью кампании, то после сражения не совершайте бросок на потерю этой модели.
5	**Вредное излучение:** все игроки должны прибавлять 1 ед. к результатам своих бросков на травмирование.
6	**Сырьё:** если эта игра является частью кампании, то победитель в миссии получает 1 ед. военных припасов. В противном случае дополнительных правил нет.

ОТВОД ЭНЕРГИИ

Тактика сектора Механикус

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы из оружия (или с использованием профиля оружия), ранящего своего владельца или приводящего к его небоеспособности при немодифицированном результате 1 при броске на ранение, и эта модель находится в пределах 1" от плазмопровода (см. где-то). До конца фазы владелец оружия не получает ранения или не становится небоеспособен при выпадении немодифицированного результата 1 при броске на ранение.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ЗАДЕТЬ ПЛАЗМОПРОВОДЫ

Тактика сектора Механикус

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы из оружия (или с использованием профиля оружия), ранящего своего владельца или приводящего к его небоеспособности при немодифицированном результате 1 при броске на ранение, и эта модель находится в пределах 1" от плазмопровода (см. где-то). До конца фазы показатель урона этог оружия увеличивается на 1 ед.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПОПАСТЬ ПО ПЛАЗМОПРОВОДУ

Тактика сектора Механикус

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. Если её цель находится в пределах 1" от плазмопровода (см. где-то), то за каждый результат броска на ранение, равный 6, цель получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОТРАВИТЬ ВОЗДУХ

Тактика сектора Механикус

Используйте эту тактику в начале раунда боя, если у вас есть дружественная не потрясённая модель, находящаяся в пределах 1" от алхомитовых труб (см. где-то), и в пределах 1" от этой модели нет вражеских моделей. До конца раунда боя игроки прибавляют 1 ед. к результатам бросков на травмирование моделей, находящихся в пределах 6" от этих алхомитовых труб.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ДЫМ

Тактика сектора Механикус

Используйте эту тактику в конце фазы движения, если у вас есть дружественная не потрясённая модель, находящаяся в пределах 1" от алхомитовых труб (см. где-то), и в пределах 1" от этой модели нет вражеских моделей. Случайным образом выберите один угол поля боя и прочертите линию от него

до этих алхомитовых труб. Затем бросьте D6 за каждую модель в пределах 2" от этой линии и в пределах 12" от алхомитовых труб. При результате 4+ она получает смертельное ранение.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ИМПРОВИЗИРОВАННАЯ СТРАХОВКА

Тактика сектора Механикус

Используйте эту тактику после того, как модель из вашей истребительной команды передвинулась или осталась на месте в фазе движения. Если модель находится на платформе ферратонического мусоросжигателя (см. где-то), и в пределах 1" от неё нет вражеских моделей, то до конца раунда боя ей не требуется проходить тесты на падение. Если модель передвинется, этот эффект оканчивается.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

НЕТ ДЫМА БЕЗ ОГНЯ

Тактика сектора Механикус

Используйте эту тактику в конце фазы движения, если у вас есть дружественная не потрясённая модель, находящаяся в пределах 1" от заслонки ферратонического мусоросжигателя (см. где-то), и в пределах 1" от этой модели нет вражеских моделей. Модели в пределах 1" от этого ферратонического мусоросжигателя считаются скрытыми для атак в последующей фазе стрельбы.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ИМПРОВИЗИРОВАННАЯ ГРАНАТА

Тактика сектора Механикус

Тактика подрывника 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-подрывника из вашей истребительной команды для использования гранаты в фазе стрельбы, и он находится в пределах 1" от элемента ландшафта. До конца фазы количество атак этим оружием удваивается.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СКОРО ВЗОРВЁТСЯ

Тактика сектора Механикус

Тактика подрывника 2-го уровня

Используйте эту тактику в конце раунда боя, если специалист-подрывник (2-го уровня и выше) из вашей истребительной команды не потрясён и находится в пределах 1" от элемента ланшафта, имеющего не более 10" в длину, ширину или высоту. Отметьте этот элемент ладшафта фишкой. В конце следующего раунда боя бросьте кубик за каждую модель в пределах 1" от него. При результате 4+ эта модель получает смертельное ранение.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

СПЛОЧАЮЩАЯ ПЕРЕДАЧА

Тактика сектора Механикус

Тактика связиста 1-го уровня

Используйте эту тактику в фазе проверки боевого духа перед прохождением любых тестов на мужество, если специалист-связист из вашей истребительной команды находится в пределах 1" от элемента ландшафта и не потрясён. До конца фазы модели из вашей истребительной команды вычитают 1 ед. из результатов тестов на мужество.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

НАЛАДИТЬ СВЯЗЬ

Тактика сектора Механикус

Тактика связиста 2-го уровня

Используйте эту тактику в начале вашего хода в фазе движения, если специалист-связист (2-го уровня и выше) из вашей истребительной команды находится в пределах 1" от элемента ландшафта и не потрясён. Вы получаете D3 командных очков. Эту тактику можно использовать один раз за сражение.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ГРУБЫЙ ТОЛЧОК

Тактика сектора Механикус

Тактика рукопашника 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-рукопашника из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки, если он стоит на платформе ферратонического мусоросжигателя (см. где-то). До конца фазы цели его атак, находящиеся в пределах 1" от края платформы, должны пройти тест на падение при результате броска на попадание этих атак, равном 1, 2 или 3 вместо 1.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СМЕРТОНОСНАЯ ОБСТАНОВКА ЛЕСА МИРА СМЕРТИ

Если вы сражаетесь в лесу мира смерти, то после подготовки поля битвы, но до начала фазы разведки (если она есть) или расстановки истребительных команд один из игроков должен бросить кубик и свериться с таблицей снизу. В данном сражении будет использоваться выбранное таким образом правило. Кроме того, при сражении в лесу мира смерти игроки могут использовать тактики леса мира смерти.

УСЛОВИЯ ОБСТАНОВКИ

D3	РЕЗУЛЬТАТ
1	**Слишком тихо:** нет дополнительных правил.
2	**Агрессивная фауна:** бросайте D6 в начале каждого раунда боя. При результате 4+ случайным образом выберите одну модель на поле боя. Она получает смертельное ранение.
3	**Ползучий подлесок:** при марш-броске бросайте дополнительный кубик и используйте меньший результат. При определении расстояния нападения бросайте дополнительный кубик и используйте два меньших результата.
4	**Пугающие звуки:** вычитайте 1 ед. из результатов всех тестов на мужество.
5	**Это была ошибка:** весь ландшафт (включая ровную поверхность), отличный от непроходимого, считается опасным ландшафтом.
6	**Не совсем смертоносно:** если эта игра является частью кампании, то победитель в миссии получает 1 ед. территорий. В противном случае дополнительных правил нет.

ПРОТИВОРАСТИТЕЛЬНАЯ ГРАНАТА

Тактика леса мира смерти

Используйте эту тактику в фазе стрельбы,, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы. Вместо использования любого оружия этой модели выберите элемент ландшафта (размером не более 10" в любом измерении) в пределах 6" от этой модели и бросьте D6. При результате 4+ удалите этот элемент ландшафта с поля боя. Модели, стоявшие на этом элементе ландшафта, помещаются на поле боя прямо под тем местом, где они располагались.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ПОЛЗУЧИЙ ПОЛЕСОК

Тактика леса мира смерти

Используйте эту тактику в начале фазы движения. До конца фазы ровная поверхность считается труднопроходимым ландшафтом. Эта тактика не стоит командных очков и не может вызвать срабатывание способностей, дающих вам командные очки.

0 КОМАНДНЫХ ОЧКОВ

ЖИВОЕ ПРЕПЯТСТВИЕ

Тактика леса мира смерти

Используйте эту тактику в начале фазы схватки. До конца фазы штраф за посторонний ландшафт равен -2 ед., а не -1 ед. Эта тактика не стоит командных очков и не может вызвать срабатывание способностей, дающих вам командные очки.

0 КОМАНДНЫХ ОЧКОВ

ВРАЖДЕБНАЯ ФЛОРА

Тактика леса мира смерти

Используйте эту тактику в начале фазы движения. До конца фазы колючий ядоможжевельник (см. [де=то]) и ровная поверхность в пределах 1" от него считается опасным ландшафтом, а модели в пределах 1" от колючего ядоможжевельника не могут быть приведены в боевую готовность. Эта тактика не стоит командных очков и не может вызвать срабатывание способностей, дающих вам командные очки.

0 КОМАНДНЫХ ОЧКОВ

ИСПОЛЬЗОВАТЬ РУИНЫ

Тактика леса мира смерти

Используйте эту тактику в начале пси-фазы. До конца фазы модели из вашей истребительной команды в пределах 1" от жутких руин (см. [де=то]) прибавляют 1 ед. к результатам пси-тестов и тестов на отрицание ведьмовства.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ЛИАНЫ

Тактика леса мира смерти

Используйте эту тактику в начале фазы движения. До конца фазы жуткие руины (см. [де=то]) и ровная поверхность в пределах 1" от них считается опасным ландшафтом. Эта тактика не стоит командных очков и не может вызвать срабатывание способностей, дающих вам командные очки.

0 КОМАНДНЫХ ОЧКОВ

УЖАСНЫЕ ШИПЫ

Тактика леса мира смерти

Используйте эту тактику в начале фазы движения. До конца фазы оскольчатый тёрн (см. [illegible]) и ровная поверхность в пределах 1" от него считается опасным ландшафтом. Эта тактика не стоит командных очков и не может вызвать срабатывание способностей, дающих вам командные очки

0 КОМАНДНЫХ ОЧКОВ

СЛЕДУЙТЕ МОЕМУ ПРИМЕРУ

Тактика леса мира смерти

Тактика разведчика 1-го уровня

Используйте эту тактику в начале своего хода в фазе движения. Выберите из вашей истребительной команды не потрясённого специалиста-разведчика. Моделям, находившимся в пределах 3" от этой модели в начале фазы, и оканчивающим движение в пределах 3" от этой модели, не нужно проходить тесты на опасный ландшафт.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОПЫТНЫЙ ДОБЫТЧИК

Тактика леса мира смерти

Тактика разведчика 2-го уровня

Используйте эту тактику в конце последнего раунда боя, если на поле боя есть не потрясённый специалист-разведчик (2-го уровня или выше) из вашей истребительной команды. Вы можете потратить на эту тактику 1 и более командных очков. Бросьте D6 за каждое потраченное очко. Если результат одного или нескольких бросков будет равен 6, вы получаете 1 ед. военных припасов.

1+ КОМАНДНЫХ ОЧКОВ

ОТРАВЛЕННЫЕ КЛИНКИ

Тактика леса мира смерти

Тактика рукопашника 1-го уровня

Используйте эту тактику,, когда выбираете специалиста-рукопашника из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки. До конца фазы он перебрасывает провальные результаты бросков на ранение своими атаками.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ЖУТКАЯ КОНЧИНА

Тактика леса мира смерти

Тактика рукопашника 2-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-рукопашника (2-го уровня и выше) из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки. Он должен находиться в пределах 1" от вражеских моделей, в пределах 1" от которых есть элементы ландшафта. Если в этой фазе результат броска на ранение атакой этого рукопашника против таких моделей равен 6, то цель атаки получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

НА ВОЛОСОК ОТ СМЕРТИ

Тактика леса мира смерти

Тактика ветерана 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда специалист-ветеран из вашей истребительной команды получает смертельное ранение в результате теста на опасный ландшафт. Бросьте D6. При результате 2+ это смертельное ранение игнорируется.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СМЕРТОНОСНАЯ ОБСТАНОВКА СЕКТОРА ФРОНТЕРИС

Если вы сражаетесь в секторе Фронтерис, то после подготовки поля битвы, но до начала фазы разведки (если она есть) или расстановки истребительных команд один из игроков должен бросить кубик и свериться с таблицей снизу. В данном сражении будет использоваться выбранное таким образом правило. Кроме того, при сражении в секторе Фронтерис игроки могут использовать тактики сектора Фронтерис.

УСЛОВИЯ ОБСТАНОВКИ	
D3	**РЕЗУЛЬТАТ**
1	**Пустоши:** нет дополнительных правил.
2	**Песчаная буря:** бросайте D6 в начале каждого раунда боя. При результате 1 все модели, не находящиеся в пределах 1" от руин ризанских строений, потрясены, а дальность стрельбы всего дистанционного оружия в этом раунде равна 6".
3	**Движущиеся пески:** все являющиеся пустыней участки поля боя считаются труднопроходимым ландшафтом.
4	**Солнечная буря:** бросьте кубик. С начала того раунда боя, чей номер совпадает с результатом броска (например, со второго раунда боя при результате 2), нельзя использовать способности и тактики связистов, а игроки должны прибавлять 1 ед. к результатам бросков на ранение против моделей, хотя бы частично не находящихся под крышей руин ризанских строений. Сюда не входят тактики и способности, используемые после миссии.
5	**Кусачие паразиты:** бросайте кубик всякий раз, как модель совершает марш-бросок (но перед её движением) или объявляет о нападении. При результате 1 она получает смертельное ранение.
6	**Покинутое убежище:** если эта игра является частью кампании, то победитель в миссии получает 1 ед. военных припасов. В противном случае дополнительных правил нет.

ПОДНОЖНЫЙ ВЗРЫВ

Тактика сектора Фронтерис

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы. Если её цель находится в пределах 1" от зарытых бочек (см. где-то), то при результате 6+ бросков на ранение она получает смертельное ранение в дополнение к остальному урону.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ЛОВУШКА

Тактика сектора Фронтерис

Используйте эту тактику в начале фазы движения. Выберите не потрясённую вражескую модель, целиком стоящую на участке пустыни (см. где-то). В этой фазе она должна пройти хотя бы 1". В противном случае она становится небоеспособной.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ПРОМЕТИЕВАЯ БОМБА

Тактика сектора Фронтерис

Используйте эту тактику в фазе стрельбы когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы, и эта модель находится в пределах 1" от канистр с прометием на крыше руин ризанских зданий (см. где-то). Вместо использования своего оружия эта модель может бросить прометиевую бомбу. Она имеет следующий профиль:

ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	Способности
8"	Граната D6	4	-1	1	–

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ЗАПУСТИТЬ ВЫТЯЖКУ

Тактика сектора Фронтерис

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы, если не потрясённая модель из вашей истребительной команды находится в пределах 1" от вентиляционного люка ризанских зданий (см. где-то). До конца фазы модели в пределах 3" от этого вентиляционного люка считаются скрытыми даже если полностью видны стреляющей модели.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ПОЛУЧИТЬ НАГРАДУ

Тактика сектора Фронтерис

Используйте эту тактику, если модель из вашей истребительной команды атакой или психосилой делает вражеского специалиста небоеспособным. Эта модель получает очко опыта. Эту тактику можно использовать только один раз за миссию.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СОЛНЕЧНЫЙ БЛИК

Тактика сектора Фронтерис

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы в первом раунде боя. До конца фазы вычитайте 1 ед. из результатов всех бросков на попадание.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ПРОТИВОРАДИАЦИОННАЯ МАЗЬ

Тактика сектора Фронтерис

Тактика медика 1-го уровня

Используйте эту тактику в начале раунда боя, если действует эффект «Солнечная буря» (см. таблицу условий обстановки сектора Фронтерис), и в вашей истребительной команде есть не потрясённый специалист-медик. До конца раунда боя игроки не прибавляют 1 ед. к результатам бросков на ранение при атаках против моделей вашей истребительной команды, если эти модели находятся в пределах 3" от этого медика, и он не потрясён.

0 КОМАНДНЫХ ОЧКОВ

НАДЁЖНОЕ УКРЫТИЕ

Тактика сектора Фронтерис

Используйте эту тактику в начале своей фазы стрельбы, если не потрясённая модель из вашей истребительной команды находится в пределах 1" от элемента ландшафта. До конца фазы она прибавляет 1 ед. к результатам спас-бросков. Эту тактику можно использовать более одного раза за фазу, но её целями должны быть разные модели.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

КОНТРСТРЕЛЬБА

Тактика сектора Фронтерис

Тактика снайпера 1-го уровня

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы, если на поле боя есть не потрясённый специалист-снайпер из вашей истребительной команды. До конца фазы прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание при атаках этой модели против стрелявших в этой фазе моделей.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СПЛОЧАЮЩАЯ ПЕРЕДАЧА

Тактика сектора Механикус

Тактика связиста 1-го уровня

Используйте эту тактику в фазе проверки боевого духа перед прохождением любых тестов на мужество, если специалист-связист из вашей истребительной команды находится в пределах 1" от элемента ландшафта и не потрясён. До конца фазы модели из вашей истребительной команды вычитают 1 ед. из результатов тестов на мужество.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

АВТОМАТИЧЕСКАЯ СИГНАЛИЗАЦИЯ

Тактика сектора Фронтерис

Используйте эту тактику перед совершением броска для определения, завершилось сражение или нет. Прибавьте 1 ед. к результату этого броска. Каждый игрок может использовать эту тактику один раз за раунд боя.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ОБНАРУЖИТЬ ТАЙНИК

Тактика сектора Фронтерис

Тактика разведчика 1-го уровня

Используйте эту тактику в конце раунда боя. Выберите в вашей истребительной команды не потрясённого специалиста-разведчика в пределах 1" от элемента ландшафта. Бросьте D6. При результате 4+ он получает очко опыта. Эту тактику можно использовать только один раз за миссию.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

МИССИИ

БЕСКОНЕЧНЫЕ СРАЖЕНИЯ

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

Для многих миссий вам понадобится использовать маркеры объектов. Все маркеры объектов должны быть около 1" в диаметре. В правилах миссии будет указано, как следует разместить маркеры, но, если вам не удаётся поместить маркер туда, куда требуют правила (например, вам мешает элемент ландшафта), просто поставьте его как можно ближе к нужной позиции. При измерении расстояний от маркера или до него проводите измерения относительно центра маркера если не указано обратное, а при измерении расстояний от одного маркера до другого или до края поля битвы учитывайте только расстояние по горизонтали. Если в пределах 2" от маркера объекта моделей истребительной команды игрока больше чем вражеских, то игрок контролирует этот объект. При этом не учитываются потрясённые модели.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

После выбора миссии и создания истребительных команд и поля боя, но до расстановки моделей, происходит фаза разведки. В ней определяется, как тщательно спланированы действия истребительных команд всех игроков, насколько хорошо подготовлены бойцы и как они попали на поле битвы. Это может повлиять на расстановку истребительных команд, свойства элементов ландшафта и тому подобное.

В фазе разведки каждый игрок тайно от других выбирает одну из следующих стратегий, а затем кладёт кубик с её номером на верхней грани перед собой, прикрывая его рукой.

1. Выследить силы врага
2. Установить ловушки
3. Обезвредить ловушки
4. Разведать местность
5. Занять передовые позиции
6. Устранить часовых

Затем все игроки одновременно раскрывают свой выбор и применяют соответствующие эффекты.

После этого фаза разведки оканчивается, и начинается расстановка войск.

1. Выследить силы врага
Если вы выбрали эту стратегию, то при расстановке вы можете отложить в сторону до 20% моделей своей истребительной команды (с округлением вверх). Например, отложите одну модель, если в вашей истребительной команде 5 моделей, также отложите одну модель, если моделей 3, и отложите 4 модели, если моделей 20. После расстановки всех истребительных команд вы можете выставить эти модели в соответствии с правилами расстановки текущей миссии. Если эту стратегию выбрали несколько игроков, то они должны пройти кубовку. Преимущества от стратегии получает только победитель кубовки. Стратегия остальных игроков не срабатывает.

2. Установить ловушки
Если вы выбрали эту стратегию, то вы можете скрытно заминировать до D3 элементов ландшафта, отличных от непроходимого и имеющих размеры менее 8" в длину, ширину и высоту. До начала расстановки выберите, какие элементы ландшафта будут заминированы вашей истребительной командой, и запишите ваш выбор на листе бумаги. Если вражеская модель приближается на расстояние в 1" и менее или начинает движение в пределах 1" от заминированного элемента ландшафта (не действует на стоящие на месте модели), то срабатывает мина-ловушка. Объявите противнику (противникам), что этот элемент ландшафта заминирован и бросьте кубик за вражескую модель. При результате 1 она получает смертельное ранение. **ЛЕТАЮЩИЕ** модели активируют мины-ловушки только если начинают или оканчивают движение в пределах 1" от заминированного элемента ландшафта (не действует на стоящие на месте модели). После окончания движения модели все вражеские модели считают этот элемент ландшафта и ровную поверхность в пределах 1" от него опасным ландшафтом. Он больше не заминирован.

3. Обезвредить ловушки
Если вы выбрали эту стратегию, то выберите противника со стратегией «Установить ловушки». Его стратегия не срабатывает. Если таких игроков нет, то ваша стратегия не срабатывает.

4. Разведать местность
Если вы выбрали эту стратегию, то выберите до D3 элементов труднопроходимого или опасного ландшафта (каждый размерами менее 8" в длину, ширину и высоту). В этой миссии ваши модели могут двигаться сквозь них без штрафов. В дополнение, если дружественная модель получает смертельное ранение из-за движения по этим элементам ландшафта, бросьте кубик. При результате 5+ смертельное ранение игнорируется.

5. Занять передовые позиции
Если вы выбрали эту стратегию, то после расстановки всех истребительных команд, но до начала первого раунда боя до 20% моделей вашей истребительной команды (с округлением вверх) могут совершить обычное движение, как если бы сейчас шёл ваш ход в фазе движения. Если эту стратегию выбрали несколько игроков, то они должны пройти кубовку. Преимущества от стратегии получает только победитель кубовки. Остальные игроки не получают ничего.

6. Устранить часовых
Если вы выбрали эту стратегию, то после расстановки всех истребительных команд, но до начала первого раунда боя до 20% моделей вашей истребительной команды (с округлением вверх) могут совершить стрелковую атаку, как если бы сейчас шёл ваш ход в фазе стрельбы. При этом целью атак должны быть модели, совершившие обычное движение при использовании стратегии «Занять передовые позиции». Если эту стратегию выбрали несколько игроков, то они должны бросить 2D6 и определить владение инициативой как в фазе инициативы, а затем отыграть атаки в установленном порядке так, как если бы сейчас шла фаза стрельбы. Если нет игроков, выбравших стратегию «Занять передовые позиции», то эта стратегия не срабатывает.

ЗА ЛИНИЕЙ ФРОНТА

МИССИЯ СВОБОДНОЙ ИГРЫ

УДАР С ВОЗДУХА

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Это миссия для двоих игроков. Определите, кто из них будет атакующим, а кто защитником. Если игроки не могут договориться, совершите кубовку, а решение будет принимать победитель. Затем каждый игрок набирает истребительную команду (с.).

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт. Затем защитник ставит 3 маркера объекта где угодно на поле боя. Они не должны находиться ближе 6" друг от друга.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

В этой миссии не используются правила фазы разведки.

РАССТАНОВКА

Защитник выставляет все свои модели где угодно на поле боя. После этого разделите поле боя на 4 равные четверти и пронумеруйте их от 1 до 4. Затем атакующий бросает кубик за каждую из своих моделей. При результате от 1 до 4 он выставляет эту модель в соответствующую результату броска четверть. При результате 5 или 6 атакующий может выбрать, в какую четверть выставить модель. Модели атакующего должны находиться далее, чем в 4" от моделей защитника.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Сражение автоматически оканчивается в конце пятого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если в конце раунда боя в пределах 1" от маркера находятся объекта модели атакующего, то они могут попробовать уничтожить объект. Бросьте кубик за каждую из этих моделей. При результате 5 или более объект уничтожен — удалите его с поля боя. В конце сражения каждый уничтоженный маркер объекта приносит атакующему 2 победных очка, а каждый уцелевший приносит 2 победных очка защитнику. Также оба игрока получают по 1 победному очку за каждого небоеспособного на конец сражения специалиста противника. Победу одерживает тот игрок, который в конце битвы наберёт больше победных очков. Если у обоих игроков равное количество победных очков, побеждает защитник.

МИССИЯ СВОБОДНОЙ ИГРЫ

ПОИСК И СПАСЕНИЕ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Это миссия для двоих игроков. Определите, кто из них будет спасающим, а кто защитником. Если игроки не могут договориться, совершите кубовку, а решение будет принимать победитель. Затем каждый игрок набирает истребительную команду (с.).

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт. Затем защитник ставит 5 маркеров объектов где угодно на поле боя. Они не должны находиться ближе 4" от края поля битвы и друг от друга. После этого он делит поле битвы на две равные части.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Спасающий выбирает одну из половин — одна будет его зоной расстановки. Затем он выставляет модель в своей зоне расстановки, но дальше, чем в 8" от зоны расстановки противника. После этого по этим же правилам выставляет модель его противник, и так далее. Если один из игроков заканчивает расстановку, то его противник продолжает выставлять модели до тех пор, пока все модели истребительных команд не окажутся на поле боя.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Сражение автоматически оканчивается в конце пятого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце фазы движения бросайте кубик за каждый маркер объекта, что находится в пределах 1" от любой из ваших моделей, но дальше, чем в 1" от вражеских моделей (если сделать броски могут оба игрока, то они делают это в порядке, определённом в фазе инициативы). При результате 6 немедленно удалите все маркеры объектов кроме этого (в том числе и те, за которые уже были совершены броски). С этого момента больше не совершайте бросков за маркеры объектов. Победу одерживает тот игрок, чьих моделей больше в пределах 2" от оставшегося маркера в конце сражения. Если у обоих игроков поровну моделей в пределах 2" от маркера (или если все маркеры объектов ещё на поле битвы), побеждает спасающий.

МИССИЯ СВОБОДНОЙ ИГРЫ

ЛИНИИ ФРОНТА

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Это миссия для двоих игроков. Определите, кто из них будет атакующим, а кто защитником. Если игроки не могут договориться, совершите кубовку, а решение будет принимать победитель. Затем каждый игрок набирает истребительную команду (с.).

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт. Затем защитник выбирает одну из сторон поля боя в качестве линии фронта, которую ему нужно удержать.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Защитник выставляет свою истребительную команду где угодно в пределах 6" от края, который ему нужно удержать. Затем атакующий выставляет свою истребительную команду где угодно в пределах 6" от противоположного края поля битвы.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

В конце четвёртого раунда боя атакующий кидает кубик. При результате 3 или больше сражение продолжается (в противном случае оно оканчивается). В конце пятого раунда боя атакующий снова кидает кубик. Теперь сражение продолжается при результате 4 или больше (в противном случае оно оканчивается). Сражение автоматически оканчивается в конце шестого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Атакующий может двигать свои модели за край поля битвы, удерживаемый защитником, если дальности движения модели достаточно для того, чтобы она полностью оказалась за этим краем. Такая модель называется прорвавшейся — она не считается небоеспособной, но не принимает дальнейшего участия в сражении. В конце сражения каждая прорвавшаяся модель приносит атакующему 1 победное очко, а каждая не прорвавшаяся приносит 1 победное очко защитнику. Победу одерживает тот игрок, который в конце битвы наберёт больше победных очков. Если у обоих игроков равное количество победных очков, побеждает защитник.

МИССИЯ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

ПЕРЕРЕЗАТЬ ЛИНИИ СНАБЖЕНИЯ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Это миссия для двоих игроков. Определите, кто из них будет атакующим, а кто защитником. Если игроки не могут договориться, совершите кубовку, а решение будет принимать победитель. Оба игрока должны выбрать фракционный ключ, а затем одновременно объявить о своём выборе. После этого каждый игрок набирает батальную истребительную команду (с.), включающую только модели с выбранным им фракционным ключом.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт (пример того, как это можно сделать, приведён ниже). Затем игроки совершают кубовку, а её победитель выбирает короткую сторону игрового стола, с которой будет соприкасаться его зона расстановки. После этого защитник помещает три маркера объектов на своей территории. Каждый маркер должен находиться в пределах 6" от других маркеров объекта и края поля битвы.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Игроки проводят кубовку, а затем выставляют модели по очереди начиная с проигравшего. Модели игрока должны целиком находиться в пределах его зоны расстановки. Если у игрока заканчиваются модели, то он пропускает свою очередь расстановки. Продолжайте расстановку моделей до тех пор, пока оба игрока не выставят свои истребительные команды на поле битвы. После этого расстановка завершается, и начинается первый раунд боя.

Зона расстановки защитника
3″
5″
Зона расстановки атакующего

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

В конце четвёртого раунда боя атакующий кидает кубик. При результате 3 или больше сражение продолжается (в противном случае оно оканчивается). В конце пятого раунда боя атакующий снова кидает кубик. Теперь сражение продолжается при результате 4 или больше (в противном случае оно оканчивается). Сражение автоматически оканчивается в конце шестого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения каждый маркер объекта приносит удерживающему его игроку 3 победных очка. В дополнение, атакующий получает 1 победное очко за каждый уничтоженный им маркер. Если истребительная команда противника морально сломлена, игрок получает 1 победное очко. Победу одерживает игрок, набравший больше победных очков. Если у обоих игроков равное количество победных очков, побеждает защитник.

РЕСУРСЫ

Если вы играете кампанию (с.), то при победе атакующего защитник теряет 2 ед. военных припасов. Если в миссии побеждает защитник, то атакующий теряет 1 ед. боевого духа.

ПЕРЕРЕЗАТЬ ЛИНИЮ СНАБЖЕНИЯ

Тактика атакующего

Используйте эту тактику в конце раунда боя. Выберите контролируемый вами маркер объекта. Вы уничтожаете этот объект — уберите его с поля битвы. В одном раунде боя эту тактику можно использовать только один раз.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ЗАЩИТИТЬ ПРИПАСЫ

Тактика защитника

Используйте эту тактику в конце раунда боя. До начала следующего раунда боя маркеры объектов в пределах 2" от ваших моделей не могут быть уничтожены.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

МИССИЯ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

ЗАСАДА

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Это миссия для двоих игроков. Определите, кто из них будет атакующим, а кто защитником. Если игроки не могут договориться, совершите кубовку, а решение будет принимать победитель. Оба игрока должны выбрать фракционный ключ, а затем одновременно объявить о своём выборе. После этого каждый игрок набирает батальную истребительную команду (с.), включающую только модели с выбранным им фракционным ключом. Защитник может потратить на свою истребительную команду дополнительные 20 очков.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт (пример того, как это можно сделать, приведён ниже). Затем игроки совершают кубовку, а её победитель выбирает короткую сторону игрового стола, с которой будет соприкасаться его зона расстановки.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Игроки выставляют модели по очереди начиная с защитника. Если у игрока заканчиваются модели, то он пропускает свою очередь расстановки. Продолжайте расстановку моделей до тех пор, пока оба игрока не выставят свои истребительные команды на поле битвы. Модели игрока должны целиком находиться в пределах его зоны расстановки. После этого расстановка завершается, и начинается первый раунд боя.

3″
3″
Зона расстановки защитника
8″
8″
8″
Путь побега
Зона расстановки атакующего

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Если в конце раунда боя все модели защитника потрясены, небоеспособны или сбежали (см. справа), сражение завершается. Если нет, то в конце четвёртого раунда боя атакующий кидает кубик. При результате 3 или больше сражение продолжается (в противном случае оно оканчивается). В конце пятого раунда боя атакующий снова кидает кубик. Теперь сражение продолжается при результате 4 или больше (в противном случае оно оканчивается). Сражение автоматически оканчивается в конце шестого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если в конце сражения количество сбежавших моделей защитника (см. ниже) превышает количество оставшихся моделей, то он побеждает. В противном случае побеждает атакующий.

ПОБЕГ
В фазе движения защитник может двигать свои модели за край поля битвы, обозначенный на схеме как «путь побега», если дальности движения модели достаточно для того, чтобы она полностью оказалась за этим краем. Такая модель называется сбежавшей — она не считается небоеспособной, но не принимает дальнейшего участия в сражении.

РЕСУРСЫ
Если вы играете кампанию (с.), то при победе атакующего защитник теряет 1 ед. разведданных и 1 ед. территорий. Если в миссии побеждает защитник, то атакующий теряет 1 ед. территорий.

ВАМ НЕКУДА БЕЖАТЬ

Тактика атакующего

Используйте эту тактику в начале фазы движения. Выберите не потрясённую модель из вашей истребительной команды. В этой фазе вражеские модели в пределах 1" от неё не могут отступать.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СКРЫТНО СБЕЖАТЬ

Тактика защитника

Используйте эту тактику в начале фазы движения. Выберите модель из вашей истребительной команды и бросьте кубик. При результате 6 удалите эту модель с поля боя — она считается сбежавшей.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

МИССИЯ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

ОТВЛЕКАЮЩИЙ УДАР

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Это миссия для двоих игроков. Определите, кто из них будет атакующим, а кто защитником. Если игроки не могут договориться, совершите кубовку, а решение будет принимать победитель. Оба игрока должны выбрать фракционный ключ, а затем одновременно объявить о своём выборе. После этого каждый игрок набирает батальную истребительную команду (с.), включающую только модели с выбранным им фракционным ключом.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт (пример того, как это можно сделать, приведён ниже). Затем игроки совершают кубовку, а её победитель выбирает короткую сторону игрового стола, с которой будет соприкасаться его зона расстановки. После этого игроки по очереди начиная с защитника выставляют по одному маркеру объекта до тех пор, пока каждый не выставит три маркера. Маркеры объектов должны располагаться дальше, чем в 5" друг от друга и от края поля битвы.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Игроки совершают кубовку, а затем выставляют модели по очереди начиная с проигравшего. Модели игрока должны целиком находиться в пределах его зоны расстановки. Если у игрока заканчиваются модели, то он пропускает свою очередь расстановки. Продолжайте расстановку моделей до тех пор, пока оба игрока не выставят свои истребительные команды на поле битвы. После этого расстановка завершается, и начинается первый раунд боя.

Зона расстановки защитника
Зона расстановки атакующего
5"
5"

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

В конце четвёртого раунда боя атакующий кидает кубик. При результате 3 или больше сражение продолжается (в противном случае оно оканчивается). В конце пятого раунда боя атакующий снова кидает кубик. Теперь сражение продолжается при результате 4 или больше (в противном случае оно оканчивается). Сражение автоматически оканчивается в конце шестого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения каждый маркер объекта, всё ещё находящийся на поле боя (см. тактику «Посеять хаос» ниже), приносит защитнику 2 победных очка. Атакующий получает 1 победное очко за каждый уничтоженный им маркер. В дополнение, атакующий получает 1 победное очко если истребительная команда его противника морально сломлена, а также по 1 победному очку за каждого небоеспособного вражеского специалиста. Победу одерживает игрок, набравший больше победных очков. Если у обоих игроков равное количество победных очков, побеждает защитник.

РЕСУРСЫ

Если вы играете кампанию (с.), то при победе атакующего защитник теряет 1 ед. военных припасов и 1 ед. территорий. Если в миссии побеждает защитник, то атакующий теряет 1 ед. территорий.

ПОСЕЯТЬ ХАОС

Тактика атакующего

Используйте эту тактику в конце раунда боя. Выберите контролируемый вами маркер объекта. Вы уничтожаете этот объект — уберите его с поля битвы.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПРИБЫТИЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Тактика защитника

Используйте эту тактику в начале фазы проверки боевого духа. В этой фазе вы можете вычитать 1 ед. из любых результатов тестов на мужество.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

МИССИЯ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

УСТРАНЕНИЕ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

Это миссия для двоих игроков. Определите, кто из них будет атакующим, а кто защитником. Если игроки не могут договориться, совершите кубовку, а решение будет принимать победитель. Оба игрока должны выбрать фракционный ключ, а затем одновременно объявить о своём выборе. После этого каждый игрок набирает батальную истребительную команду (с.), включающую только модели с выбранным им фракционным ключом.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт (пример того, как это можно сделать, приведён ниже). Затем игроки совершают кубовку, а её победитель выбирает короткую сторону игрового стола, с которой будет соприкасаться его зона расстановки.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Игроки совершают кубовку, а затем выставляют модели по очереди начиная с проигравшего. Модели игрока должны целиком находиться в пределах его зоны расстановки. Кроме того, лидер защитника должен целиком находиться в пределах 5" от центра его зоны расстановки. Если у игрока заканчиваются модели, то он пропускает свою очередь расстановки. Продолжайте расстановку моделей до тех пор, пока оба игрока не выставят свои истребительные команды на поле битвы. После этого расстановка завершается, и начинается первый раунд боя.

Зона расстановки лидера
5″
Зона расстановки защитника
5"
5"
Зона расстановки атакующего

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Если лидер защитника становится небоеспособен, сражение тут же заканчивается. В противном случае, в конце четвёртого раунда боя атакующий кидает кубик. При результате 3 или больше сражение продолжается (в противном случае оно оканчивается). Если сражение не окончилось как описано выше, то в конце пятого раунда боя атакующий снова кидает кубик. Теперь сражение продолжается при результате 4 или больше (в противном случае оно оканчивается). Сражение автоматически оканчивается в конце шестого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если в результате действий атакующего лидер защитника небоеспособен, то побеждает атакующий. В противном случае побеждает защитник.

РЕСУРСЫ
Если вы играете кампанию (с.), то при победе атакующего защитник теряет 1 ед. разведданных и 1 ед. боевого духа. Если в миссии побеждает защитник, то атакующий теряет 1 ед. боевого духа.

ОТСЕЧЬ ГОЛОВУ

Тактика атакующего
Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы. До конца фазы вы можете перекидывать результаты 1 атак, если их целью был вражеский лидер.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

НЕ ВЫСОВЫВАТЬСЯ

Тактика защитника
Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы. До конца фазы вражеские модели не могут выбрать вашего лидера в качестве цели, если только он не является ближайшей видимой для них моделью.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

МИССИЯ МАТЧЕВОЙ ИГРЫ

ПРОЧЕСАТЬ И ЗАЧИСТИТЬ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

В эту миссию могут играть от двух до четырёх игроков. Все игроки должны выбрать фракционный ключ, а затем одновременно объявить о своём выборе. После этого каждый игрок набирает батальную истребительную команду (с.), включающую только модели с выбранным им фракционным ключом.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт (пример того, как это можно сделать, приведён ниже). Затем расставьте четыре маркера объектов посередине между центром поля боя и центром каждого их его краёв, как показано на схеме расстановки ниже.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Все игроки бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом имеет наибольшее стратегическое преимущество, следующий за ним — второе по размеру стратегическое преимущество и так далее. Игроки с одинаковыми результатами броска делают ещё один бросок, определяющий, кто из них владеет большим преимуществом. Затем игроки по очереди (от игрока с наибольшим преимуществом к игроку с наименьшим преимуществом) выбирают зону расстановки. После этого игроки (в обратном порядке — от игрока с наименьшим преимуществом к игроку с наибольшим) выставляют по одной модели своей истребительной команды. Модели игрока должны целиком находиться в пределах его зоны расстановки. После того, как все игроки выставили по одной модели, они делают это снова и снова. Если у игрока заканчиваются модели, то он пропускает свою очередь расстановки. Продолжайте расстановку моделей до тех пор, пока все игроки не выставят все свои модели. После этого расстановка завершается, и начинается первый раунд боя.

15″
Зона расстановки игрока
5"
Зона расстановки игрока
15"

Поле боя для двоих игроков из одной игровой поверхности

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Если в конце раунда боя на поле боя осталась только одна морально несломленная истребительная команда, сражение оканчивается. В противном случае, в конце четвёртого раунда боя игрок с наибольшим преимуществом кидает кубик. При результате 3 или больше сражение продолжается (в противном случае оно оканчивается). Если сражение не окончилось как описано выше, то в конце пятого раунда боя игрок с наибольшим преимуществом снова кидает кубик. Теперь сражение продолжается при результате 4 или больше (в противном случае оно оканчивается). Сражение автоматически оканчивается в конце шестого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если сражение окончилось из-за того, что на поле боя осталась только одна морально несломленная истребительная команда, то контролирующий её игрок побеждает. В противном случае игрок получает по 3 победных очка за каждый маркер объекта, контролируемый его истребительной командой в конце сражения. Кроме того, игрок получает по 1 победному очку за каждую вражескую модель, ставшую небоеспособной из-за атак или психосил его моделей. Победу одерживает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если у нескольких игроков равное количество победных очков, то побеждает игрок с наименьшей мощью (с.). Если у нескольких таких игроков равная мощь, то между ними объявляется ничья, а остальные игроки проигрывают.

РЕСУРСЫ

Если вы играете кампанию (с.), то каждый проигравший теряет 2 ед. территорий. Игроки, между которыми произошла ничья, не теряют территорий.

15″
Зона расстановки игрока
Зона расстановки игрока
15″
5"
5"
Зона расстановки игрока

Зона расстановки игрока

Поле боя для трёх или четырёх игроков из двух игровых поверхностей

МИССИЯ МАТЧЕВОЙ ИГРЫ

ЗАХВАТ ПЛЕННЫХ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

В эту миссию могут играть от двух до четырёх игроков. Все игроки должны выбрать фракционный ключ, а затем одновременно объявить о своём выборе. После этого каждый игрок набирает батальную истребительную команду (с.), включающую только модели с выбранным им фракционным ключом.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт (пример того, как это можно сделать, приведён ниже).

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Все игроки бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом имеет наибольшее стратегическое преимущество, следующий за ним — второе по размеру стратегическое преимущество и так далее. Игроки с одинаковыми результатами броска делают ещё один бросок, определяющий, кто из них владеет большим преимуществом. Затем игроки по очереди (от игрока с наибольшим преимуществом к игроку с наименьшим преимуществом) выбирают зону расстановки. После этого игроки (в обратном порядке — от игрока с наименьшим преимуществом к игроку с наибольшим) выставляют по одной модели своей истребительной команды. Модели игрока должны целиком находиться в пределах его зоны расстановки. После того, как все игроки выставили по одной модели, они делают это снова и снова. Если у игрока заканчиваются модели, то он пропускает свою очередь расстановки. Продолжайте расстановку моделей до тех пор, пока все игроки не выставят все свои модели. После этого расстановка завершается, и начинается первый раунд боя.

Зона расстановки игрока
6"
Зона расстановки игрока

Поле боя для двоих игроков из одной игровой поверхности

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

В конце четвёртого раунда боя игрок с наибольшим преимуществом кидает кубик. При результате 3 или больше сражение продолжается (в противном случае оно оканчивается). В конце пятого раунда боя игрок с наибольшим преимуществом снова кидает кубик. Теперь сражение продолжается при результате 4 или больше (в противном случае оно оканчивается). Сражение автоматически оканчивается в конце шестого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игрок получает по 3 победных очка за каждого вражеского лидера. Кроме того, игрок получает по 1 победному очку за каждую вражескую модель, взятую в плен его истребительной командой (см. ниже). Победу одерживает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если у нескольких игроков равное количество победных очков, то побеждает игрок с наименьшей мощью (с.). Если у нескольких таких игроков равная мощь, то между ними объявляется ничья, а остальные игроки проигрывают.

ВЗЯТИЕ В ПЛЕН

Если вражеская модель в пределах 1" от не потрясённой модели из вашей истребительной команды по любой причине становится небоеспособной, а в пределах 2" от вашей модели нет других вражеских моделей (за исключением потрясённых), то ставшая небоеспособной вражеская модель берётся в плен вашей истребительной командой. В кампании вражеские модели, ставшие небоеспособными после окончания сражения, не считаются (?). Взятая в плен модель по-прежнему считается небоеспособной, а если игра является частью кампании, то контролирующий её игрок совершает бросок на потерю как обычно.

РЕСУРСЫ

Если вы играете кампанию (с.), то каждый проигравший теряет 1 ед. военных припасов и 1 ед. боевого духа. Игроки, между которыми произошла ничья, не теряют ресурсов.

Зона расстановки игрока
Зона расстановки игрока
4"
4"
Зона расстановки игрока
Зона расстановки игрока

4"
4"

Поле боя для трёх или четырёх игроков из двух игровых поверхностей

МИССИЯ МАТЧЕВОЙ ИГРЫ

ДОБЫЧА РАЗВЕДДАННЫХ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

В эту миссию могут играть от двух до четырёх игроков. Все игроки должны выбрать фракционный ключ, а затем одновременно объявить о своём выборе. После этого каждый игрок набирает батальную истребительную команду (с.), включающую только модели с выбранным им фракционным ключом.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт (пример того, как это можно сделать, приведён ниже). Затем установите один маркер объекта в центре поля боя, а ещё четыре маркера — посередине между центром поля боя и его углами, как показано на схеме расстановки ниже.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Все игроки бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом имеет наибольшее стратегическое преимущество, следующий за ним — второе по размеру стратегическое преимущество и так далее. Игроки с одинаковыми результатами броска делают ещё один бросок, определяющий, кто из них владеет большим преимуществом. Затем игроки по очереди (от игрока с наибольшим преимуществом к игроку с наименьшим преимуществом) выбирают зону расстановки. После этого игроки (в обратном порядке — от игрока с наименьшим преимуществом к игроку с наибольшим) выставляют по одной модели своей истребительной команды. Модели игрока должны целиком находиться в пределах его зоны расстановки. После того, как все игроки выставили по одной модели, они делают это снова и снова. Если у игрока заканчиваются модели, то он пропускает свою очередь расстановки. Продолжайте расстановку моделей до тех пор, пока все игроки не выставят все свои модели. После этого расстановка завершается, и начинается первый раунд боя.

Зона расстановки игрока
5"
Зона расстановки игрока
6"
6"

Поле боя для двоих игроков из одной игровой поверхности

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

В конце четвёртого раунда боя игрок с наибольшим преимуществом кидает кубик. При результате 3 или больше сражение продолжается (в противном случае оно оканчивается). В конце пятого раунда боя игрок с наибольшим преимуществом снова кидает кубик. Теперь сражение продолжается при результате 4 или больше (в противном случае оно оканчивается). Сражение автоматически оканчивается в конце шестого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце каждого раунда боя игрок получает победные очки за каждый контролируемый его истребительной командой маркер объекта (ведите подсчёт очков на протяжении сражения). Игрок получает 1 победное очко за контроль над каждым из ближайших к его зоне расстановки маркеров объектов, 3 победных очка за контроль над маркером объекта в центре поля боя, и 2 победных очка за контроль над каждым из оставшихся маркеров объектов. Победу одерживает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если у нескольких игроков равное количество победных очков, то побеждает игрок с наименьшей мощью (с.). Если у нескольких таких игроков равная мощь, то между ними объявляется ничья, а остальные игроки проигрывают.

РЕСУРСЫ
Если вы играете кампанию (с.), то каждый проигравший теряет 2 ед. разведданных. Игроки, между которыми произошла ничья, не теряют разведданных.

Зона расстановки игрока
6"
Зона расстановки игрока
11"
Зона расстановки игрока
6"
5"
Зона расстановки игрока

6″
6″

Поле боя для трёх или четырёх игроков из двух игровых поверхностей

МИССИЯ МАТЧЕВОЙ ИГРЫ

ТАКТИКА УСТРАШЕНИЯ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

В эту миссию могут играть от двух до четырёх игроков. Все игроки должны выбрать фракционный ключ, а затем одновременно объявить о своём выборе. После этого каждый игрок набирает батальную истребительную команду (с.), включающую только модели с выбранным им фракционным ключом.

ПОЛЕ БИТВЫ

Создайте поле битвы и расставьте ландшафт (пример того, как это можно сделать, приведён ниже).

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Отыграйте фазу разведки как описано на с..

РАССТАНОВКА

Все игроки бросают 2D6. Игрок с наибольшим результатом имеет наибольшее стратегическое преимущество, следующий за ним — второе по размеру стратегическое преимущество и так далее. Игроки с одинаковыми результатами броска делают ещё один бросок, определяющий, кто из них владеет большим преимуществом. Затем игроки по очереди (от игрока с наибольшим преимуществом к игроку с наименьшим преимуществом) выбирают зону расстановки.

После этого игроки (в обратном порядке — от игрока с наименьшим преимуществом к игроку с наибольшим) выставляют по одной модели своей истребительной команды. Модели игрока должны целиком находиться в пределах его зоны расстановки. После того, как все игроки выставили по одной модели, они делают это снова и снова. Если у игрока заканчиваются модели, то он пропускает свою очередь расстановки. Продолжайте расстановку моделей до тех пор, пока все игроки не выставят все свои модели. После этого расстановка завершается, и начинается первый раунд боя.

6″
Зона расстановки игрока
6"
6"
Зона расстановки игрока
6″

Поле боя для двоих игроков из одной игровой поверхности

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Если в конце раунда боя на поле боя осталась только одна морально несломленная истребительная команда, сражение оканчивается. В противном случае, в конце четвёртого раунда боя игрок с наибольшим преимуществом кидает кубик. При результате 3 или больше сражение продолжается (в противном случае оно оканчивается). Если сражение не окончилось как описано выше, то в конце пятого раунда боя игрок с наибольшим преимуществом снова кидает кубик. Теперь сражение продолжается при результате 4 или больше (в противном случае оно оканчивается). Сражение автоматически оканчивается в конце шестого раунда боя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если сражение окончилось из-за того, что на поле боя осталась только одна морально несломленная истребительная команда, то контролирующий её игрок побеждает. В противном случае игрок получает по 2 победных очка за каждую свою модель, прорвавшуюся сквозь вражеские ряды (см. ниже). Кроме того, игрок получает по 1 победному очку за каждую вражескую модель, ставшую небоеспособной из-за атак или психосил его моделей. Победу одерживает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если у нескольких игроков равное количество победных очков, то побеждает игрок с наименьшей мощью (с.). Если у нескольких таких игроков равная мощь, то между ними объявляется ничья, а остальные игроки проигрывают.

ПОСЕЯТЬ РАЗРУШЕНИЕ
В фазе движения игрок может двигать свои модели за край поля битвы, противоположный его зоне расстановки, если дальности движения модели достаточно для того, чтобы она полностью оказалась за этим краем. Такая модель называется прорвавшейся сквозь вражеские ряды — она не считается небоеспособной, но не принимает дальнейшего участия в сражении.

РЕСУРСЫ
Если вы играете кампанию (с.), то каждый проигравший теряет 2 ед. боевого духа. Игроки, между которыми произошла ничья, не теряют боевой дух.

Зона расстановки игрока
11"

3"
Зона расстановки игрока
3"
4"
4"
Зона расстановки игрока
11"
Зона расстановки игрока
11"

Поле боя для трёх или четырёх игроков из двух игровых поверхностей

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

СОЗДАНИЕ ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ КОМАНДЫ

В зависимости от выбранной вами разновидности игры будут различаться и правила создания истребительной команды. Три вида игр описаны ранее в этой книге на с.. Вне зависимости от вашего выбора, вам нужно будет заполнить по инфокарточке (с.) для каждой модели истребительной команды. Во время игры она будет служить удобным напоминанием о характеристиках модели, её оснащении и способностях, а также средством записи для (например) отметок о лёгких ранениях. Для всех матчевых (и некоторых сюжетных) игр вам также нужно будет заполнить командный ростер, в котором будут перечислены все модели, из которых будет набрана ваша истребительная команда.

СВОБОДНАЯ ИГРА

Просто наберите истребительную команду из доступных вам моделей (с использованием инфолистов, которые можно найти в этой книге и других наборах «Истребительной команды»), назначьте одну из моделей лидером истребительной команды и заполните по одной инфокарточке для каждой из моделей. Также вы можете использовать любые правила, приведённые на этой странице, предварительно договорившись с противником.

МАТЧЕВАЯ ИГРА

Для матчевой игры вам нужно будет создать командный ростер, включив в него до 20 доступных вам моделей, имеющих одинаковый фракционный ключ. Бланк для командного ростера можно найти на с.. В свободных полях укажите параметры всех выбранных вами моделей. После того, как вы определитесь с миссией, вы можете составить батальную истребительную команду (см. ниже) из моделей вашего командного ростера.

Батальная истребительная команда

Для того чтобы ваша истребительная команда стала батальной, вам нужно соблюсти несколько условий:

- Истребительная команда должна состоять минимум из трёх, но максимум из двадцати моделей.
- Истребительная команда должна включать ровно одного лидера (см. с.).
- Истребительная команда может включать до трёх других специалистов (см. с.).
- Истребительная команда не может включать моделей одного вида больше, чем указано в их инфолисте.
- Все модели должны иметь одинаковый фракционный ключ (см. с.).
- Стоимость истребительной команды в очках не может быть больше 100. Каждая модель и любой элемент её оснащения имеет свою очковую стоимость, указанную в соответствующем разделе её фракции. Суммарная очковая стоимость истребительной команды называется её мощью.

Для начала желательно набросать черновик своей истребительной команды на бумаге. Так вы сможете менять модели и их оснащение для максимально эффективного использования предела в 100 очков.

СЮЖЕТНАЯ ИГРА

Миссии сюжетных игр могут накладывать ограничения на состав истребительных команд, или же вы можете составить истребительную команду как для свободной или матчевой игры, сделав необходимые по вашему мнению поправки для наилучшего соответствия сюжету.

При игре в кампанию (с.) используйте командный ростер для отслеживания всех оперативников, которых вы посылаете на миссии. Вы можете как набирать истребительную команду из списка в вашем командном ростере, так и добавлять новых бойцов в ростер по ходу кампании. В дополнение, во время кампании вам может понадобиться внести в ростер пометки о таких деталях, как использование оперативниками определённой тактики.

Создание сюжета

Нам бы очень хотелось, чтобы ваша истребительная команда имела свою историю, а бойцы имели свои имена, характеры, привычки и т. д. Таблицы, которые могут послужить основами для историй, можно найти в разделах фракций в этой книге. Для использования некоторых из них вам нужно будет кинуть десятигранный кубик D10. Другие же потребуют броска D66 — просто киньте один за другим два шестигранных кубика. Первый будет определять первую цифру числа, а второй — вторую, что даст вам результат от 11 до 66.

ИНФОКАРТОЧКИ

В инфокарточки вносятся все записи о каждой из моделей вашей истребительной команды. Вы можете распечатать копии незаполненных инфокарточек со с.. На каждой инфокарточке есть пустые поля для записи всей важной информации о модели. Каждой модели вашей истребительной команды понадобится такая инфокарточка, а каждая инфокарточка соответствует только одной-единственной модели. Пример заполненной инфокарточки для егеря скитариев можно увидеть внизу этой страницы.

КОМАНДНЫЙ РОСТЕР

Командный ростер содержит всю основную информацию о доступных вам моделях. Пример командного ростера игрока, участвующего в кампании, можно найти ниже.

КОМАНДНЫЕ ОЧКИ И ТАКТИКИ

Если вы создали батальную истребительную команду, то можете использовать командные очки, тратя их на тактики. Тактикой называется специальный тактический приём, выполняемый истребительной командой.

В начале каждого раунда боя все батальные истребительные команды получают по 1 командному очку. Кроме того, подсчитайте разницу в очках между мощью вашей истребительной команды и мощью самой дорогой (в очках) истребительной команды на поле боя. В начале первого раунда боя вы получаете по 1 командному очку за каждые 10 очков разницы. Например, если разница в стоимости самой дорогой и вашей истребительными командами равна 19 очкам, то вы получаете 1 командное очко, а если эта разница равна 20 очкам, то вы получаете 2 командных очка. Имейте в виду, что некоторые истребительные команд могут получать дополнительные командные очки способами, отличными от описанных выше. Неиспользованные командные очки не исчезают, а могут быть потрачены в последующих раундах боя.

Во время сражения командные очки можно потратить на использование тактик. При этом из оставшегося количества командных очков вычитается стоимость используемой тактики. Если же количества очков недостаточно для использования тактики, то вы не можете её задействовать. Если не указано обратное, то одну и ту же тактику можно использовать несколько раз за сражение, но только один раз за фазу. Учтите, что начало и конец раунда боя не входят ни в какую из фаз, и в эти моменты вы можете использовать одну и ту же тактику несколько раз.

В зависимости от миссии игрокам могут быть доступны различные тактики. Игроки всегда могут использовать шесть тактик, представленных на следующей странице. В дополнение, каждой специализации и каждой фракции доступны свои собственные тактики, описанные в соответствующих разделах, а правила некоторых миссий, смертельных обстановок и дополнений к правилам могут включать дополнительные тактики.

В свободных и сюжетных играх вы также можете использовать правила командных очков, предварительно договорившись об этом с противником (или противниками). Мы рекомендуем вам использовать правила командных очков в тех миссиях свободной или сюжетной игры, чьи правила включают в себя дополнительные тактики.

РЕШАЮЩИЙ МАНЁВР

Тактика

Используйте эту тактику в начале фазы движения. Выберите модель из вашей истребительной команды и передвиньте её прежде всех остальных передвижений (совершив при этом марш-бросок, отступление или попытку нападения по вашему усмотрению). Если эту тактику использует ещё один игрок, совершите кубовку. Её победитель будет ходить первым.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

РЕШАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ

Тактика

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы. Выберите модель из вашей истребительной команды (что может стрелять) и стреляйте ею прежде всех остальных моделей. Если эту тактику использует ещё один игрок, совершите кубовку. Её победитель будет ходить первым.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ТАКТИЧЕСКИЙ ПЕРЕБРОС

Тактика

Перекиньте результат одного броска на дальность марш-броска, броска на нападение, пси-теста, теста на отрицание ведьмовства, броска на попадание, броска на ранение, спас-броска, броска на травмирование или теста на мужество.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

РЕШАЮЩИЙ УДАР

Тактика

Используйте эту тактику в начале фазы схватки. Выберите модель из вашей истребительной команды (что может сражаться) и сражайтесь ею прежде всех остальных моделей. Если эту тактику использует ещё один игрок, совершите кубовку. Её победитель будет ходить первым.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

БЕЗУМНАЯ ХРАБРОСТЬ

Тактика

Используйте эту тактику перед прохождением каких-либо тестов на мужество в фазе проверки боевого духа. Модель из вашей истребительной команды может автоматически пройти тест на мужество.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СТИСНУТЬ ЗУБЫ

Тактика

Используйте эту тактику, когда вы выбираете модель с одним или несколькими лёгкими ранениями для стрельбы в фазе стрельбы или сражения в фазе схватки. До конца фазы атаки этой модели не получают штрафа из-за лёгких ранений к результатам бросков на попадание.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СПЕЦИАЛИСТЫ

ВЫБОР СПЕЦИАЛИСТОВ

Вы можете выделить опытных бойцов вашей истребительной команды при помощи правил различных специализаций, дающих доступ к особым способностям и тактикам во время миссий.

В инфолисте каждой модели указано, какие специализации ей доступны. При добавлении модели в командный ростер вы можете выбрать ей одну из специализаций, перечисленных в её инфолисте. Сделайте отметку о выбранной специализации в командном ростере. Вы не сможете поменять специализацию в дальнейшем.

Некоторые модели могут иметь специализацию лидера. В истребительной команде должна быть одна модель с данной специализацией — она будет лидером истребительной команды.

Если вы создаёте батальную истребительную команду, то до трёх других моделей могут иметь специализацию, отличную от специализации лидера. Специализации моделей не должны повторяться — одну и ту же специализацию может иметь только одна модель истребительной команды. Однако помните, что в командном ростере специализации моделей могут повторяться (включая специализацию лидера).

СПОСОБНОСТИ

Все специалисты обладают одной или несколькими способностями (в зависимости от того, насколько опытен данный специалист). Эти способности можно найти в дереве способностей на странице специализации. В начале специалист имеет первый уровень, и он может использовать только способность, находящуюся на уровне с пометкой «Уровень 1». Во время кампаний специалисты получают опыт, и могут продвинуться до четвёртого уровня (см. с.).

Когда специалист достигает второго уровня, выберите одну из способностей на уровне с пометкой «Уровень 2» и отметьте это в инфокарточке модели. Выбирайте с умом, ведь ваш выбор повлияет на способности, которые будут доступны на третьем уровне. Специалист будет обладать выбранной вами способность в дополнение к способности первого уровня.

При достижении специалистом третьего уровня выберите одну из способностей на уровне с пометкой «Уровень 3», соединённую с выбранной вами способностью второго уровня. Запишите ваш выбор в инфокарточке модели как описано выше. Учтите, что вы не можете выбрать способность, соединённую с другой способностью второго уровня.

Если специалист достигает четвёртого уровня, то вы можете выбрать любую ещё не выбранную для него способность на дереве способностей. Он получает эту способность в дополнение к уже имеющимся — отметьте свой выбор в инфокарточке модели. Специалист не может продвинуться дальше четвёртого уровня специализации.

СНАЙПЕР: УРОВЕНЬ 1

Меткий стрелок: вы можете перекидывать результаты 1 при бросках на попадание при стрельбе этой модели.

УРОВЕНЬ 2

Ассасин: вы можете перекидывать результаты 1 при бросках на ранение при стрельбе этой модели.

ИЛИ

Меткач: если эта модель приведена в боевую готовность, прибавляйте 1 ед. к результатам её бросков на попадание при стрельбе.

УРОВЕНЬ 3

«Меткий глаз»: если при стрельбе этой модели немодифицированный результат броска на попадание равен 6, урон от атаки увеличивается на 1 ед.

ИЛИ

Пробитие брони: если при стрельбе этой модели немодифицированный результат броска на попадание равен 6, АР этой атаки улучшается на 1 ед. (например, АР 0 становится АР -1).

Мобильность: эта модель не получает штрафа -1 ед. при стрельбе из тяжёлого оружия после движения в предшествующую фазу движения или при стрельбе из штурмового оружия после марш-броска.

ИЛИ

Орлиный глаз: характеристика дальности всего скорострельного и тяжёлого оружия модели увеличивается на 6".

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

Выше приведён пример дерева способностей для специализации снайпера. Специалист-снайпер всегда владеет способностью «Меткий стрелок». Когда он достигнет второго уровня, то игроку нужно будет выбрать между способностями «Ассасин» и «Меткач».

ТАКТИКИ

Если в вашу истребительную команду входит специалист, и он боеспособен и не потрясён, то вы можете использовать тактики, описанные в правилах специализации этой модели. У всех этих тактик есть уровень: для использования тактики специалист должен иметь уровень, равный или превосходящий уровень тактики.

ТЩАТЕЛЬНОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Тактика снайпера 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-снайпера из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. До конца фазы вы можете прибавлять 1 ед. к результатам бросков на попадание этой модели.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

Вы можете использовать эту тактику, если в вашей истребительной команде есть снайпер, он боеспособен и не потрясён.

НА ВЕС ЗОЛОТА

Специалисты привносят в вашу истребительную команду новые мощные способности и тактики. При создании батальной истребительной команды это выражается в увеличении очковой стоимости модели специалиста как указано ниже:

Специалист	**Стоимость в очках**
Уровень 1	+0 очков
Уровень 2	+4 очка
Уровень 3	+8 очков
Уровень 4	+12 очков

Помните, что в истребительную команду для обычной матчевой игры можно включить только специалистов первого уровня. Прибавка к стоимости в очках для специалистов 2-4 уровней предназначена для набора специалистов в батальные истребительные команды для участия в кампаниях.

СПЕЦИАЛИСТЫ-ЛИДЕРЫ

НА ЛИЧНОМ ПРИМЕРЕ

Тактика лидера 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-лидера из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки. Выберите другую дружественную модель, что может сражаться, в пределах 3" от него. Вы можете сражаться обеими моделями в любом порядке до передачи хода следующему игроку.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОГОНЬ ПО МОЕЙ ЦЕЛИ

Тактика лидера 2-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-лидера (2-го уровня или выше) из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. Выберите другую дружественную модель, что может стрелять, в пределах 3" от него. Вы можете стрелять обеими моделями в любом порядке до передачи хода следующему игроку.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

УСИЛИЕ ВОЛИ

Тактика лидера 3-го уровня

Используйте эту тактику в начале раунда боя, если ваш лидер (3-го уровня или выше) находится на поле битвы и не потрясён. В этом раунде боя ваша истребительная команда не получает штрафов за моральную сломленность.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ЛИДЕР: УРОВЕНЬ 1

Находчивый: если эта модель находится на поле битвы и не потрясена, вы получаете дополнительное командное очко в начале раунда боя.

УРОВЕНЬ 2

Дерзкий: эта модель автоматически проходит тесты на мужество.

ИЛИ

Вдохновляющий: если эта модель не потрясена, прочие дружественные модели в пределах 3" от неё автоматически проходят тесты на мужество.

УРОВЕНЬ 3

Идеал: если эта модель не потрясена, дружественные модели в пределах 3" от неё перекидывают результаты 1 при бросках на попадание.

ИЛИ

Тиран: если эта модель не потрясена, вражеские модели в пределах 6" от неё прибавляют 1 ед. к результатам тестов на мужество.

Тактик: если эта модель находится на поле битвы и не потрясена, бросайте кубик всякий раз, когда используете тактику. При результате 5+ вы получаете командное очко.

ИЛИ

Наставник: если эта модель не потрясена, то один раз за раунд боя, когда вы выбираете модель в пределах 3" от этой модели для стрельбы в фазе стрельбы, вы можете начать перекидывать провальные результаты бросков на попадание выбранной модели до конца фазы.

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ-РУКОПАШНИКИ

ЗА ДЕЛО!

Тактика рукопашника 1-го уровня

Используйте эту тактику после сражения моделью из вашей истребительной команды в фазе схватки. Выберите ещё не сражавшегося в этой фазе специалиста-рукопашника из вашей истребительной команды. Вы можете выбрать его для сражения следующим до того, как другой игрок выберет свою модель.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

УЙТИ В ОБОРОНУ

Тактика рукопашника 2-го уровня

Используйте эту тактику в начале фазы схватки. Выберите рукопашника (2-го уровня или выше) из вашей истребительной команды. До конца фазы характеристика его атак уменьшается на 2 (до минимума в 1), но ваш противник должен перекидывать успешные результаты бросков на попадание по этой модели.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СМЕРТОНОСНОЕ НАПАДЕНИЕ

Тактика рукопашника 3-го уровня

Используйте эту тактику, когда рукопашник (3-го уровня или выше) из вашей истребительной команды оканчивает манёвр нападения в пределах 1" от вражеской модели. Бросьте кубик; при результате 5+ эта вражеская модель получает смертельное ранение.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

РУКОПАШНИК: УРОВЕНЬ 1

Искусный боец: характеристика атак этой модели увеличена на 1 ед.

УРОВЕНЬ 2

Бывалый воин: в фазе схватки прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание этой модели.

ИЛИ

Смертоносный ответ: если эта модель не потрясена, и в фазе схватки результат броска на попадание по этой модели равен 1, то бросьте кубик. При результате 5+ совершившая эту атаку модель получает 1 смертельное ранение после совершения всех своих атак.

УРОВЕНЬ 3

Смертельный удар: если в фазе схватки результат броска на ранение этой моделью равен 6, цель атаки получает смертельное ранение в дополнение ко всему остальному урону.

ИЛИ

Мастер рукопашной: за каждую вражескую модель, находящуюся в пределах 1" от этой модели в начале фазы схватки, характеристика атак этой модели увеличивается на 1 ед. до конца фазы.

Инстинкты убийцы: в фазе схватки вы можете перекидывать провальные результаты бросков на ранение этой моделью.

ИЛИ

Жажда крови: вы можете перекидывать провальные результаты бросков на нападение этой моделью.

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ-СВЯЗИСТЫ

ВООДУШЕВЛЯЮЩАЯ ПЕРЕДАЧА

Тактика связиста 1-го уровня

Используйте эту тактику в фазе проверки боевого духа до прохождения любых тестов на мужество. До конца фазы вы можете вычитать 1 ед. из результатов тестов на мужество моделей вашей истребительной команды, словно связист находится в пределах 2" от них.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПЕРЕДАЧА ПОКАЗАНИЙ СКАНЕРА

Тактика связиста 2-го уровня

Используйте эту тактику, когда вы выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. Если эта модель находится в пределах 6" от дружественного связиста (2-го уровня или выше), то она может выбирать своей целью невидимые ей вражеские модели. При этом, вне зависимости от навыка стрельбы модели и любых модификаторов (и даже если это оружие попадает по цели автоматически), при броске на попадание требуется результат 6. Цель считается скрытой.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

НОВЫЕ РАЗВЕДДАННЫЕ

Тактика связиста 3-го уровня

Используйте эту тактику в конце фазы движения. Выберите модель из вашей истребительной команды в пределах 12" от дружественного связиста (3-го уровня или выше). Эта модель приводится в боевую готовность.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СВЯЗИСТ: УРОВЕНЬ 1

Сканер: если эта модель не потрясена, то один раз за фазу стрельбы, при выборе для стрельбы другой модели в пределах 6" от этой модели, вы можете начать прибавлять 1 ед. к результатам бросков на попадание выбранной модели до конца фазы.

УРОВЕНЬ 2

Эксперт: если эта модель не потрясена, то бросайте кубик в начале каждого раунда боя. При результате 5+ вы получаете дополнительное командное очко. Если вы не используете его до конца раунда боя, это командное очко теряется.

ИЛИ

Визг статики: если эта модель не потрясена, то один раз за сражение в начале фазы схватки вы можете начать вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание вражеских моделей в пределах 6" от этой модели до конца фазы.

УРОВЕНЬ 3

Вокс-призрак: если эта модель находится на поле битвы и не потрясена, вычитайте 1 ед. из характеристики лидерства вражеских моделей.

ИЛИ

Ретранслятор приказов: если эта модель находится на поле битвы и не потрясена, то бросайте кубик всякий раз, когда используете тактику. При результате 6 вам немедленно возвращаются командные очки, потраченные на эту тактику.

Триангулятор: если эта модель не потрясена, то один раз за фазу стрельбы, при выборе модели в пределах 6" от этой модели для стрельбы из тяжёлого оружия, вы можете перекинуть результат броска на определение количества атак, совершаемых этой моделью.

ИЛИ

Вокс-хакер: если эта модель не восстанавливается (с.) или не мертва, то бросайте кубик после каждого сражения, в котором в состав вашей истребительной команды входила эта модель. При результате 5+ вы получаете 1 ед. разведданных.

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ-ПОДРЫВНИКИ

УЛУЧШЕННЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Тактика подрывника 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-подрывника из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. В этой фазе вы можете прибавлять 1 ед. к результатам бросков на ранение стрелковым оружием этой модели.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ВЕЗУНЧИК

Тактика подрывника 2-го уровня

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы. Выберите специалиста-подрывника (2-го уровня или выше) из вашей истребительной команды. Бросайте кубик всякий раз, когда эта модель теряет рану в этой фазе. При результате 5+ рана не теряется.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ДЕТОНИРУЮЩИЕ ЗАРЯДЫ

Тактика подрывника 3-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-подрывника (3-го уровня или выше) из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. В этой фазе он может стрелять только из одного оружия, которое может сделать только один выстрел (даже если обычно оно может сделать больше выстрелов). Однако характеристика урона этого оружия увеличивается на 2 ед. Эту тактику нельзя использовать в одном раунде боя с тактикой «Улучшенные боеприпасы».

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПОДРЫВНИК: УРОВЕНЬ 1

Прорывник: эта модель может прибавлять 1 ед. к результатам бросков на ранение скрытых от неё целей.

УРОВЕНЬ 2

Пироманьяк: если эта модель атакует оружием, попадающим по цели автоматически, вы можете перекидывать результаты 1 при бросках на ранение.

ИЛИ

Гренадер: прибавляйте 3" к характеристике дальности гранат этой модели. Эта модель может перекидывать результаты 1 при бросках на попадание гранатами.

УРОВЕНЬ 3

Саботажник: если эта модель входит в вашу истребительную команду, и она боеспособна во время ваших бросков на потери, бросьте кубик. При результате 5+ выберите противника в этой миссии. Он теряет 1 ед. военных припасов.

ИЛИ

Сапёр: если эта модель входит в вашу истребительную команду, и вы выбираете стратегию «Установить ловушки» (с.), то вы можете заминировать на один элемент ландшафта больше.

Осадный мастер: в фазе стрельбы вы можете прибавлять 1 ед. к результатам бросков на травмирование моделей, если эти модели были травмированы стрелковым оружием этого специалиста, и они скрыты от него.

ИЛИ

Собиратель боеприпасов: если эта модель входит в вашу истребительную команду, и она боеспособна во время ваших бросков на потери, бросьте кубик. При результате 5+ вы получаете 1 ед. военных припасов.

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ-ОРУЖЕЙНИКИ

БОЛЬШЕ ПУЛЬ

Тактика оружейника 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-оружейника из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. В этой фазе стрельбы вы можете прибавлять 1 ед. к количеству выстрелов дистанционного оружия этой модели, за исключением оружия, которое в противном случае сделает 1 выстрел. Например, оружие класса «Штурмовое 2» сделает 3 выстрела, но оружие класса «Скорострельное 1» сделает только 1 выстрел на большое расстояние.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОШЕЛОМЛЯЮЩАЯ ОГНЕВАЯ МОЩЬ

Тактика оружейника 2-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-оружейника (2-го уровня или выше) из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. В этой фазе стрельбы модель может стрелять дважды; после того, как она закончит стрелять в первый раз, она немедленно стреляет снова. Эту тактику нельзя использовать в одном раунде боя с тактикой «Больше пуль».

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

НЕУБИВАЕМОСТЬ

Тактика оружейника 3-го уровня

Используйте эту тактику в начале вашего хода в фазе проверки боевого духа. Выберите специалиста-оружейника (3-го уровня или выше) из вашей истребительной команды, имеющего одно или несколько лёгких ранений. Удалите одно лёгкое ранение этой модели.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОРУЖЕЙНИК: УРОВЕНЬ 1

Безостановочный: эта модель не получает штрафа -1 ед. при стрельбе из тяжёлого оружия после движения в предшествующую фазу движения или при стрельбе из штурмового оружия после марш-броска.

УРОВЕНЬ 2

Подавитель: вражеские модели, выбранные этой моделью в качестве цели в фазе стрельбы, получают штраф -1 ед. к результатам бросков на попадание до конца фазы.

ИЛИ

Дополнительная броня: если у атак по этой модели характеристика АР равна -1, игнорируйте эту характеристику.

УРОВЕНЬ 3

Опустошитель: вы можете перекидывать кубик при определении урона, наносимого оружием этой модели, если эта характеристика случайна (например, D3).

ИЛИ

Тщательный: вы можете перекидывать результаты 1 при бросках на попадание этой модели в фазе стрельбы.

Несгибаемый: один раз за раунд боя вы можете заставить вашего противника перекинуть бросок на травмирование этой модели.

ИЛИ

Увитый мускулами: вы можете перекидывать результаты 1 при бросках на ранение этой моделью в фазе схватки.

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ-МЕДИКИ

ИНЪЕКЦИЯ СТИМУЛЯТОРА

Тактика медика 1-го уровня

Используйте эту тактику в начале фазы движения. Выберите модель из вашей истребительной команды, находящуюся в пределах 2" от дружественного не потрясённого специалиста-медика. До конца раунда боя эта модель может прибавлять 1 ед. к результатам бросков на нападение и дальность марш-броска, а её характеристика атак увеличивается на 1 ед.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

БОЛЕУТОЛЯЮЩЕЕ

Тактика медика 2-го уровня

Используйте эту тактику в конце фазы движения. Выберите модель из вашей истребительной команды, находящуюся в пределах 2" от дружественного не потрясённого специалиста-медика (2-го уровня или выше). До конца раунда боя стойкость этой модели увеличивается на 2.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ЭКСТРЕННОЕ РЕАНИМИРОВАНИЕ

Тактика медика 3-го уровня

Используйте эту тактику, когда в пределах 2" от специалиста-медика (3-го уровня или выше) из вашей истребительной команды другая дружественная модель получает результат «небоеспособность» при броске на травмирование. Вместо этого эта модель получает лёгкое ранение

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

МЕДИК: УРОВЕНЬ 1

Успокаивающий: эта модель никогда не считается потрясённой при прохождении тестов на мужество прочими моделями из вашей истребительной команды.

УРОВЕНЬ 2

Полевой врач: если эта модель не потрясена, то бросайте кубик всякий раз, когда дружественная модель в пределах 3" от этой модели получает ранение. При результате 6 рана не теряется.

ИЛИ

Анатом: перекидывайте результат 1 бросков на ранение этой моделью в фазе схватки.

УРОВЕНЬ 3

Специалист по травмам: если эта модель не потрясена, то при совершении бросков на травмирование дружественных моделей в пределах 3" от этой модели бросайте ещё один кубик и применяйте меньший результат.

ИЛИ

Эксперт по мед. сортировке: если эта модель входит в вашу истребительную команду, и в конце сражения она боеспособна, а при броске на потерю модели вашей истребительной команды у вас выпал результат «смерть», то вы можете бросить кубик. При результате 4+ к модели применяется результат.

Дознаватель: если вы выиграли в сражении, а эта модель входила в вашу истребительную команду и осталась боеспособна, то в конце сражения бросьте кубик. При результате 5+ вы получаете 1 ед. разведданных.

ИЛИ

Синтезатор ядов: перед расстановкой вы можете выбрать до D3 моделей вашей истребительной команды. До конца сражения прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на ранение рукопашным оружием этих моделей.

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ-РАЗВЕДЧИКИ

БЕГ

Тактика разведчика 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-разведчика из вашей истребительной команды для передвижения в фазе движения. До конца фазы характеристика движения этой модели увеличивается на 2".

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОТМЕЧЕННЫЕ ПОЗИЦИИ

Тактика разведчика 2-го уровня

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы. Выберите вражескую модель в пределах 6" от не потрясённого специалиста-разведчика (2-го уровня или выше) из вашей истребительной команды. До конца фазы вы можете перекидывать результаты 1 при бросках на попадание стрелковых атак дружественных моделей по этой вражеской модели.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

НЕЗАМЕТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Тактика разведчика 3-го уровня

Используйте эту тактику в начале вашего хода в фазе движения. Выберите не потрясённого специалиста-разведчика из вашей истребительной команды. Удалите его с поля боя и выставьте где угодно в пределах 18" от его начальной позиции, но дальше, чем в 3" от вражеских моделей. Считайте, что модель совершила марш-бросок.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

РАЗВЕДЧИК: УРОВЕНЬ 1

Быстрый: эта модель может перекидывать броски на определение дальности марш-броска.

УРОВЕНЬ 2

Разведчик передовой: эта модель автоматически проходит тесты на опасный ландшафт (с.).

ИЛИ

Следопыт: если эта модель не восстанавливается, то вы можете увеличивать или уменьшать результат броска при определении миссии на 1 ед. Если вы делаете это, модель должна быть включена в вашу истребительную команду.

УРОВЕНЬ 3

Застрельщик: ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой модели стрелковыми атаками, если стреляющая модель находится дальше, чем в 12" от этой модели, и эта модель не потрясена и скрыта от стреляющего.

ИЛИ

В авангарде: если эта модель не потрясена, то в фазе стрельбы вы можете перекидывать результаты 1 при бросках на попадание моделей вашей истребительной команды по вражеским моделям, находящимся в пределах 6" от этой модели.

Наблюдатель: если эта модель входит в вашу истребительную команду, то в начале фазы разведки вы можете бросить кубик. При результате 4+ вы можете выбрать дополнительную стратегию.

ИЛИ

Исследователь: если эта модель не восстанавливается, то после каждого сражения, в котором эта модель входила в состав вашей истребительной команды, вы можете бросить кубик. При результате 5+ вы получаете 1 ед. территорий.

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ-СНАЙПЕРЫ

ТЩАТЕЛЬНОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Тактика снайпера 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-снайпера из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. До конца фазы вы можете прибавлять 1 ед. к результатам бросков на попадание этой модели.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОГОНЬ ПО ГОЛОВАМ

Тактика снайпера 2-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-снайпера (2-го уровня или выше) из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. До конца фазы при стрельбе этой модели по скрытым целям они не считаются скрытыми.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

БЫСТРАЯ СТРЕЛЬБА

Тактика снайпера 3-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-снайпера (3-го уровня или выше) из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. В этой фазе удваивайте число выстрелов из стрелкового оружия этой модели (например, оружие класса «Штурмовое 2» сделает 4 выстрела), но вычитайте 1 ед. из результатов бросков на попадание этой модели. Эту тактику нельзя использовать в одном раунде с тактикой «Огонь по головам».

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

СНАЙПЕР: УРОВЕНЬ 1

Меткий стрелок: вы можете перекидывать результаты 1 при бросках на попадание при стрельбе этой модели.

УРОВЕНЬ 2

Ассасин: вы можете перекидывать результаты 1 при бросках на ранение при стрельбе этой модели.

ИЛИ

Меткач: если эта модель приведена в боевую готовность, прибавляйте 1 ед. к результатам её бросков на попадание при стрельбе.

УРОВЕНЬ 3

«Меткий глаз»: если при стрельбе этой модели немодифицированный результат броска на попадание равен 6, урон от атаки увеличивается на 1 ед.

ИЛИ

Пробитие брони: если при стрельбе этой модели немодифицированный результат броска на попадание равен 6, AP этой атаки улучшается на 1 ед. (например, AP 0 становится AP -1).

Мобильность: эта модель не получает штрафа -1 ед. при стрельбе из тяжёлого оружия после движения в предшествующую фазу движения или при стрельбе из штурмового оружия после марш-броска.

ИЛИ

Орлиный глаз: характеристика дальности всего скорострельного и тяжёлого оружия модели увеличивается на 6".

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ-ВЕТЕРАНЫ

АДАПТИВНАЯ ТАКТИКА

Тактика ветерана 1-го уровня

Используйте эту тактику в начале первого раунда боя, но до начала фазы инициативы. Выберите специалиста-ветерана из вашей истребительной команды. Он может совершить обычное движение или марш-бросок. Эту тактику можно использовать только один раз за сражение.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ХОРОШАЯ ПОДГОТОВКА

Тактика ветерана 2-го уровня

Используйте эту тактику в начале вашего хода в фазе стрельбы. Выберите специалиста-ветерана (2-го уровня или выше) из вашей истребительной команды. Если он не находится в пределах 1" от вражеской модели, приведите его в боевую готовность. Он может стрелять в этой фазе так, словно он не двигался в фазе движения.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ДЕРЖАТЬ УДАР

Тактика ветерана 3-го уровня

Используйте эту тактику во время хода вашего противника в фазе стрельбы до того, как противник совершит бросок на травмирование вашего травмированного специалиста-ветерана (3-го уровня или выше). При совершении этого броска на травмирование противник может кинуть только один кубик.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ВЕТЕРАН: УРОВЕНЬ 1

Убелённый сединой: на эту модель не действуют штрафы к лидерству и результатам тестов на мужество.

УРОВЕНЬ 2

Опытный: в каждом раунде боя эта модель может перекинуть один результат броска на попадание или ранение.

ИЛИ

Повидавший многое: если эта модель не потрясена, то вы можете вычитать 1 ед. из результатов бросков на мужество моделей вашей истребительной команды в пределах 3" от неё.

УРОВЕНЬ 3

Выживальщик: вы можете прибавлять 1 ед. к результатам спас-бросков этой модели.

ИЛИ

Армия из одного: если эта модель боеспособна и не потрясена, то в начале каждого раунда боя вы получаете 1 командное очко. Его можно потратить только на тактики ветерана.

Боевые шрамы: если эта модель не потрясена, то лидерство вражеских моделей в пределах 6" от неё уменьшается на 1 ед.

ИЛИ

Стальные нервы: при упреждающем огне эта модель может перекидывать провальные результаты бросков на попадание.

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ-ФАНАТИКИ

УБИЙСТВЕННОЕ БЕЗУМИЕ

Тактика фанатика 1-го уровня

Используйте эту тактику, когда выбираете специалиста-фанатика из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки. Всякий раз до конца фазы, когда результат броска на попадание этой модели равен 6+, она может совершить дополнительную атаку тем же оружием по той же цели. Эти атаки не генерируют дополнительные атаки.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

МУЧЕНИК

Тактика фанатика 2-го уровня

Используйте эту тактику, когда специалист-фанатик (2-го уровня или выше) из вашей истребительной команды теряет свою последнюю рану, но до совершения каких-либо бросков на травмирование. Он тут же может стрелять из одного из своих предметов оружия как в фазе стрельбы или ввязаться в бой и совершить одну атаку как в фазе схватки.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

УЖАСАЮЩЕЕ НЕИСТОВСТВО

Тактика фанатика 3-го уровня

Используйте эту тактику в начале фазы проверки боевого духа. Выберите специалиста-фанатика (3-го уровня или выше) из вашей истребительной команды, из-за которого в предшествующей фазе схватки вражеская модель стала небоеспособна. Все вражеские модели в пределах 6" от фанатика должны пройти тест на мужество. Если тест провален, то модель потрясена.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ФАНАТИК: УРОВЕНЬ 1

Разъярённый: вы можете прибавлять 1 ед. к характеристикам атаки и силы этой модели в том раунде, в котором она нападала.

УРОВЕНЬ 2

Ликующий: если эта модель не потрясена, то противники должны перекидывать немодифицированные результаты 6 бросков на попадание моделей своих истребительных команд в пределах 3" от этой модели.

ИЛИ

Флагеллант: бросайте кубик всякий раз, когда эта модель теряет рану. При результате 6 ранение игнорируется.

УРОВЕНЬ 3

Пуританин: вы можете перекидывать провальные результаты бросков на попадание этой модели по вражеским моделям, если у них нет общего с этой моделью фракционного ключа.

ИЛИ

Воодушевляющий: если эта модель не потрясена, то прибавляйте 1 ед. к характеристике лидерства моделей вашей истребительной команды в пределах 6" от неё.

Фанатичный: эта модель автоматически проходит тесты на мужество.

ИЛИ

Сила духа: вычитайте 1 ед. из результатов бросков на травмирование этой модели.

УРОВЕНЬ 4

Выберите любую способность из этого дерева способностей, не выбранную ранее для этой модели.

АДЕПТУС АСТАРТЕС

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ АДЕПТУС АСТАРТЕС

Если все модели вашей истребительной команды имеют фракционный ключ «АДЕПТУС АСТАРТЕС», то вы можете использовать тактики Адептус Астартес.

СМЕРТЬ ПРЕДАТЕЛЯМ!

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки. Каждый раз до конца фазы, когда результат броска на попадание этой модели по модели **ЕРЕТИКА-АСТАРТЕС** равен 6+, вы можете совершить дополнительную атаку по той же цели тем же оружием. Эти атаки не генерируют дополнительные атаки.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПРЕЗРЕНИЕ КАК БРОНЯ

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, когда модель из вашей истребительной команды получает смертельное ранение. Бросайте кубик за это смертельное ранение и всякий раз до конца фазы при получении этой моделью смертельного ранения. При результате 5+ смертельное ранение игнорируется.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПРЕВОСХОДНАЯ МЕТКОСТЬ

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, когда выбираете **ЗАСТУПНИКА** вашей измерительной команды для стрельбы из болт-винтовки «Ловчий» в фазе стрельбы. До конца этой фазы он может прибавлять 1 ед. к результатам бросков на попадание и на ранение

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПОЧИТАЙ ОРДЕН

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику в конце фазы схватки. Выберите модель из вашей истребительной команды. Она немедленно может сражаться ещё один раз.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

СНАРЯДЫ «АДСКОЕ ПЛАМЯ»

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы из тяжёлого болтера. В этой фазе вы можете сделать только один бросок на попадание этим оружием, но при попадании цель получает D3 смертельных ранений вместо обычного урона.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ШОК И СТРАХ

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, когда объявляете о попытке нападения **ГОЛОВОРЕЗА** из вашей истребительной команды. До совершения каких-либо упреждающих атак вы можете сделать одну стрелковую атаку шоковыми гранатами этой модели по цели нападения. Если атака успешна, то в этой фазе цель не может вести упреждающий огонь в дополнение к обычным эффектам гранаты.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

БОЕВЫЕ БРАТЬЯ

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, когда модель проваливает спас-бросок, а в пределах 3" от неё есть дружественная не потрясённая модель. Цели не наосится урон, но любая дружественная не потрясённая модель в пределах 3" от неё по вашему выбору получает количество смертельных ранений, равное показателю урона оружия, которым была совершена атака.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОТВЕРГНУТЬ СМЕРТЬ

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, когда модель из вашей истребительной команды становится небоеспособна. Вместо этого она получает лёгкое ранение.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

АДАПТИВНАЯ СТРАТЕГИЯ

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, как только ваша истребительная команда становится сломленной. Вы немедленно получаете D3 командных очков.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

АНГЕЛ СМЕРТИ

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, когда выбираете для сражения модель, которая нападала в этом раунде боя. До конца фазы её показатель атак увеличивается на 1 ед.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СКАНИРОВАНИЕ АУСПИКОМ

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику, когда выбираете приведённую в боевую готовность модель из вашей истребительной команды для стрельбы. До конца фазы она игнорирует все отрицательные модификаторы к результатам бросков на попадание.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ВОЙНА

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику в начале фазы проверки боевого духа. Выберите из вашей истребительной команды не потрясённого **ГОЛОВОРЕЗА**, из-за которого в прешествующей фазе схватки вражеская модель стала небоеспособной. В этой фазе вражеские модели в пределах 6" от него прибавляют 1 ед. к результатам тестов на мужество.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

АЛХОМИТОВАЯ ДЕТОНАЦИЯ

Тактика сектора Империалис

Тактика Адептус Астартес

Используйте эту тактику в конце фазы движения. Выберите одни алхомитовые трубы (см. [illegible]) в пределах 1" от не потрясённой модели из вашей истребительной команды. В конце следующей фазы движения бросьте кубик за каждую модель в пределах 3" от этих алхомитовых труб. При результате 4+ она получает смертельное ранение. Затем удалите алхомитовые трубы. Модели, стоявшие на этом элементе ландшафта, помещаются на поле боя прямо под тем местом, где они располагались.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

Скаут

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Скаут	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	4+	–
Скаут-пушкарь	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	4+	2
Сержант скаутов	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	4+	1

Эта модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.
До двух скаутов из вашей истребительной команды могут быть скаутами-пушкарями, а один скаут из вашей истребительной команды может быть сержантом скаутов.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Скаут может заменить свой болтер боевым ножом, дробовиком Астартес или снайперской винтовкой и маскхалатом.
- Скаут-пушкарь может заменить свой болтер тяжёлым болтером, ракетной установкой или снайперской винтовкой и маскхалатом.
- Скаут-пушкарь может взять маскхалат.
- Сержант скаутов может заменить свой болтер дробовиком Астартес, цепным мечом или снайперской винтовкой и маскхалатом.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха: эта модель может перекидывать провальные результаты тестов на мужество.

Сверхчеловеческая физиология: на модель не действует штраф к результатам бросков на попадание от одного полученного лёгкого ранения.

Маскхалат: если противник совершает бросок на попадание стрелковой атакой по модели с маскхалатом, и эта модель скрыта, то результат броска на попадание уменьшается на 1 ед.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только сержант)**, оружейник** (только пушкарь)**, связист, подрывник, разведчик, снайпер**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Адептус Астартес

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, пехота, скаут

Тактический десантник

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Тактический десантник	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+	–
Тактический десантник-пушкарь	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+	2
Сержант тактических десантников	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+	1

Эта модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.
До двух тактических десантников из вашей истребительной команды могут быть тактическими десантниками-пушкарями, а один тактический десантник из вашей истребительной команды может быть сержантом тактических десантников.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один тактический десантник-пушкарь из вашей истребительной команды может заменить свой болтер огнемётом, мелтаружьём, плазмомётом или гравиружьём.
- Один тактический десантник-пушкарь из вашей истребительной команды может заменить свой болтер ракетной установкой или тяжёлым болтером.
- Сержант тактических десантников может заменить свои болт-пистолет и болтер комбиогнемётом, комбигравом, комбимелтой или комбиплазмой. Вместо этого он моет вооружиться болт-пистолетом, болтером, плазменным пистолетом или гравипистолетом, а также может взять цепной меч, силовой кулак, силовой меч или ауспик.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха: эта модель может перекидывать провальные результаты тестов на мужество.

Сверхчеловеческая физиология: на модель не действует штраф к результатам бросков на попадание от одного полученного лёгкого ранения.

Ауспик: в начале фазы стрельбы вы можете выбрать другую модель **АДЕПТУС АСТАРТЕС** в пределах 3" от не потрясённой дружественной модели, оснащённой ауспиком. Эта модель не получает штрафов из-за скрытости цели к результатам бросков на попадание или травмирование.

СПЕЦИАЛИСТЫ	**Лидер** (только сержант)**, оружейник** (только пушкарь)**, связист, подрывник, медик, снайпер, ветеран**
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Адептус Астартес**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Империум, пехота, тактический десантник**

Головорез

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Головорез	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**2**	**2**	**7**	**3+**	–
Сержант головорезов	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**2**	**3**	**8**	**3+**	**1**

Эта модель вооружена болт-карабином, тяжёлым болт-пистолетом, шоковыми гранатами, фраг- и крак-гранатами.
Один головорез из вашей истребительной команды может быть сержантом головорезов.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Головорез может заменить свой болт-карабин боевым ножом.
- Сержант головорезов может заменить свой болт-карабин или тяжёлый болт-пистолет боевым ножом.
- Эта модель может взять гравишют.
- Эта модель может взять крюкомёт.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха: эта модель может перекидывать провальные результаты тестов на мужество.

Сверхчеловеческая физиология: на модель не действует штраф к результатам бросков на попадание от одного полученного лёгкого ранения.

Крюкомёт: при обычном движении модели, оснащённые крюкомётами, могут лазать по вертикали (вверх или вниз) — не учитывайте пройденное таким образом расстояние.

Гравишюты: модель с гравишютом не получает урона при падении, а также не может упасть на другую модель. Вместо этого поместите эту модель как можно ближе к месту, на которое она должна была упасть (даже если при этом она будет в пределах 1" от вражеских моделей).

Войска запугивания: в пределах 3" от любых головорезов или сержантов головорезов вражеские модели вычитают 1 из своих показателей лидерства.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только сержант)**, рукопашник, связист, подрывник, разведчик, ветеран**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Адептус Астартес

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, пехота, примарис, головорез

Заступник

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Заступник	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**2**	**2**	**7**	**3+**	–
Заступник-пушкарь	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**2**	**2**	**7**	**3+**	**2**
Сержант заступников	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**2**	**3**	**8**	**3+**	**1**

Эта модель вооружена болт-винтовкой, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.
До двух заступников из вашей истребительной команды могут быть заступниками-пушкарями, а один заступник из вашей истребительной команды может быть сержантом заступников.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Эта модель может заменить свою болт-винтовку автоматической болт-винтовкой или болт-винтовкой «Ловчий».
- Заступник-пушкарь может взять подствольный гранатомёт.
- Один заступник, заступник-пушкарь или сержант-заступников из вашей истребительной команды может взять ауспик.
- Сержант заступников может либо взять силовой меч или цепной меч, либо заменить свою болт-винтовку силовым мечом или цепным мечом.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха: эта модель может перекидывать провальные результаты тестов на мужество.

Сверхчеловеческая физиология: на модель не действует штраф к результатам бросков на попадание от одного полученного лёгкого ранения.

Подствольный гранатомёт: если модель оснащена подствольным гранатомётом, дальность метания любых её гранат увеличивается до 30". На гранаты этой модели действует правило стрельбы на большое расстояние (с.).

Ауспик: в начале фазы стрельбы вы можете выбрать другую модель **АДЕПТУС АСТАРТЕС** в пределах 3" от не потрясённой дружественной модели, оснащённой ауспиком. Эта модель не получает штрафов из-за скрытости цели к

	результатам бросков на попадание или травмирование.
СПЕЦИАЛИСТЫ	**Лидер** (только сержант)**, подрывник** (только пушкарь)**, рукопашник, связист, медик, снайпер, ветеран**
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Адептус Астартес**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Империум, пехота, примарис, заступник**

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автоматическая болт-винтовка	24"	Штурмовое 2	4	0	1	–
Болт-винтовка	30"	Скорострельное 1	4	-1	1	–
Болт-винтовка «Ловчий»	36"	Тяжёлое 1	4	-2	1	–
Болт-карабин	24"	Штурмовое 2	4	0	1	–
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Гравипистолет	12"	Пистолет 1	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Гравиружьё	18"	Скорострельное 1	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Дробовик Астартес	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1.
Комбиграв	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
— Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
— Гравиружьё	18"	Скорострельное 1	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Комбимелта	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
— Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
— Мелтаружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два кубика и отбрасывайте меньший результат.
Комбиогнемёт	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
— Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
— Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Комбиплазма	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
— Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
— Плазмомёт	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	**См. плазмомёт.**
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два кубика и отбрасывайте меньший результат.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
— Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если немодифицированный результат броска на попадание равен 1, владелец становится небоеспособен.
Плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Обычная стрельба	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	–
— Режим перегрузки	24"	Скорострельное 1	8	-3	2	Если немодифицированный результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец становится небоеспособен.
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
— Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
— Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Снайперская винтовка	36"	Тяжёлое 1	4	0	1	При стрельбе из снайперской винтовки модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание из-за большого расстояния до цели. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Тяжёлый болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	-1	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Шоковая граната	6"	Граната D3	*	*	*	Данное оружие не наносит никакого урона. Если вражеская модель **ПЕХОТЫ** получила попадание от любых шоковых гранат, она считается оглушённой: до конца следующего раунда боя она не может вести упреждение или быть приведена в боевую готовность, и должна вычитать 1 из любых своих бросков на попадание.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевой нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА

МОДЕЛЬ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Головорез	16
— Сержант головорезов	17
Заступник	15
— Заступник-пушкарь	16
— Сержант заступников	16
Скаут	10
— Скаут-пушкарь	11
— Сержант скаутов	11
Тактический десантник	12
— Тактический десантник-пушкарь	13
— Сержант тактических десантников	13

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Автоматическая болт-винтовка	0
Болт-винтовка	0
Болт-винтовка «Ловчий»	0
Болт-карабин	0
Болт-пистолет	0
Болтер	0
Гравипистолет	1
Гравиружьё	2
Дробовик Астартес	0
Комбиогнемёт	3
Комбиграв	2
Комбимелта	3
Комбиплазма	4

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Крак-граната	0
Мелта-ружьё	3
Огнемёт	3
Плазменный пистолет	1
Плазмомёт	3
Ракетная установка	5
Снайперская винтовка	1
Тяжёлый болт-пистолет	0
Тяжёлый болтер	3
Фраг-граната	0
Шоковая граната	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Боевой нож	0
Силовой кулак	4
Силовой меч	2
Цепной меч	0

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Ауспик	1
Гравишют	1
Крюкомёт	1
Маскхалат	1
Подствольный гранатомёт	0

КАРАУЛ СМЕРТИ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ КАРАУЛА СМЕРТИ

Модели КАРАУЛА СМЕРТИ из вашей истребительной команды могут использовать описанную ниже способность «Спецбоеприпасы». Если все модели вашей истребительной команды имеют фракционный ключ «КАРАУЛ СМЕРТИ», то вы можете использовать тактики Караула Смерти.

Спецбоеприпасы: если эта модель стреляет из автоматической болт-винтовки, болт-карабина, болт-пистолета, болт-винтовки, болтера, комбимелты (только профиль болтера), комбиплазмы (только профиль болтера), тяжёлого болт-пистолета, болт-винтовки «Ловчий» или болтера модели «Ловчий», то вы можете выбрать один из видов боеприпасов из таблицы справа и применить соответствующий модификатор.

Истребительная команда «Фортис»: если вы добавляете модель заступника (с.) или головореза (с.) в ваш командный ростер (и создаёте инфокарточку модели), то вы можете заменить её фракционный ключ «**АДЕПТУС АСТАРТЕС**» на «**КАРАУЛ СМЕРТИ**». При этом модель получает ключевое слово «**АДЕПТУС АСТАРТЕС**» (помните, что это не фракционный ключ), а также способность «Спецбоеприпасы», но вы должны использовать значения стоимости в очках её дистанционного вооружения со с..

СПЕЦБОЕПРИПАСЫ

БОЕРПИПАСЫ	МОДИФИКАТОР
Патрон «Адское пламя»	Это оружие всегда ранит на 2+
Патрон «Драконье пламя»	Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание этим оружием по скрытой цели
Патрон «Кракен»	Прибавляйте 3" к дальности этого оружия, если это пистолет, или 6" в остальных случаях, а также улучшайте AP атаки на 1 (так, AP 0 становится AP -1) до максимума -2.
Патрон «Мщение»	Вычитайте 3" из дальности этого оружия, если это пистолет, или 6" в остальных случаях и улучшайте AP атаки на 2 (так, AP 0 становится AP -2) до максимума -3.

СНАРЯД «АДСКОЕ ПЛАМЯ»

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы из тяжёлого болтера или тяжёлого болтера «Инфернус» (используя профиль тяжёлого болтера). В этой фазе вы можете сделать только один бросок на попадание этим оружием (вычитая 1 ед., если вы также стреляете из тяжёлого огнемёта тяжёлого болтера «Инфернус»), но при попадании цель получает D3 смертельных ранений вместо обычного урона.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ДОКТРИНА «ОБЕЗГЛАВЛИВАНИЕ»

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для атаки в фазе стрельбы или схватки. До конца фазы перекидывайте провальные результаты бросков на ранение вражеского лидера этой моделью.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ЛИШЬ СМЕРТЬ ОСВОБОЖДАЕТ ОТ ДОЛГА

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику, когда модель из вашей истребительной команды становится небоеспособна. Эта модель собирает силы для последней атаки и немедленно может либо стрелять, словно сейчас ваш ход в фазе стрельбы, либо сражаться, словно сейчас ваш ход в фазе схватки.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

СОПЕРНИЧАЮЩИЕ ОРДЕНЫ

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для атаки в фазе стрельбы или схватки, а в пределах 2" от неё есть другая модель из вашей истребительной команды. До конца фазы перекидывайте результаты 1 при бросках на попадание обеих моделей.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СМЕРТЬ ЧУЖАКАМ!

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки. Каждый раз, как результат броска на попадание этой модели в этой фазе равен 5+, а её целью являлась модель без ключей «**ИМПЕРИУМ**», «**ХАОС**» или «**НЕЙТРАЛЬНЫЙ**», она может совершить ещё одну атаку против той же модели тем же оружием. Эти атаки не могут сгенерировать дополнительных атак.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ТАКТИЧЕСКИЙ ОТХОД

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику в фазе схватки во время отхода модели из вашей истребительной команды. Она может отойти на расстояние до 6" вместо 3", и может стрелять из своего оружия в фазе стрельбы этого раунда боя даже если она отходила.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОБЕЗГЛАВЛИВАНИЕ

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику в начале фазы схватки. До конца фазы вы можете перекидывать результаты бросков на попадание атак против вражеского лидера.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

НЕУМОЛИМЫЙ

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы. При совершении бросков на попадание этой модели считайте, что она не двигалась в предшествующей фазе движения.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПРИОРИТЕТНАЯ КАЗНЬ

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки. До конца фазы она прибавляет 1 ед. к результатам бросков на ранение.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПРЕЗРЕНИЕ – МОЯ БРОНЯ

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику, когда модель из вашей истребительной команды получает смертельное ранение. Бросайте D6 за это смертельное ранение и за все смертельные ранения, полученные этой моделью до конца фазы. При результате 5+ это смертельное ранение игнорируется и не оказывает действия.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ДОВЕРЬСЯ ДОСПЕХАМ

Тактика леса мира смерти

Тактика Караула Смерти

Используйте эту тактику в начале фазы движения. До конца фазы модели из вашей истребительной команды считают колючий ядоможжевельник (см. здесь) ровной поверхностью и могут двигаться сквозь него так, словно его нет (однако все модели должны закончить движение на поверхности, где они могут разместиться).

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

Ветеран Караула Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Ветеран Караула Смерти	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+	–
Ветеран Караула Смерти-пушкарь	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+	4
Чёрный щит	6"	3+	3+	4	4	1	3	8	3+	1
Караульный сержант	6"	3+	3+	4	4	1	3	9	3+	1

Эта модель вооружена болтером, фраг- и крак-гранатами.
Один ветеран Караула Смерти из вашей истребительной команды может быть Чёрным Щитом, до четырёх ветеранов Караула Смерти из вашей истребительной команды могут быть ветеранами Караула Смерти-пушкарями, а один ветеран Караула Смерти из вашей истребительной команды может быть караульным сержантом.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Эта модель может заменить свой болтер комбимелтой, комбиплазмой, болтером модели «Ловчий», силовым мечом, силовой булавой или грозовым щитом. Также эта модель может взять силовой меч или силовую булаву. Если она является караульным сержантом, то вместо этого она может взять ксенофазовый клинок.
- Вместо всего вышеперечисленного ветеран Караула Смерти может заменить свой болтер дробовиком Караула Смерти или тяжёлым громовым молотом.
- Вместо всего вышеперечисленного ветеран Караула Смерти-пушкарь может заменить свой болтер осколочной пушкой Караула Смерти или тяжёлым болтером «Инфернус».

СПОСОБНОСТИ

Спецбоеприпасы

И не познают они страха: эта модель может перекидывать провальные результаты тестов на мужество.

Сверхчеловеческая физиология: на модель не действует штраф к результатам бросков на попадание от одного полученного лёгкого ранения.

Грозовой щит: модель с грозовым щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

Искупление почестями: Черный Щит может перекидывать провальные результаты бросков на нападение.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только сержант), **оружейник** (только пушкарь), **рукопашник, связист, подрывник, снайпер, ветеран, фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Караул Смерти

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, Адептус Астартес, пехота, ветеран Караула Смерти

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Болтер модели «Ловчий»	30"	Тяжёлое 2	4	-1	1	–
Дробовик Караула Смерти	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Патрон «Вычиститель склепа»	16"	Штурмовое 2	4	0	1	Вы можете перекидывать провальные результаты бросков на ранение этим оружием.
— Сердечник «Ксеночистка»	16"	Штурмовое 2	4	-1	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то атака наносит урон в 2 ед.
— Снаряд «Дыхание змея»	7"	Штурмовое D6	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Комбимелта	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
— Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
— Мелтаружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два кубика и отбрасывайте меньший результат.
Комбиплазма	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
— Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
— Плазмомёт	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	Перед стрельбой это оружие может быть перегружено владельцем. При этом в этом ходе сила и урон оружия увеличивается на 1. Если при перегрузке любой немодифицированный результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из оружия владелец становится небоеспособен.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Осколочная пушка Караула Смерти	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Осколочный патрон	8"	Штурмовое 2D6	6	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
— Снаряд	24"	Штурмовое 2	7	-2	2	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то атака имеет силу 9 и AP -3.
Тяжёлый болтер «Инфернус»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
— Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
— Тяжёлый огнемёт	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ксенофазовый клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Противник должен перекидывать успешные результаты непробиваемых спас-бросков от ранений этим оружием.
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Тяжёлый громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием. Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то это попадание наносит урон в 6 ед.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА

МОДЕЛЬ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Ветеран Караула Смерти	14
— Ветеран Караула Смерти-пушкарь	16
— Чёрный Щит	16
— Караульный сержант	16

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Ксенофазовый клинок	3
Силовая булава	2

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Силовой меч	2
Тяжёлый громовой молот	5

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Грозовой щит	3

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Автоматическая болт-винтовка	2
Болт-винтовка	2
Болт-винтовка «Ловчий»	2
Болт-карабин	2
Болт-пистолет	2
Болтер	0
Болтер модели «Ловчий»	1
Дробовик Караула Смерти	1
Комбимелта	3
Комбиплазма	4
Крак-граната	0
Осколочная пушка Караула Смерти	5
Тяжёлый болт-пистолет	2
Тяжёлый болтер «Инфернус»	2
Фраг-граната	0

СЕРЫЕ РЫЦАРИ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ СЕРЫХ РЫЦАРЕЙ

Если все модели вашей истребительной команды имеют фракционный ключ «СЕРЫЕ РЫЦАРИ», то вы можете использовать тактики Серых Рыцарей.

ПСИ-БОЛТЫ

Тактика Серых Рыцарей

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы из штормового болтера. До конца фазы сила оружия равна 5, а АР равно -1.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПСИ-ПЕРЕДАЧА

Тактика Серых Рыцарей

Используйте эту тактику, когда модель из вашей истребительной команды проходит пси-тест. Бросайте не два, а три кубика и используйте два наибольших результата.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ПОЧИТАЙ ОРДЕН

Тактика Серых Рыцарей

Используйте эту тактику в конце фазы схватки. Выберите модель из вашей истребительной команды. Она немедленно может сражаться ещё один раз.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ВНЕМЛИ ПРОГНОСТИКАРАМ

Тактика Серых Рыцарей

Используйте эту тактику в начале раунда боя. Выберите модель из вашей истребительной команды. До конца раунда боя прибавляйте 1 ед. к результатам её спас-бросков.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

Серый Рыцарь

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Серый Рыцарь	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**1**	**1**	**7**	**3+**	**–**
Серый Рыцарь-пушкарь	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**1**	**1**	**7**	**3+**	**2**
Юстикар	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**1**	**2**	**8**	**3+**	**1**

Эта модель вооружена психосиловым мечом «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.
До двух Серых Рыцарей из вашей истребительной команды могут быть Серыми Рыцарями-пушкарями, а один Серый Рыцарь из вашей истребительной команды может быть юстикаром.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Эта модель может заменить свой психосиловой меч «Немезида» психосиловой алебардой «Немезида», молотом демонов «Немезида», обережным посохом «Немезида» или двумя фальшионами «Немезида».
- Вместо этого Серый Рыцарь-пушкарь может заменить свои психосиловой меч «Немезида» и штормовой болтер выжигателем, пси-глушителем или пси-пушкой.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха: эта модель может перекидывать провальные результаты тестов на мужество.

Охотники на демонов: если в фазе схватки эта модель атакует **ДЕМОНОВ**, то она может перекидывать провальные результаты бросков на ранение.

Сверхчеловеческая физиология: на модель не действует штраф к результатам бросков на попадание от одного полученного лёгкого ранения.

Обряды изгнания: когда эта модель проявляет психосилу «Пси-стрела», её дальность равна 12". Если «Пси-стрела» успешно проявлена, а цель является **ДЕМОНОМ**, то она получает D3 смертельных ранений даже если результат пси-теста не равен 11+.

ПСАЙКЕР

В каждой пси-фазе эта модель может попытаться проявить одну психосилу и попытаться заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Пси-стрела*».

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только юстикар), **оружейник** (только пушкарь), **рукопашник**, **связист**, **подрывник**, **ветеран**, **фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Серые Рыцари

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, Адептус Астартес, пехота, псайкер, Серый Рыцарь

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
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.
Выжигатель	8"	Штурмовое D6	6	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Пси-глушитель	24"	Тяжёлое 6	4	0	D3	–
Пси-пушка	24"	Тяжёлое 4	7	-1	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Молот демонов «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Обережный посох «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	Модель с этим оружием имеет непробиваемый спас-бросок на 5+ против атак в фазе схватки. Если она уже имеет непробиваемый спас-бросок, то вместо этого прибавляйте 1 ед. к результатам её непробиваемых спас-бросков в фазе схватки.
Психосиловая алебарда «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фальшион «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Если модель вооружена двумя фальшионами «Немезида», то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими 1 дополнительную атаку.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА

МОДЕЛЬ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Серый Рыцарь	18
— Серый Рыцарь-пушкарь	19
— Юстикар	19

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Антипсайкерская граната	0
Выжигатель	3
Крак-граната	0
Пси-глушитель	3
Пси-пушка	2
Фраг-граната	0
Штормовой болтер	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Молот демонов «Немезида»	2
Обережный посох «Немезида»	0
Пара фальшионов «Немезида»	1
Психосиловая алебарда «Немезида»	0
Психосиловой меч «Немезида»	0

АСТРА МИЛИТАРУМ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ АСТРА МИЛИТАРУМ

Модели АСТРА МИЛИТАРУМ вашей истребительной команды могут использовать описанную ниже способность «Командный голос». Если все модели вашей истребительной команды имеют фракционный ключ «АСТРА МИЛИТАРУМ», то вы можете использовать тактики Астра Милитарум.

Командный голос: если ваш лидер или **ОФИЦЕР** находится на поле битвы и не потрясён, то один раз за раунд боя в начале фазы стрельбы одна из этих моделей может отдать приказ другим членам вашей истребительной команды. Чтобы отдать приказ, выберите другую дружественную модель **АСТРА МИЛИТАРУМ**, находящуюся в пределах 12" от вашего лидера или **КОМАНДИРА** и не являющуюся **КОМАНДИРОМ** или потрясённой моделью. Эта модель получит приказ. Затем выберите приказ из таблицы справа. Модель может исполнить только один приказ за ход.

ПРИКАЗЫ АСТРА МИЛИТАРУМ

ПРИКАЗ
Цельсь!: до конца фазы получившая приказ модель может перекидывать результаты 1 при бросках на попадание.
Свалить его!: до конца фазы получившая приказ модель может перекидывать результаты 1 при бросках на ранение.
Вперёд, за Императора!: получившая приказ модель может стрелять даже если совершала марш-бросок ранее в фазе движения.
Вернуться в бой!: получившая приказ модель может стрелять в этой фазе даже если отступала ранее в фазе движения.
Пошёл, пошёл, пошёл!: вместо стрельбы в этой фазе получившая приказ модель немедленно совершает марш-бросок как в фазе движения.
Примкнуть штыки!: этот приказ можно отдавать только моделям, находящимся в пределах 1" от вражеской модели. Получившая приказ модель немедленно сражается как в фазе схватки.

ОБОРОНЯТЬ ПОЗИЦИЮ

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику, когда противник заявляет о нападении на модель из вашей истребительной команды. При упреждении в этой фазе она попадает при результате броска 5 или 6.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ЛОЖИСЬ!

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику во время хода противника в фазе стрельбы, когда он выбирает целью стрельбы скрытую модель из вашей истребительной команды. В этой фазе на результаты бросков на попадание по этой модели действует дополнительный штраф в -1 ед.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ХИТРАЯ СТРАТЕГИЯ

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику после того, как ваш лидер или **ОФИЦЕР** отдал приказ. Он может немедленно отдать ещё один приказ.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ЗАПАС МУЖЕСТВА

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику в начале вашего хода в фазе проверки боевого духа. Выберите модель из вашей истребительной команды, которой нужно пройти тест на мужество. При прохождении теста эта модель бросает не D6, а D3.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПРОТОКОЛЫ РАЗВЕДКИ

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику в начале первого раунда боя. Выберите из вашей истребительной команды модель **МИЛИТАРУМ ТЕМПЕСТУС**, находящуюся на поле боя. Она может немедленно двигаться как обычно словно в фазе движения на расстояние до 2D6" вместо своего показателя дальности движения.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СЭР! ДА, СЭР!

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику после выбора модели из вашей истребительной команды в качестве цели приказа. Этот приказ также действует на все модели из вашей истребительной команды (не являющиеся лидером) в пределах 3" от этой модели. Эту тактику нельзя использовать в одном раунде боя с тактикой «Хитрая стратегия».

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ИНЪЕКЦИЯ В АДРЕНАЛИНОВЫЕ ЖЕЛЕЗЫ

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику, когда модель из вашей истребительной команды получает смертельное ранение. Бросайте кубик за это смертельное ранение и всякий раз до конца фазы при получении этой моделью смертельного ранения. При результате 5+ смертельное ранение игнорируется.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СРАЖАТЬСЯ ДО ПОСЛЕДНЕГО ВЗДОХА

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику перед совершением броска на травмирование модели из вашей истребительной команды. Примените модификатор в -1 ед. к результату этого броска.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОТОМСТИМ ЗА КАДИЮ!

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из своей истребительной команды для стрельбы или упреждения, а целью является модель **ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС**. Ваша модель может перекидывать провальные результаты бросков на попадание и на ранение против этой модели **ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС**.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ГРЕНАДЕРЫ

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из своей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. Модель может использовать гранату даже если другая модель из вашей истребительной команды уже использовала гранату в этой фазе. Эту тактику можно использовать несколько раз за фазу.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

КРИТИЧЕСКИ ВАЖНЫЕ ПОСТАВКИ

Тактика сектора Империалис

Тактика Астра Милитарум

Используйте эту тактику в начале первого раунда боя. Выберите бронированный контейнер Муниторума (см. где-то). До конца сражения модели из вашей истребительной команды, находящиеся в пределах 1" от этого контейнера, вычитают 1 ед. из результатов тестов на мужество.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

Гвардеец пехотного отделения

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Гвардеец	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+	–
Гвардеец-пушкарь	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+	1
Сержант	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+	1

Эта модель вооружена лазружьём, фраг- и крак-гранатами.
Один гвардеец из вашей истребительной команды может быть гвардейцем-пушкарём, и один гвардеец из вашей истребительной команды может быть сержантом. Сержант вооружён лазпистолетом, цепным мечом и фраг-гранатами.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один гвардеец из вашей истребительной команды может взять вокс-передатчик.
- Гвардеец-пушкарь может заменить своё лазружьё огнемётом, гранатомётом, мелта-ружьём, плазмомётом или снайперской винтовкой.
- Сержант может заменить свой лазпистолет болт-пистолетом или пламенным пистолетом. Также он может заменить свой цепной меч силовым мечом.

СПОСОБНОСТИ

Командный голос

Вокс-передатчик: вы можете перекидывать провальные результаты тестов на мужество моделей **АСТРА МИЛИТАРУМ**, если на поле боя есть не потрясённая дружественная модель с вокс-передатчиком.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только сержант), **оружейник** (только пушкарь), **связист** (только гвардеец с вокс-передатчиком), **медик, подрывник**, **разведчик**, **снайпер**, **ветеран**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Астра Милитарум

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, пехота, гвардеец пехотного отделения

Гвардеец отделения со специальным оружием

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Гвардеец со специальным оружием	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+	–
Гвардеец-пушкарь со специальным оружием	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+	3

Эта модель вооружена лазружьём и фраг-гранатами.
До трёх гвардейцев со специальным оружием из вашей истребительной команды могут быть гвардейцами-пушкарями со специальным оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Гвардеец-пушкарь со специальным оружием может заменить своё лазружьё огнемётом, гранатомётом, мелта-ружьём, плазмомётом или снайперской винтовкой.

СПОСОБНОСТИ

Командный голос

СПЕЦИАЛИСТЫ

Оружейник (только пушкарь), **лидер, подрывник, медик, разведчик, снайпер, ветеран**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Астра Милитарум

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, пехота, гвардеец отделения со специальным оружием

Отпрыск Милитарум Темпестус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Отпрыск	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+	–
Отпрыск-пушкарь	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+	4
Темпестор	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+	1

Эта модель вооружена пробивным лазружьём и фраг-гранатами.
До четырёх отпрысков из вашей истребительной команды могут быть отпрысками-пушкарями, а один отпрыск из вашей истребительной команды может быть темпестором. Темпестор вооружён пробивным лазпистолетом, цепным мечом и фраг-гранатами.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один отпрыск из вашей истребительной команды может либо заменить своё пробивное лазружьё пробивным лазпистолетом и вокс-передатчиком, либо взять пробивной лазпистолет и вокс-передатчик в дополнение к своему пробивному лазружью.
- Отпрыск-пушкарь может заменить своё пробивное лазружьё огнемётом, гранатомётом, мелта-ружьём, плазмомётом или пробивным залповым ружьём.
- Темпестор может заменить свой пробивной лазпистолет болт-пистолетом или пламенным пистолетом.
- Темпестор может заменить свой цепной меч силовым мечом.

СПОСОБНОСТИ

Командный голос

Вокс-передатчик: вы можете перекидывать провальные результаты тестов на мужество моделей **АСТРА МИЛИТАРУМ**, если на поле боя есть не потрясённая дружественная модель с вокс-передатчиком.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только темпестор)**, связист** (только отпрыск с вокс-передатчиком)**, подрывник** (только пушкарь)**, оружейник** (только пушкарь)**, медик, разведчик, снайпер, ветеран**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Астра Милитарум

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, Милитарум Темпестус, пехота, отпрыск Милитарум Темпестус

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Гранатомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
— Фраг-граната	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
— Крак-граната	24"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Лазружьё	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
— Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если немодифицированный результат броска на попадание равен 1, владелец становится небоеспособен.
Плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Обычная стрельба	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	–
— Режим перегрузки	24"	Скорострельное 1	8	-3	2	Если немодифицированный результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец становится небоеспособен.
Пробивное залповое ружьё	24"	Тяжёлое 4	4	-2	1	–
Пробивное лазружьё	18"	Скорострельное 1	3	-2	1	–
Пробивной лазпистолет	6"	Пистолет 1	3	-2	1	–
Снайперская винтовка	36"	Тяжёлое 1	4	0	1	При стрельбе из снайперской винтовки модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание из-за большого расстояния до цели. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА

МОДЕЛЬ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Гвардеец отделения со специальным оружием	5
— Гвардеец-пушкарь со специальным оружием	5
Гвардеец пехотного отделения	5
— Гвардеец-пушкарь	5
— Сержант	5
Отпрыск Милитарум Темпестус	9
— Отпрыск-пушкарь	10
— Темпестор	10

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Болт-пистолет	0
Гранатомёт	2
Крак-граната	0
Лазпистолет	0
Лазружьё	0
Мелта-ружьё	3
Огнемёт	3
Плазменный пистолет	1
Плазмомёт	3
Пробивное залповое ружьё	3
Пробивное лазружьё	0
Пробивной лазпистолет	0
Снайперская винтовка	1
Фраг-граната	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Силовой кулак	2
Силовой меч	1
Цепной меч	0

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Вокс-передатчик	5

АДЕПТУС МЕХАНИКУС

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Модели АДЕПТУС МЕХАНИКУС вашей истребительной команды могут использовать описанную ниже способность «Славословия Омниссии». Если все модели вашей истребительной команды имеют фракционный ключ «АДЕПТУС МЕХАНИКУС», то вы можете использовать тактики Адептус Механикус.

Славословия Омниссии: в начале каждого раунда боя выбирайте одно славословие Омниссии из таблицы справа; оно будет действовать до конца раунда. В одном сражении нельзя дважды исполнять одно и то же славословие.

Также вы можете выбрать славословие Омниссии, бросив D6 и сверившись с таблицей справа. Учтите, что, если вы выбираете славословие случайным образом, то оно будет действовать, даже если его исполняли ранее в этом же сражении.

СЛАВОСЛОВИЯ ОМНИССИИ

D6	СЛАВОСЛОВИЕ
1	**Заклинание железной души:** вы можете перекидывать провальные результаты тестов на мужество моделей вашей истребительной команды.
2	**Литания электроманта:** в начале фазы схватки бросьте D6 за каждую вражескую модель в пределах 1" от моделей вашей истребительной команды. При результате 6 эта вражеская модель получает 1 смертельное ранение.
3	**Песнь безжалостного кулака:** в фазе схватки модели из вашей истребительной команды могут перекидывать провальные результаты 1 при бросках на попадание.
4	**Псалом покрова:** если вражеская модель совершает бросок на попадание стрелковой атакой по модели из вашей истребительной команды, и эта модель скрыта, то на результат этого броска действует дополнительный штраф в -1 ед.
5	**Призыв машинной мощи:** сила моделей вашей истребительной команды увеличивается на 1.
6	**Благодарение Омниссии:** в фазе стрельбы модели из вашей истребительной команды могут перекидывать результаты 1 при бросках на попадание.

ДОКТРИНА-ПРИКАЗ ЗАВОЕВАТЕЛЯ

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки. До конца фазы прибавляйте 1 ед. к результатам её бросков на попадание. Если эта модель находится в пределах 6" от модели с улучшенной инфопривязью, то вместо этого прибавляйте 2 ед. к результатам бросков на попадание.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ПЕСЧАНЫЙ ХОДОК

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику во время фазы движения при совершении марш-броска вашей моделью. При определении дальности марш-броска бросайте два кубика и выбирайте один результат.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ДОКТРИНА-ПРИКАЗ ЗАЩИТНИКА

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды для стрельбы в фазе стрельбы. До конца фазы прибавляйте 1 ед. к результатам её бросков на попадание. Если эта модель находится в пределах 6" от модели с улучшенной инфопривязью, то вместо этого прибавляйте 2 ед. к результатам бросков на попадание.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

СЛАВА МЕХАНИКУС

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику после определения исполняемого в этом раунде боя славословия Омниссии. Случайным образом выберите славословие Омниссии — оно заменит текущее.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СТАБИЛИЗАЦИОННЫЕ АКТУАТОРЫ

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику перед прохождением теста на падение модели из вашей истребительной команды. Вы можете перекидывать кубик при прохождении этого теста и всех тестов на падение до конца этого раунда боя.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ГИПЕРПРОБИВНОЙ ПАТРОН

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику, когда выбираете модель из вашей истребительной команды, вооружённую трансурановой аркебузой, для стрельбы. До конца фазы на результаты бросков на попадание и травмирование атаками этой модели этим оружием не действуют штрафы.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ЧЕРЕП-ПРОРИЦАТЕЛЬ

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику в начале фазы движения, если в фазе разведки ваш противник выбрал стратегию «Установить ловушки». Выберите элемент ландшафта в пределах 6" от вашего лидера. Противник должен сообщить вам, заминирован ли этот элемент ландшафта.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

АВТОПРИЦЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику в фазе движения, когда противник объявляет о нападении на модель из вашей истребительной команды. Когда эта модель ведёт упреждающий огонь в этой фазе, для успешного попадания ей необходимы результаты бросков 5 или 6.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ТРАНСЗВУКОВАЯ НАСТРОЙКА

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику в фазе схватки, когда выбираете для схватки модель из вашей истребительной команды, вооружённую трансзвуковыми клинками, трансзвуковой бритвой или аккордовыми когтями. До конца фазы она прибавляет 1 ед. к результатам бросков на ранение любым оружием из этого списка.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ОПТИМАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

Тактика Адептус Механикус

Используйте эту тактику в начале фазы движения. До конца фазы модели из вашей истребительной команды прибавляют 1 ед. к результатам бросков на нападение.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

Скитарий-егерь

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Скитарий-егерь	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+	–
Егерь-пушкарь	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+	3
Альфа-егерь	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+	1

Эта модель вооружена гальваническим ружьём.
До трёх скитариев-егерей из вашей истребительной команды могут быть егерями-пушкарями, а один скитарий-егерь из вашей истребительной команды может быть альфа-егерем.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один скитарий-егерь из вашей истребительной команды может взять улучшенную инфопривязь или омниспик.
- Егерь-пушкарь может заменить своё гальваническое ружьё электродуговым ружьём, плазменным каливром или трансурановой аркебузой.
- **Альфа-егерь может заменить своё гальваническое ружьё одним из следующих пистолетов и одним из следующих предметов рукопашного вооружения**: электродуговым пистолетом, фосфорным бласт-пистолетом или радиевым пистолетом; электродуговой булавой, силовым мечом или тазерным стрекалом.

СПОСОБНОСТИ

Славословия Омниссии

Бионика: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 6+.

Улучшенная инфопривязь: вы можете перекидывать провальные результаты тестов на мужество моделей **СКИТАРИЕВ**, если на поле боя есть не потрясённая дружественная модель с улучшенной инфопривязью.

Омниспик: в начале фазы стрельбы вы можете выбрать другую модель **СКИТАРИЕВ** в пределах 3" от дружественной не потрясённой модели с омниспиком. Эта модель не получает штрафов к результатам бросков на попадание или травмирование из-за того, что цель скрыта.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только альфа), **оружейник** (только пушкарь), **связист, разведчик, снайпер, фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Адептус Механикус

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, скитарии, пехота, егерь скитариев

Скитарий авангарда

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Скитарий авангарда	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+	–
Пушкарь авангарда	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+	3
Альфа авангарда	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+	1

Эта модель вооружена радиевым карабином.
До трёх скитариев авангарда из вашей истребительной команды могут быть егерями авангарда, а один скитарий авангарда из вашей истребительной команды может быть альфой авангарда.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один скитарий авангарда из вашей истребительной команды может взять улучшенную инфопривязь или омниспик.
- Пушкарь авангарда может заменить свой радиевый карабин электродуговым ружьём, плазменным каливром или трансурановой аркебузой.
- **Альфа авангарда может заменить свой радиевый карабин одним из следующих пистолетов и одним из следующих предметов рукопашного вооружения**: электродуговым пистолетом, фосфорным бласт-пистолетом или радиевым пистолетом; электродуговой булавой, силовым мечом или тазерным стрекалом.

СПОСОБНОСТИ

Славословия Омниссии

Бионика: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 6+.

Рад-насыщение: если в пределах 1" от вражеской модели есть модели с этой способностью, то её стойкость уменьшается на 1 ед.

Омниспик: в начале фазы стрельбы вы можете выбрать другую модель **СКИТАРИЕВ** в пределах 3" от дружественной не потрясённой модели с омниспиком. Эта модель не получает штрафов к результатам бросков на попадание или травмирование из-за того, что цель скрыта.

Улучшенная инфопривязь: вы можете перекидывать

	провальные результаты тестов на мужество моделей **СКИТАРИЕВ**, если на поле боя есть не потрясённая дружественная модель с улучшенной инфопривязью.
СПЕЦИАЛИСТЫ	**Лидер** (только альфа)**, оружейник** (только пушкарь)**, связист, разведчик, снайпер, фанатик**
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Адептус Механикус**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Империум, скитарии, пехота, скитарий авангарда**

Сикарийский ловец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Сикарийский ловец	**8"**	**3+**	**3+**	**4**	**3**	**2**	**3**	**6**	**4+**	**–**
Принцепс ловцов	**8"**	**3+**	**3+**	**4**	**3**	**2**	**4**	**7**	**4+**	**1**

Эта модель вооружена трансзвуковой бритвой и аккордовыми когтями.
Один сикарийский ловец из вашей истребительной команды может быть принцепсом ловцов.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Сикарийский ловец может заменить свои трансзвуковую бритву и аккордовые когти трансзвуковыми клинками.
- Принцепс ловцов может заменить свою трансзвуковую бритву трансзвуковыми клинками.

СПОСОБНОСТИ

Славословия Омниссии

Бионика: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 6+.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только принцепс), **рукопашник, связист, разведчик, ветеран, фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Адептус Механикус

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, скитарии, пехота, сикарийский ловец

Сикарийский разведчик

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Сикарийский разведчик	**8"**	**3+**	**3+**	**4**	**3**	**2**	**2**	**6**	**4+**	**–**
Принцепс разведчиков	**8"**	**3+**	**3+**	**4**	**3**	**2**	**3**	**7**	**4+**	**1**

Эта модель вооружена карабином и силовым мечом.
Один сикарийский разведчик из вашей истребительной команды может быть принцепсом разведчиков.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Эта модель может заменить свои карабин и силовой меч флешетным бластером и тазерным стрекалом.

СПОСОБНОСТИ

Славословия Омниссии

Бионика: эта модель имеет непробиваемый спас-бросок на 6+.

Нейростатическая аура: если в пределах 3" от вражеской модели есть модели с этой способностью, то её лидерство уменьшается на 1 ед.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только принцепс), **рукопашник, связист, разведчик, ветеран, фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Адептус Механикус

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Империум, скитарии, пехота, сикарийский разведчик

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гальваническое ружьё	30"	Скорострельное 1	4	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -1.
Карабин	18"	Пистолет 3	4	0	1	–
Плазменный каливр	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Обычная стрельба	18"	Штурмовое 2	7	-3	1	–
— Режим перегрузки	18"	Штурмовое 2	8	-3	2	Если немодифицированный результат броска на попадание равен 1, владелец становится небоеспособен после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Радиевый карабин	18"	Штурмовое 3	3	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно наносит 3 ед. урона, а не 1.
Радиевый пистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно наносит 2 ед. урона, а не 1.
Трансурановая аркебуза	60"	Тяжёлое 1	7	-2	D3	Из этого оружия нельзя стрелять если модель двигалась в предшествующей фазе движения. При стрельбе из трансурановой аркебузы модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание из-за большого расстояния до цели. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Флешетный бластер	12"	Пистолет 5	3	0	1	–
Фосфорный бласт-пистолет	12"	Пистолет 1	5	-1	1	Атакованные этим оружием модели не получают бонусов за скрытость к спас-броску.
Электродуговой пистолет	12"	Пистолет 1	6	-1	1	–
Электродуговое ружьё	24"	Скорострельное 1	6	-1	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Аккордовые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Аккордовые когти можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает D3 смертельных ранений вместо обычного урона.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Тазерное стрекало	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно совершает не 1, а 3 попадания.
Трансзвуковая бритва	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение вместо обычного урона.
Трансзвуковые клинки	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение вместо обычного урона.
Электродуговая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА

МОДЕЛЬ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Сикарийский ловец	14
— Принцепс ловцов	15
Сикарийский разведчик	14
— Принцепс разведчиков	15
Скитарий-егерь	9
— Егерь-пушкарь	10
— Альфа-егерь	10
Скитарий авангарда	9
— Пушкарь авангарда	10
— Альфа авангарда	10

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Гальваническое ружьё	0
Карабин	0
Плазменный каливр	3
Радиевый карабин	0
Радиевый пистолет	0
Трансурановая аркебуза	5
Флешетный бластер	0
Фосфорный бласт-пистолет	0
Электродуговой пистолет	0
Электродуговое ружьё	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Аккордовые когти	1
Силовой меч	0
Тазерное стрекало	1
Трансзвуковая бритва	0
Трансзвуковые клинки	0
Электродуговая булава	0

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Омниспик	1
Улучшенная инфопривязь	5

ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС

Если все модели вашей истребительной команды имеют фракционный ключ «ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС», то вы можете использовать тактики еретиков-астартес.

ВЕТЕРАНЫ ДОЛГОЙ ВОЙНЫ

Тактика еретиков-астартес

Используйте эту тактику, когда выбираете модель **КОСМОДЕСАНТНИКА ХАОСА** из вашей истребительной команды для атаки в фазах стрельбы или схватки. До конца фазы вы можете прибавлять 1 ед. к результатам её бросков на ранение моделей **ИМПЕРИУМА**.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ДУХ

Тактика еретиков-астартес

Используйте эту тактику в конце фазы движения. Выберите вражескую модель в пределах 1" от вашего лидера и бросьте D6. При результате 4+ вражеская модель получает 1 смертельное ранение.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ЯРОСТЬ КХОРНА

Тактика еретиков-астартес

Используйте эту тактику в конце фазы схватки. Выберите модель **КХОРНА** из вашей истребительной команды, находящуюся в пределах 1" от вражеской модели. Ваша модель немедленно может сражаться ещё раз.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ВОЗЗВАНИЕ К БОГАМ

Тактика еретиков-астартес

Используйте эту тактику в начале первого раунда боя. Выберите модель из вашей истребительной команды и бросьте D6. При результате 1 модель недостойна — она получает D3 смертельных ранений. При результате 2+ прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание и на ранение моделью до конца сражения. Эту тактику можно использовать только один раз за битву.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

Культист Хаоса

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Культист Хаоса	**6"**	**4+**	**4+**	**3**	**3**	**1**	**1**	**5**	**6+**	**–**
Культист Хаоса-пушкарь	**6"**	**4+**	**4+**	**3**	**3**	**1**	**1**	**5**	**6+**	**2**
Культист-чемпион	**6"**	**4+**	**4+**	**3**	**3**	**1**	**2**	**6**	**6+**	**1**

Эта модель вооружена автоматом.
До двух культистов Хаоса из вашей истребительной команды могут быть культистами Хаоса-пушкарями, а один культист хаоса из вашей истребительной команды может быть культистом-чемпионом.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Культист Хаоса может заменить свой автомат устрашающего вида оружием и автопистолетом.
- Культист Хаоса-пушкарь может заменить свой автомат огнемётом или тяжёлым пулемётом.
- Культист-чемпион может заменить свой автомат дробовиком или устрашающего вида оружием и автопистолетом.

СПОСОБНОСТИ

Метка Хаоса: при добавлении модели с **<МЕТКОЙ ХАОСА>** в вашу истребительную команду вы можете либо заменить это ключевое слово на одно и следующих: **КХОРН**, **НУРГЛ**, **ТЗИНЧ** или **СЛААНЕШ**, либо не выбирать метку Хаоса. Если вы выбрали одну из меток, отметьте это в инфокарточке модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только культист-чемпион)**, оружейник** (только пушкарь)**, рукопашник, подрывник, ветеран, фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Еретики-астартес

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Хаос, <метка Хаоса>, пехота, культист Хаоса

Космодесантник Хаоса

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Космодесантник Хаоса	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**1**	**1**	**7**	**3+**	**–**
Космодесантник Хаоса-пушкарь	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**1**	**1**	**7**	**3+**	**2**
Восходящий чемпион	**6"**	**3+**	**3+**	**4**	**4**	**1**	**2**	**8**	**3+**	**1**

Эта модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.
До двух космодесантников Хаоса из вашей истребительной команды могут быть космодесантниками Хаоса-пушкарями, а один космодесантник Хаоса из вашей истребительной команды может быть восходящим чемпионом.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Космодесантник Хаоса может заменить свой болтер цепным мечом.
- Один космодесантник Хаоса из вашей истребительной команды может взять икону Хаоса. Если у него есть ключевое слово **КХОРН**, **ТЗИНЧ**, **НУРГЛ** или **СЛААНЕШ**, то он должен взять соответствующую икону из списка икон Хаоса ниже. Если у него нет метки, то он должен взять икону мщения.
- Один космодесантник Хаоса-пушкарь из вашей истребительной команды может заменить свой болтер огнемётом, мелтаружьём или плазмомётом.
- Один космодесантник Хаоса-пушкарь из вашей истребительной команды может заменить свой болтер тяжёлым болтером.
- Восходящий чемпион может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом. Он также может заменить свой болтер цепным мечом, силовым мечом или силовым кулаком.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору: если в фазе схватки результат броска на попадание модели с этой способностью равен 6+, и её целью является модель **ИМПЕРИУМА**, то вы можете немедленно совершить ещё одну атаку по той же модели тем же оружием. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки.

Сверхчеловеческая физиология: на модель не действует штраф к результатам бросков на попадание от одного полученного лёгкого ранения.

Метка Хаоса: при добавлении модели с **<МЕТКОЙ ХАОСА>** в вашу истребительную команду вы можете либо заменить это ключевое слово на одно и следующих: **КХОРН**, **НУРГЛ**, **ТЗИНЧ** или **СЛААНЕШ**, либо не выбирать метку Хаоса. Если вы выбрали одну из меток, отметьте это в инфокарточке модели.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только восходящий чемпион)**, оружейник** (только пушкарь)**, рукопашник, подрывник, снайпер, ветеран, фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Еретики-астартес

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Хаос, <метка Хаоса>, пехота, космодесантник Хаоса

ИКОНЫ ХАОСА

ИКОНА	МОДЕЛЬ	ЭФФЕКТ
Икона гнева	Только для моделей **КХОРНА**	Модели **КХОРНА** в пределах 6" дружественных моделей с иконой гнева могут перекидывать провальные результаты бросков на нападение.
Икона пламени	Только для моделей **ТЗИНЧА**	В начале вашего хода в пси-фазе бросьте D6 за каждую модель из вашей истребительной команды с иконой пламени. При результате 6 ближайшая вражеская модель в пределах 12" от модели с иконой пламени получает 1 смертельное ранение.
Икона отчаяния	Только для моделей **НУРГЛА**	Показатель лидерства вражеских моделей в пределах 6" от моделей с иконой отчаяния понижается на 1 ед.
Икона невоздержанности	Только для моделей **СЛААНЕШ**	Если в пределах 6" от модели есть дружественная модель с иконой невоздержанности, то способность «Смерть Ложному Императору» срабатывает при результате 5+ (а не 6+) при бросках на попадание.
Икона мщения	Нельзя брать моделям **КХОРНА**, **ТЗИНЧА**, **НУРГЛА** или **СЛААНЕШ**	Показатель лидерства моделей в пределах 6" от дружественных моделей с иконой мщения увеличивается на 1 ед.

КУЛЬТЫ ГЕНОКРАДОВ

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ КУЛЬТА ГЕНОКРАДОВ

Если все модели вашей истребительной команды имеют фракционный ключ «КУЛЬТЫ ГЕНОКРАДОВ», то вы можете использовать тактики культов генокрадов.

Чистокровные генокрады: если вы добавляете модель генокрада в ваш командный ростер (и создаёте инфокарточку модели), то вы можете заменить её фракционный ключ «**ТИРАНИДЫ**» на «**КУЛЬТЫ ГЕНОКРАДОВ**».

ПРОМЫШЛЕННАЯ ЖЕСТОКОСТЬ

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику в фазе схватки после совершения атак модели, вооружённой тяжёлой шахтёрской дрелью, тяжёлой шахтёрской пилой или тяжёлым шахтёрским резаком. Бросьте D6. При результате 4+ эта модель немедленно может сражаться ещё раз.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ЧУВСТВА

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику при объявлении о нападении на модель из вашей истребительной команды. Эта модель может стрелять на упреждение по нападающей модели даже в том случае, если не видит её. Цель стрельбы считается скрытой.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

АНАЛИЗАТОР ПЛОТНОСТИ В ЛИНЗАХ

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику в фазе стрельбы, когда выбираете модель для стрельбы. Прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание этой модели по скрытым целям.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ РЕФЛЕКСЫ

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику, если модель из вашей истребительной команды проваливает тест на падение. Она не получает урона от падения и не может упасть на другую модель. Вместо падения на другую модель поместите эту модель как можно ближе к месту, на которое она должна была упасть (даже если при этом она будет в пределах 1" от вражеских моделей).

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

БЕЗУМНАЯ МОЛОТЬБА

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику, если **ВЫРОЖДЕНЕЦ** из вашей истребительной команды, оснащённый силовым молотом, атакует в фазе схватки. До конца фазы увеличивайте количество атак модели на D3, но вычитайте 1 ед. из результатов попаданий атак этой модели.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

СИЛА ВЕРЫ

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику, если в пси-фазе модель из вашей истребительной команды получает смертельное ранение. Бросайте кубик за это смертельное ранение и всякий раз до конца фазы при получении смертельного ранения этой моделью. При результате 5+ смертельное ранение игнорируется.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ГИПНОТИЗИРУЮЩИЙ ВЗГЛЯД

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику в начале фазы схватки. Выберите вражескую модель в пределах 6" от модели из вашей истребительной команды и бросьте кубик. При результате 4+ показатель атак этой вражеской модели уменьшается на 1 ед. (до минимума в 1) до конца фазы.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ПОДНЯТЬ ИКОНУ

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику в начале фазы схватки. Выберите оснащённую иконой культа модель из вашей истребительной команды. До конца фазы дальность действия способности «Икона культа» этой модели увеличивается до 12".

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

ДЕРЖАТЬ НАГОТОВЕ

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы. Выберите оснащённую дробовиком модель из вашей истребительной команды. До конца фазы класс её дробовика меняется на «Пистолет 2».

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

КИСЛОТНЫЙ ПЛЕВОК

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику в начале фазы стрельбы. Выберите вражескую модель в пределах 1" от модели из вашей истребительной команды и бросьте кубик. При результате 5+ эта вражеская модель получает смертельное ранение.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

СЕЙСМИЧЕСКИЙ ВЗРЫВ

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику, когда вы выбираете моель из вашей истребительной команды для стрельбы с использованием коротковолнового режима сейсмической пушки. Если атака этим оружием попадает по цели, то бросьте кубик за каждую модель в пределах 2" от цели. При результате 5+ эта модель потрясена.

2 КОМАНДНЫХ ОЧКА

ЯДОВИТЫЕ ЖЕЛЕЗЫ

Тактика культов генокрадов

Используйте эту тактику, когда выбираете **ГИБРИДА-МЕТАМОРФА** из вашей истребительной команды для сражения в фазе схватки. До конца фазы прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на ранение раздирающей лапой или метаморфным когтем этой модели.

1 КОМАНДНОЕ ОЧКО

Гибрид-аколит

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Гибрид-аколит	**6"**	**3+**	**4+**	**4**	**3**	**1**	**2**	**7**	**5+**	**–**
Аколит-боец	**6"**	**3+**	**4+**	**4**	**3**	**1**	**2**	**7**	**5+**	**4**
Вожак аколитов	**6"**	**3+**	**4+**	**4**	**3**	**1**	**3**	**8**	**5+**	**1**

Эта модель вооружена автопистолетом, ножом культиста, раздирающей лапой и противопехотными зарядами.
До четырёх гибридов-аколитов из вашей истребительной команды могут быть аколитами-бойцами, а один гибрид-аколит из вашей истребительной команды может быть вожаком аколитов.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Эта модель может заменить свой автопистолет ручным огнемётом.
- Вожак аколитов может заменить свой нож культиста костяным мечом, а свои автопистолет и нож культиста живым хлыстом и костяным мечом.
- Аколит-боец может заменить свои нож культиста и раздирающую лапу тяжёлой шахтёрской дрелью, тяжёлой шахтёрской пилой, тяжёлым шахтёрским резаком или подрывным зарядом.
- Один гибрид-аколит из вашей истребительной команды может взять икону культа.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа: после завершения расстановки, но до начала первого раунда боя бросьте кубик за эту модель. При результате 5+ эта модель немедленно может передвинуться на расстояние до 6".

Икона культа: в фазе схватки модели в пределах 6" от дружественной модели с иконой культа могут перекидывать результаты 1 при бросках на попадание.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только вожак), **подрывник** (только боец), **рукопашник, связист, фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Культы генокрадов

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Тираниды, пехота, гибрид-аколит

Вырожденец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Вырожденец	**6"**	**3+**	**6+**	**5**	**4**	**2**	**2**	**7**	**5+**	**–**

Эта модель вооружена силовой киркой и раздирающей лапой.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Эта модель может заменить свою силовую кирку силовым молотом.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа: после завершения расстановки, но до начала первого раунда боя бросьте кубик за эту модель. При результате 5+ эта модель немедленно может передвинуться на расстояние до 6".

Звериная выносливость: при нанесении урона этой модели показатель урона атаки уменьшается на 1 ед.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер, рукопашник, подрывник, фанатик

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Культы генокрадов

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Тираниды, пехота, вырожденец

Гибрид-неофит

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Гибрид-неофит	**6"**	**4+**	**4+**	**3**	**3**	**1**	**1**	**7**	**5+**	**–**
Неофит-пушкарь	**6"**	**4+**	**4+**	**3**	**3**	**1**	**1**	**7**	**5+**	**4**
Вожак неофитов	**6"**	**4+**	**4+**	**3**	**3**	**1**	**2**	**8**	**5+**	**1**

Эта модель вооружена автоматом, автопистолетом и противопехотными зарядами.
До четырёх гибридов-неофитов из вашей истребительной команды могут быть неофитами-пушкарями, а один гибрид-неофит из вашей истребительной команды может быть вожаком неофитов.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Эта модель может заменить свой автомат дробовиком.
- **Вместо этого вожак неофитов может заменить свои автомат и автопистолет одним из следующих пистолетов и одним из следующих предметов рукопашного вооружения:** автопистолет, болт-пистолет или пистолет-паутинник; цепной меч, силовая булава или силовая кирка.
- До двух неофитов-пушкарей могут заменить свой автомат огнемётом, гранатомётом или паутинником.
- До двух неофитов-пушкарей могут заменить свой автомат тяжёлым пулемётом, буровым лазером или сейсмической пушкой.
- Один гибрид-неофит из вашей истребительной команды может взять икону культа.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа: после завершения расстановки, но до начала первого раунда боя бросьте кубик за эту модель. При результате 5+ эта модель немедленно может передвинуться на расстояние до 6".

Икона культа: в фазе схватки модели в пределах 6" от дружественной модели с иконой культа могут перекидывать результаты 1 при бросках на попадание.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только вожак)**, оружейник** (только пушкарь)**, подрывник, медик, разведчик, фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Культы генокрадов

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Тираниды, пехота, гибрид-неофит

Гибрид-метаморф

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv	Макс.
Гибрид-метаморф	**6"**	**3+**	**4+**	**4**	**3**	**1**	**3**	**7**	**5+**	**–**
Вожак метаморфов	**6"**	**3+**	**4+**	**4**	**3**	**1**	**4**	**8**	**5+**	**1**

Эта модель вооружена автопистолетом, раздирающей лапой, метаморфным когтем и противопехотными зарядами.
Один гибрид-метаморф из вашей истребительной команды может быть вожаком метаморфов.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Эта модель может сделать что-то из сделующего:
— заменить свою раздирающую лапу метаморфным когтем
— заменить свой метаморфный коготь метаморфным хлыстом
— заменить свои метаморфный коготь и раздирающую лапу метаморфной клешнёй
- Эта модель может заменить свой автопистолет ручным огнемётом.
- Вожак метаморфов может взять костяной меч.
- Один гибрид-метаморф из вашей истребительной команды может взять икону культа.

СПОСОБНОСТИ

Засада культа: после завершения расстановки, но до начала первого раунда боя бросьте кубик за эту модель. При результате 5+ эта модель немедленно может передвинуться на расстояние до 6".

Икона культа: в фазе схватки модели в пределах 6" от дружественной модели с иконой культа могут перекидывать результаты 1 при бросках на попадание.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Лидер (только вожак)**, рукопашник, связист, подрывник, фанатик**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Культы генокрадов

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Тираниды, пехота, гибрид-метаморф

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автомат	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Буровой лазер	24"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Гранатомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Фраг-граната	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
— Крак-граната	24"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1 ед.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Паутиноплёт	16"	Штурмовое D3	4	0	1	Для определения необходимого результата броска на ранение этим оружием вы можете использовать силу или стойкость цели (в зависимости от того, какое из значений ниже).
Пистолет-паутинник	12"	Пистолет D3	3	0	1	Для определения необходимого результата броска на ранение этим оружием вы можете использовать силу или стойкость цели (в зависимости от того, какое из значений ниже).
Противопехотный заряд	6"	Грарата D6	3	0	1	–
Подрывной заряд	6"	Граната D6	8	-3	D3	Каждый подрывной заряд можно использовать только один раз за сражение.
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D3	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Сейсмическая пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. При результате броска на ранение 6+ попадание отыгрывается с AP -4.					
— Длинноволновый режим	24"	Тяжёлое 4	3	0	1	–
— Коротковолновый режим	12"	Тяжёлое 2	6	-1	2	–
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Живой хлыст и костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если в фазе схватки владелец становится небоеспособен до того, как он совершил свои атаки, он немедленно может сражаться в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Костяной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Метаморфная клешня	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	1	–
Метаморфный коготь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Прибавляйте 1 ед. к результату броска на попадаине этим оружием.
Метаморфный хлыст	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Если в фазе схватки владелец становится небоеспособен до того, как он совершил свои атаки, он немедленно может сражаться в обычном порядке, прежде чем будет удалён с поля боя.
Нож культиста	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Раздирающая лапа	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если результат броска на ранение равен 6+, то это попадание отыгрывается с AP -4.
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовая кирка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–
Силовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.
Тяжёлая шахтёрская дрель	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	1	Бросайте D6 всякий раз, как модель получает урон от этого оружия. При результате 2+ модель получает смертельное ранение, а вы можете бросить ещё один D6. В этот раз может получает смертельное ранеине при результате 3+. Продолжайте бросать D6, каждый раз увеличивая необходимый для нанесения смертельного ранения результат на 1 ед. до тех пор, пока количество ран модели не уменьшится до 0 или результат броска не будет провальным.
Тяжёлая шахтёрская пила	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	–
Тяжёлый шахтёрский резак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	Бросайте D6 всякий раз, как модель получает урон от этого оружия. Если результат броска превышает оставшееся количество ран модели, то она немедленно становится небоеспособна. Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА

МОДЕЛЬ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Вырожденец	15
Гибрид-аколит	7
— Аколит-боец	8
— Вожак аколитов	8
Гибрид-метаморф	8
— Метаморф-вожак	9
Гибрид-неофит	5
— Неофит-пушкарь	6
— Вожак неофитов	6

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Автомат	0
Автопистолет	0
Болт-пистолет	0
Буровой лазер	3
Гранатомёт	2
Дробовик	0
Огнемёт	3
Подрывной заряд	3
Паутиноплёт	1
Пистолет-паутинник	0
Противопехотный заряд	0
Ручной огнемёт	2
Сейсмическая пушка	2
Тяжёлый пулемёт	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Живой хлыст и костяной меч	2
Костяной меч	1
Метаморфная клешня	1
Метаморфный коготь	0
Метаморфный хлыст	1
Нож культиста	0
Цепной меч	0
Раздирающая лапа	0
Силовой молот	4
Силовая булава	1
Силовая кирка	3
Тяжёлая шахтёрская дрель	5
Тяжёлая шахтёрская пила	4
Тяжёлый шахтёрский резак	4

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Икона культа	5

КАМПАНИИ «ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ КОМАНДЫ»

Вы можете играть в отдельные миссии «Истребительной команды», и тогда вам не понадобятся эти дополнительные правила. Однако кампания — это увлекательная альтернатива, дающая вам и вашим друзьям возможность создать истории своих собственных истребительных команд, описывая их победы и поражения и наблюдая за ростом их профессионализма. А в конце один из вас сможет объявить себя абсолютным победителем!

Для игры в кампанию «Истребительной команды» вам понадобятся двое или больше игроков. Каждый из игроков должен будет создать истребительную команду из миниатюр своей коллекции. Больше информации о том, как набрать истребительную команду для выполнения миссии, вы найдёте на с..

По ходу кампании истребительные команды игроков столкнутся друг с другом в серии миссий, каждая из которых принесёт бойцам опыт. Чем опытнее будет становиться боец, тем более развиты будут его боевые навыки (с.). В дополнение, итоги миссии могут повлиять на ход всей войны как описано ниже. Чем более успешен исход миссий для игрока, тем вероятнее, что именно он станет победителем кампании.

ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Миссии, в которых сражаются ваши оперативники, являются частью целого театра военных действий, а их исход влияет на глобальную картину войны. Если вы преуспеете в миссии по саботажу, военные ресурсы противника уменьшатся. Если вы не сможете противостоять вражеским покушениям, то боевой дух ваших сил упадёт.

Переменчивые судьбы противоборствующих сторон и ваше влияние на них отражено в четырёх ресурсах: разведданных, военных припасах, боевом духе и территориях.

- Разведданные: шпионские сети фракции и собираемая разведывательная информация.
- Военные припасы: военные ресурсы фракции, будь то оружие, транспорты или более необычные вещи.
- Боевой дух: воля фракции к победе, выражающая благородство, решимость, ненависть или злобу.
- Территории: совокупность земель и промышленных объектов, контролируемых фракцией.

Если у фракции не остаётся какого-либо из ресурсов, то её армии распадаются, а сама она переходит к партизанским действиям. Тщательно охраняйте свои ресурсы и бейте по уязвимым местам противника!

Все игроки начинают кампанию с определённым набором ресурсов. Мы рекомендуем вам начинать кампанию с 8 ед. каждого ресурса, но вы можете договориться о другом количестве или количествах каждого ресурса (например, чтобы стартовое количество каждого ресурса было равно D6+3 — это даст каждому игроку свои сильные и слабые стороны). Отметьте начальное количество ресурсов в своём командном ростере.

В правилах миссий указано, как будет изменяться количество ресурсов у игроков, участвующих в миссии. Отмечайте, как изменилось количество ресурсов каждого игрока в таблице ростера после каждой миссии. Если количество одного из ресурсов игрока уменьшается до 0 или меньше, то он становится партизанской фракцией (с.).

ПОБЕДА

Если в начале кампании игроки не договорились о другом условии победы, то в кампании побеждает последний игрок, не ставший партизанской фракцией — только у него достало воли и ресурсов для победы над всеми своими противниками!

Если после миссии все оставшиеся не партизанские фракции становятся партизанами, то кампания оканчивается внезапной смертью — у неё нет победителя (с.).

Также в начале кампании вы можете выработать свои условия победы — например, один игрок должен одержать оговорённое количество побед, или же в кампании победит игрок, набравший наибольшее суммарное количество ресурсов после некоторого числа миссий. Выбор за вами!

КРИТИЧЕСКИ ВАЖНЫЕ МИССИИ

ВЫБОР МИССИИ

Вы можете договориться играть любые доступные вам миссии в любом порядке. Просто обговорите с проитвниками, какую миссию вы хотите играть, или же проведите кубовку, а её победитель должен будет бросить 2D6 и свериться с таблией ниже. Если в правилах миссии указано, что кто-то должен быть атакующим, а кто-то защитником, то игрок с наибольшим количеством территорий является защитником. Если у нескольких игроков равное количество территорий, то они проводят кубовку, а её победитель будет атакующим:

2D6	РЕЗУЛЬТАТ
2	Миссию выбирает игрок с наибольшим суммарным количеством ресурсов. Если этот показатель равен у нескольких игроков, то они проводят кубовку, а миссию выбирает победитель.
3-4	Играйте миссию «Перерезать линии снабжения» (с.) (или миссию матчевой игры «Захват пленных» если игроков больше двух (с.)).
5	Играйте миссию «Засада» (с.) (или миссию матчевой игры «Добыча разведданных» если игроков больше двух (с.)).
6	Играйте миссию «Отвлекающий удар» (с.) (или миссию матчевой игры «Тактика устрашения» если игроков больше двух (с.)).
7	Играйте миссию «Устранение» (с.) или миссию матчевой игры «Прочесать и зачистить» (с.).
8	Играйте миссию матчевой игры «Захват пленных» (с.).
9	Играйте миссию матчевой игры «Добыча разведданных» (с.).
10-11	Играйте миссию матчевой игры «Тактика устрашения» (с.).
12	Миссию выбирает игрок с наименьшим суммарным количеством ресурсов. Если этот показатель равен у нескольких игроков, то они проводят кубовку, а миссию выбирает победитель.

СОЗДАНИЕ ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ КОМАНДЫ

После выбора миссии игрокам необходимо собрать истребительную команду, используя правила создания батальной истребительной команды (с.) с учётом правил выбранной миссии. Кроме того, истребительная команда должна быть набрана из моделей командного ростера (см. ниже). Держите состав своей истребительной команды в тайне от других игроков — составы будут раскрыты одновременно после создания поля боя. Мы рекомендуем игрокам использовать один и тот же фракционный ключ на протяжении кампании.

КОМАНДНЫЙ РОСТЕР КАМПАНИИ

Каждый игрок должен располагать командным ростером компании, откуда он будет набирать истребительную команду для каждой миссии. Он создается так же, как и командный ростер для матчевой игры (с.), с одним исключением: в начале в него должны входить до 12 моделей (а не до 20), но по ходу кампании количество моделей может превысить 20.

Если игрок уже играл в миссию кампании, то он может набрать истребительную команду из моделей командного ростера кампании, добавить в свою истребительную кампанию новые модели с новыми инфокарточками (см. добавление бойцов в звено на с.), или даже собрать истребительную команду только из новых моделей. Всякий раз, как игрок заполняет инфокарточку модели, которую он желает добавить в истребительную команду, он также должен вписать информацию о ней в свой ростер. Добавление моделей в истребительную команду, отправляемую на миссию — это единственный способ увеличить число моделей в ростере.

Таким образом командный ростер кампании содержит информацию обо всех моделях, использованных вами в кампании, и представляет собой список моделей, из которых вы можете набирать истребительную команду. Командный ростер игрока может содержать модели всех специализаций, а также более одного лидера. Однако при наборе истребительной команды из моделей командного ростера (и новых моделей) он должен придерживаться ограничений, накладываемых выбранной миссией. Это означает, что чаще всего истребительная команда будет состоять как из опытных бойцов, так и новобранцев, а игрокам нужно будет найти равновесие между гибкостью при задействовании всей своей коллекции и надёжностью нескольких ветеранов.

ОТЫГРЫШ МИССИИ

После выбора миссии и создания истребительной команды сыграйте эту миссию!

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

В конце третьего и последующих раундов боя, но до совершения броска для определения, окончится сражение или нет, любой игрок может совершить стратегическое отступление. Игроки принимают решение о необходимости стратегического отступления в порядке, определённом в фазе инициативы. Если игрок стратегически отступает, то он терпит поражение в миссии. Последний оставшийся игрок выигрывает. При совершении игроком стратегического отступления все его модели удаляются с поля боя. Он должен бросить кубик за каждую свою модель с одним или более лёгкими ранениями, чтобы узнать, боеспособна она или нет, как указано в разделе «Потери» на с..

ПОСЛЕ СРАЖЕНИЯ

После каждой миссии все принимавшие в ней участие игроки должны совершить следующие действия:

1. Получить ресурсы
2. Подсчитать потери
3. Получить опыт

Если игроки выполнили эти три шага, то самое время задуматься о следующей миссии!

ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Ресурсы, которыми владеет игрок, перечислены в его командном ростере. Измените их количество так, как описано в правилах миссии. На этом этапе может случиться так, что игрок станет партизаном (как описано на с.). Помните, что если все игроки кроме одного стали партизанами, то этот игрок одерживает победу в кампании (если, конечно, у вас нет иной договорённости).

ПОДСЧЁТ ПОТЕРЬ

Все игроки должны бросить по одному кубику за каждую свою модель на поле боя, имеющую одно или более лёгких ранений. При результате 1-3 эта модель оправляется от ранений. При результате 4-6 эта модель становится небоеспособна.

Затем все игроки совершают бросок на потерю за каждую свою модель, небоеспособную на момент окончания миссии. Бросьте D10 и сверьтесь со следующей таблицей:

БРОСОК НА ПОТЕРЮ

D10	РЕЗУЛЬТАТ
1	**Умерла:** модель умирает! Её больше нельзя включить в состав вашей истребительной команды — сбросьте или очистите её инфокарточку и вычеркните её из вашего командного ростера.
2	**Восстанавливается:** эту модель нельзя задействовать в вашей следующей миссии. Проставьте отметку в поле «восстанавливается» в её инфокарточке.
3-8	**Полностью оправилась:** эта модель полностью оправилась от своих ранений и может быть задействована в вашей следующей миссии.
9-10	**Всё, что не убивает…:** эта модель полностью оправилась. Кроме того, если она является специалистом, она получает дополнительное очко опыта (см. справа).

После совершения всех бросков на потерю удалите лёгкие ранения со всех своих моделей.

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Затем все бойцы вашей истребительной команды оттачивают свои умения и получают опыт как описано ниже.

Специалисты

Все специалисты вашей истребительной команды получают одно очко опыта — проставьте отметку в одном из полей опыта в их инфокарточках. Они также получают одно очко опыта, если в течение миссии вы использовали хотя бы одну тактику их специализации. Отмечайте поля опыта, идя слева направо. Когда вы отметите поле с оранжевой границей, ваш специалист достигнет следующего уровня: так, специалист 1-го уровня достигнет уровня 2 и так далее. После этого вы сможете выбрать новую способность как описано на с., и получите доступ к новой тактике этого бойца. Если в инфокарточке модели не осталось неотмеченных полей опыта, она достигла пределов своего потенциала и не может развиваться дальше.

Звенья

Хотя остальные модели вашей истребительной команды и не владеют никакими специализациями, они всё же чему-то учатся во время тайных операций, а товарищеские связи между ними становятся крепче.

Не-специалисты из вашей коллекции моделей входят в состав звеньев, а каждое звено состоит из всех моделей не-специалистов, использующих один и тот же инфолист. Например, если в вашем командном ростере есть 6 странников (не являющихся специалистами), то они будут составлять одно звено.

Если в вашей истребительной команде числятся две и более модели из одного звена, не умершие после бросков на потерю, то все модели этого звена (даже те, что не принимали участие в миссии) получают очко опыта. Они также получают очко опыта, если в течение этой миссии вражеская модель стала небоеспособна в результате атаки или психосилы модели из этого звена. Помечайте поля опыта в инфокарточках этих моделей так же, как описано выше. Когда вы отметите поля с оранжевой границей, все модели этого звена достигнут следующего уровня: например, модель 1-го уровня достигнет уровня 2 и так далее. Для того чтобы узнать, какое умение приобрели модели этого звена после достижения следующего уровня, бросьте кубик и сверьтесь с таблицей на с. Это умение получают все модели звена. Одна истребительная команда не может дважды получить одно и то же умение: если полученный результат уже выпадал ранее, перебрасывайте кубик до тех пор, пока не будет получено новое умение.

D6	РЕЗУЛЬТАТ
1	**Проворность:** прибавляйте 1" к показателю движения этой модели.
2	**Удача:** эта модель может перекидывать результаты 1 при спас-бросках.
3	**Отвага:** эта модель может перекидывать провальные результаты тестов на мужество.
4	**Искусность:** выберите что-то одно: — Эта модель может перекидывать результат 1 бросков на попадание во время стрельбы. — Эта модель может перекидывать результат 1 бросков на попадание в фазе схватки.
5	**Смертоносность:** выберите что-то одно: — Эта модель может перекидывать результат 1 бросков на ранение во время стрельбы. — Эта модель может перекидывать результат 1 бросков на ранение в фазе схватки.
6	**Живучесть:** эта модель может вычитать 1 ед. из результатов бросков на травмирование.

Если в инфокарточках моделей звена не осталось свободных полей опыта, они не могут развиваться дальше.

Бывалые бойцы

Вместе с ростом умений ваших звеньев растёт и их ценность. Если ваша истребительная команда батальна, рост ценности звена выражается в увеличении стоимости в очках каждого его бойца как указано ниже:

Уровень звена **Цена за модель**
Уровень 1 +0 очков
Уровень 2 +1 очко
Уровень 3 +2 очка
Уровень 4 +3 очка

ДОБАВЛЕНИЕ БОЙЦОВ В ЗВЕНО

С ростом навыков вашего звена вы можете рекрутировать новых бойцов для возмещения потерь или для наращивания численности бывалых солдат в вашей истребительной команде. Однако помните, что зелёных новобранцев нужно обучить!

Вы можете добавить бойца в звено во время набора истребительной команды (см с.) для следующей миссии: просто возьмите соответствующую модель и заполните её инфокарточку. Новая модель должна сразу же быть включена в состав истребительной команды для предстоящей миссии. При желании вы можете набрать нескольких рекрутов, но на каждого новобранца должен приходиться хотя бы один опытный боец звена (который преподаст ему уроки боевого ремесла). Это означает, что если в звене остался только один боец, то к следующей миссии в него можно добавить только одну новую модель.

В первой своей миссии новые бойцы не могут использовать умения своего звена — проставьте отметку в поле «новобранец» в их инфокарточках. В конце миссии вы сможете стереть отметку и заполнить такое же количество полей опыта, как и у других членов звена. С этого момента новые бойцы могут использовать умения своего звена.

Помните, что если в результате бросков на потерю погибли все члены звена, то его опыт теряется — вы не сможете пополнить уничтоженное таким образом звено.

После миссии игрок может распустить звено. При этом он должен сбросить или очистить все инфокарточки моделей звена, а также вычеркнуть их из командного ростера. К следующей миссии он может набрать новое звено из моделей, использующих тот же инфолист, в свою истребительную команду.

ПАРТИЗАНСКИЕ ФРАКЦИИ

Если число одного или нескольких ресурсов игрока уменьшается до 0 или меньше, он становится партизаном. Партизанские фракции — это стороны конфликта, чьи силы были сломлены, и теперь они сражаются без централизованного командования и не имеют территорий, которые могут назвать своими. Партизаны не могут одержать победу в кампании за исключением случая внезапной смерти (см. ниже).

Партизанская фракция не обладает никакими ресурсами, равно как и не может их получить. За исключением этого они участвуют в миссиях точно так же, как и остальыне игроки. Это означает, что они могут продолжать участвовать в кампании и способны повлиять на её исход. Особо сильные партизаны могут даже спланировать события так, чтобы иметь шанс на победу!

Партизанские фракции не могут добавлять новых бойцов в звенья, но им всё ещё доступен описанный выше роспуск звеньев.

ВНЕЗАПНАЯ СМЕРТЬ

Если после одной и той же миссии все оставшиеся не-партизанские фракции стали партизанами, то кампания оканчивается внезапной смертью. Теперь нет лидеров и отстающих — победу в кампании может одержать любая сторона. Сыграйте одну партию, выбрав любую миссию, позволяющую принять участие всем игрокам сразу. Если вы не можете договориться насчёт миссии, выберите её случайно. Победитель в миссии также удостаивается победы в кампании! Если миссия не выявила победителя, то совершите все действия, идущие после миссии как обычно, а затем сыграйте ещё одну игру как описано выше, и так до тех пор, пока не будет определён победитель.

ЭСКАЛАЦИЯ

Если все игроки согласны, то после некоторого момента кампании (например, после определённого числа сыгранных сражений или через заданное число недель по вашему усмотрению) вы можете увеличить размер истребительных команд. Можно вообразить, что таким образом сказалось увеличение расходов на ведение этой кампании. С этого момента вы можете потратить 150 очков на свою батальную истребительную команду (учтите, что все изменения этого числа очков, описанные в правилах миссий, работают как обычно).

КОМАНДНЫЙ РОСТЕР

ИМЯ ИГРОКА	**РЕСУРСЫ**	**ТЕКУШАЯ МОЩЬ ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ КОМАНДЫ**	очков
ФРАКЦИЯ	РАЗВЕДДАННЫЕ	**ТЕКУШЕЕ НАЗВАНИЕ ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ КОМАНДЫ**	
МИССИЯ	ВОЕННЫЕ ПРИПАСЫ		
ИСТОРИЯ	БОЕВОЙ ДУХ		
ОСОБЕННОСТЬ	ТЕРРИТОРИИ		

ИМЯ	ТИП МОДЕЛИ	ОСНАЩЕНИЕ	УР.	СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ/СПОСОБНОСТИ	ХАРАКТЕР	ОЧКИ

Копирование разрешается только для персонального использования © Games Workshop Ltd 2018

очков

ИМЯ	M	WS	BS	S	T	W	A	LD	SV

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	ТИП	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ

СПОСОБНОСТИ:

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ: ХАРАКТЕР:

ОПЫТ	ЛЁГКИЕ РАНЕНИЯ	ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ	НОВОБРАНЕЦ

Копирование разрешается только для персонального использования © Games Workshop Ltd 2018

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

1. Фаза инициативы	Игроки совершают кубовку чтобы определить, кто будет ходить первым в каждой фазе.
2. Фаза движения	Игроки перемещают способные двигаться модели и могут напасть на врагов.
3. Пси-фаза	Псайкеры могут использовать мощные ментальные способности.
4. Фаза стрельбы	Модели могут стрелять в своих врагов.
5. Фаза схватки	Модели ввязываются в бой и сражаются в рукопашной.
6. Фаза проверки боевого духа	Игроки проверяют, сломлена ли морально их истребительная команда, и потрясены ли модели в её составе.

МОДИФИКАТОРЫ РЕЗУЛЬТАТОВ БРОСКОВ НА ПОПАДАНИЕ ПРИ СТРЕЛЬБЕ

Цель находится на большом расстоянии (с.)	-1 ед.
Цель скрыта (с.)	-1 ед.
За каждое лёгкое ранение атакующей модели (с.)	-1 ед.
Истребительная команда атакующей модели морально сломлена (с.)	-1 ед.

МОДИФИКАТОРЫ РЕЗУЛЬТАТОВ БРОСКОВ НА ПОПАДАНИЕ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Присутствует посторонний ландшафт	-1 ед.
За каждое лёгкое ранение атакующей модели (с.)	-1 ед.
Истребительная команда атакующей модели морально сломлена (с.)	-1 ед.

БРОСОК НА РАНЕНИЕ

СИЛА АТАКИ И СТОЙКОСТЬ ЦЕЛИ	НУЖНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ D6
Сила **ВДВОЕ (или более)** больше стойкости?	2+
Сила **БОЛЬШЕ** стойкости?	3+
Сила **РАВНА** стойкости?	4+
Сила **МЕНЬШЕ** стойкости?	5+
Сила **ВДВОЕ (или более) меньше** стойкости?	6+

МОДИФИКАТОР РЕЗУЛЬТАТА БРОСКА НА ТРАВМИРОВАНИЕ ПСИХОСИЛОЙ ИЛИ СТРЕЛКОВОЙ АТАКОЙ

Травмированная модель скрыта от псайкера или стрелка и находится в пределах 1" от элемента ландшафта между ними	-1 ед.
За каждое лёгкое ранение травмированной модели	+1 ед.

МОДИФИКАТОР РЕЗУЛЬТАТА БРОСКА НА ТРАВМИРОВАНИЕ АТАКОЙ БЛИЖНЕГО БОЯ

За каждое лёгкое ранение травмированной модели	+1 ед.

МОДИФИКАТОР РЕЗУЛЬТАТА БРОСКА НА ТРАВМИРОВАНИЕ В ИНЫХ СЛУЧАЯХ

За каждое лёгкое ранение травмированной модели	+1 ед.

D6	РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА НА ТРАВМИРОВАНИЕ
3 или меньше	Лёгкое ранение
4+	Небоеспособность

ТЕСТ НА МУЖЕСТВО

За каждую небоеспособную или контуженную дружественную модель	-1
За каждую боеспособную и не контуженную дружественную модель в пределах 2" от этой модели	-1

ГЛОССАРИЙ

ОБЩИЕ ПРАВИЛА	
автоматическая сигнализация	automated alarms
агрессивная фауна	aggressive fauna
адаптивная тактика	adaptive tactics
алхомитовые трубы	alchomite stack
анатом	anatomist
армия из одного	one-man army
ассасин	assassin
атака серворукой	servo-arm attack
атаки (A)	attacks (A)
атакующий	attacker
аура	aura
батальная истребительная команда	battle-forged kill team
бег	quick march
безостановочный	relentless
безумная храбрость	insane bravery
боевая готовность	ready
боевые шрамы	battle scarred
болеутоляющее	painkiller
больше патронов	more bullets
большое расстояние	long range
бочка Мунитorума	Munitorum barrel
бронебойность (AP)	armour penetration (AP)
бронированный контейнер Мунитorума	Munitorum armoured container
бросок на нападение	charge roll
бросок на потерю	casualty roll
бросок на травмирование	injury roll
бывалый воин	warrior adept
быстрая стрельба	quick shot
быстрый	swift
в авангарде	vanguard
вам некуда бежать	you're going nowhere
ввязываться/ввязаться в бой	pile in

ОБЩИЕ ПРАВИЛА	
вдохновляющий	inspiring
везунчик	lucky escape
вентиляционный люк	vent
ветеран (специалист)	veteran
взять в плен	capture
вид ландшафта	terrain type
визг статики	static screech
вмонтированные трубы	embedded pipes
внезапная смерть	sudden death
военные припасы	materiel
вокс-призрак	vox ghost
вокс-хакер	vox hacker
воодушевляющая передача	rousing transmission
воодушевляющее вещание	rousing broadcast
воодушевляющий	rousing
восстанавливается	convalscence
восстановление	convalscence
враждебная флора	malevolent flora
вредное излучение	toxic emissions
всё, что не убивает…	hard knocks
всполохи пламени	gouts of flame
выживальщик	survivor
выследить силы врага	scout out the enemy forces
гальваническая детонация	galvanic detonation
гальванический сервотягач	galvanic servohauler
гальванический тягач с краном	galvanic servohauler crane
Готовьсь! Пли!	Ready, fire!
граната	grenade
гренадер	grenadier
грубый толчок	brutal shove
дальность	range
дальность	range

ОБЩИЕ ПРАВИЛА	
движение	move
движение (M)	move (M)
держать удар	roll with the hits
дерзкий	bold
детонирующие заряды	high explosive
добыча разведданных	recover intelligence
дознаватель	interrogator
дополнительная броня	extra armour
дым в воздухе	smoke in the air
жажда крови	bloodlust
живое препятствие	living barrier
живучесть	die-hard
жуткая кончина	grisly end
жуткие руины	eldritch ruin
За дело!	Up and at 'em!
забытые боеприпасы	abandoned munitions
задеть плазмопроводы	tap conduits
закрыть своим телом	body on the line
занять передовые позиции	take forward positions
запустить вытяжку	trigger exhaust vent
зарытые бочки	buried barrels
засада	ambush
застрельщик	skirmisher
захват пленных	take prisoners
захват тайника	retrieve the cache
защитить припасы	protect the assets
защитник	defender
зверь	beast
зона расстановки	deployment zone
игровая поверхность	gameboard
идеал	paragon
имперская оборонительная линия	imperial defence line

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

импровизированная граната	improvised grenade
импровизированная страховка	improvised harness
имя игрока	player name
инстинкты убийцы	killer instinct
инфокарточка	datacard
инфолист	datasheet
инъекция стимулятора	stimm-shot
искусность	skilled
искусный боец	expert fighter
искусственные землетрясения	artificial quakes
использовать руины	tap the ruins
исследователь	explorer
история	background
Истребительная команда (игра)	Kill Team
истребительная команда (набор моделей)	Kill team
кавалерия	cavalry
кампания	campaign
канистры с прометием	promethium canisters
класс	type
класс оружия	weapon type
колючий ядоможжевельник	barbed venomgorse
командное очко	command point
командный ростер	command roster
контроль над полем битвы	secure the battlefield
контрстрельба	counterfire
кромешная тьма	pitch darkness
крыша	roof
кубовка	roll-off
лёгкое ранение	flesh wound
лес мира смерти	death world forest
летает	fly
лидер	leader
лидерство (Ld)	leadership (Ld)

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

ликующий	exultant
ловушка	pit trap
ловушки	traps
лучшие из лучших	best of the best
максимальное число	maximum number
манёвр ввязывания в бой	pile in move
манёвр нападения	charge move
манёвр объединения	consolidation move
маркер	marker
маркер объекта	objective marker
марш-бросок	advance move
мастер рукопашной	combat master
матчевая игра	matched play
медик (специалист)	medic
медсортировка в укрытии	sheltered triage
меткач	sharpshooter
«меткий глаз»	deadeye
меткий стрелок	marksman
мешающийся ландшафт	intervening terrain
миссия	mission
мобильный	mobile
молот ярости	hammer of wrath
морально сломлен	broken
мощь	force
мученик	martyr
на волосок от смерти	close call
на личном примере	lead by example
наблюдатель	observer
навык ближнего боя (WS)	weapon skill (WS)
навык стрельбы (BS)	ballistic skill (BS)
надёжное укрытие	sturdy cover
наладить связь	patch communications
нападение	charge
наставник	mentor
находчивый	resourceful
не высовываться	staying low

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

не на жизнь, а на смерть	fight for your lives
не совсем смертоносный лес	not entirely lethal
небоеспособность/не боеспособный	out of action
незаметное перемещение	move unseen
немодифицированный результат броска	unmodified roll
непробиваемый спас-бросок	invulnerable save
непроходимый ландшафт	impassable terrain
несгибаемый	indomitable
нестабильный груз	unstable cargo
нет дыма без огня	no smoke without fire
неубиваемость	unkillable
новобранец	new recruit
новые данные	new intelligence
обезвредить ловушки	disarm traps
обилие боеприпасов	plentiful ammo
обнаружена уязвимая точка	weak point located
обнаружить тайник	discover cache
объединение	consolidation
обычное движение	normal move
огонь по возможности	fire at will
огонь по головам	headshot
огонь по моей цели	fire on my target
опасности варпа	perils of the warp
опасный груз	hazardous goods
опасный ландшафт	dangerous terrain
оправиться (от ранения)	recover
опустошитель	devastator
опытный	practised
опытный добытчик	expert forager
орлиный глаз	eagle-eye
оружейник (специалист)	heavy

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

оружие ближнего боя	close combat weapon
осадный мастер	siegemaster
оскольчатый тёрн	shardwrack spines
особенность	squad quirk
отвага	courageous
отвлекающий удар	feint
отвод энергии	energy sink
отмеченные позиции	marked positions
отравить воздух	taint the air
отравленные клинки	poison blades
отриньте ведьмовство	deny the witch
отсечь голову	cut off the head
отступление	fall back
отход	retreat
очки	points
очки	pts
ошеломляющая огневая мощь	overwhelming firepower
падение контейнеров	container collapse
партизанская фракция	guerilla faction
партизаны/партизанский	guerilla
первичная задача	primary objective
перебрасывание	re-roll
передача показаний сканера	scanner uplink
перерезать линии снабжения	disrupt supply lines
перерезать линию снабжения	disrupt supply line
пироманьяк	pyromaniac
пистолет	pistol
плазмопровод	plasma conduit
повидавший многое	seen it all
подавитель	suppressor
подкрепление	reinforcement
подножный взрыв	detonation underfoot
подрывник (специалист)	demolition
поиск и спасение	search and rescue

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

поле битвы/поле боя	battlefield
полевой врач	field medic
ползучий подлесок	crawling undergrowth
полностью оправилась	full recovery
получить награду	claim bounty
попасть по плазмопроводу	hit the conduit
посеять хаос	cause mayhem
поставка боеприпасов	ammo supply
препятствие	barrier
прибытие подкреплений	reinforcements inbound
придавить	pin down
пробитие брони	armour piercing
провал	gap
проворность	fleet
прометиевая бомба	promethium bomb
проникновение	infiltrate
прорывник	breacher
противорадиационная мазь	rad-salve
противорастительная граната	anti-plant grenade
протоколы уничтожения	destruction protocols
прочесать и зачистить	sweep and clear
пси-стрела	psybolt
пси-тест	psychic test
пси-фаза	psychic phase
психосила	psychic power
пугающие звуки	terrifying sounds
пуританин	puritan
пустой склад	vacant warehouse
пустынные жилые секторы	deserted habs
разведать местность	scout out terrain
разведданные	intelligence
разведчик (специалист)	scout

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

разведчик передовой	forward scout
разъярённый	frenzied
раны (W)	wounds (W)
расстановка	deployment
раунд боя	battle round
реагирование	react
реквизировать оружие	commandeer weapon
ресурс	resource
ретранслятор приказов	command relay
решающий выстрел	decisive shot
решающий манёвр	decisive move
решающий удар	decisive strike
рикошет	ricochet
ровная поверхность	open ground
роспуск/распустить	disband
ростер	roster
руины ризанских зданий	Rysa-pattern ruin
рукопашник (специалист)	combat
рукопашное	melee
рукопашное оружие	melee weapon
саботажник	saboteur
сапёр	sapper
свежие поставки	fresh supplies
свободная игра	open play
связист (специалист)	comms
сектор Механикус	Sector Mechanicus
сектор Мунитурум	Sector Munitorum
сектор Фронтерис	Sector Fronteris
сектор-империалис	Sector Imperialis
сервисные люки	service hatches
сервисный люк	service hatch
сила (S)	strength (S)
сила духа	strength of spirit
синдром неустойчивой модели	wobbly model syndrome
синтезатор ядов	toxin synthesiser
сканер	scanner

ОБЩИЕ ПРАВИЛА	
скоро взорвётся	rig for detonation
скорострельное	rapid fire
скрыт	obscured
скрытая война	covert war
скрытно сбежать	slink away
скрытые припасы	hidden cache
следопыт	pathfinder
следуйте моему примеру	follow my lead
слишком тихо	too quiet
случайный выбор	random determination
смертельные лианы	deadly vines
смертельный дым	lethal fumes
смертельный удар	deathblow
смертоносная обстановка	killzone
смертоносное нападение	deadly charge
смертоносность	lethal
смертоносный ответ	deadly counter
снайпер (специалист)	sniper
собиратель боеприпасов	ammo hound
сокровища в мусоре	scavenged bounty
солнечный блик	solar glare
спасающий	rescuer
спас-бросок	saving throw
спас-бросок (Sv)	save (Sv)
специализация	specialism
специалист	specialist
специалист по травмам	trauma specialist
специалист-ветеран	veteran specialist
специалист-лидер	leader specialist
специалист-медик	medic specialist
специалист-оружейник	heavy specialist
специалист-подрывник	demolition specialist
специалист-разведчик	scout specialist

ОБЩИЕ ПРАВИЛА	
специалист-рукопашник	combat specialist
специалист-связист	comms specialist
специалист-снайпер	sniper specialist
специалист-фанатик	zealot specialist
сплочающая передача	rallying broadcast
спокойное производство	quiet industry
способности	abilities
спутанный подлесок	tangled undergrowth
сработавшая сигнализация	triggered alarm
стальные нервы	nerves of steel
стиснуть зубы	gridded teeth
стойкость (T)	toughness (T)
стратегическое отступление	strategic withdrawal
стратегическое преимущество	strategic advantage
стратегия	strategy
стрелковое оружие	ranged weapon
сырьё	raw materials
сюжетная игра	narrative play
тактик	tactician
тактика устрашения	terror tactics
тактика/карточка тактики	tactics
тактический переброс	tactical re-roll
территории	territory
тест на моральную сломленность	broken test
тест на мужество	nerve test
тест на опасный ландшафт	dangerous terrain test
тест на отрицание ведьмовства	deny the witch test
тест на падение	falling test
тип модели	model type
тиран	tyrant
травма	injury
триангулятор	triangulator

ОБЩИЕ ПРАВИЛА	
труднопроходимый ландшафт	difficult terrain
трусит	shaken
туннели	tunnels
тщательное прицеливание	careful aim
тщательный	rigorous
тяжёлое	heavy
убелённый сединой	grizzled
убийственное безумие	killing frenzy
увитый мускулами	heavily muscled
удалённое управление	remote control
удар с воздуха	aerial strike
удача	lucky
ужасающее неистовство	terrifying rampage
ужасные шипы	vicious spines
уйти в оборону	defensive fighter
улучшенные боеприпасы	custom ammo
умение	advantage
умерла	dead
уничтожить отмеченное	marked for destruction
управлять сервотягачом	pilot servohauler
упреждающая атака	overwatch attack
упреждающий огонь	overwatch fire
упреждение	overwatch
ур.	exp
уровень	level
урон (D)	damage (D)
усилие воли	force of will
условие обстановки	environment
условие победы	victory condition
успокаивающий	reassuring
установить ловушки	plant traps
устранение	assassinate
устранить часовых	eliminate sentries
фаза движения	movement phase

ОБШИЕ ПРАВИЛА

фаза инициативы	initiative phase
фаза проверки боевого духа	morale phase
фаза разведки	scouting phase
фаза стрельбы	shooting phase
фаза схватки	fight phase
фанатик (специалист)	zealot
фанатичный	fanatical
ферратонический мусоросжигатель	ferratonic incinerator
фишка	token
флагеллант	flagellant
характер	demeanour
хорошая подготовка	well drilled
цель	target
штраф	penalty
штурмовое	assault
эксперт	expert
эксперт по мед. сортировке	triage expert
экстренное реанимирование	emergency resuscitation
элемент ландшафта	terrain
элитные бойцы	crack troops
это была ошибка	this was a mistake
ящик Муниторума	Munitorum crate

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

авангард	vanguard
автомат	autogun
автоматическая болт-винтовка	auto bolt rifle
автопистолет	autopistol
автоприцельные программы	auto-tracking software
агонизатор	agoniser
адаптивная стратегия	adaptive strategy
Адептус Астартес	Adeptus Astartes
Адептус Механикус	Adeptus Mechanicus

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

адреналиновые железы	adrenal glands
адреналит	adrenalight
азуриане	asuryani
аккордовые когти	chordclaw
актёр	player
альдари	aeldari
альдарская ракетная установка	aeldari missile launcher
альдарский клинок	aeldari blade
альфа авангарда	vanguard alpha
альфа-егерь	ranger alpha
анализатор плотности	density analysis lenses
ангел смерти	angel of death
антипсайкерские гранаты	psyk-out grenades
арлекинский клинок	harlequin's blade
арлекины	harlequins
аспектный воин	aspect warrior
Астра Милитарум	Astra Militarum
атака-имплантирование	implant attack
аура нейропомех	neurostatic aura
ауспик	auspex
безудержная агрессия	unfettered aggression
безумная молотьба	frenzied hammering
беспорядочная дакка	indiscriminate dakka
Бессмертный	immortal
бессмертный гнев	deathless ire
бионика	bionics
благодарение Омниссии	benediction of the Omnissiah
благословение Азурмена	Asurmen's blessing
благословение дедушки	grandfather's blessing
бластер	blaster
бласт-пистолет	blast pistol
ближний бой	melee
ближняя дистанция	close range

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

боевой настрой	battle focus
боевой нож	combat knife
боевой рог	brayhorn
боевые братья	battle-brothers
боевые наркотики	combat drugs
боескафандр	battlesuit
боец	fighter
болетворное	painbringer
болт-винтовка	bolt rifle
болт-винтовка «Ловчий»	stalker bolt rifle
болтер	boltgun
болтер «Инферно»	inferno boltgun
болтер модели «Ловчий»	stalker pattern boltgun
болт-карабин	bolt carbine
болт-пистолет	bolt pistol
болт-пистолет «Инферно»	inferno bolt pistol
большое рубило	big choppa
большое стреляло	big shoota
большой чумной секач	great plague cleaver
бритвоцепы	razorflails
бубонный топор	bubotic axe
буровой лазер	mining laser
быстрая регенерация	rapid regeneration
быстрый и смертоносный	swift and deadly
Ваaa!	Waaagh!
варповый огнемёт	warpflamer
варпопламенный пистолет	warpflame pistol
ведьма	wych
Вернуться в бой!	Get back in the fight!
весёлая поездка	joyride
ветеран Караула Смерти	Deathwatch veteran
ветераны Долгой войны	veterans of the Long War

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

внемли прогностикарам	heed the prognosticars
вожак аколитов	acolyte leader
вожак метаморфов	metamorph leader
вожак неофитов	neophyte leader
воззвание к богам	beseech the gods
воин некронов	necron warrior
воин Огня	fire warrior
воин Огня-прорывник	fire warrior breacher
воин тиранидов	tyranid warrior
воин-кабалит	kabalite warrior
воинство	warhost
воины-акробаты	warrior acrobats
войска запугивания	terror troops
вокс-передатчик	vox-caster
восходящий чемпион	aspiring champion
восходящий чернокнижник	aspiring sorcerer
Вперёд, за Императора!	Forwards, for the Emperor!
всё — прах	all is dust
выжигала	skorcha
выжигатель	incinerator
вырожденец	aberrant
гальваническое ружьё	galvanic rifle
гарантированная дезинтеграция	assured disintegration
гаусс-бластер	gauss blaster
гаусс-свежеватель	gauss flayer
гвардеец	guardsman
гвардеец отделения специального оружия	special weapons squad guardsman
гвардеец пехотного отделения	infantry squad guardsman
гвардеец со специальным оружием	special weapons guardsman
Гвардия Смерти	Death Guard
гекатрица	hekatrix
генератор щита	shield generator

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

генокрад	genestealer
гибрид-аколит	acolyte hybrid
гибрид-метаморф	hybrid metamorph
гибрид-неофит	neophyte hybrid
гипекс	hypex
гиперпробивной выстрел	hyper-penetrative shot
гиперстимы	hyperstimm
гиперэволюция	hyper-evolution
гипнотизирующий взгляд	mesmerising gaze
гнилостная граната	blight grenade
гнилостный гранатомёт	blight launcher
головорез	reiver
голодное варповое пламя	hungering warpflame
голокостюм	holo-suit
гормагаунт	hormagaunt
горькая ненависть	mirthless hatred
гравипистолет	grav-pistol
гравиружьё	grav-gun
гравишют	grav-chute
гранатомёт	grenade launcher
гранатомёт «Фантазм»	phantasm grenade launcher
гренадеры	grenadiers
гретчин	gretchin
грозовой щит	storm shield
гротская хлапуха	grot blasta
дакка-дакка-дакка	dakka dakka dakka
дальний бой	ranged
дальняя дистанция	long range (режим импульсного бластера)
дар Нургла	Nurgle's gift
датчик захвата цели	target lock
демонический дух	daemon spirit
держать наготове	I like to keep this handy…

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

длинноволновый режим	long-wave
длинноствольная винтовка странников	ranger long rigle
доверься доспехам	trust in your armour
доктрина «Обезглавливание»	decapitation doctrine
доктрина-приказ завоевателя	conqureror doctrina imperative
доктрина-приказ защитника	protector doctrina imperative
древний рок	ancient doom
дробовик Астартес	Astartes shotgun
дробовик Караула Смерти	Deathwatch shotgun
дрон	drone
дрон с гравизамедлителем MV33	MV33 grav-inhibitor drone
дрон с импульсным ускорителем MV31	MV31 pulse accelerator drone
дрон-разведчик MB3	MB3 recon drone
дрон-страж MV36	MV36 guardian drone
дрон-стрелок MV1	MV1 gun drone
дрон-целеуказатель MV7	MV7 marker drone
дрон-щит MV4	MV4 shield drone
друкари	drukhari
егерь	ranger
едкая кровь	caustic blood
еретики-астартес	heretic Astartes
жаждущие свежевать	eager to flay
жестокий обман	cruel deception
живой хлыст и костяной меч	lash whip and bonesword
жуки-пожарники	scorch bugs
жуткие трофеи	grisly trophies
жутко крепкий	dead 'ard
за Высшее Благо	for the Greater Good
заклинание железной души	incantation of the iron soul

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

замена турели поддержки	support turret replacement
запас мужества	reserve of courage
заражение нургликами	nurgling infestation
засада культа	cult ambush
заступник	intercessor
затаиться	lurk
звериная выносливость	bestial vigour
звёздная пушка	starcannon
звено	fire team
зелёный парень	ork boy
зловещий меч	diresword
Зловещий Мститель	Dire Avenger
зловредный фамильяр	malicious familiar
И не познают они страха	And They Shall Know No Fear
извергатель чумы	plague spewer
излучатель гравитационных волн	gravity wave projector
изрыгатель чумы	plague belcher
икона гнева	icon of wrath
икона культа	cult icon
икона мщения	icon of vengeance
икона невоздержанности	icon of excess
икона отчаяния	icon of despair
икона пламени	icon of flame
икона Хаоса	Chaos icon
Империум	Imperium
империя Т'ау	T'au Empire
импровизированное оружие	improvised weapon
импульсная винтовка	pulse rifle
импульсный бластер	pulse blaster
импульсный карабин	pulse carbine
импульсный пистолет	pulse pistol

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

импульсный ускоритель	pulse accelerator
инопланетные вспомогательные войска	alien auxiliaries
инстинктивное поведение	instinctive behavior
инъектор стимуляторов	stimulant injector
инъекция в адреналиновые железы	adrenal shot
ионная винтовка	ion rifle
искажающие поля	disruption fields
искупление почестями	atonement through honour
искусственные миры	craftworlds
истребительная команда «Фортис»	Fortis kill team
карабин	stubcarbine
Караул Смерти	Deathwatch
караульный сержант	watch sergeant
кислотная пасть	acid maw
кислотный плевок	acidic spit
кистень разложения	flail of corruption
клешни для свежевания	flayer claws
клинок гекатрий	hekatrii blade
клинок тзаангоров	tzaangor blade
колдовское средоточие	sorcerous focus
колючий душитель	barbed strangler
командный голос	voice of command
комбиграв	combi-grav
комбимелта	combi-melta
комбиогнемёт	combi-flamer
комбиоружие	kombi-weapon
комбиплазма	combi-plasma
коммандо	kommando
комплекс «умных» ракет	smart missile system
комплекс разведки	recon suite

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

комплект многодиапазонных датчиков	multi-spectrum sensor suite
коротковолновый режим	short-wave
космодесантник Хаоса	Chaos space marine
косовидные когти	scything talons
костяной меч	bonesword
крак-граната	krak grenade
крак-ракета	krak missile
криворог	twistbray
критически важные поставки	mission critical supplies
кровавая грация	bloodied grace
крут	kroot
крутская винтовка	kroot rifle
крутская гончая	kroot hound
крутская пушка	kroot gun
круты	kroot
крюкомёт	grapnel launcher
ксенофазовый клинок	xenophase blade
кулаки крутокса	krootox fists
кулаки-шипомёты	spinefists
культист Хаоса	Chaos cultist
культист-чемпион	cultist champion
культы генокрадов	genestealer cults
Кхорн	Khorne
лазпистолет	laspistol
лазружьё	lasgun
«ласка арлекина»	harlequin's caress
литания электроманта	litany of the electromancer
Лишь смерть освобождает от долга	Only in death does duty end
ловушка с наживкой	the baited trap
Ложись!	Get down
ложное отступление	feigned retreat
любимец Тзинча	favoured of Tzeench
мантия агонии	mantle of agony

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

маскирующие поля	camouflage fields
маскхалат	camo cloak
мелта-ружьё	meltagun
мерзкие брызги	putrid splatter
мерцающий щит	shimmershield
метаморфная клешня	metamorph claw
метаморфный коготь	metamorph talon
метаморфный хлыст	metamorph whip
метка Хаоса	mark of Chaos
мешочки с токсинами	toxin sacs
Милитарум Темпестус	Militarum Tempestus
могильный лотос	grave lotus
молись, чтобы они не взяли тебя живьём	pray the don't take you alive
молниеносная реакция	lightning-fast reactions
молниеносные рефлексы	lightning reflexes
молот демонов «Немезида»	Nemesis Daemon hummer
мы ыдём!	'ere we go
Мы ыдём! Мы ыдём!	'ere we go, 'ere we go!
мышечные крючья	flesh hooks
навороченная шашка от мека	mek's special stikkbomb
навороченное мегашмаляло	kustom mega-blasta
наездник на крутоксе	krootox rider
нарастающее крещендо	rising crescendo
наследие Имгарла	legacy of ymgarl
наследники Галактики	inheritors of the galaxy
не сбежать	no escape
нейроразрушитель	neuro disruptor
некроны	necrons
ненасытный хищник	voracious predator
непоколебимый автоматон	immovable automaton

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

несравненное проворство	matchless agility
неумолимый	unrelenting
неустанное продвижение	tireless advance
нечеловеческие рефлексы	inhuman reflexes
ноб-босс	boss nob
ноб-босс коммандос	kommando nob boss
нож культиста	cultist knife
Нургл	Nurgle
обезглавливание	the beheading
обережный посох «Немезида»	Nemesis warding stave
облако мух	cloud of flies
ободрённые кровопролитием	emboldened by bloodshed
оборонительная тактика	defence tactics
оборонять позицию	defensive stand
обряды изгнания	rites of banishment
обстрелять и скрыться	fire and fade
обычная стрельба	standart
«объятие арлекина»	harlequin's embrace
огибающий прыжок	bounding leap
огнемёт	flamer
омниспик	omnispex
оптимальные условия	optimal conditions
орки	orks
Освежёванный	flayed one
осквернить руины	profane the ruins
осколковая винтовка	splinter rifle
осколковая пушка	splinter cannon
осколковый пистолет	splinter pistol
осколочная пушка Караула Смерти	Deathwatch frag cannon
осколочная сеть и пронзатель	shardnet and impaler
осколочный патрон	frag round
оспенный зомби	poxwalker

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

отвергнуть смерть	death denied
Отомстим за Кадию!	Vengeance for Cadia!
отпрыск	scion
отпрыск Милитарум Темпестус	Militarum Tempestus scion
охота из теней	hunt from the shadows
охотники на демонов	daemon hunters
охотничий рёв	hunting roar
палица заражения	mace of contagion
патрон «Адское пламя»	hellfire round
патрон «Вычиститель склепа»	cryptclearer round
патрон «Драконье пламя»	dragonfire bolt
патрон «Кракен»	kraken bolt
патрон «Мщение»	vengeance round
паутиноплёт	webber
первичные реанимационные протоколы	prime reanimation protocols
первобытная свирепость	primal savagery
перегруженный метаболизм	metabolic overdrive
передатчик помех нейросетям	neuroweb system jammer
перчатки гидры	hydra gauntlets
песнь безжалостного кулака	chant of the remorseless fist
песчаный ходок	dunestrider
пехота	infantry
пироманьяк	pyromaniak
пистолет-паутинник	web pistol
плазменная граната	plasma grenade
плазменный каливр	plasma caliver
плазменный пистолет	plasma pistol
плазмомёт	plasma gun
плотоядный крут	kroot carnivore
поджига	burna
поджигала	burna boy

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

поджигала-гаечник	burna spanner
поднять икону	raise the icon
подпрограммы поддержки	support subroutines
подрывной заряд	demolition charge
подствольный гранатомёт	auxiliary grenade launcher
пожиратель	devourer
Поколотить их!	Krump 'em!
поля стража	guardian fields
«поцелуй арлекина»	harlequin's kiss
почитай орден	honour the chapter
Пошёл, пошёл, пошёл!	Move! Move! Move!
превосходная меткость	masterful marksmanship
превосходящее наследие	superior inheritance
презрение — моя броня	my armour is contempt
презрение как броня	armour of contempt
престижный трофей	prestigious trophy
прибор подсветки цели	markerlight
привыкшие к страданиям	inured to suffering
призматическое пятно	prismatic blur
призыв машинной мощи	invocation of machine might
приказ	order
прилив адреналина	adrenaline surge
примарис	primaris
Примкнуть штыки!	Fix bayonets!
принцепс ловцов	ruststalker princeps
принцепс разведчиков	infiltrator princeps
приоритетная казнь	priority execution
пробивное залповое ружьё	hot-shot volley gun
пробивное лазружьё	hot-shot lasgun
пробивной лазпистолет	hot-shot laspistol

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

проворная тварь	agile brute
проворный охотник	agile hunter
программы целенаведения	targeting routines
промышленная жестокость	industrial brutality
прорваться и зачистить	breach and clear
просто лёгкое ранение	just a flesh wound
противопехотный заряд	blasting charge
протоколы воскрешения	resurrection protocols
протоколы защитника	saviour protocols
протоколы разведки	reconnaissance protocols
прыжок хищника	predatory leap
псалом покрова	shroudpsalm
пси-болты	psybolt ammunition
пси-глушитель	psilencer
пси-передача	psychic channeling
пси-пушка	psycannon
психологическая война	psychological warfare
психосиловая алебарда «Немезида»	Nemesis force halberd
психосиловой меч «Немезида»	Nemesis force sword
психосиловой посох	force stave
пуляло	slugga
пусковой контейнер	missile pod
пучковый лазер	scatter laser
пушка «Жнец душ»	soulreaper cannon
пушкарь	gunner
пыточная граната	torment grenade
радиационное насыщение	rad-saturation
радиевый карабин	radium carbine
радиевый пистолет	radium pistol
разведывательный манёвр	recon sweep

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

раздирающая ярость	flensing fury
раздирающие лапы	rending claws
раздирающие челюсти	tearing jaws
разрывающие клыки	ripping fangs
разъярённый сквиг	gnasher squig
ракета «Звёздный выстрел»	starshot missile
ракета «Солнечный взрыв»	sunburst missile
ракетная установка	missile launcher
ракетомёт	rokkt launcha
расколотый разум	splintermind
реактивный ранец	jet pack
реанимационные протоколы	reanimation protocols
режим перегрузки	supercharge
рельсовая винтовка	rail rifle
ритуал единения ножом	bonding knife ritual
ритуал единения ножом воинов Огня	fire warrior bonding knife ritual
ритуал единения ножом прорывников	breacher bonding knife ritual
ритуал единения ножом следопытов	pathfinder bonding knife ritual
ритуал единения ножом стелс-команд	stealth team bonding knife ritual
розыгрыш Цегораха	Cegorach's jest
ротовые щупальца	feeder tendrils
рубило	choppa
рубрик	rubric marine
руна Иннеада	rune of Ynnead
ручной огнемёт	hand flamer
сальто-пояс	flip belt
Свалить его!	Bring it down!
сверхчеловеческая физиология	transhuman physiology
сверхъестественные чувства	unnatural senses
светлое копьё	bright lance
сейсмическая пушка	seismic cannon

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

сейсмический взрыв	seismic blast
сердечник «Ксеночистка»	xenopurge slug
сержант	sergeant
сержант головорезов	reiver sergeant
сержант заступников	intercessor sergeant
сержант скаутов	scout sergeant
сержант тактических десантников	tactical sergeant
серпентин	serpentin
Серые Рыцари	Grey Knights
Серый Рыцарь	Grey Knight
сетевое наведение	uplinked markerlight
сибарит	sybarite
сикарийский ловец	sicarian ruststalker
сикарийский разведчик	sicarian infiltrator
сила веры	strength of faith
силавая клишня	power klaw
силовая булава	power maul
силовая глефа	power glaive
силовая кирка	power pick
силовой кулак	power fist
силовой меч	power sword
силовой меч	power sword
силовой молот	power hammer
синапс	synapse
синаптический дезинтегратор	synaptic disintegrator
сканирование ауспиком	auspex scan
скаут	scout
скитарий	skitarii
скитарий авангарда	skitarii vanguard
скитарий-егерь	skitarii ranger
скорострельная пушка	burst cannon
Слаанеш	Slaanesh
слава Механикус	gloria Mechanicus
славословия Омниссии	canticles of the Omnissiah

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

следопыт	pathfinder
смертомёт	deffgun
смертоплюй	deathspitter
смертоуказатель	deathmark
смерть Ложному Императору	death to the false Emperor
Смерть предателям!	Death to the traitors!
Смерть чужакам!	Death to the alien!
снайперская винтовка	sniper rifle
снаряд	shell
снаряд «Адское пламя»	hellfire shell
снаряд «Дыхание змея»	wymsbreath shell
снаряды «Адское пламя»	hellfire shells
соперничающие ордены	rival chapters
спецбоеприпасы	special issue ammunition
сражаться до последнего вздоха	fight to the death
средняя дистанция	medium range
стабилизационные актуаторы	stabilisation actuators
стелс-боескафандр XV25	XV25 stealth battlesuit
стражник	guardian
стражник-защитник	guardian defender
стражник-пушкарь	storm guardian gunner
стражник-штурмовик	storm guardian
странник	ranger
страшно живучий	disgustingly resilient
стреляло	shoota
сфокусированный огонь	focused fire
схема охоты в паре	tandem hunting pattern
Сэр! Да, сэр!	Sir, yes sir!

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

сюрикенная катапульта	shuriken catapult
сюрикенная катапульта Мстителей	avenger shuriken catapult
сюрикенная пушка	shuriken cannon
сюрикенный пистолет	shuriken pistol
тазерное стрекало	taser goad
тактический десантник	tactical marine
тактический отход	tactical disengagement
танцоры войны	war dancers
творец боли	architect of pain
телоточец	fleshborer
тёмное копьё	dark lance
темпестор	tempestor
тень в варпе	shadow in the warp
термагант	termagant
термоядерное ружьё	fusion gun
термоядерный бластер	fusion blaster
термоядерный пистолет	fusion pistol
тесла-карабин	tesla carbine
тзаангор	tzaangor
Тзинч	Tzeench
трансзвуковая бритва	transonic razor
трансзвуковая настройка	transonic attunement
трансзвуковой клинок	transonic blade
трансурановая аркебуза	transuranic arquebus
турель тактической поддержки DS8	DS8 tactical support turret
Тысяча Сыновей	Thousand Sons
тяжёлая орудийная платформа	heavy weapon platform
тяжёлая шахтёрская дрель	heavy rock drill

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

тяжёлая шахтёрская пила	heavy rock saw
тяжёлый болтер	heavy bolter
тяжёлый болтер «Инфернус»	infernus heavy bolter
тяжёлый болт-пистолет	heavy bolt pistol
тяжёлый громовой молот	heavy thunder hammer
тяжёлый пулемёт	heavy stubber
тяжёлый шахтёрский резак	heavy rock cutter
убийственное соперничество	murderous rivalry
увёртка	dodge
укреплённый панцирь	extended carapace
улучшенная инфопривязь	enhanced data-tether
управляемое орудие	crewed weapon
управляющие сознанием скарабеи	mindshackle scapabs
урон от падения	falling damage
устойчивая платформа	stable platform
устрашающего вида оружие	brutal assault weapon
утянуть во тьму	dragged into the darkness
фальшион «Немезида»	Nemesis falchion
фантом	phantasm
фишка подсветки цели	markerlight counter
флешетный бластер	flechette blaster
фортуна в бою	battle fortune
фосфорный бласт-пистолет	phosphor blast pistol
фотонная граната	photon grenade
фраг-граната	frag grenade
фраг-ракета	frag missile
хамелеолиновый плащ	cameleoline cloak
хитрая стратегия	cunning strategy

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

хитрые мерзавцы	sneaky gits
хочет подраться!	Itchin' for a fight!
целенаправленное уничтожение	single-minded annihilation
Цельсь!	Take aim!
цепкие когти	grasping talons
цепной меч	chainsword
цикл резни	cycle of slaughter
череп-прорицатель	scryer-scull
Чёрный Щит	Black Shield
чистокровные генокрады	purestrain genestealers
чрезмерная дезинтреграция	overcharged disintegration
чумной десантник	plague marine
чумной меч	plaguesword
чумной нож	plague knife
шас'вре в стелс-боескафандре	stealth shas'vre
шас'ла	shas'la
шас'ла-прорывник	breacher shas'la
шас'уи	shas'ui
шас'уи в стелс-боескафандре	stealth shas'ui
шас'уи прорывников	breacher shas'ui
шас'уи следопытов	pathfinder shas'ui
шашка	stikkbomb
шкура хамелеона	chameleonic skin
шок и страх	shock and awe
шоковая граната	shock grenade
шредер	shredder
штормовой болтер	storm bolter
щит из гротов	grot shield
экзарх Зловещих Мстителей	Dire Avenger exarch
электродуговая булава	arc maul
электродуговое ружьё	arc rifle
электродуговой пистолет	arc pistol

ПРАВИЛА И ОСНАЩЕНИЕ ФРАКЦИЙ

энергия боли	power from pain
энтропийный удар	entropic strike
юстикар	justicar
ядовитая пушка	venom cannon
ядовитые железы	toxin gland
ярость Кхорна	fury of Khorne

КОММЕНТАРИИ РАЗРАБОТЧИКОВ

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Вопрос: Почему поворот модели на месте считается движением — ведь направление взгляда модели ни на что не влияет?
Ответ: Не все модели имеют круглые подставки.

В: Если модель отступает от моей модели, могу ли я объявить о нападении моей модели на отступающую, когда начнётся мой ход в этой фазе?
О: Нет. В начале этой фазы ваша модель находилась в пределах 1" от вражеской модели, и поэтому она может либо стоять на месте, либо отступить (при этом ей необязательно двигаться «прочь»).

В: Можно ли объявить о нападении на невидимую для нападающего модель?
О: Да.

В: Может ли приведённая в боевую готовность модель реагировать (отойти или стрелять на упреждение)?
О: Да. Если при этом модель отходит, то она более не считается приведённой в боевую готовность.

В: Как отход влияет на мою модель?
О: Модель может отойти только в том случае, если она ещё не двигалась в этой фазе. После отхода модель не может двигаться до конца фазы и стрелять до конца раунда боя. Учтите, что вражеская модель всё ещё может попытаться напасть на вашу отошедшую модель, но после отхода на расстояние до 3" противнику будет сложнее совершить необходимый для этого бросок.

В: Можно ли перепрыгивать над элементом ландшафта или спрыгивать с его края во время отступления или отхода?
О: Да.

В: Может ли модель и стрелять на упреждение, и отойти?
О: Модель не может сделать оба этих действия в качестве реакции на одно и то же нападение. Однако модель, стрелявшая на упреждение ранее в этой фазе (в качестве реакции на другую попытку нападения), может выбрать отход в качестве реакции на текущее нападение. Отошедшая ранее модель больше не может реагировать в этой фазе.

В: Как нужно измерять расстояние в 12" между моделями при выборе цели для нападения, если модели находятся на разных высотах?
О: Вам следует измерять расстояние от подставки одной модели до подставки другой, т.е. по диагонали в данном случае.

В: Может ли моя модель пройти в пределах 1" от вражеской модели, не являвшейся целью её нападения, во время совершения манёвра нападения?
О: Нет.

В: Если модель не смогла успешно напасть, то должна ли она двигаться по прямой линии? И должна ли она пройти полное расстояние, выпавшее во время броска на нападение?
О: У вас есть выбор: либо модель остаётся на месте, либо двигается на выпавшее расстояние как можно ближе к одной из целей нападения. Чаще всего это значит, что ей нужно полностью пройти выпавшее расстояние по прямой линии.

В: Если нападение модели окончилось неудачей, может ли она реагировать позднее в этой фазе?
О: Нет.

В: Может ли модель двигаться по вертикали, если нет поверхности, по которой можно вскарабкаться? Например, может ли модель вскарабкатсья на горизонтальную балку, если туда не ведёт лестница, или балка не имеет вертикальных опор?
О: Нет. Если у вас возникают сомнения, можно ли вскарабкаться на какой-либо элемент ландшафта, то обсудите это с противником до начала игры.

В: Считается ли расстояние, пройденное моделью в прыжке вниз, при подсчёте пройденного моделью расстояния? Например, моя модель спрыгнула вниз на 3" — учитывается ли это расстояние при подсчёте?
О: Нет.

В: Может ли модель карабкаться вниз по элементу ландшафта, а не прыгать вниз с его края?
О: Да. При этом расстояние, пройденное по вертикали, учитывается при подсчёте всего пройденного расстояния.

В: Как взаимодействуют между собой перепрыгивание и прыжки вниз?

О: Если модель перепрыгивает через что-то, и в конце движения она находится на 6" (или более) ниже, чем в начале, то на её движение также действуют все правила прыжков вниз. Не учитывайте расстояние по вертикали при подсчёте пройденного моделью расстояния, но используйте его при расчёте урона, полученного от падения.

В: Может ли модель, не совершающая манёвра нападения, добровольно спрыгнуть вниз и оказаться в пределах 1" от вражеской модели, тем самым войдя в ближний бой?
О: Нет.

В: Если вражеская модель стоит возле края элемента ландшафта, то моя атака должна ранить её или просто попать по ней для того, чтобы заставить модель пройти тест на падение?
О: Для этого достаточно попадания.

В: Предположим, модель упала с одного этажа здания на этаж ниже, и находится в пределах 1" от края нижнего этажа. Результат её броска на определение урона от падения неудачен, и она получает одно или более смертельных ранений. Должна ли модель пройти ещё один тест на падение после совершения броска на травмирование?
О: Да.

В: Если я выбираю целями нападения более одной модели, но полученного результата при броске на нападения недостаточно для достижения одной из них, то могу ли я совершать атаки против этой модели, если моя модель окажется в пределах 1" от неё после манёвра ввязывания в бой?
О: Нет.

В: Предположим, я выбираю только одну модель целью нападения, и после этого она становится небоеспособной (например, в результате перегрева плазменного оружия). Теперь я не могу завершить манёвр нападения в пределах 1" от любых целей нападения. Но могу ли я передвинуть модель на выпавшее расстояние? Если да, то в какую сторону?
О: Нет. Модель нельзя передвинуть ближе к цели её нападения. Следовательно, она не может двигаться.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

В: Что имеется в виду, когда в правиле встречается формулировка «атака распределена на модель»?
О: Если модель выбрана целью атаки, то говорится, что эта атака распределена на модель.

В: Может ли приведённая в боевую готовность модель пропустить свою очередь (т.е. пасовать) во время этапа «Готовьсь! Пли!» фазы стрельбы, а затем стрелять во время следующего этапа «Огонь по возможности»?
О: Да.

В: Из скольки оружий может стрелять модель в фазе стрельбы?
О: Она может стрелять из всего своего оружия (за исключением пистолетов и гранат), либо использовать одну гранату (если это ещё не сделала другая модель её истребительной команды в этой фазе), либо стрелять из всех своих пистолетов.

В: Можно ли сменить цель стрельбы при стрельбе из второго и прочих оружий в фазе стрельбы?
О: Да.

В: Если я стреляю из комбиоружия, то можно ли выбрать разные цели для каждого из оружий?
О: Это можно сделать только согласно правилам для оружия, совершающего более одной атаки: сперва вам нужно выбрать начальную цель, а затем вы сможете разделить атаки с использованием обоих профилей оружия между подходящими вражескими моделями в пределах 2" от цели.

В: Можно ли использовать гранату во время стрельбы на упреждение, а затем в фазе стрельбы?
О: Да.

В: Может ли модель стрелять из пистолета в том раунде боя, в котором она нападала или на неё было совершено нападение?
О: Нет.

В: Как правило стрельбы на большое расстояние взаимодействует со скорострельным оружием?
О: Количество атак скорострельного оружия удваивается, если все цели стрельбы находятся в пределах половины дальности его стрельбы. А если все цели стрельбы находятся в пределах половины дальности стрельбы, то они не находятся на большом расстоянии.

В: Если моя модель хотя бы немного, но скрыта от вражеской модели, то значит ли это, что вражеская модель скрыта от моей?
О: Не всегда. Видимость проверяется относительно либой точки вашей модели, так что возможна ситуация, когда из-за стены видно только голову вашей модели, а относительно выглядывающей головы вся вражеская модель видна как на ладони.

В: Если в игре принимают участие несколько игроков, то могу ли я выбрать целью стрельбы вражескую модель одного игрока, если в пределах 1" от неё есть вражеская модель другого игрока?
О: Да, если в пределах 1" от предполагаемой цели нет дружественных моделей.

В: В какой момент я должен выбрать несколько целей для стрелковых атак модели?
О: Во время этапа «Выберите дистанционное оружие и цели стрельбы» последовательность атаки. Если вы используете оружие со случайным числом выстрелов (например, огнемёт), то сначала вы определяете число атак, а затем выбираете цели.

В: Если я хочу выбрать несколько целей для стрелковых атак модели, то должны ли они все быть видимыми для стрелка?
О: Да (если только у оружия нет способности, позволяющей стрелять по невидимым для стрелка моделям).

В: Если я хочу выбрать несколько целей для стрелковых атак модели, то могу ли распределить часть атак на скрытые модели, а остальные — на полностью видимые?
О: Да, если выполняются все остальные правила стрельбы.

В: Кто совершает бросок на травмирование?
О: В большинстве случаев это делает игрок, чья атаковавшая модель нанесла урон (см. с., этап «Нанесите урон»). Если источником урона была не атаковавшая модель, а что-то другое (например, падение), то бросок на травмирование совершает игрок, чьей модели был нанесён урон.

В: Если я распределил несколько атак, чьё значение урона равно 1, на одну и ту же модель с 1 раной, и эта модель получает урон от первой же атаки, то что происходит со всеми остальными атаками?
О: Вы совершаете один бросок на травмирование, используя один кубик, и применяете выпавший результат. Оставшиеся атаки не отыгрываются.

В: Если я распределил несколько атак, чьё значение урона случайно (например, D3), на одну и ту же модель, сразу две или более атак ранят эту модель, и её спас-броски провальны, то как следует поступить?
О: Вам следует определять урон от этих атак по очереди, по одно атаке за раз. Определите урон от одной атаки и отыграйте этап нанесения урона. Если при этом вы не совершаете бросков на травмирование (например, количество ран модели уменьшилось, но всё ещё больше 0), то определите урон от следующей атаки и так далее. После совершения броска на урон не отыгрывайте оставшиеся атаки. Количество кубиков, используемых при броске на травмирование, равно случайно определённому показателю урона от атаки, уменьшившей количество ран модели до 0.

В: Если я стреляю из оружия, наносящего смертельное ранение при выпадении результата 6 при броске на ранение (например, из снайперской винтовки), и результат броска на ранение равен 6+, то в какой момент наносится смертельное ранение?
О: Оно наносится сразу после броска на ранение. Если у цели осталась 1 рана, то вы совершаете бросок на травмирование в этот же момент, а отыгрыш атаки завершается. Если у цели осталось более одной раны, то она теряет одну рану от смертельного ранения, а затем вы продолжаете отыгрыш атаки.

В: Что произойдёт, если я использую тактику «Непоколебимый автоматон», «Руна Иннеяда» или «Просто лёгкое ранение» на небоеспособную модель, уже имеющую три лёгких ранения?
О: Модель остаётся небоеспособной, ведь уже имеющая три лёгких ранения модель становится небоеспособной при получении ещё одного лёгкого ранения.

В: Может ли модель из моей истребительной команды стрелять из пистолета по вражеской модели, находящейся в пределах 1" от другой модели из моей истребительной команды, если стреляющая модель не находится в пределах 1" от цели?
О: Нет.

ФАЗА СХВАТКИ

В: Может ли модель, чьё нападение окончилось неудачей, сражаться в фазе схватки?
О: Только в том случае, если в этом раунде боя на неё нападали или она находится в пределах 1" от вражеских моделей.

В: Если модель нападала, и все цели её нападения стали небоеспособны до того, как она была выбрана для сражения в фазе схватки (а на саму модель нападения не совершались), то может ли она ввязаться в бой и объединиться?
О: Она всё ещё может ввязаться в бой, но не может объединиться: последовательность отыгрыша её схватки заканчивается на втором этапе так как у неё нет подходящих целей для атаки.

В: Может ли модель закончить манёвр объединения в пределах 1" от вражеской модели?
О: Да.

ФАЗА ПРОВЕРКИ БОЕВОГО ДУХА

В: Важен ли порядок, в котором модели моей истребительной команды проходят тесты на мужество?
О: Да. С каждым неудачным результатом теста на мужество все остальные такие тесты в этой фазе становятся сложнее, ведь модель, не прошедшая тест на мужество, потрясена, а за каждую потрясённую модель к результату теста на мужество прибавляется 1 ед.

В: Что может делать потрясённая модель?
О: Ничего. Она не может двигаться, реагировать, пытаться проявить психосилы, стрелять, сражаться в ближнем бою, контролировать маркеры объектов, использовать тактики и т.д. Однако если не сказано обратное, то способности потрясённой модели продолжают работать: так, потрясённая модель со способностью «Страшно живучий» всё ещё может использовать её, чтобы попытаться не потерять рану, а способность «Икона пламени» продолжает работать даже в том случае, если её владелец потрясён.

В: Если в моей истребительной команде нечётное число моделей, то как мне следует проверить, сломлена она или нет?
О: Если в истребительной команде 9 моделей, то половина от этого числа равно 4,5. Следовательно, вам нужно совершать бросок для проверки на сломленность, когда количество моделей с лёгкими ранениями, а также потрясённых и небоеспособных моделей станет равно 5.

МИССИИ

В: Если все вражеские модели небоеспособны, то побеждаю ли я автоматически?
О: Нет, если в условиях победы миссии не сказано обратное.

В: Учитывается ли расстояние по вертикали при измерении расстояния между маркерами?
О: Нет.

В: Если во время миссии «Захват пленных» в результате атаки «из последних сил» моей модели (например, при использовании тактики «Лишь смерть освобождает от долга») вражеская модель становится небоеспособной, то захватывается ли эта вражеская модель в плен при выполнении всех прочих необходимых условий? Ведь моя модель при этом небоеспособна.
О: Да.

В: Если во время миссии «Тактика устрашения» моя модель покидает поле боя по правилу «Посеять разрушение», то нужно ли учитывать её при определении, является ли половина или более моделей истребительной команды легкораненными, потрясёнными или небоеспособными моделями?
О: Такая модель больше не принимает участия в миссии, но остаётся частью вашей истребительной команды. Она не считается небоеспособной и не учитывается при подсчёте количества легкораненых моделей.

ТАКТИКИ

В: Если я использую тактику наподобие «Решающего выстрела» или «Решающего удара», то может ли модель действовать дважды в этой фазе благодаря такой тактике?
О: Нет.

В: Могу ли я использовать тактику «Тактический переброс» для того, чтобы перекинуть результат броска моего противника?
О: Нет.

В: Если два игрока используют тактику «Решающий манёвр», «Решающий выстрел» или «Решающий удар», то может ли проигравший кубовку игрок отыграть тактику сразу после победителя?
О: Да.

В: Если я использую тактику «Тактический переброс» для того, чтобы перекинуть результат броска на травмирование оружием с показателем урона в 2 ед., то сколько кубиков мне следует перекинуть?
О: Вам нужно перекинуть все кубики. Например, если вы используете тактику «Тактический переброс» для того, чтобы перекинуть результат броска на травмирование оружием с показателем урона в 3 ед., то вам следует перекинуть все три кубика.

СОЗДАНИЕ ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ КОМАНДЫ

В: Входит ли в стоимость модели стоимость её вооружения и оснащения?
О: Нет.

В: Почему инфолисты некоторых моделей позволяют оснащать их не самым оптимальным набором вооружения?
О: Подобные опции существуют для того, чтобы вы могли использовать все свои модели в играх ««Истребительной команды»» вне зависимости от того, какие детали были использованы при их сборке.

В: Являются ли пушкари, сержанты и прочие подобные модели специалистами?
О: Нет.

СПЕЦИАЛИСТЫ

В: Если я использую тактику специалиста-рукопашника «Смертоносное нападение» и оканчиваю манёвр нападения в пределах 1" от двух вражеских моделей, то должен ли я бросить два кубика — по одному за каждого?
О: Нет. При использовании тактики вы должны выбрать одну вражескую модель.

В: Могу ли я использовать тактику специалиста-связиста «Новые разведданные», приводящую модель в боевую готовность, для того, чтобы стрелять моделью, которая обычно стрелять не может (например, если она потрясена или пыталась напасть)?
О: Нет.

В: Пусть у меня есть специалист-связист со способностями «Эксперт» и «Ретранслятор приказов». Я трачу командное очко, полученное из-за способности «Эксперт» на тактику, а затем возвращаю его при помощи способности «Ретранслятор приказов». Теряю ли я по-прежнему это очко в конце раунда боя?
О: Нет.

В: Могу ли я использовать тактику «Везунчик» специалиста-подрывника, чтобы попытаться избежать смертельного ранения?
О: Да.

В: Могу ли я использовать тактику специалиста-оружейника «Больше пуль» при стрельбе из оружия со случайным числом выстрелов?
О: Да. Тактика используется до того, как будет определено число выстрелов.

В: Если я использую тактику «больше пуль» и стреляю из оружия класса «Скорострельное 1» по цели, не находящейся на большом расстоянии, то сколько атак будет совершено?
О: Три.

В: Как отыгрывается способность специалиста-медика «Специалист по травмам» против оружия, наносящего больше 1 ед. урона?
О: Вы бросаете дополнительный кубик и используете наименьший результат из всех выпавших.

В: Если я использую тактику специалиста-разведчика «Отмеченные позиции» на вражескую модель, а затем эта модель по какой-либо причине оказывается дальше чем в 6" от разведчика (например, если она упала), то могут ли мои модели по-прежнему перекидывать результаты 1 при бросках на попадание против этой модели?
О: Да.

В: Какие именно штрафы имеются в виду в способности специалиста-ветерана «Убелённый сединой»?
О: Отрицательные модификаторы показателя лидерства и положительные модификаторы результатов тестов на мужество.

В: Если я использую тактику специалиста-ветерана «Адаптивная тактика» для движения или совершения марш-броска моделью до начала фазы инициативы, то может ли эта модель двигаться ещё раз в фазе движения (включая, например, совершение марш-броска или нападение)?
О: Да.

В: Суммируется ли эффект способности специалиста-ветерана «Повидавший многое» с обычным модификатором -1 ед. к результату теста на мужество от присутствия в пределах 2" другой не потрясённой модели?
О: Да.

В: Позволяет ли тактика специалиста-фанатика «Мученик» стрелять из одного оружия модели, чьё нападение в этом раунде окончилось неудачей?
О: Да.

В: Если у меня есть специалист-фанатик со способностями «Флагеллянт» и «Страшно живучий», то могу ли я использовать сразу обе способности, когда модель теряет рану?
О: Да.

АДЕПТУС АСТАРТЕС

В: Игнорирует ли способность «Ауспик» модификаторы, полученные из-за таких способностей, как «Маскхалат» снайпера или «Шкура хамелеона» ликтора, и таких тактик, как «Затаиться» тиранидов?
О: Да.

В: У меня вопрос насчёт тактики «Алхомитовая детонация» из набора «Клыки Ульфрича» (Fangs of Ulfrich). Если модель стояла на алхомитовых трубах, а затем была вновь выставлена на поле боя после того, как они были убраны, то считается ли эта модель упавшей?
О: Нет.

КАРАУЛ СМЕРТИ
В: При добавлении модели головореза или заступника в мою истребительную команду я должен использовать её стоимость в очках из раздела Адептус Астартес?
О: Да.

В: Могу ли я добавить в свою истребительную команду модели из инфолиста головореза или заступника? И будут ли им доступны те же опции оснащения?
О: Да.

АСТРА МИЛИТАРУМ
В: Может ли модель со способностью «Командный голос» отдать приказ самой себе?
О: Нет.

В: Можно ли отдать приказ «Пошёл, пошёл, пошёл!» отступавшей или отходившей в этом ходе модели ***АСТРА МИЛИТАРУМ****?*
О: Да.

АДЕПТУС МЕХАНИКУС
В: Могу ли я в одном раунде боя выбрать славословие Омниссии случайным образом, а в другом выбрать конкретное славословие? И если да, то могу ли я выбрать конкретное славословие, которое уже было выбрано случайным образом ранее в этом сражении?
О: Да.

В: Может ли альфа-егерь или альфа авангарда взять улучшенную инфопривязь или омниспик?
О: Нет.

В: Может ли один егерь из моей истребительной команды взять улучшенную инфопривязь, а другой взять омниспик?
О: Нет.

ГВАРДИЯ СМЕРТИ
В: Предположим, что моя модель со способностью «Страшно живучий» получает ранение от атаки с показателем урона больше 1. Я совершаю несколько успешных бросков и избегаю потери нескольких ран из-за этой способности модели, но этого недостаточно, чтобы предотвратить бросок на травмирование. Уменьшается ли в таком случае количество кубиков, используемых при броске на травмирование?
О: Нет.

В: Могу ли использовать тактику «Тактический переброс» для перекидывания результата броска из-за способности «Страшно живучий»?
О: Нет.

В: Если результат броска на попадание кистенём заражения против модели ***ИМПЕРИУМА*** *равен* 6+*, то сколько попаданий совершает дополнительная атака из-за способности «Смерть Ложному Императору»?*
О: D3.

ТЫСЯЧА СЫНОВ
В: Работает ли способность «Всё — прах» против атаки, улучшенной при помощи способности «Мешочки с токсинами» и дополнительно наносящей 1 ед. урона?
О: Да.

АЗУРИАНЕ
В: Являются ли модели со способностью «Боевой настрой» постоянно приведёнными в боевую готовность?
О: Нет.

В: Как мне добавить тяжёлую орудийную платформу в мою истребительную команду?
О: Точно так же, как и стражника-защитника. Она стоит 8 очков плюс стоимость установленного на неё оружия.

В: Может ли приведённая в боевую готовность тяжёлая орудийная платформа стрелять во время этапа «Готовьсь! Пли!» фазы стрельбы, если управляющий ею стражник-защитник (выбранный мной) не приведён в боевую готовность?

О: Да.

В: Могу ли я выбрать стражника-защитника для управления орудийной платформой, если тот пытался напасть, отступал или отходил в этом раунде боя?
О: Нет.

В: Относительно кого я должен определять расстояние и видимость при стрельбе тяжёлой орудийной платформы: от её самой или от стражника-защитника?
О: От самой тяжёлой орудийной платформы.

ДРУКАРИ
В: Когда я должен совершать бросок для определения эффекта способности «Боевые наркотики»: до или после создания истребительной команды?
О: После.

АРЛЕКИНЫ
В: Срабатывают ли ловушки, установленные при использовании стратегии «Установить ловушки» в фазе разведки, от действий актёров?
О: Да.

В: Могут ли актёры стрелять в том же раунде боя, в котором они отступали?
О: Нет.

НЕКРОНЫ
В: Если я стрелял из оружия с показателем урона больше 1, то должен ли я использовать наибольший из результатов при броске на травмирование (даже если он равен 6, из-за чего сработает способность «Реанимационные протоколы»)?
О: Да. Оружие с высоким показателем урона с большей вероятностью вызовет срабатывание способности «Реанимационные протоколы», что стоит учесть при создании истребительной команды.

В: Могу ли я использовать тактику «Управляющие сознанием скарабеи» для того, чтобы стрелять вражеской моделью, которая обычно стрелять не может (например, если ранее в этом раунде она пыталась напасть)?
О: Нет.

ОРКИ
*В: Если я использую тактику «Щит из гротов», то относительно какой модели противник должен определять расстояние и видимость (для штрафов к результатам бросков на попадание и травмирование): выбранной мною модели или модели **ГРЕТЧИНА**?*
О: Относительно выбранной вами модели.

ИМПЕРИЯ Т'АУ
В: В какой момент я должен указать все модели, которые будут стрелять на упреждение из-за способности «За Высшее Благо»?
О: Вы должны указать все стреляющие на упреждение модели с этой способностью перед совершением любых атак. Если вы заявили, что модель будет стрелять на упреждение благодаря этой способности, то она считается стрелявшей на упреждение, даже если нападавшая модель стала небоеспособной до совершения атак этой модели. Следовательно, до конца фазы она не сможет стрелять на упреждение и отходить.

В: Как правило стрельбы на большое расстояние действует на разные профили импульсного бластера?
О: Для стрельбы на ближнюю дистанцию большим расстоянием будет расстояние больше 2,5", на среднюю дистанцию — 5", а на большую дистанцию — 7,5".

В: Кто совершает бросок на травмирование дрона, использовавшего способность «Протоколы защитника»?
О: Контролирующий дрона игрок.

В: Какие модификаторы могут действовать на результат броска на травмирование дрона, совершаемого из-за способности «Протоколы защитника»?
О: Так как источником смертельного ранения является игрок, контролирующий дрона, то единственный возможный модификатор — это +1 ед. за каждое лёгкое ранение дрона (см. комментарий о лёгких ранениях). На результат броска не действуют никакие модификаторы за скрытость дрона.

В: Является ли турель тактической поддержки DS8 моделью из истребительной команды?
О: Да.

В: Как способность «За Высшее Благо» взаимодействует с тактикой «Упреждение в упор», которую можно найти в наборах «Истребительная команда: Вольный торговец» и «Истребительная команда: Арена»?
О: Если нападение совершается как обычно, то модели в пределах 6" от цели нападения могут использовать способность «За Высшее Благо» для упреждения. Но её нельзя использовать, если вы хотите прервать движение нападающей модели для стрельбы на упреждение.

В: Сколько турелей тактической поддержки DS8 можно включить в истребительную команду Империи Т'ау?
О: Одну. Показатель максимального числа моделей (Макс.) у этой модели равен 1 ед., и, как сказано в правилах на с. *книги правил «Истребительной команды»*, в вашу истребительную команду можно включить только одну такую модель, пусть она и сопровождает шас'уи или шас'уи прорывников.

В: Если я использую тактику «Замена турели поддержки» для замены уничтоженной турели тактической поддержки DS8, то должна ли новая модель иметь то же вооружение, что и удалённая с поля боя?
О: Да.

ТИРАНИДЫ

В: Как я могу использовать тактику «Перегруженный метаболизм» для движения модели из моей истребительной команды?
О: Чаще всего вы будете использовать «Перегруженный метаболизм» для совершения попытки нападения после обычного движения, для совершения марш-броска после марш-броска* или для движения после неудачного нападения. Однако полные возможности этой тактики описаны далее:

Вы можете использовать тактику «Перегруженный метаболизм» после того, как модель из вашей истребительной команды двигалась как обычно, отступила, совершала марш-бросок, отходила или двигалась из-за неудачного нападения. При использовании тактики эта модель может двигаться ещё раз. Если в начале фазы модель находилась в пределах 1" от вражеской модели, то при этом она может только отступить. Если модель двигалась как обычно или отходила, то при этом она может двигаться как обычно, совершать марш-бросок или попытаться напасть. Если модель совершала марш-бросок или двигалась из-за неудачного нападения, то при этом она может двигаться как обычно или совершить марш-бросок. Вне зависимости от вашего выбора модель не сможет стрелять до конца раунда боя.

* Учтите, что если в одной и той же фазе модель двигалась дважды из-за использования этой тактики или другого похожего правила, то совершайте бросок на определение расстояния марш-броска всякий раз, как модель совершает марш-бросок, и прибавляйте каждый результат к показателю дальности движения этой модели до конца фазы.

В: Если воин тиранидов вооружён двумя парами костяных мечей, то он будет совершать одну или две дополнительные атаки?
О: Одну.

В: Сколько воинов тиранидов и воинов тиранидов-пушкарей из моей истребительной команды могут иметь мышечные крючья?
О: Сколько угодно (даже все).

В: Сколько генокрадов из моей истребительной команды могут иметь мышечные крючья?
О: Один.

В: Может ли модель стрелять при помощи мышечных крючьев в том раунде боя, в котором она нападала?
О: Да.

В: Как следует наносить 1 ед. дополнительного урона при атаке модели, оснащённой мешочками с токсинами?
О: Эта способность на 1 ед. увеличивает показатель урона оружия, которым была совершена атака. Например, модель, оснащённая мешочками с токсинами, атакует костяными мечами, и результат броска на ранение равен 6. Показатель урона костяных мечей для этой атаки считается равным 2 ед. вместо 1 ед., и, если результат спас-броска будет неудачен, то для совершения броска на травмирование необходимо будет бросить два кубика и использовать наивысший результат.

КУЛЬТЫ ГЕНОКРАДОВ

В: Получают ли генокрады, входящие в состав истребительной команды культов генокрадов, способность «Засада культа»?
О: Нет.

В: Может ли вожак неофитов взять дробовик?
О: Да.

В: Если я атакую тяжёлым шахтёрским резаком, то когда я должен совершать бросок для определения, становится ли модель сразу небоеспособной?
О: После нанесения урона, но до совершения броска на травмирование.

В: Сколько кубиков мне следует кидать при совершении броска на травмирование модели ***ВЫРОЖДЕНЦА****: число кубиков, равное показателю урона оружия, которым была совершена атака, или же число кубиков, равное полученному урону после того, как он был уменьшен из-за способности «Звериная выносливость»?*
О: Используйте значение урона атаки, модифицированное из-за способности «Звериная выносливость».

КАМПАНИИ

В: Как именно я должен создать командный ростер в начале кампании?
О: Просто наберите 12 моделей с одинаковым фракционный ключом. Не важно, сколько очков они стоят все вместе, каков их показатель максимального количества (макс.), и сколько моделей имеют одну и ту же специализацию. При подготовке к первой миссии вы должны создать батальную истребительную команду из моделей этого командного ростера.

В: Как мне набрать больше моделей в командный ростер по ходу кампании?
О: Добавляемые в командный ростер модели обязательно должны принять участие в вашей следующей миссии (поэтому после начала кампании вы не можете добавить в командный ростер модели без задействования их хотя бы в одной миссии). Никаких других ограничений нет. Не важно, сколько моделей входит в командный ростер, сколько очков они стоят все вместе, сколько моделей имеют одну и ту же специализацию и т.д.

При создании истребительной команды для миссии вы вольны поступить одним из трёх способов:

1) Вы можете создать истребительную команду из моделей, уже присутствующих в вашем командном ростере. При этом вы не добавляете моделей в командный ростер.

2) Вы можете создать абсолютно новую истребительную команду. Она даже может включать новых специалистов и нового лидера. Единственные ограничения — это ограничения батальных истребительных команд. Добавьте новые модели в командный ростер.

   Истребительная команда также может включать любое число моделей из инфолистов, для которых у вас нет звеньев (например, если в вашем командном ростере есть только звено заступников, то вы всё равно можете добавить головорезов в истребительную команду). Опять же, единственные ограничения — это ограничения батальных истребительных команд. Добавьте новые модели в командный ростер.

3) Вы можете создать истребительную команду как из моделей из вашего командного ростера, так и из новых моделей. Включите новые модели в истребительную команду как указано выше и добавьте их в командный ростер.

   В эту истребительную команду также можно включить новые модели из уже существующих звеньев, соблюдая ограничения на включение новых моделей в звено (см. далее). Добавьте новые модели в командный ростер.

   В эту истребительную команду также можно включить модели из командного ростера, соблюдая ограничения батальных истребительных команд.

В: Как мне добавить новые модели в уже существующее звено по ходу кампании?
О: При создании истребительной команды для миссии вы можете добавить в звено по одному новому бойцу (и добавить его модель в командный ростер) за каждого существующего бойца из этого звена, включённого в истребительную команду. Например, если вы хотите добавить двух головорезов в существующее звено головорезов, то мне нужно включить в истребительную команду для следующей миссии этих двоих новых головорезов и двоих уже существующих головореов из командного ростера (не являющихся при этом специалистами). Два новых головореза будут считаться новобранцами, как описано в разделе «Добавление бойцов в звено» на **с.**

В: Если я распускаю звено, то как мне позднее добавлять модели из этого инфолиста в командный ростер?
О: Если у вас нет звена для этого инфолиста (если вы распустили его, все бойцы звена погибли или же попросту вы ещё не использовали такие модели), то вы можете добавить любое число моделей из этого инфолиста в свой командный ростер, попросту включив их в состав истребительной команды для следующей миссии.

В: Может ли звено из одной модели получать опыт?
О: Да. После миссии звено из одной модели получает 1 очко опыта, если во время этой миссии хотя бы одна вражеская модель стала небоеспособной в результате атаки или психосилы этой модели (или другой модели из этого звена, которая была убита позднее).

В: Увеличивается ли стоимость в очках новобранцев, добавленных в уже опытное звено, по правилу «Бывалые бойцы»?
О: Да.

В: У меня есть звено из двух опытных бойцов и одного новобранца. В следующем сражении новобранец выживает, но оба опытных бойца погибают. Что при этом происходит?
О: Новобранец обучается и перенимает опыт звена. Он не получает 1 очко опыта за участие в миссии. Однако он получает 1 очко опыта после миссии, если во время этой миссии хотя бы одна вражеская модель стала небоеспособной в результате атаки или психосилы этой модели (или другой модели из этого звена, которая была убита позднее).

В: Могу ли я не включать модель в звено?
О: Нет. Все модели без специализаций из одного инфолиста всегда формируют звено.

В: А как быть с моделями, не входящими в состав звеньев (например, с турелями тактической поддержки DS8 и дронами) командного ростера в кампании?
О: Их можно включить в истребительную команду (и в командный ростер) точно так же, как и специалистов (но при этом они не считаются специалистами).

В: Могу ли я включить в командный ростер модели более чем одной фракции?
О: Согласно правилам кампании из этой книги — нет. Все модели в батальном командном ростере (с которым вы начинаете кампанию) должны иметь одинаковый фракционный ключ. Однако если вы с друзьями хотите позволить игрокам иметь командные ростеры из моделей разных фракций, то пожалуйста!

В: Могу ли я сменить оснащение модели из командного ростера во время кампании?
О: Нет.