WARHAMMER 40,000

# KILL TEAM



## LEGIONARIES & NEMESIS CLAW & PLAGUE MARINES



# LEGIONARIES

## CHAOS SPACE MARINE VETERANS

# LEGIONARY OPERATIVES

**Команды убийц легионеров - это ожесточенные ветераны, обладающие многовековым боевым опытом. Некоторые из них - не более чем ненасытные убийцы, которые желают только грабить, убивать и опустошать. Другие - преданные последователи Темных Богов, стремящиеся проводить ужасающие ритуалы в надежде угодить своим инфернальным покровителям и обрести большую силу.**



## LEGIONARY CHOSEN

Избранные - одни из самых опытных и преданных астартес-еретиков. Они пользуются уважением в своих ожесточенных братствах, носят причудливые доспехи и экипированы лучшим боевым снаряжением. Они более жестоки и бессердечны, чем даже другие представители отступников.

## LEGIONARY ASPIRING CHAMPION

Начинающие чемпионы - самые сильные и беспощадные из своих братьев. Эти пропитанные кровью воины добиваются исполнения своей воли с помощью жестоких действий, стремясь снискать благосклонность богов.

## LEGIONARY WARRIOR

Астартес-еретики - это постчеловеческие воины, обладающие врожденной силой, скоростью, жизнестойкостью и остротой ума, присущими таким существам. Теперь они обратились против Империума.

## LEGIONARY GUNNER

Вооруженные огнеметами, астартес-еретики выжигают ряды легкой пехоты противника. С помощью мелтаганов они разрушают бронированные бункеры, а с помощью плазменных пушек представляют угрозу для самых тяжелых вражеских войск.

## LEGIONARY HEAVY GUNNER

Астартес-еретики с тяжелым вооружением обеспечивают сокрушительную огневую мощь против пехоты и бронетехники, доминируя на больших участках любой зоны смерти.

## LEGIONARY ANOINTED

Некоторые астартес-еретики жаждут власти любой ценой и полностью отдают себя Хаосу. Они добровольно становятся сосудами Нерожденных - созданий варпа. Это медленный и болезненный процесс, и те, кто находится на ранних стадиях, известны как Помазанники из-за своих мутаций.





## LEGIONARY BUTCHER

Кровожадные безумцы, мясники - астартес-еретики, которые сражаются без какой-либо изощренности в бою. Они наносят яростные удары своими огромными цепными топорами, разрубающими врагов на куски.

## LEGIONARY SHRIVETALON

Причинение боли и пытки становятся почти пристрастием для некоторых астартес-еретиков. Проявляющие эту склонность, становятся известны как Отпускающие грехи, и они рыщут по полю боя в поисках врагов, чтобы помучить их.

## LEGIONARY ICON BEARER

Во многих командах убийц астартес-еретиков есть икононосцы – воины, несущие тотемы, знамена или штандарты, посвященные славе Темных Богов.

## LEGIONARY BALEFIRE ACOLYTE

Послушники Губительного Огня - псайкеры, наделенные Богами Хаоса темной силой эмпиреев, которую они без разбора направляют на врагов. Многие из них также носят клинки, ставшие еще более смертоносными благодаря силе варпа, которой они пропитаны.

**- У НАС ЕСТЬ ОКО БОГОВ. У НАС ЕСТЬ ОКО РАЗОРИТЕЛЯ. НИКТО НЕ МОЖЕТ ПРОТИВОСТОЯТЬ НАМ, ХОТЯ НЕКОТОРЫЕ И ВЫБИРАЮТ ЭТО. Я НИКОГДА НЕ УСТАНУ НАБЛЮДАТЬ, КАК ЖИЗНЬ ТЕЧЕТ ИЗ ИХ ГЛАЗ, КОГДА Я ВГОНЯЮ СВОЙ КЛИНОК В ИХ СЕРДЦА.**

-Врехон Сердце Черного легиона

# LEGIONARIES KILL TEAM



Ниже вы найдете список оперативников, входящих в команду по уничтожению **LEGIONARY** включая при необходимости оружие, указанное для этого оперативника.

## OPERATIVES

↘ 1 **LEGIONARY** оперативник вооруженный одним из наборов

- **ASPIRING CHAMPION** с одним вариантом из перечисленных:
  - Plasma pistol или tainted bolt pistol
  - Power fist, power maul, power weapon илитainted chainsword
- **CHOSEN** с одним вариантом из перечисленных:
  - Plasma pistol; daemon blade
  - Tainted bolt pistol; daemon blade

↘ 5 **LEGIONARY** оперативники выбранные из списка

- **ANOINTED**
- **BALEFIRE ACOLYTE**
- **BUTCHER**
- **ICON BEARER** с одним вариантом из перечисленных:
  - Boltgun;fists
  - Bolt pistol; chainsword
- **SHRIVETALON**
- **WARRIOR** с одним вариантом из перечисленных:
  - Boltgun;fists
  - Bolt pistol; chainsword
- **GUNNER** с одним вариантом из перечисленных:
  - Bolt pistol; flamer; fists
  - Boltpistol;meltagun;fists
  - Bolt pistol; plasma gun; fists
- **HEAVY GUNNER** с одним вариантом из перечисленных:
  - Bolt pistol; heavy bolter; fists
  - Bolt pistol; missile launcher; fists
  - Bolt pistol; reaper chaincannon; fists

За исключением оперативников **WARRIORS** ваша команда по уничтожению может включать каждого оперативника из этого списка только один раз.

## ARCHETYPES

SECURITY

SEEK & DESTROY

Архетипы используются в определенных наборах миссий, например, в Approved Ops Как именно, будет указано в игровом регламенте.

### ASPIRING CHAMPION




### CHOSEN




### BALEFIRE ACOLYTE



С последней версией этих правил можно ознакомиться в Интернете.
Отсканируйте QR-код или посетите веб-сайт warhammer-community.com.

## ANOINTED



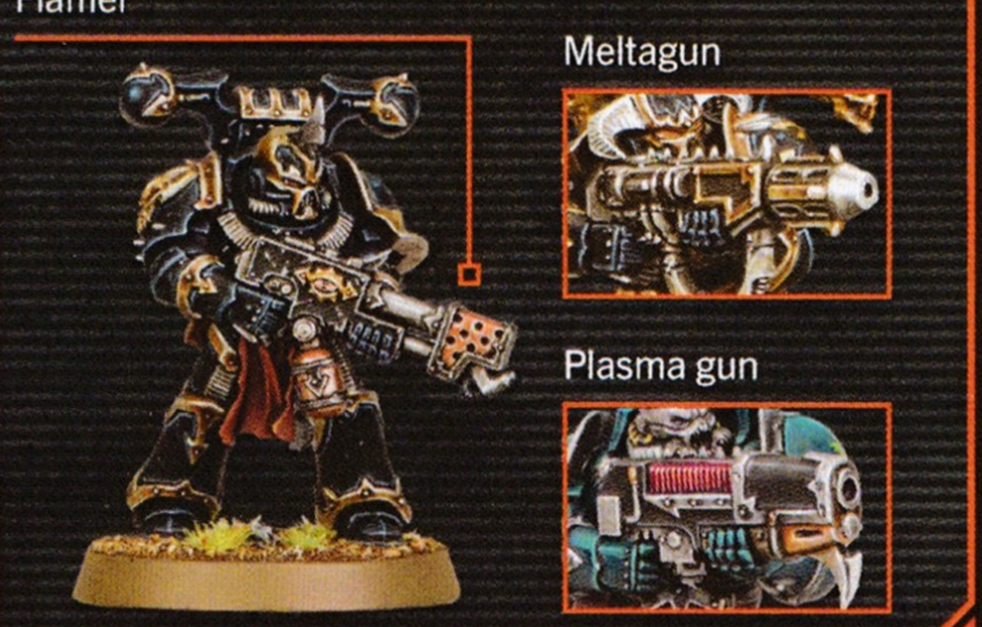

## SHRIVETALON




## BUTCHER




## GUNNER




## HEAVY GUNNER




## ICON BEARER




## WARRIOR



# FACTION RULES

## MARKS OF CHAOS

Заключая темные пакты с Губительными Силами, легионеры могут увеличить свою мощь. Однако такие сделки редко обходятся дешево

Каждый раз, когда вы выбираете **LEGIONARY** оперативника для битвы, вы должны выбрать одно из следующих ключевых слов, которое он будет иметь в этой битве: **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH**, **TZEENTCH**, **UNDIVIDED**. Ключевое слово каждого оперативника может быть разным, но оперативник **BALEFIRE ACOLYTE** не может иметь ключевое слово **KHORNE**.

Дружественные **LEGIONARY** оперативники получают дополнительное правило, определяемое этим ключевым словом. Кроме того, **LEGIONARY** уловки дают дополнительные преимущества оперативникам с соответствующим ключевым словом.

### KHORNE

**Wrathful Onslaught**
Оружие ближнего боя этого оперативника получает правило severe.

### NURGLE

**Disgusting Vigour**
Каждый раз, когда на этого оперативника наносится normal Dmg в размере **3** или больше, бросьте **1D6**: на **5+** вычтите **1** из нанесённого урона.

### SLAANESH

**Unnatural Agility**
Добавьте **1"** к характистике оперативника move.

### TZEENTCH

**Empyreal Guidance**
Оружие дальнего боя этого оперативника получает правило severe.

### UNDIVIDED

**Vicious Reavers**
Каждый раз, когда этот оперативник выполняет shooting, fighting или retaliating против вражеского оперативника в пределах **6"** от себя, его оружие получает правило ceaseless.

## ASTARTES

Эти генетически модифицированные сверхлюди созданы для одной цели - войны.

Во время каждой активации дружественного **LEGIONARY** оперативника он может выполнить либо два действия shoot, либо два действия fight.
Если это два действия shoot, то для как минимум одного из них должна быть выбрана bolt pistol, boltgun или tainted bolt pistol.

Каждый дружественный оперативник **LEGIONARY** может выполнить counteract независимо от приказа



# STRATEGY PLOYS

## IMPLACABLE

Наделенные сверхчеловеческой мощью и дарами своих демонических покровителей, легионеры обладают чудовищной живучестью.

Вы можете игнорировать любые изменения характеристик дружественных **LEGIONARY** оперативников, вызванные их состоянием injured (включая характеристики их оружия).

Каждый раз, когда оперативник выполняет shooting против дружественного **LEGIONARY NURGLE** оперативника, ухудшите х правила оружия piercing на **1** (если оно есть). Обратите внимание, что piercing **1** в таком случае будет игнорироваться.

## QUICKSILVER SPEED

Некоторые из астартес-еретиков обладают быстротой движений и нечеловеческой ловкостью, с которой они вводят противника в заблуждение и сбивают с толку.

Каждый раз, когда дружественный Каждый раз, когда дружественный **LEGIONARY** оперативник сражается или парирует, ухудшите характеристику Hit оружия ближнего боя вражеского оперативника на **1**.

Каждый раз, когда оперативник выполняет Каждый раз, когда оперативник выполняет shooting против дружественного дружественного **LEGIONARY SLAANESH** **SLAANESH** оперативника, который совершил действие с перемещением в течение этого этого раунда, ухудшите характеристику Hit оружия вражеского оперативника на **1**.

Во всех случаях для этого ploy, это не складывается с состоянием состоянием injured.

## FICKLE FATES

Обладая сверхчеловеческой реакцией, астартес-еретик может использовать даже мимолетные образы будущих событий для достижения разрушительного эффекта.

Когда дружественный **LEGIONARY** оперативник выполняет shooting против готового вражеского оперативника, его дальнобойное оружие получает правило punishing. Если это оружие уже имеет это правило (например, reaper chaincannon), оно получает правило relentless.

Когда оперативник выполняет shooting против готового дружественного **LEGIONARY TZEENTCH** оперативника, на этапе броска кубов defence, если вы сохраняете любой критический успех, вы можете сохранить один из ваших провалов как обычный успех вместо его сброса.

## BLOOD FOR THE BLOOD GOD

Кровожадные, жаждущие битвы и исполненные необузданной ярости, легионеры наносят удары с подпитываемой яростью мощью.

Каждый раз, когда дружественный **LEGIONARY** оперативник (за исключением **KHORNE**) участвует в fighting, при первом вашем strike в этой последовательности нанесите дополнительный 1 урон.

Добавьте **1** к обоим показателям Dmg в оружии ближнего боя дружественных оперативников **LEGIONARY KHORNE**.



# FIREFIGHT PLOYS

## UNENDING BLOODSHED

Даже находясь на грани смерти, приверженцы Кхорна тратят последние остатки энергии на то, чтобы убивать во имя Бога Крови.

Используйте эту firefight ploy в бою, когда дружественный оперативник **LEGIONARY KHORNE** будет выведен из строя во время боя или парирования. Вы можете нанести удар по вражескому оперативнику в той битве, используя один из ваших не использованных успехов, до того как он будет удалён с поля битвы.

## MALIGNANT AURA

Те, кто присягнет Нурглу, могут удостоиться его благосклонности. Некоторые из них даже способны излучать ауру разложения.

Используйте эту firefight ploy в бою, когда дружественный оперативник **LEGIONARY NURGLE** выполняет действие shoot, в момент выбора подходящей цели. До конца этого действия, если этот дружественный оперативник стреляет во вражеского оперативника, находящегося на расстоянии до **3"** от него (включая второстепенные цели, если таковые есть), его дальнобойное оружие получает правило оружия piercing **1**.

## SICKENING CAPTIVATION

Слаанеш наделяет преданных силой вызывать тошноту у их врагов, используя ослепительную скорость, тошнотворно благоухающую ауру и ужасающие звуковые проекции.

Используйте эту firefight ploy в бою во время активации дружественного оперативника **LEGIONARY SLAANESH**, до или после выполнения им действия. Выберите одного вражеского оперативника, который visible и на расстоянии до **4"** от этого дружественного оперативника. До конца следующей активации этого вражеского оперативника уменьшите его характеристику APL на **1**.

## MUTABILITY AND CHANGE

Тзинч наделяет своих самых преданных последователей всевозможными причудливыми мутациями, некоторые из которых могут даже оказаться полезными.

Используйте эту firefight ploy в бою, когда дружественный оперативник **LEGIONARY TZEENTCH** активируется. До конца активации этого оперативника добавьте **1** к его APL.



# LEGIONARY ASPIRING CHAMPION



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 15 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Plasma pistol (standard) | 4 | 3+ | 3/5 | Range 8", Piercing 1 |
| ●●● | Plasma pistol (supercharge) | 4 | 3+ | 4/5 | Range 8", Hot, Lethal 5+, Piercing 1 |
| ●●● | Tainted bolt pistol | 4 | 3+ | 3/5 | Range 8", Rending |
| ═ | Power fist | 5 | 4+ | 5/7 | Brutal |
| ═ | Power maul | 5 | 3+ | 4/6 | Shock |
| ═ | Power weapon | 5 | 3+ | 4/6 | Lethal 5+ |
| ═ | Tainted chainsword | 5 | 3+ | 4/5 | Rending |

**In the Eyes of the Gods:** Один раз за каждую активацию этого оперативника, если он выводит из строя вражеского оперативника, добавьте **1** к его APL до конца этой активации.

LEGIONARY, CHAOS, HERETIC ASTARTES, LEADER, ASPIRING CHAMPION 32

# LEGIONARY CHOSEN



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 15 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Plasma pistol (standard) | 4 | 3+ | 3/5 | Range 8", Piercing 1 |
| ●●● | Plasma pistol (supercharge) | 4 | 3+ | 4/5 | Range 8", Hot, Lethal 5+, Piercing 1 |
| ●●● | Tainted bolt pistol | 4 | 3+ | 3/5 | Range 8", Rending |
| ═ | Daemon blade | 5 | 3+ | 4/7 | Lethal 5+ |

**Daemonic Aura:** Каждый раз, когда вражеский оперативник выполняет действие fall back в пределах control range этого оперативника, вы можете применить это правило. Если вы это делаете, бросьте **1D6**: при результате **3+** этот вражеский оперативник не может выполнить это действие в течение этой активации или counteract (потраченные AP возвращаются).

**Soul Gorge:** После того как этот оперативник завершит fight или retaliate, если он не выведен из строя, но при этом вывел из строя вражеского оперативника или нанес critical Dmg в ходе этой последовательности, он восстанавливает **D3+3** потерянных ран.

# LEGIONARY ANOINTED



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| — | Daemonic claw | 5 | 3+ | 4/5 | Rending |

**Unleash Daemon:** Один раз за битву, когда этот оперативник активируется, вы можете использовать это правило. Если вы это сделаете, до конца битвы:

- Этот оперативник не может выполнять действия pick up marker или миссионные действия (за исключением Operate hatch). Если он несет маркер, он должен немедленно выполнить действие place marker за **0AP** (это правило имеет приоритет перед всеми другими правилами).
- Обычный и критический урон **4** или более наносит на этого оперативника на **1** меньше урона.
- Его daemonic claw имеет правила оружия ceaseless и lethal **5+**.

LEGIONARY, CHAOS, HERETIC ASTARTES, ANOINTED 32

# LEGIONARY BALEFIRE ACOLYTE



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ●●● | Fireblast | 4 | 3+ | 3/4 | **PSYCHIC**, Blast 2", 1" Devastating 1, Saturate |
| ●●● | Life siphon | 5 | 3+ | 3/3 | **PSYCHIC**, Saturate, Siphon Life* |
| — | Fell dagger | 5 | 3+ | 3/4 | **PSYCHIC**, Rending, Siphon Life* |

***Siphon Life:** Когда этот оперативник использует это оружие, в начале шага разрешения кубиков атаки вы можете выбрать одного дружественного оперативника LEGIONARY, visible для этого оперативника и находящегося в пределах **6"**. За каждый кубик атаки, который вы разрешаете на этом шаге и который наносит урон, этот дружественный оперативник восстанавливает **1** потерянное здоровье, или **D3** потерянных здоровья, если это была критический бросок.

LEGIONARY, CHAOS, HERETIC ASTARTES, PSYKER, BALEFIRE ACOLYTE 32

# LEGIONARY BUTCHER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| | Double-handed chainaxe | 5 | 4+ | 5/7 | Brutal |

**Devastating Onslaught:**

- Всякий раз, когда этот оперативник сражается или отвечает, враждебные оперативники не могут оказывать помощь.
- В конце каждой активации или counteract враждебного оперативника вы можете выбрать одного вражеского оперативника в пределах **2"** от этого оперативника. Этот оперативник может выполнить бесплатное действие charge (вы можете сменить его приказ на engage, чтобы сделать это), но он не может перемещаться более чем на **2"** и должен завершить движение в пределах зоны контроля выбранного оперативника.



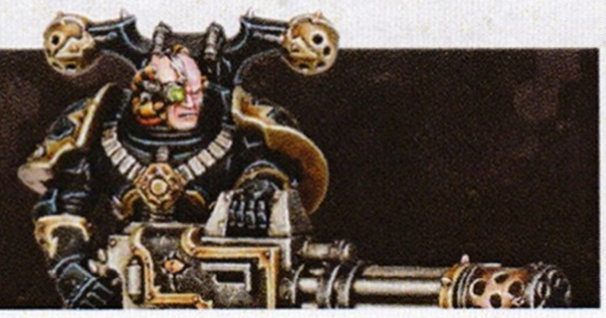
# LEGIONARY GUNNER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| | Flamer | 4 | 2+ | 3/3 | Range 8", Saturate, Torrent 2" |
| | Meltagun | 4 | 3+ | 6/3 | Range 6", Devastating 4, Piercing 2 |
| | Plasma gun (standard) | 4 | 3+ | 4/6 | Piercing 1 |
| | Plasma gun (supercharge) | 4 | 3+ | 5/6 | Hot, Lethal 5+, Piercing 1 |
| | Fists | 4 | 3+ | 3/4 | - |

# LEGIONARY HEAVY GUNNER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ▮▮▮ | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ▮▮▮ | Heavy bolter (focused) | 5 | 3+ | 4/5 | Heavy (Reposition only), Piercing Crits 1 |
| ▮▮▮ | Heavy bolter (sweeping) | 4 | 3+ | 4/5 | Heavy (Reposition only), Piercing Crits 1, Torrent 1" |
| ▮▮▮ | Missile launcher (frag) | 4 | 3+ | 3/5 | Blast 2", Heavy (Reposition only) |
| ▮▮▮ | Missile launcher (krak) | 4 | 3+ | 5/7 | Heavy (Reposition only), Piercing 1 |
| ▮▮▮ | Reaper chaincannon (focused) | 5 | 3+ | 3/4 | Ceaseless, Heavy (Reposition only), Punishing |
| ▮▮▮ | Reaper chaincannon (sweeping) | 4 | 3+ | 3/4 | Ceaseless, Heavy (Reposition only), Punishing, Torrent 2" |
| ═ | Fists | 4 | 3+ | 3/4 | - |



# LEGIONARY ICON BEARER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ▮▮▮ | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ▮▮▮ | Boltgun | 4 | 3+ | 3/4 | - |
| ═ | Chainsword | 5 | 3+ | 4/5 | - |
| ═ | Fists | 4 | 3+ | 3/4 | - |

**Icon Bearer:** Когда определяется контроль над маркером, считайте значение APL этого оперативника на **1** выше. Обратите внимание, что это не изменение его показателя APL, поэтому любые изменения будут суммироваться с этим эффектом.

**Favoured of the Dark Gods:** На этапе готовности каждой фазы стратегии, если этот оперативник не выведен из строя, вы получаете 1CP.

# LEGIONARY SHRIVETALON



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ▪▪▪ | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ▬ | Flensing blades | 5 | 3+ | 3/5 | Lethal 5+ |

**Vicious Reflexes:** Каждый раз, когда этот оперативник наносит ответный удар, вы разыгрываете первый кубик атаки (т.е. защищаетесь, а не нападаете).

**Horrifying Dismemberment:** Каждый раз, когда этот оперативник выводит из строя вражеского оперативника во время боя или контратаки, выберите одного другого вражеского оперативника, видимого и находящегося в пределах **3"** от этого оперативника или выведенного из строя вражеского оперативника. Уменьшите его APL на **1** до конца его следующей активации.

**GRISLY MARK** **2AP**

▶ Поместите ваш grisly marker в зону контроля вражеского оперативника.

- Каждый раз, когда вражеский operative находится в пределах **3"** от вашего grisly marker, ваш противник должен потратить **1** дополнительное **AP**, чтобы этот вражеский оперативник мог выполнить действия pick up marker или mission.

- При определении контроля маркера, учитывайте общий APL стат вражеских оперативников, которые его оспаривают, как на 1 ниже, если хотя бы один из этих вражеских оперативников находится в пределах **3"** от вашего grisly marker. Обратите внимание, что это не изменяет сам APL, так что любые изменения суммируются с этим.

◆ Этот оперативник может выполнить это действие только один раз за бой и не может выполнить его, находясь в пределах зоны control вражеского оперативника.



# LEGIONARY WARRIOR



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ▪▪▪ | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ▪▪▪ | Boltgun | 4 | 3+ | 3/4 | - |
| ▬ | Chainsword | 5 | 3+ | 4/5 | - |
| ▬ | Fists | 4 | 3+ | 3/4 | - |

**Infernal Pact:** Каждый раз, когда этот оперативник активируется, вы можете изменить его marks of chaos.

# FACTION EQUIPMENT

**Для команд убийц из LEGIONARY доступны следующие варианты экипировки, а также equipment. Вы не можете выбирать каждый вариант более одного раза за битву.**

## WARDED ARMOUR

Покрытый нечестивыми символами, украшенный инфернальными писаниями и благословленный Губительными силами, этот силовой доспех обладает демонической прочностью.

**STRATEGIC GAMBIT**.Выберите одного дружелюбного оперативника LEGIONARY. До фазы готовности следующей фазы стратегии измените характеристику save этого оперативника на **2+**.

## MALEFIC BLADES

Наполненный демонической энергиями, этот клинок жаждет крови.

Дружественные оперативники LEGIONARY получают следующее оружие ближнего боя:

| NAME | ATK | HIT | DMG |
|---|---|---|---|
| Malefic blade | 5 | 3+ | 3/4 |

## TAINTED ROUNDS

Подвергнутые жестоким ритуалам, эти болт снаряды пропитаны скверной.

Один раз за раунд, когда дружественные оперативник LEGIONARY выполняет действие shoot и вы выбираете bolt pistol или boltgun, вы можете использовать это правило. Если вы это сделаете, до конца этого действия, это оружие будет иметь правило rending.

## CHAOS TALISMANS

Те, кто носит талисманы Губительных Сил, могут получить великие дары, хотя за них неизменно приходится платить.

**STRATEGIC GAMBIT**. Выберите одно ключевое слово marks of chaos. Один раз за каждую активацию, когда дружественный оперативник LEGIONARY с этим ключевым словом выполняет действия shooting, fighting или retaliating, если вы бросаете два или больше неудачных кубиков, вы можете нанести **D3** урона этому оперативнику, чтобы сбросить один из них и оставить другой как нормальный успех. Обратите внимание, что если это действие shoot и этот урон выведет оперативника из строя, действие не заканчивается (продолжайте последовательность с успешными кубиками атаки).

## MARKER/TOKEN GUIDE





# NEMESIS CLAW

## NIGHT LORDS CHAOS SPACE MARINES

# NEMESIS CLAW OPERATIVES

**Будучи до крайней степени дикими садистами, Повелители Ночи используют сам страх как своё самое мощное оружие. Самые жестокие из этих закоренелых убийц формируют истребительные команды, известные как "Когти Немезиды", которые достигают своих целей с помощью актов непотребного насилия и распространения ужаса.**





## NIGHT LORD VISIONARY

Нужно быть на редкость ужасной личностью, чтобы повести в бой подобную банду монстров, и Провидцы с этой задачей справляются. Одарённые инстинктивными проблесками прорицания, они предвидят как внешние, так и внутренние угрозы для своего Когтя Немезиды, встречая их с шокирующей жестокостью.

## NIGHT LORD FEARMONGER

Наводящий ужас, не только мастерски владеет токсинами и ядами, он также наслаждается медленной жестокостью их действия. Распространяет ли он свои мерзкие химикаты в бою или проникает во вражеские лагеря, чтобы испортить провизию, всюду он он сеет ужас, страдания и смерть.

**'УЖЕ МНОГО ЛЕТ, КАК Я НЕ ПОЛУЧАЮ УДОВОЛЬСТВИЕ НИ ОТ ЧЕГО, КРОМЕ МУЧЕНИЙ ДРУГИХ. И ВСЁ ЖЕ В ЭТОМ ЕДИНСТВЕННОМ ОСТАВШЕМСЯ РАЗВЛЕЧЕНИИ МОЖНО НАЙТИ ТАКОЕ НАСЛАЖДЕНИЕ...'**

- Ваал К'Шанд, Наводящий ужас



## NIGHT LORD GUNNER

Воздействие пылающего прометия, шипящих мельта-лучей и жгучих разрядов плазмы на живые существа чрезвычайно ужасающе. Стрелки осознают мощь этого ужасающего оружия и используют его, чтобы посеять максимальный хаос среди врагов.

## NIGHT LORD HEAVY GUNNER

Во время каждой охоты есть время для хитростей, но есть и время отбросить их в сторону в пользу того, чтобы прикончить кричащую добычу. Тяжелые стрелки делают это, обрушивая град болт-снарядов или разнося врага в кровавые клочья противотанковыми ракетами.

## NIGHT LORD SCREECHER

Долгое время охотясь на тех, кто слабее их, крикун превратились в злобных звероподобных тварей. Усиленные зловещими технологиями Vox Noctis, визги крикунов повергают жертв в парализующий ужас, и этим эффектом быстро пользуются их собратья - Повелители Ночи.

## NIGHT LORD SKINTHIEF

Жестокие надсмотрщики скрытых свежевальных ям Повелителей Ночи, эти бессердечные убийцы используют свою власть, чтобы действовать в качестве заместителей и помощников Провидцев. Горе любому врагу, который слишком долго задержится в пределах досягаемости их воющей нострамской цепной глефы.

## NIGHT LORD VENTRILOKAR

Пожиратель голосов, который носит Чревовещатель, сделан из останков убитого космодесантника, чей пищевод был заражён тёмным колдовством. Эта ожившая кукла-мертвец может имитировать голоса тех, чью плоть она поглощает, а также красть – и бормотать вслух – их самые сокровенные секреты.

## NIGHT LORD WARRIOR

Повелители Ночи, сражающиеся в составе "Когтей Немезиды", являются одними из самых свирепых психопатов среди всех своих извращённых сородичей. Независимо от того, убивают ли они своих жертв выстрелами на расстоянии или потрошат и сдирают с них кожу в ближнем бою, это - дьявольские враги.

# NEMESIS CLAW KILL TEAM

Ниже вы найдете список оперативников, входящих в состав команды по уничтожению **NEMESIS CLAW**, включая, при необходимости, любое оружие, указанное для этого оперативника.

## OPERATIVES

↘ 1 **NEMESIS CLAW** **VISIONARY** оперативник вооруженный одним из наборов:

- Bolt pistol; power fist
- Bolt pistol; power maul
- Bolt pistol; power weapon
- Plasma pistol; Nostraman chainblade

↘ 5 **NEMESIS CLAW** оперативники выбранные из списка:

- **FEARMONGER**
- **GUNNER** вооруженных одним из следующих оружий:
  - Bolt pistol; flamer; fists
  - Bolt pistol; meltagun; fists
  - Bolt pistol; plasma gun; fists
- **HEAVY GUNNER** вооруженных одним из следующих оружий:
  - Bolt pistol; heavy bolter; fists
  - Bolt pistol; missile launcher; fists
- **SCREECHER**
- **SKINTHIEF**
- **VENTRILOKAR**
- **WARRIOR** вооруженных одним из следующих оружий:
  - Bolt pistol; chainsword
  - Boltgun;fists

За исключением оперативников **WARRIORS** ваша команда по уничтожению может включать каждого оперативника из этого списка только один раз.

## ARCHETYPES




Архетипы используются в определенных наборах миссий, например, в Approved Ops Как именно, будет указано в игровом регламенте.

## VISIONARY




**- БЕГИТЕ И ПРЯЧЬТЕСЬ, ТРУСЛИВЫЕ МАЛЕНЬКИЕ ЧЕРВИ. БЕГИТЕ И ПРЯЧЬТЕСЬ! НЕ ВАЖНО КАК ДАЛЕКО ИЛИ КАК БЫСТРО ВЫ УБЕЖИТЕ, МЫ ВСЕ РАВНО ВАС ПОЙМАЕМ, И КОГДА МЫ ЭТО СДЕЛАЕМ, МЫ СДЕРЁМ КОЖУ С ВАШИХ ХРУПКИХ ТЕЛ И ВЫРВЕМ ГЛАЗА ИЗ ВАШИХ КРИЧАЩИХ ГОЛОВ. ТАК ЧТО БЕГИ, ЕСЛИ ХОЧЕШЬ, ГНИДА. ОТ ПОГОНИ СТАНОВИТСЯ ТОЛЬКО ВЕСЕЛЕЕ.'**

- Тзанн Упырь, Свежеватель

## FEARMONGER



С последней версией этих правил можно ознакомиться в Интернете.
Отсканируйте QR-код или посетите веб-сайт warhammer-community.com.

## VENTRILOKAR




## SKINTHIEF




## GUNNER




## HEAVY GUNNER




## SCREECHER




## WARRIOR



# FACTION RULES

## ASTARTES

Эти генетически модифицированные сверхлюди созданы для одной цели - войны.

Во время активации каждого дружественного оперативника **NEMESIS CLAW** он может выполнить либо два действия shoot, либо два действия fight. Если это два действия shoot, то хотя бы одно из них должно быть выполнено с использованием bolt pistol, boltgun или scoped bolt pistol.

Каждый дружественный оперативник **NEMESIS CLAW** может использовать counteract, независимо от своего приказа.

## IN MIDNIGHT CLAD

Повелители ночи едины с тьмой, используя её как союзника и оружие.

Когда вражеский оперативник выполняет действие shoot по дружественному оперативнику **NEMESIS CLAW**, этот дружественный оперативник считается obscured, если выполняются оба следующих условия:

Он находится более чем в **6"** от вражеских оперативников, которым он visible.

В пределах его control range есть heavy terrain, или любая часть его базы находится под vantage terrain.



# STRATEGY PLOYS

## WE HAVE COME FOR YOU

Повелители Ночи атакуют стремительно, используя шок, страх и ужас, чтобы сломить врага до того, как он успеет нанести удар в ответ.

Когда активируется дружественный оперативник **NEMESIS CLAW**, если его первым действием является charge, после завершения движения в этом действии он может нанести **D3** урона одному вражескому оперативнику в его control range.

## THE BLACK HUNT

Ужасная злоба горит в сердцах каждого Повелителя Ночи, и они ничем не наслаждаются больше, чем игрой с ранеными жертвами.

Когда дружественный оперативник **NEMESIS CLAW** выполняет действие shoot, fight или retaliate против раненого (wounded) вражеского оперативника, ты можешь перебросить один из своих кубов атаки.

## PREYSIGHT

Повелители Ночи чувствуют страх дружащих жертв, выслеживая трусов с безошибочной точностью.

Когда вы выбираете valid target для дружественного оперативника **NEMESIS CLAW**, вражеские оперативники в пределах **6"** не могут использовать light terrain для укрытия. Хотя это позволяет атаковать таких оперативников (если они visible), это не отменяет их бонус к защите от укрытия (если таковой имеется).

## RETURN TO DARKNESS

Повелители Ночи двигаются из тени в тень с удивительной для их массивных тел ловкостью.

Один дружественный оперативник **NEMESIS CLAW** может немедленно выполнить бесплатное fall back или reposition действие, но он должен завершить движение так, чтобы в пределах его control range был heavy terrain, или его база находилась под vantage terrain. Кроме того, он не может завершить движение ближе к вражеским оперативникам.

# FIREFIGHT PLOYS

## VOX SCREAM

Модулируя частоту своих встроенных в шлем воксов, Повелители Ночи издают ужасающий крик, способный ошеломить противника.

Используйте этот firefight ploy, когда ваш противник собирается активировать вражеского оперативника. Ваш противник не может активировать этого оперативника в этой активации. Если других доступных вражеских оперативников нет, эта уловка не действует. Эта уловка стоит вам на **1CP** больше за каждый предыдущий раз его использования в бою (например, **1CP** при первом применении, **2CP** при втором и т.д.).

## DEATH TO THE FALSE EMPEROR

Повелители Ночи, как и все еретические Астартес, питают особую ненависть к солдатам Империума.

Используйте этот firefight ploy, когда дружественный оперативник **NEMESIS CLAW** выполняет shoot, fight или наносит ответный удар по оперативнику с ключевым словом **IMPERIUM**. Оружие этого дружественного оперативника получает правило ceaseless до конца этой битвы. Если у вражеского оперативника также есть ключевое слово **ADEPTUS ASTARTES**, оружие этого дружественного оперативника получает правило relentless до конца этой битвы вместо ceaseless.

## PROCLIVITY FOR MURDER

Каждая жестокая расправа, совершённая Повелителями Ночи подпитывает их жажду крови и подталкивает к новым актам ужасного насилия.

Используй этот firefight ploy после того, как дружественный оперативник **NEMESIS CLAW** выводит из строя (incapacitates) вражеского оперативника в пределах своего control range. Этот дружественный оперативник может немедленно выполнить бесплатное действие charge или dash (в случае charge он не может переместиться более чем на **3"**), даже если он уже выполнил действие, которое обычно запрещает ему выполнять эти действия.

## DIRTY FIGHTER

Повелители Ночи не признают концепцию чести и используют любые хитрые тактики, которые сочтут нужными.

Используйте этот firefight ploy, когда дружественный оперативник **NEMESIS CLAW** наносит ответный удар, в начале этапа resolve attack dice. Вы можете использовать один из ваших успехов раньше обычного порядка. Если вы так поступите, вы не можете использовать другие успехи в этой битве.

# NIGHT LORD VISIONARY



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 15 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ●●● | Plasma pistol (standard) | 4 | 3+ | 3/5 | Range 8", Piercing 1 |
| ●●● | Plasma pistol (supercharge) | 4 | 3+ | 4/5 | Range 8", Hot, Lethal 5+, Piercing 1 |
| ⊢ | Nostraman chainblade | 5 | 3+ | 4/5 | Rending |
| ⊢ | Power fist | 5 | 4+ | 5/7 | Brutal |
| ⊢ | Power maul | 5 | 3+ | 4/6 | Shock |
| ⊢ | Power weapon | 5 | 3+ | 4/6 | Lethal 5+ |

**Prescience**: **PSYCHIC**. На этапе ready каждой strategy phase ты получаешь **D3** prescience points. Ты можешь потратить свои prescience points в firefight phase следующим образом (ты не можешь использовать каждое из следующих правил более одного раза за раунд):

- **Foreboding**: **PSYCHIC**. Когда наступает твой ход для активации дружественного оперативника, ты можешь потратить **1** из своих prescience points, чтобы пропустить эту активацию.
- **Portent**: **PSYCHIC**. Когда куб атаки наносит normal Dmg этому оперативнику, ты можешь потратить **1** из своих prescience points, чтобы игнорировать этот нанесённый урон.

Ты не можешь получать или тратить свои prescience points, если этот оперативник incapacitated.

**PREMONITION** 1AP

**PSYCHIC**. Потрать **1** из своих prescience points, чтобы получить **1CP**.

Этот оперативник не может выполнять это действие, находясь в пределах control range вражеского оперативника, или более одного раза за раунд.

**NEMESIS CLAW, CHAOS, HERETIC ASTARTES, PSYKER, LEADER, VISIONARY** 32

# NIGHT LORD FEARMONGER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Scoped bolt pistol (short range) | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8", Lethal 5+ |
| ●●● | Scoped bolt pistol (long range) | 4 | 3+ | 3/4 | - |
| ●●● | Terrorchem vial | 5 | 3+ | 2/0 | Range 6", Blast 2", Devastating 3, Limited 1, Saturate, Terrorchem* |
| ⊢ | Tainted blade | 5 | 3+ | 3/5 | Terrorchem* |

**Terrorchem**: На этапе реализации attack dice, если ты наносишь урон с помощью любого критического успеха, оперативник, против которого используется это оружие, получает один из твоих **Terrorchem** жетонов (если у него его ещё нет).

**Terrorchem Poison**: На этапе ready каждой strategy phase **D3** damage наносится отдельно каждому оперативнику, у которого есть один из твоих жетонов **Terrorchem**.

**POISON OBJECTIVE** 1AP

Выбери один маркер цели, который контролирует этот оперативник, чтобы он получил один из твоих жетонов **Terrorchem**. Это не может быть маркер цели в пределах control range вражеского оперативника или маркер, у которого уже есть один из твоих **Terrorchem** token. В первый раз, когда этот маркер цели окажется в пределах control range вражеского оперативника, у которого нет твоего жетона **Terrorchem**, этот оперативник получает жетон **Terrorchem**, после чего ему наносится **2D3** damage (если это происходит во время действия, урон наносится в конце этого действия). Этот оперативник не может выполнять это действие, находясь в пределах control range вражеского оперативника.

# NIGHT LORD GUNNER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ●●● | Flamer | 4 | 2+ | 3/3 | Range 8", Saturate, Torrent 2" |
| ●●● | Meltagun | 4 | 3+ | 6/3 | Range 6", Devastating 4, Piercing 2 |
| ●●● | Plasma gun (standard) | 4 | 3+ | 4/6 | Piercing 1 |
| ●●● | Plasma gun (supercharge) | 4 | 3+ | 5/6 | Hot, Lethal 5+, Piercing 1 |
| ═ | Fists | 4 | 3+ | 3/4 | - |



# NIGHT LORD HEAVY GUNNER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ●●● | Heavy bolter (focused) | 5 | 3+ | 4/5 | Heavy (Reposition only), Piercing Crits 1 |
| ●●● | Heavy bolter (sweeping) | 4 | 3+ | 4/5 | Heavy (Reposition only), Piercing Crits 1, Torrent 1" |
| ●●● | Missile launcher (frag) | 4 | 3+ | 3/5 | Blast 2", Heavy (Reposition only) |
| ●●● | Missile launcher (krak) | 4 | 3+ | 5/7 | Heavy (Reposition only), Piercing 1 |
| ═ | Fists | 4 | 3+ | 3/4 | - |

# NIGHT LORD SCREECHER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|
| Lightning claws | 5 | 3+ | 4/5 | Ceaseless, Lethal 5+ |

**Screecher**: Когда вражеский оперативник в пределах **3"** от этого оперативника выполняет действие shoot, fight или retaliate, твой противник не может перебрасывать свои кубы атаки.

**Appetite for Cruelty:** Когда этот оперативник выполняет действие fight против wounded вражеского оперативника, его lightning claws получают правило lethal **4+.**



# NIGHT LORD SKINTHIEF



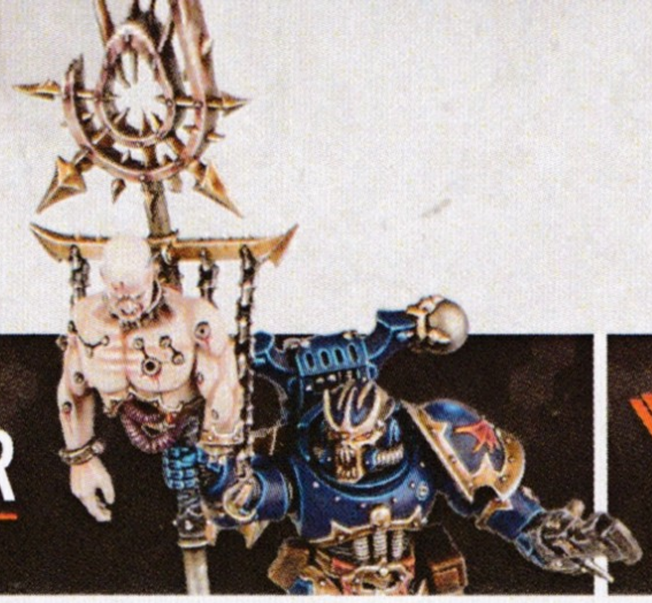
| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|
| Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| Nostraman chainglaive | 5 | 3+ | 4/6 | Rending |

**Flay Them Alive:** Один раз за раунд когда этот оперативник выводит из строя вражеского оперативника в пределах своего control range, ты можешь выбрать другого вражеского оперативника, видимого и находящегося в пределах **6"** от этого оперативника или выведенного из строя вражеского оперативника. До начала следующего раунд этот другой вражеский оперативник не может контролировать маркеры или выполнять действия pick up marker или миссионерские действия.

**Tyrant of the Skinning Pits:** Когда этот оперативник выполняет действие fight или retaliate, normal и critical Dmg величиной **3** или более наносят на **1** меньше урона этому оперативнику.

# NIGHT LORD VENTRILOKAR



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ▮▮▮ | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ⊣ | Chainsword | 5 | 3+ | 4/5 | - |

**Icon Bearer:** При определении контроля над маркером считай параметр APL этого оперативника на **1** выше. Обрати внимание, что это не изменение параметра APL, поэтому любые изменения суммируются с этим эффектом.

**DISCONCERTING MIMICRY** 1AP

- ▶ • **PSYCHIC**. Выбери одного вражеского оперативника в пределах **6"** от этого оперативника, затем выбери одно из следующих действий для этого вражеского оперативника (ты можешь выбрать каждый вариант только один раз за бой):
  - До конца его следующей активации уменьши его параметр APL на **1**.
  - Измени его приказ.
  - Выполни бесплатное действие dash с ним (укажи место, куда твой противник должен его переместить).
- ◆ Этот оперативник не может выполнять это действие, находясь в пределах control range вражеского оперативника.



# NIGHT LORD WARRIOR



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 6" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ▮▮▮ | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ▮▮▮ | Boltgun | 4 | 3+ | 3/4 | - |
| ⊣ | Chainsword | 5 | 3+ | 4/5 | - |
| ⊣ | Fists | 4 | 3+ | 3/4 | - |

**Cruel Tormenter:** Когда этот оперативник выполняет shoot, fight или наносит ответный удар по injured оперативнику или оперативнику с характеристикой wounds **7** или меньше, его оружие получает правило lethal **5+**.

# FACTION EQUIPMENT

**Для команд убийц из NEMESIS CLAW доступны следующие варианты экипировки, а также equipment. Вы не можете выбирать каждый вариант более одного раза за битву.**

## FLAYED SKIN

Облачившись в окровавленные шкуры жертв, Повелители Ночи вселяют ужас и отвращение в своих врагов.

Когда вражеский оперативник выполняет shoot, fight или наносит ответный удар по дружественному оперативнику **NEMESIS CLAW** в пределах **2"**, ваш противник не может перебрасывать результаты **1** на своих кубах атаки.

## CHAIN SNARE

Цепь с крючками и лезвиями впивается в плоть или броню жертвы, не давая ей сбежать.

Когда вражеский оперативник собирается выполнить fall back, находясь в control range дружественного оперативника **NEMESIS CLAW**, если в пределах control range этого дружественного оперативника нет других вражеских оперативников, вы можете использовать это правило. Если используете, бросьте **2D6** (или **1D6**, если у вражеского оперативника характеристика wounds выше, чем у дружественного оперативника). Если хотя бы один результат — **4+**, этот вражеский оперативник не может выполнить это действие в этой activation/counteraction (AP на него не тратятся).

## GRISLY TROPHY

Отрубленные руки и конечности, глазные яблоки, вырванные из черепов кричащих жертв — эти мрачные трофеи и другие ужасы заставляют врагов Повелителей Ночи дрогнуть.

Один раз за бой, когда дружественный оперативник **NEMESIS CLAW** делает вражеского оперативника incapacitated в пределах **2"**, вы можете использовать это правило. Если так, этот дружественный оперативник получает один из ваших жетонов grisly trophy (если у него его еще нет).

Когда дружественный оперативник **NEMESIS CLAW**, имеющий жетон grisly trophy, visible и находится в пределах **2"** от вражеского оперативника, вычтите **1** из характеристики **Atk** оружия этого вражеского оперативника.

## COMMS JAMMERS

Повелители Ночи используют глушащие устройства, чтобы сеять хаос и панику, мешая врагам координировать свои действия.

Когда вражеский оперативник находится в пределах **3"** от дружественного оперативника **NEMESIS CLAW**, его характеристика APL не может быть увеличена. Обратите внимание, что это не влияет на APL, который уже был изменен.

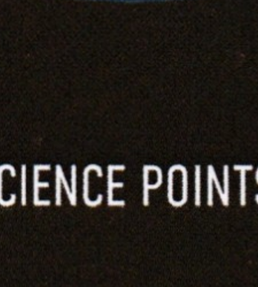
## MARKER/TOKEN GUIDE


PORTENT TOKEN


TERRORCHEM TOKEN


FLAY THEM ALIVE TOKEN


DISCONCERTING MIMICRY TOKEN


POISON OBJECTIVE TOKEN


GRISLY TROPHY TOKEN


PRESCIENCE POINTS (VALUES 1 & 2)

# NEMESIS CLAW: UPDATE LOG

**Правила будут периодически обновляться для поддержания игрового баланса и более плавного взаимодействия с механиками. Изменения правил будут вноситься напрямую в онлайн-документы, а затем перечисляться ниже. Любые незначительные изменения, направленные на стандартизацию формулировок и не оказывающие практического влияния на правила, будут обновляться только в онлайн-документах и не будут перечисляться здесь.**

**У этого документа есть номер версии. При его обновлении номер версии будет увеличен, а новые изменения можно будет найти в разделе, относящемся к данной версии. Если номер версии содержит букву, например 1.1a, это означает, что была внесена локальная правка только для данного языка, чтобы уточнить перевод или внести другую незначительную корректировку.**

## ERRATA — UPDATE 1.0

В этом разделе собраны поправки к правилам. Измененный текст для уточнения и редактирования показан синим цветом, в то время как измененный текст для обновления баланса показан пурпурным.

### FACTION EQUIPMENT, COMMS JAMMERS

Соответствующая часть первого предложения изменена следующим образом:

«Когда вражеский оперативник находится в пределах 3" от дружественного оперативника **NEMESIS CLAW**, […]»



# PLAGUE MARINES

## CHOSEN WARRIORS OF THE DEATH GUARD

# PLAGUE MARINE OPERATIVES

**Порченные сыны Мортариона, Чумные десантники пропитаны гнилью и болезнями. Несмотря на габариты и медлительность передвижения, Чумные морские пехотинцы ужасающе выносливы, они неустанно продвигаются к своим целям, распространяя заразу на своем пути.**

## PLAGUE MARINE CHAMPION

Вооруженные многовековым опытом и испорченным варпом оружием, чемпионы составляют прогнившее ядро боевых отрядов Чумных Десантников. Они руководят фронтом, подавая своим воинам кровавый пример для подражания.

## PLAGUE MARINE BOMBARDIER

Гвардия смерти уже давно является грозным бойцом в окопах. Бомбардиры специализируются на прорыве укрепленных позиций с помощью града взрывчатых веществ, от пробивающих броню крак-гранат до гипертоксичных фитофторозных гранат.

## PLAGUE MARINE FIGHTER

Многие Чумные Десантники предпочитают сражаться со своими врагами в ближнем бою. Они пробираются сквозь вражеские ряды, с каждым взмахом своего благословленного чумой оружия распространяя новые инфекции.

## PLAGUE MARINE HEAVY GUNNER

Арсеналы Гвардии Смерти полны смертоносного оружия, от смертоносных тайн до запрещенных химических веществ прошлых эпох. Тяжелые стрелки используют эти орудия войны с ужасающим эффектом.

## PLAGUE MARINE ICON BEARER

Для Икононосцев большая честь нести проклятые штандарты Гвардии Смерти. Каждый из них является очагом разложения, которое ослабляет волю ближайших врагов и усиливает силу их собратьев-чумных десантников.

## MALIGNANT PLAGUECASTER

Злобные Чумные Заклинатели направляют зловонную энергию царства Нургла. Им подвластен отвратительный цикл распада и возрождения, будь то выпускание облаков смертоносного ветра или оживление своих собратьев.

## PLAGUE MARINE WARRIOR

Почти ничто не может остановить Чумного десантника на марше. Защищенные силовой броней и зловещими благословениями Нургла, эти воины идут сквозь шквалы вражеского огня к своей цели.





# PLAGUE MARINES KILL TEAM

Ниже вы найдете список оперативников, входящих в состав команды по уничтожению **PLAGUE MARINE**, включая, при необходимости, любое оружие, указанное для этого оперативника.

## OPERATIVES

↘ 1 **PLAGUE MARINE** **CHAMPION** оперативник

↘ 5 **PLAGUE MARINE** выбранные из следующего списка

- **BOMBARDIER**
- **FIGHTER**
- **HEAVY GUNNER**
- **ICON BEARER**
- **MALIGNANT PLAGUECASTER**
- **WARRIOR**

Ваша команда по уничтожению может включить каждого оперативника из этого списка только один раз.

## ARCHETYPES

SECURITY

SEEK & DESTROY

Архетипы используются в определенных наборах миссий, например, в Approved Ops Как именно, будет указано в игровом регламенте.

Число Нургла равно 7, а на его гербе изображено 3. Из этих чисел проистекает его скверна.

### CHAMPION



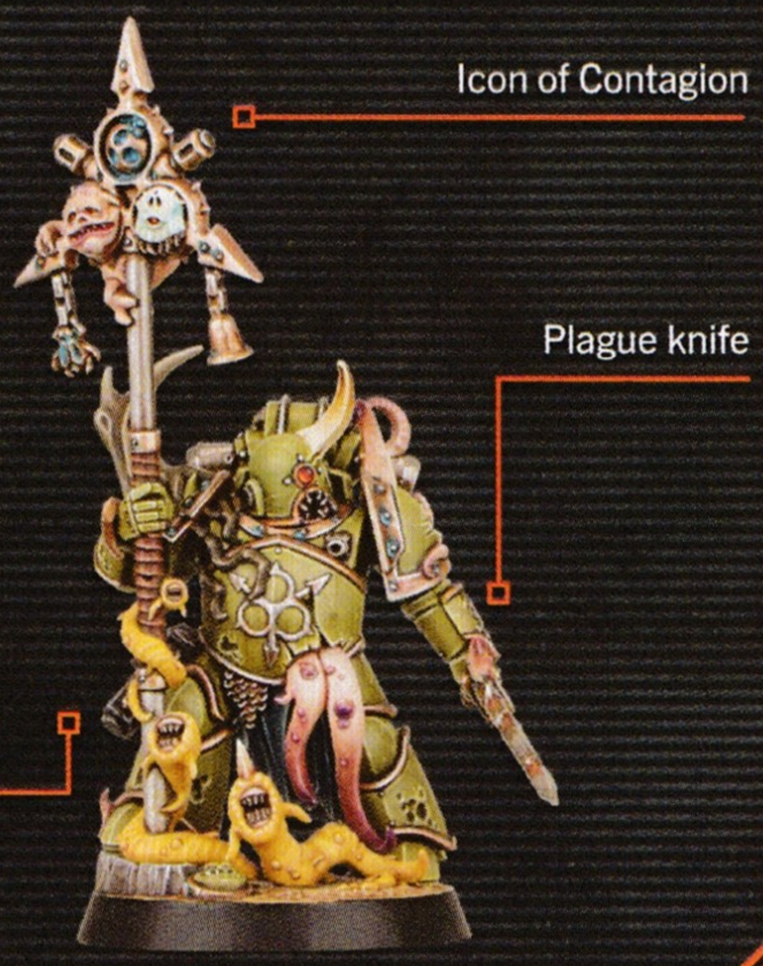

### BOMBADIER



С последней версией этих правил можно ознакомиться в Интернете.
Отсканируйте QR-код или посетите веб-сайт warhammer-community.com.



## ICON BEARER




## FIGHTER




## HEAVY GUNNER




## MALGINANT PLAGUECASTER




## WARRIOR



# FACTION RULES

## ASTARTES

Космические десантники - это генетически модифицированные сверхлюди, созданные только для одной цели: войны.

Во время каждой активации дружественного оперативника **PLAGUE MARINE** он может выполнить либо два действия shoot, либо два действия fight. Если это два действия shoot, то для как минимум одного из них необходимо выбрать bolt pistol, boltgun или **PSYCHIC** weapon. Вы не можете выбрать одно и то же **PSYCHIC** weapon более одного раза за активацию.

Каждый дружественный оперативник **PLAGUE MARINE** может выполнять counteract независимо от своего приказа.

## POISON

Нургл имеет дело с отравленными варпом ядами, токсинами, вирусными чумами и душевными болезнями, которые не поддаются ни естественной сопротивляемости, ни медицинскому вмешательству.

Некоторые виды оружия в правилах этой команды имеют правило poison.

*poison: На этапе resolve attack dice, если вы наносите урон с любыми успехами, оперативник, против которого используется это оружие, получает один из ваших poison tokens (если у него еще нет такого). Каждый раз, когда оперативник с одним из ваших poison tokens активируется, нанесите ему **1** урон.

## DISGUSTINGLY RESILIENT

Последователи Нургла обладают исключительной устойчивостью к пулям и клинкам, поскольку их отвратительные формы распухли от смерти, разложения и болезней.

Когда атакующий кубик наносит урон 3 или более дружественному оперативнику **PLAGUE MARINE**, бросьте один **D6**: при результате **4+** вычтите **1** из нанесенного урона.

# STRATEGY PLOYS

### CONTAGION

Чумные десантники заражены, их отвратительные формы источают миазмы разложения, которые истощают силы их врагов. Вычтите **2"** из move вражеского оперативника и ухудшите его hit для оружия на **1** (это **не складывается** с эффектом от being injured), если выполняется любое из следующих условий:

- Он находится в control range дружественных оперативников **PLAGUE MARINE**.
- У него есть один из ваших poison tokens, и он видим (или наоборот) и находится в пределах **3"** от дружественных оперативников **PLAGUE MARINE**.
- Он видим (или наоборот) и находится в пределах **3"** от дружественного оперативника **PLAGUE MARINE ICON BEARER**.

### LUMBERING DEATH

Морские пехотинцы чумы методичны и бескомпромиссны в своем подходе к ведению войны, наступая и стреляя с непоколебимой решимостью.

Каждый раз, когда дружественный оперативник **PLAGUE MARINE** стреляет или сражается во время активации, в ходе которой он не перемещался более чем на **3"**, или каждый раз, когда он отвечает на атаку, его оружие получает правило ceaseless.

### CLOUD OF FLIES

Отвратительные жирные мухи роятся в зоне поражения, размывая очертания наступающих морских пехотинцев и поглощая вражеские снаряды.

Разместите один из ваших маркеров cloud of flies в зоне поражения. Каждый раз, когда оперативник стреляет в дружественного оперативника **PLAGUE MARINE**, находящегося на расстоянии более **3"** от него, если этот дружественный оперативник полностью находится в пределах **3"** от этого маркера, он считается obscured. На этапе ready следующей strategy phase, удалите этот маркер.

### NURGLINGS

Самые маленькие из демонов Нургла, Нурглинги одновременно злобны и игривы, они дико кудахчут, терзая врагов Чумных десантников ядовитыми когтями и зубами.

Выберите одного вражеского оперативника в пределах **3"** от дружественного оперативника **PLAGUE MARINE** или одного вражеского оперативника, у которого есть один из ваших poison tokens и который находится в пределах **7"** от дружественного оперативника **PLAGUE MARINE**. До конца следующей активации выбранного оперативника вычтите **1** из его **APL**.

# FIREFIGHT PLOYS

## VIRULENT POISON

Самая мощная из зловонных чум дедушки Нургла быстро распространялась по воздуху, проникая даже сквозь защитные оболочки и фильтрующие маски.

Используйте этот firefight ploy во время активации или контратаки дружественного оперативника **PLAGUE MARINE**, до или после выполнения им действия. Выберите одно из следующего:

• Один вражеский оперативник в пределах **3"** от этого оперативника получает один из ваших poison tokens (если у него его еще нет).

• Бросьте **2D6:** если результат равен **7** или больше, один вражеский оперативник в пределах **7"** от этого оперативника получает один из ваших poison tokens (если у него его еще нет).



## POISONOUS DEMISE

В теле Чумного десантника содержится бесчисленное множество ядов и заразных болезней. После смерти их раздутые тела могут взорваться, распространяя зловонную заразу повсюду.

Используйте этот firefight ploy**,** когда дружественный оперативник **PLAGUE MARINE** будет incapacitated. Каждый вражеский оперативник, видимый и находящийся в пределах **3"** от этого оперативника, получает один из ваших poison tokens (если у него его еще нет); для каждого из этих вражеских оперативников, у которого уже есть один из ваших poison tokens (включая тех, кто получил его во время этого действия), нанесите **1** урон вместо этого.

## SICKENING RESILIENCE

Добровольно предлагая свои тела в качестве носителей заразных даров Дедушки, некоторые чумные десантники обретают еще большую выносливость.

Используйте этот firefight ploy, когда атакующий кубик наносит урон дружественному оперативнику **PLAGUE MARINE**. До конца активации/контратаки, для целей правила disgustingly resilient для этого оперативника всегда вычитайте **1** из нанесенного урона (до минимального значения **2**) — вам не нужно делать бросок.

## CURSE OF ROT

Вступить в единоборство с Чумным десантником - значит подвергнуть себя смертельной заразе и разъедающему душу разложению.

Используйте этоту firefight ploy, когда дружественный оперативник **PLAGUE MARINE** сражается или стреляет по вражескому оперативнику, находящемуся в пределах **3"** от него (или в пределах **7"**, если у этого вражеского оперативника есть один из ваших poison tokens), после того как ваш противник бросит свои атакующие или защитные кубики. Для каждого результата **3**, который он бросает, нанесите **1** урон этому вражескому оперативнику, этот результат считается **неудачным**, и он **не может быть переброшен.**

# PLAGUE MARINE CHAMPION



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 5" | 3+ | 15 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Plasma pistol (standard) | 4 | 3+ | 3/5 | Range 8", Piercing 1 |
| ●●● | Plasma pistol (supercharge) | 4 | 3+ | 4/5 | Range 8", Hot, Lethal 5+, Piercing 1 |
| ─ | Plague sword | 5 | 3+ | 4/5 | Severe, Poison*, Toxic* |

**Grandfather's Blessing:** Каждый раз, когда вражеский оперативник, у которого есть один из ваших poison tokens, теряет рану в пределах **7"** от этого оперативника, этот оперативник восстанавливает **1** потерянную рану (максимум **3** потерянные раны за раунд, и только если этот оперативник не incapacitated).

***Toxic**: Когда этот оперативник использует это оружие против вражеского оперативника, у которого есть один из ваших poison tokens, добавьте **1** к обоим **Dmg** характеристикам этого оружия.



# MALIGNANT PLAGUECASTER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 5" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ●●● | Entropy | 4 | 3+ | 3/7 | **PSYCHIC**, Range 7", Saturate, Severe, Poison* |
| ●●● | Plague wind | 6 | 3+ | 2/3 | **PSYCHIC**, Saturate, Severe, Torrent 1", Poison* |
| ─ | Corrupted staff | 4 | 3+ | 3/4 | **PSYCHIC**, Severe, Shock, Stun, Poison* |

## POISONOUS MIASMA — 1AP

**PSYCHIC**. Выберите одного вражеского оперативника, visible и находящегося в пределах **7"** от этого оперативника, или одного вражеского оперативника, который является valid target для этого оперативника.
Этот вражеский оперативник получает один из ваших poison tokens (если у него его еще нет). Если он уже имеет один, нанесите **3** урона этому вражескому оперативнику вместо этого.
Оперативник не может выполнить это действие, находясь в control range вражеского оперативника.

## PUTRESCENT VITALITY — 1AP

**PSYCHIC**. Выберите одного дружественного оперативника, visible и находящегося в пределах **3"** от этого оперативника, затем бросьте **2D6**: если результат равен **7**, выбранный оперативник восстанавливает **7** потерянных ран; в противном случае выбранный оперативник восстанавливает количество потерянных ран, равное наибольшему результату на одном из кубиков.
Оперативник не может выполнить это действие, находясь в control range вражеского оперативника.

# PLAGUE MARINE BOMBARDIER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 5" | 3+ | 14 |

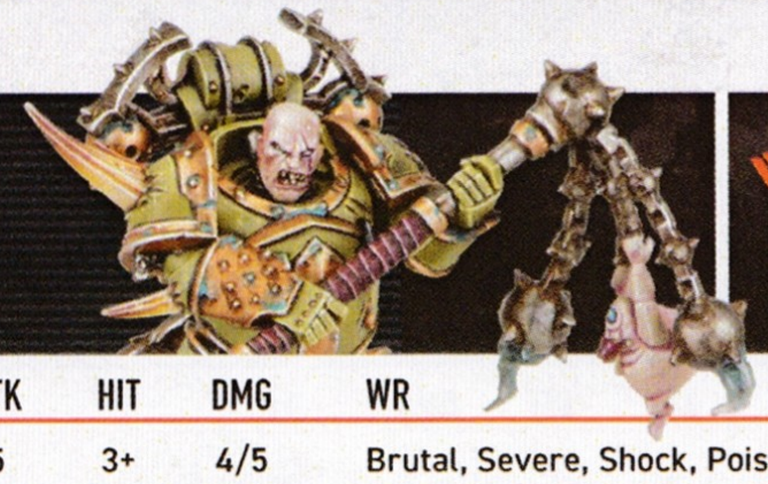
| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| | Boltgun | 4 | 3+ | 3/4 | - |
| | Fists | 4 | 3+ | 3/4 | - |

**Grenadier:** Этот оперативник может использовать blight и krak grenades (см. фракционные и универсальные снаряжения). Использование этих гранат не засчитывается в лимит их использования (например, если вы также выбираете эти гранаты для других оперативников из снаряжения). Каждый раз, когда он использует эти гранаты, улучшайте **Hit** этого оружия на **1**, а blight grenades получают правило toxic (см. выше).

***Toxic**: Когда этот оперативник использует это оружие против вражеского оперативника, у которого есть один из ваших poison tokens, добавьте **1** к обоим **Dmg** характеристикам этого оружия.



# PLAGUE MARINE FIGHTER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 5" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| | Flail of Corruption | 5 | 3+ | 4/5 | Brutal, Severe, Shock, Poison* |

**FLAIL** 1AP

Нанесите **D3+2** урона каждому другому оперативнику, который одновременно vsible для этого оперативника и находится в пределах **2"**. Бросайте отдельно для каждого: если это вражеский оперативник, при результате **3** этот вражеский оперативник также получает один из ваших poison tokens (если у него его еще нет).

Этот оперативник не может выполнить это действие, если у него есть conceal order, или во время активации, в которой он выполнил больше одного fight action, и он не может выполнить больше одного fight action во время активации, в которой выполняет это действие.

# PLAGUE MARINE HEAVY GUNNER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 5" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ▮▮▮ | Plague spewer | 5 | 2+ | 3/3 | Range 7", Saturate, Severe, Torrent 2", Poison* |
| ⊢ | Fists | 4 | 3+ | 3/4 | - |

PLAGUE MARINES, CHAOS, HERETIC ASTARTES, HEAVY GUNNER 32

# PLAGUE MARINE ICON BEARER



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 5" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| ▮▮▮ | Bolt pistol | 4 | 3+ | 3/4 | Range 8" |
| ⊢ | Plague knife | 5 | 3+ | 3/4 | Severe, Poison* |

**Icon Bearer:** Каждый раз, когда определяется контроль за маркером, считайте **APL** этого оперативника на **1** выше. Обратите внимание, что это не изменение его **APL**, поэтому любые изменения будут суммироваться с этим эффектом.

**Icon of Contagion:** Каждый раз, когда этот оперативник находится в зоне поражения, стоимость strategy ploy contagion для вас составляет **0CP**.

PLAGUE MARINES, CHAOS, HERETIC ASTARTES, ICON BEARER 32

# PLAGUE MARINE WARRIOR



| APL | MOVE | SAVE | WOUNDS |
|---|---|---|---|
| 3 | 5" | 3+ | 14 |

| | NAME | ATK | HIT | DMG | WR |
|---|---|---|---|---|---|
| | Boltgun | 4 | 3+ | 3/4 | Toxic* |
| | Plague knife | 4 | 3+ | 3/4 | Severe, Poison* |

**Repulsive Fortitude:** Каждый раз, когда оперативник стреляет по этому оперативнику, результаты защитных кубиков **5+** считаются критическими успехами.

***Toxic**: Когда этот оперативник использует это оружие против вражеского оперативника, у которого есть один из ваших poison tokens, добавьте **1** к обоим **Dmg** характеристикам этого оружия.

**PLAGUE MARINE, CHAOS, HERETIC ASTARTES, WARRIOR** 32



# FACTION EQUIPMENT

**Для команд убийц из PLAGUE MARINE доступны следующие варианты экипировки, а также equipment. Вы не можете выбирать каждый вариант более одного раза за битву.**

## PLAGUE BELLS

Когда бьют колокола чумы, гвардия смерти наполняется испорченной энергией, повышающей их нечестивую сопротивляемость до невероятного уровня.

Вы можете игнорировать любые изменения в характеристике дружественных оперативников **PLAGUE MARINE** из-за injured (включая изменения статистики их оружия).

## BLIGHT GRENADES

Эти устройства начинены взрывчаткой, осколками зазубренного металла и смертоносными патогенами, которые отравляют любого, кому не повезло пережить первый взрыв.

У дружественных оперативников **PLAGUE MARINE** есть следующее дальнобойное оружие (вы не можете выбрать его для использования больше двух раз за бой):

| NAME | ATK | HIT | DMG |
|---|---|---|---|
| Blight grenade | 4 | 4+ | 2/4 |

**WR**

Range 6", Blast 2", Saturate, Severe, Poison*

## PLAGUE ROUNDS

Из этих снарядов выделяются ядовитые токсины, так что пораженные ими заражаются смертельными болезнями.

У дружественных оперативников **PLAGUE MARINE** boltgun и bolt pistol имеют правила оружия poison и severe.

## POISON VENTS

Активируя вентиляционные отверстия в своей силовой броне, чумные пехотинцы могут выпускать облака тошнотворных испарений, которые забивают легкие ближайших противников.

Каждый раз, когда вражеский оперативник с одним из ваших poison tokens активируется в пределах **3"** от дружественного оперативника **PLAGUE MARINE**, нанесите ему **D3** урона (вместо обычных **1**).



