



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА

ОЖЕСТОЧЁННЫЕ СТЫЧКИ В 41-М ТЫСЯЧЕЛЕТИИ

СОДЕРЖАНИЕ

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА 4

ВЫБОР ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ

КОМАНДЫ 6

Истребительная команда..... 6

Лидер 7

Таблица особенностей лидера..... 7

СПЕЦИАЛИСТЫ 8

Рукопашник..... 8

Спец по оружию 9

Подлый боец 10

Несгибаемый солдат..... 11

Партизан..... 11

МИССИИ 12

Оттеснение 14

Одни во тьме..... 16

Охота за головой..... 18

Проникновение в лагерь 20

Оборона важной высоты..... 22

Воздушное снабжение 24

Дальнейшее развитие истребительной команды..... 26

ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ 30

Отделение Сторнуса..... 31

Ударная альфа-стая 32

Коррупцию Малум 33

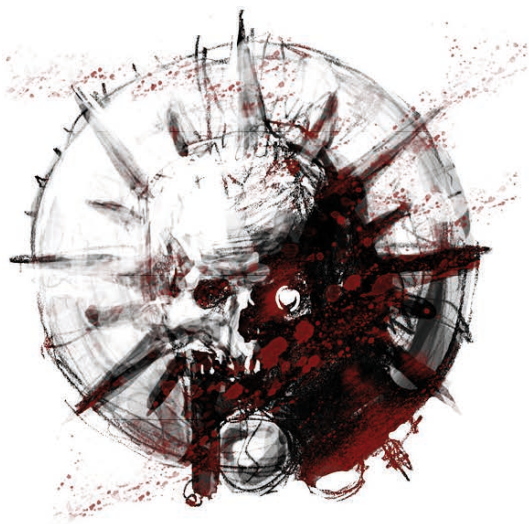
Ударная команда «Блестящее завоевание» 34

Скопление изгоев 35

Красная Смерть Дюрнеля 35

Поджигалы Снагорода 37

ГЛОССАРИЙ 40



Редактура и вёрстка: Desperado

Перевод: Voootm (художественный текст), Shaseer (правила)

Корректура: samurai_klim

Особая благодарность Locke за финальную сверку правил.

Версия 1.01

В книгу включено 5 истребительных команд из стартовых коробок.

Книга сделана на заказ и не предназначена для коммерческого пользования. 2017-й год. ©



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА

Права на ошибку нет, лишних сил тоже. Есть лишь вы и ваша истребительная команда. Судьба задания висит на волоске, и только от вас зависит, увенчается ли оно успехом или всех участников постигнет бесславная смерть. Сможете ли вы выйти победителем? В этом заключается смысл игры «Истребительная команда», которая предлагает в малом формате воссоздать напряжённые битвы 41-го тысячелетия, где от каждого воина зависит многое.

По всей Галактике идёт война. Флоты непримиримых противников сражаются в пустоте, а целые планеты превращены в выжженные пустыни. Могучие армии ведут бои за превосходство на земле, в воздухе и на воде. Но не каждой битве присущ титанический размах. Есть и другая сторона войны – малые конфликты и личные противостояния. В данной книге вам предлагается принять участие в военных операциях, в которых можно ощутить дрожь цепных мечей и услышать потрескивание плазменного разряда (только в особом состоянии, конечно).

В игре «BX40k: Истребительная команда» предлагается взять на себя руководство небольшой группой воинов, чьи мастерство, решимость и мужество будут проверены в полевых условиях без поддержки большой армии. Здесь каждый сам по себе, но мудрый лидер знает, что все должны действовать сообща для успешного завершения задания. Любая мелочь: каждый выстрел, каждый удар, буквально всё может отделить победу от поражения.



История 41-го тысячелетия знает множество примеров малых операций, запланированных или же проведённых от отчаяния, что имели большие последствия. Где-то в могильный комплекс некронов специально посылают небольшой, но элитный отряд, дабы не сработали автоматические системы защиты, которые выведут древнее зло из стазиса. Смогут ли команда пройти мимо часовых и заложить мelta-заряды в центре энергетических реакторов, не пробудив при этом мир-тробицу? Судьба целых звёздных систем зависит от успешности этого предприятия. На другом театре войны одинокое отделение Космического Десанта должно выбраться из засады и вернуться к своим боевым братьям, чтобы передать секретные данные о прототипах самых передовых вооружений врага. Эта жизненно важная информация может изменить ход войны, что длится вот уже сотни лет. В световых годах оттуда орочий механья ведёт своих лучших поджигал с целью достать источник энергии для питания военной

машины, способной повергнуть целые улы. Эти небольшие группы целеустремлённых воинов могут влиять на ход целых кампаний, поэтому вне зависимости от того, возглавите ли вы профессиональный спецназ или соберёте как можно больше расходных героев, они должны будут сражаться как один ради успешного выполнения задания.

Данная книга содержит всю необходимую информацию и правила для составления истребительной команды и подбора специальных умений для её членов. Эти способности, такие как непогрешимая точность стрельбы или склонность к грязным приёмам, помогут сделать вашу войска уникальными. Ведь истребительная команда – это не случайная горстка воинов, а, к примеру, слаженный отряд седовласых ветеранов или взвод штрафников, которым был дарован последний шанс. Что это будет за команда, зависит только от вашего воображения!

Здесь же вы найдёте миссии, в которых сможете опробовать свою истребительную команду в деле: сражения в настольной игре «Истребительная команда» проходят стремительно и увлекательно, поскольку предлагают в совершенно новой манере испытать ваш тактический талант. Кроме того, в данной книге представлены дополнительные правила, которые помогут разнообразить игру, ставя перед истребительной командой нестандартные задачи или объединяя несколько миссий в одну сюжетную кампанию. И всё это лишь малая часть тех возможностей, что открывает перед вами «Истребительная команда».

Прежде чем вы перейдёте в следующий раздел, мы хотим предупредить вас, что «Истребительная команда» сложнее и разнообразнее, чем кажется на первый взгляд. Как в случае с зубоскрежедомом (нападающим из засады хищником с мира смерти Катакан), на поверхности видна лишь малая часть того, что скрывается под ней. Формат «Истребительной команды», зачастую оперирующей менее чем десятком моделей, открывает множество возможностей для хобби. Некоторые заядлые моделисты, вероятно, захотят изменить миниатюры для отображения

Нет места миру. Передышкам. Прощению.
Есть только ВОЙНА!



специалистов, например, удобно расположившегося снайпера или хорошо замаскировавшегося разведчика. В подобном стиле можно выдержать образ всех членов истребительной команды: представьте, как эффектно будут выглядеть на столе солдаты сплосшь в шрамах, в грязной и изодранной одежде после боя, или крутые ветераны с блестящими наградами. Подбор истребительной команды также может стать для художников отличной возможностью опробовать новые техники покраски, так как всю армию на один манер перекрашивать необязательно.

Экспертам по тактике короткие, но захватывающие сражения подарят много незабываемых моментов, а поскольку игры проходят очень быстро, вы сможете сыграть несколько партий за то время, которое бы потратили на одну битву стандартного формата BX40k. Для ознакомления с «Истребительной командой» лучше начать с шести представленных здесь миссий, однако не стоит думать, что только ими всё и ограничится. Пользуясь советами и идеями, что мы подготовили для вас, вы сможете придумать собственные увлекательные задания! К примеру, ваша истребительная команда может отправиться защищать генератор щита, освящая святыни или истреблять тайные культы. А устраивая схватки в лабиринтах космических скитальцев или выслеживая врага в густых джунглях миров смерти, помните: чем больше укрытий, тем лучше.

Вариантам нет числа, так чего же вы ждёте? Перелистывайте страницу, читайте правила, а затем собирайте истребительную команду и отправляйтесь на задание! Главное не забывайте – каждый выстрел на счету.



По сигналу сержанта Сторнуса Гвардейцы Ворона ринулись вперёд. Каждый член тактического отделения исполнил свою роль с точностью, отточённой в битвах по всей Галактике. Одни занимали выгодные укрытия, пока другие рассеивались по развалинам. Чёрная броня космических десантников сливалась с мраком теней. Сторнус в недоумении просканировал периметр. Почему никто не стреляет? Богомерзкие ксеносы где-то неподдаёшься... Уже в который раз его посетило сомнение: кто здесь охотник, а кто добыча? Спустя секунду ночь разорвали вспышки импульсных винтовок, на что в ответ прозвучало стаккато болтеров.

ВЫБОР ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ КОМАНДЫ

Истребительные команды широко разнятся по размерам и составу, начиная от расхожных бригад головорезов из штрафных легионов, отправленных на самоубийственное задание, и заканчивая стаей громовых волков, сформированной для охоты за небольшими группами противников за линией фронта. В данном разделе представлены правила для создания вашей собственной истребительной команды и подготовки к её первой миссии.

Каждый игрок может потратить до 200 очков, чтобы набрать истребительную команду из кодекса или дополнения, придерживаясь нижеуказанных структуры и правил:

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА



ОПЦИОНАЛЬНЫЕ

- 0-2 единицы основных войск
- 0-1 единица элитных войск
- 0-1 единица мобильных войск

ОГРАНИЧЕНИЯ

Чтобы отобразить всё разнообразие боевых единиц, которые могут быть отправлены на задания, введены некоторые дополнительные ограничения, которые вы должны принять во внимание при выборе вашей истребительной команды:

- Истребительная команда должна включать как минимум четыре модели, не являющиеся техникой. Одна из них должна быть лидером (см. противоположную страницу), а три должны быть специалистами (с. 8).
- Истребительная команда не может включать модели более чем с 3 ранами или пунктами брони в профиле.
- Истребительная команда не может включать технику, чей суммарный показатель брони (подключаемый складыванием лобового, бортового и кормового показателей брони) превышает 33.
- Истребительная команда не может включать летательные аппараты.
- Истребительная команда не может включать модели со спас-броском за броню на 2+.

ЛИДЕР

Каждую истребительную команду возглавляет умный и проницательный командир. Будь то подающий надежды офицер, которого ждёт карьерный рост, или одиночка, предпочитающий относительную свободу, даруемую партизанским ведением войны, его воины пойдут за ним на смерть. Выполнение задания любой ценой – единственное, что имеет для них значение.

После построения вашей истребительной команды вы должны определить, какая не являющаяся техникой модель станет вашим лидером. Лидером автоматической становится модель персонажа с наивысшим показателем лидерства. Если в вашей истребительной команде нет персонажей, то лидером становится модель с наивысшим показателем лидерства. В случае, если несколько подходящих моделей имеют наивысший показатель лидерства, вы должны выбрать одну из них на роль лидера. Однако модели с классом «зверь» или специальным правилом «стан» нельзя назначать лидерами. Если ваш лидер не имеет класса «персонаж» или специального правила «независимый персонаж», он получает класс боевой единицы «персонаж». Ваш лидер – умудрённый ветеран множества военных кампаний. В начале каждой игры перед расстановкой своей истребительной команды делайте бросок по таблице особенностей лидера (правая колонка), чтобы определить, какой уникальной чертой, способствующей выполнению задания, обладает ваш лидер.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ: ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИИ

Если вы планируете провести несколько игр в рамках кампании, целостной истории или некоего игрового события, мы рекомендуем вам сохранять особенности лидера от игры к игре. Также вместо броска по таблице вы можете просто изначально выбрать ту особенность, что лучше всего характеризует вашего лидера.

ТАБЛИЦА ОСОБЕННОСТЕЙ ЛИДЕРА

D6 РЕЗУЛЬТАТ

- 1 Хитрая уловка:** выберите D3+2 модели не-техники, которые получат специальное правило «фланговый обход».
- 2 Быстро соображает:** ваша истребительная команда перехватывает инициативу на 4+, а не на 6.
- 3 Карьерист:** вы получите 1 дополнительное победное очко, если ваш лидер убьёт вражеского лидера в поединке.
- 4 Железная решимость:** дальность действия команд вашего лидера увеличено до 12" (с. 12).
- 5 Выдавший виды:** ваш лидер может выбрать специальное правило какой-то одной категории специалистов (с. 8), которая не должна совпадать с категориями любых других ваших специалистов.
- 6 Непокоримая верность долгу:** ваш лидер имеет специальное правило «фанатик».



Сержант Космического Десанта или приведет истребительную команду к победе или погибнет с честью.



Орочий ноб с силовой клиншей – дикий, громкий и очень жестокий.



Чемпион Вайфовых Костей с прыжковым ранцем и молниевыми костями несёт смерть с высоты.

СПЕЦИАЛИСТЫ

У противоборствующих сторон всегда есть воины, чьё мужество, умелое обращение с оружием или явные наклонности убийцы не замечаются на фоне бойни, происходящей в крупных конфликтах. Но в малых командах уникальные таланты этих неизвестных героев вскоре раскрываются.

Специалисты – это уникальные личности, будь то убелённые седinou сержанты, прошедшие так много войн, сколько не отмерено ни одному человеку, или зелёные новички из последнего рекрутского набора, показавшие достойную поощрения меткость. После того как вы набрали истребительную команду и определили её лидера, вам нужно выдвинуть на роли специалистов три модели не-техники. Лидера или модель с классом «зверь» или спецправилом «стаи» в качестве специалиста выбирать нельзя. Каждому специалисту вы должны выбрать одно специальное правило из какой-то одной категории, представленной в этом разделе. В истребительной команде двух специалистов из одной категории быть не может. На следующих страницах представлены пять категорий специалистов со своими специальными правилами.

Сторнус услышал звуки перестрелки, бесцельно крадясь в чернильной тьме. Треск и вой чужацких винтовок вызывали в нём отчаяние, угрожающе напоминая, что дальнoбoйность и огневую мощь тау не стоит недооценивать. Еретичные технологии! Его презрение к ксеносам только усилилось. Но он с вынужденным спокойствием подавил чувство, рвущееся из груди. Думать нужно трезвой головой, и не только чтобы сосредоточить мысли, но и чтобы подгадать верный миг. И вот, идеальный момент: пока братья огнём прижали противника к земле, в бой вступил сам Сторнус. Он перемкнул через завал и завернул за угол; взорвал его цепной меч. Теперь враг познает его ненависть. Теперь ксеносы заплатят.

РУКОПАШНИК

Крайне агрессивный воин. Настоящий мастер искусства рукопашного боя.

Рукопашник может выбрать либо одно из следующих специальных правил, представленных в книге правил ВХ40к...

Контратака	Ненависть
Яростное нападение	Ярость
Молот ярости	

...либо одно из следующих:

БЕРСЕРК

Будучи превзойдён числом, берсерк сражается с кровожадной яростью, обрушивая шквал ударов.

Если в начале любой подфазы схватки эта модель связана боем более чем с одной вражеской моделью, она получает D3 дополнительные атаки. Модель, совершившая беспорядочное нападение в текущем ходе, не получает преимуществ от этого правила.

ВЕРОЛОМНЫЕ ЧУЖАКИ, ОХОЧИЕ ДО ПЛОТИ, ОБОЖИЛИ НАС СО ВСЕХ СТОРОН, А СМУТА ГРЫЗЁТ НАС ИЗНУТРИ. В СЕЙ ТЁМНЫЙ ЧАС САМОЕ ЛУЧШЕЕ, ЧТО НАМ ОСТАЁТСЯ, — ЭТО ПРОВЕРИТЬ ОРУЖИЕ И МОЛИТЬСЯ БОГАМ.
ИМПЕРСКИЙ КОМАНДУЮЩИЙ СКОЛАК А'ТРЕЛЛАР IV

СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Способность беспощадно и безошибочно наносить тем или иным оружием смертельные удары любому противнику можно назвать поистине зловещей.

Если цель получает неспасённое ранение от атаки ближнего боя данной модели, количество ран у цели уменьшается до 0, и она удаляется как потеря.

ПРИРОЖДЁННЫЙ УБИЙЦА

Только прирождённые убийцы знают, как и куда бить, чтобы неприятель до смерти истек кровью.

Эта модель всегда наносит ранения на 2+ при атаках ближнего боя против моделей не-техники.



БЫВАЛЫЙ ВОИН

Из постоянных участников всевозможных схваток вырастают опытные бойцы, превосходно умеющие уклоняться от ударов, парировать выпады и контратаковать. Такие добиваются убийственной эффективности на поле боя.

WS этой модели улучшен на 1 пункт.

СПЕЦ ПО ОРУЖИЮ

НЕ ПРОСТО МЕТКИЙ СТРЕЛОК, НО И БОЛЬШОЙ УМЕЛЕЦ УЛУЧШАТЬ ОРУЖИЕ.

Спец по оружию может выбрать либо следующее специальное правило, представленное в книге правил ВХ40к...

Снайперское

...либо одно из следующих:

ГУБИТЕЛЬ ТЕХНИКИ

Воин, умеющий превращать вражескую технику в оборонные основы, станет ценным дополнением к любой истребительной команде.

При проведении стрелковых атак модель перекидывает провальные результаты бросков на пробитие брони техники и может по своему желанию перекидывать скользящие попадания в попытке совершить пробивающее попадание, однако второй результат уже нельзя перекинуть.

ОРИННЫЙ ГЛАЗ

За счёт приобретённого в перестрелках опыта или грамотного применения знаний в области баллистики некоторые стрелки могут вести огонь на дистанцию, превосходящую максимальную.

Дальность любого дистанционного оружия, из которого ведёт огонь модель, наполовину увеличена. К примеру, модель может стрелять из болтгана (дальность 24") на расстояние до 36". Данное правило также распространяется на скорострельное и мелта-оружие, однако не действует на оружие огнёмётного типа.

ИСКУСНЫЙ СТРЕЛОК

В истребительных командах быстро определяют наиболее метких бойцов, так как именно им предстоит устранять наиболее значимые цели.

BS этой модели улучшен на 1 пункт.

УБИЙЦА МАШИН

Умение определять, куда нужно заложить взрывчатку или нанести удар для превращения вражеской техники в горящие обломки, очень ценится.

Когда модель с этим спецправилем наносит технике попадание в ближнем бою, вместо совершения обычного броска на пробитие брони киньте D6 для определения эффекта:

D6	Результат
1	Никакого эффекта
2-4	Скользящее попадание
5-6	Пробивающее попадание

ОРУЖЕЙНЫЙ МАСТЕР

Воин, что улучшает своё оружие хоть временным прицелом, хоть механизмом целеуказания, становится опаснее.

После выбора этого специального правила выберите одну единицу дистанционного оружия модели. Один раз за ход вы можете перекидывать один провальный результат броска на попадание при стрельбе из этого оружия.

ВЫКАШИВАЮЩИЙ ЗАП

Быстрая реакция и хорошая фантазия позволяют некоторым вести огонь по широкой дуге, выкашивая по несколько врагов за раз.

Когда модель атакует дистанционным оружием, делающим более одного выстрела, она может выбрать разные цели для каждого выстрела. Объявите цель каждого выстрела перед любыми бросками на попадание.

МЕТКАЧ

Некоторые считают, что в укрытии находиться безопасно, но, лишь столкнувшись с особо метким противником, понимают, что это не всегда так.

Спас-броски за укрытие не дозволяются при ранениях, скользящих или пробивающих попаданиях от стрелковых атак этой модели.

ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ

Для умелого стрелка нет ничего сложного в ведении тщательно выверенной стрельбы для удержания врага на одном месте. Пригнись или умри!

Если модель, не являющаяся техникой, получает одно или более попаданий от стрелковых атак модели с этим спецправилем, она должна пройти тест на лидерство после того, как модель с этим спецправилем завершит все свои атаки в текущей фазе. Это называется тестом на подавление огнём.

Если цель проваливает тест, она должна немедленно залечь (см. книгу правил ВХ40к). Так как боевая единица уже использовала свои спас-броски, то залегание не защищает от оружия, ведущего огонь на подавление, — слишком поздно! Если тест успешный, боевая единица может пройти ещё несколько тестов на подавление огнём за один ход, но только по одному разу за каждую стреляющую по ней боевую единицу. Если боевая единица уже залегла, то тесты на подавление огнём больше не проводятся.

Если в специальных правилах боевой единицы сказано, что она никогда не поддается огнём, то боевая единица автоматически проходит тесты на подавление огнём. Тем не менее такие боевые единицы могут залечь по собственному желанию.

ПОДЛЫЙ БОЕЦ

СВИРЕПЫЙ И ЖЕСТОКИЙ ПРОТИВНИК, ГОТОВЫЙ ПОЙТИ НА ЛЮБУЮ ПОДЛОСТЬ И ХИТРОСТЬ.

Специалист по подлым приёмам может выбрать либо одно из следующих специальных правил, представленных в книге правил ВХ40к...

Устрашение

Душесжигатель

...либо одно из следующих:

ОСЛЕПИТЬ ПРОТИВНИКА

Яркие вспышки, поднятая ногами пыль или брошенный в голову небольшой предмет могут на мгновение отвлечь врага, чего обычно достаточно для нанесения сокрушительного удара.

Любая цель, получившая попадание от модели с этим специальным правилом в ближнем бою, должна пройти тест на инициативу в конце текущей фазы. Если тест успешно пройден, всё хорошо – воин замечает уловку, и успевает отвернуться. Если тест на инициативу провален, то показатели навыков стрельбы и ближнего боя у цели снижаются до 1 пункта до конца её следующего хода. Данное спецправило не действует на любые модели без характеристики инициативы (например, строения или технику, не считая шагоходов).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛАБОСТЕЙ

Подойдя к бою интуитивно определяют уязвимые точки противника и бьют прямо туда.

Когда модель с этим специальным правилом атакует в ближнем бою, то при каждом выпадении 6 при броске на ранение цель автоматически получает ранение вне зависимости от её стойкости. Такие ранения отыгрываются с AP2.

Каждое выпадение 6 при броске на пробитие брони техники позволяет кинуть ещё D3, результат которого прибавляется к сумме. Эти попадания отыгрываются с обычным показателем AP.

ПАЛАЧ

Устранение самых больших или сильных врагов – верный способ спутать планы противника.

Эта модель перекидывает все провальные результаты бросков на ранение против моделей, у которых в профиле не менее двух ран.

ЗАПРЕЩЁННЫЙ ПРИЁМ

Удары в пах или в горло, тычки в глаза, укусы, выбивание зубов – для подлого бойца не бывает запрещённых приёмов.

Инициатива модели, получившей одно или более попаданий от модели с этим специальным правилом, снижается до 1 пункта до конца последующей фазы наступления.

УБИЙСТВЕННЫЕ УДАРЫ

Как правильно взмахнуть клинком или куда ударить – это целое искусство. Зачем ранить, когда можно сразу убить?

Эта модель перекидывает все провальные результаты бросков на ранение в ближнем бою.

ОТРАВЛЕННОЕ ОРУЖИЕ

Возможно, только подлые бойцы знают, где достать ингредиенты для изготовления ядов.

При атаке в ближнем бою эта модель всегда наносит ранение на 4+, если только сила самой атаки ближнего боя не позволит нанести ранение при более низком значении. Вдобавок, если сила модели с этим спецправилом больше стойкости жертвы, эта модель перекидывает провальные результаты бросков на ранение в ближнем бою. Данное специальное правило не действует на технику.



Брук Выбью-Зубы из истребительной команды Чёрного Клыка воистину заядлый задира.



Ведьмы всегда специализировались на фязных приёмах, особенно в использовании ядов – привычка с гладиаторских боев.



Путь к славе выставан останками убитых врагов. Чем более жестока их смерть, тем лучше.

НЕСГИБАЕМЫЙ СОЛДАТ

Стойкий и упрямый воин, которого не ломает никто и ничто.

Несгибаемый боец может выбрать либо одно из следующих специальных правил, представленных в книге правил ВХ40к...

Несокрушимая воля
Крестоносец
Вечный воин
Бесстрашие

Не ведая боли
Безостановочный
Упорство

...либо следующее правило:

СБИТЬ С НОГ

Получив врага, боец получает несколько драгоценных секунд для нанесения удара.

Любая не являющаяся техникой модель, получившая одно или более попаданий в ближнем бою от модели с этим спецправилом, до конца своего следующего хода передвигается как будто по труднопроходимому ландшафту.

Шас'ла Обита на пару с Ти'кой прикрывали левый фланг ударной группы, когда из ближайших развалин им навстречу внезапно выскочил космодесантник, поддерживаемый шквальным огнём своих товарищей. Обита выстрелил слишком поспешно и в тот же миг растаял на спине: из трещин в броне засочилась кровь. Но ему хотя бы повезло больше, чем Ти'ке: того разорвало в клочья. Лишь далекие тренировки помогли Обите перебороть боль и не потерять сознание.

Пошатываясь, он поднялся на ноги. Глаза заволокло туманом, но он всё же с усилием поднял импульсную винтовку и направил её на гиганта в чёрной броне. «Чего стоит моя жизнь по сравнению с Высшим Благом?» — пронеслось в голове у Обиты. Выстрел не прошёл мимо.

ПАРТИЗАН

Боец, поистине талантливый в деле маскировки и слежки.
Глаза и уши истребительной команды.

Партизан может выбрать либо одно из следующих специальных правил, представленных в книге правил ВХ40к...

Проворность
Ударил-отступил
Проникновение
Движение через укрытие

Ночное видение
Привычный враг
Разведчик
Скрытность

...либо следующее правило:

ПРОМЕТИЕВЫЙ КОКТЕЙЛЬ

Лучший враг тот, от которого остались одни угли.

Модель с этим спецправилом считается имеющей наступательные гранаты (см. книгу правил ВХ40к). Против ранений, полученных от прометиевого коктейля в фазе стрельбы, нельзя применять спасброски за укрытие.



Даже с известным плазматётом Хансон может передвигаться с незаметностью джунглевого кота.



Благодаря умелой маскировке недавно принятый брат Аттикон стал отличным охотником на орков.



Следопыт шас'ла Ти'лек — мастер скрытого проникновения на вражескую территорию, в чём ему помогает продвинутое оснащение.

МИССИИ

Истребительные команды редко участвуют в открытом противостоянии, где их уникальные таланты окажутся незаметны в круговороте битвы. Вместо этого они посылаются глубоко за нейтральную полосу сеять разрушения и вносить разлад в рядах неприятеля. Здесь приведены правила и шесть интересных и неповторимых миссий для вашей истребительной команды.

В данном разделе представлены шесть миссий, которые вы можете использовать в сражениях по правилам игры «ВХ40к: Истребительная команда» (далее просто «ИК»). Каждая миссия имеет специальные правила, цели и задачи. Вне зависимости от миссии, все они подчиняются нескольким разновидностям обычных правил ВХ40к, которых вы должны придерживаться для игры в «ИК»:

Малое поле боя: все миссии «ИК» созданы для игры на поле боя размером 4'x4'.

Каждый сам по себе: большинство моделей в «ИК» являются частью отряда. Однако при расставлении вашей истребительной команды и на протяжении всей игры каждая модель считается отдельной боевой единицей. Это касается даже таких моделей, как дроны Империи Тау или феерисские волки Космических Волков, которые выбираются отдельно как часть оснащения боевых единиц. Даже если модель обладает специальным правилом «независимый персонаж», она не может присоединяться к другой модели для создания боевой единицы из двух моделей.

Транспортная техника: транспорты могут взять на борт столько моделей, сколько указано в пункте их транспортной вместимости (но при этом действуют обычные ограничения), вне зависимости от того, какой боевой единице они были приданы при формировании истребительной команды. Однако на начало игры в транспорт могут быть погружены только модели той боевой единицы, которой его придали.

Полагайтесь на себя: в играх «ИК» псайкеры не могут использовать психосилы вида «заклинание». Кроме того, правило резервов не работает, если только не является следствием правила «фланговый обход». Также модели никоим образом не могут попасть в действующие резервы. Если какие-либо модели в вашей истребительной команде обычно выставляются на поле боя исключительно по правилам глубокого удара, просто разместите их вместе с остальной частью вашей армии.

Сержанта Сторнуса захлестнула мучительная боль. Импульс поразил его прямо в грудь, расколов керамитовую броню. Аквила, однако, ещё держалась на доспехе. Воистину, Император защищает! Только благодаря железам, что втыскивали болотоязвущие в кровь сверхчеловеческого тела, Сторнус не отвалился на тот свет. Лишь благодаря изурничальным тренировкам и пылкой вере он выстоял. Плазменный пистолет сержанта выплюнул пылающий сгусток, и ксеноса, который стрелял в него, не стало. Из всей истребительной команды только Сторнус и уцелел. Инфочереп с чертежами прототипного боевого скафандра по-прежнему находился при нём. Волки виднелись точка эвакуации. Казалось, до неё рукой подать. Тем временем где-то в теньях последний тау уже наводил прицел...

Победоносные боевые единицы: все модели считаются победоносными боевыми единицами, если только в их правилах отдельно не указано обратное (как, например, у дронов Империи Тау).

Пси-изоляция: Специальное правило «братство псайкеров/чернокнижников» не работает в играх «ИК».

Тесты на сломенность: если на начало вашего хода более половины моделей вашей истребительной команды уничтожено (или иным образом выведено из игры), ваши силы сломенны. С этого момента в начале каждой вашей фазы движения каждая ваша модель должна проходить тест на сломенность, включая тот ход, в котором ваши силы были сломенны. Каждая ваша модель, начиная с лидера (если он ещё жив), должна пройти тест на лидерство. Если тест пройден, то всё в порядке, и ваша модель отважно сражается как обычно. Если же тест провален, то ваша модель бежит с поля боя и немедленно удаляется как потеря. Техника и модели со специальным правилом «бесстрашие» автоматически проходят тест на сломенность. Модели со специальным правилом «и не познают они страха» перекидывают провальные результаты тестов на сломенность.

Дальность действия команд: дальность действия команд вашего лидера равно 6". Если ваши силы сломенны, и ваш лидер успешно проходит тест на сломенность, то все дружественные модели в пределах дальности действия команд автоматически проходят тест на сломенность.

ПРАВКИ К СПЕЦПРАВИЛАМ ИЗ РАЗНЫХ КОДЕКСОВ

Кодекс демонов Хаоса: специальные правила «варпшторм» и «демоническая нестабильность» не используются в миссиях «ИК». Вместо этого все модели с правилом «демон» имеют специальное правило «бесстрашие».

Кодекс Космического Десанта Хаоса: специальное правило «чемпион Хаоса» не используется в миссиях «ИК».

Кодекс культа Механику: специальное правило «словословия Омниссии» не используется в миссиях «ИК».

Кодекс демонопоклонников Ксория: специальное правило «Кровь для Кровавого бога!» не используется в миссиях «ИК».

Кодекс орков: специальное правило «толпа рулит» не используется в миссиях «ИК».

Кодекс скитариев: специальное правило «доктрина приказы» не используется в миссиях «ИК».

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ В МИССИЯХ ДЛЯ ИСТРЕБИТЕЛЬНЫХ КОМАНД

В каждой миссии используются некоторые (или все) нижеприведённые общие для обоих игроков вторичные задачи:

Убить лидера: если на конец игры вражеский лидер удален как потеря, вы зарабатываете 1 дополнительное победное очко. Если вражеский лидер сбежал с поля боя в результате проваленного теста на сломленность, вы не получаете никаких дополнительных очков.

Прорыв обороны: если на конец игры хотя бы одна ваша модель находится во вражеской зоне расстановки, вы зарабатываете 1 победное очко. Отступающие или залёгшие модели не учитываются.

Первая кровь: если первая модель, удаленная как потеря, была частью истребительной команды противника, вы зарабатываете 1 победное очко.

Сломить врага: если на конец игры вы полностью уничтожили более чем половину моделей противника, вы зарабатываете 1 победное очко.

МИССИИ ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ КОМАНДЫ

Вы можете выбрать миссии «ИК» двумя способами. Первый – договориться с оппонентом о том, какую миссию вы будете использовать. Второй состоит в случайном выборе миссии путём броска D6 по нижеприведённой таблице:

ТАБЛИЦА МИССИЙ «ИК»

D6	Результат
1	Отгеснение
2	Одни во тьме
3	Охота за головой
4	Проникновение в лагерь
5	Оборона важной высоты
6	Воздушное снабжение



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА: ОТТЕСНЕНИЕ

ВПЕРЁД, ЗАГОНИТЕ ЭТУ ПОГАНЬ ОБРАТНО В ТУ ДЫРУ, ИЗ КОТОРОЙ ОНА ВЫПОЛЗАЛА!

Ваша истребительная команда получила задание вытеснить передовые отряды врага со стратегически важной точки, чтобы войска авангарда смогли подойти и зачистить местность.

АРМИИ

Наберите армии, как указано в разделе «Выбор истребительной команды» (с. 6).

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *BX40k*, используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После выставления ландшафта, но до определения половин стола, игроки должны разместить 3 маркера объектов по правилам расстановки маркеров объектов (см. книгу правил *BX40k*).

РАССТАНОВКА

Перед расстановкой моделей оба игрока должны сделать броски для определения особенностей своих лидеров. После они расставляют свои армии, как описано на с. 132 в книге правил *BX40k*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, расставлявший первым, ходит первым, если только неприятель не перехватит инициативу (см. с. 132 в книге правил *BX40k*).



Тёмноладарская ведьма Криси знает, что манёвренность – грозное оружие, и стремится обойти врага с фланга, чтобы посеять панику в его рядах!

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *BX40k*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце игры каждый объект, удерживаемый игроком, приносит ему 1 победное очко.

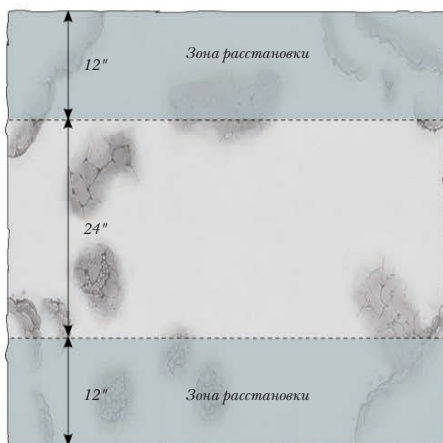
ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Сломить врага, первая кровь, прорыв обороны, убийт лидера.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой, таинственные объекты.

Капрал Стакс был единственным, кто выжил. Ну, сержант ещё цеплялся за жизнь, конечно, но недалеко его не хватит. После полудня разорвалась сама преисподняя. После того как прошлый взвод вырезали подчистую, Стакса прикомандировал к себе сержант Йеркинс, собиравший из недобитков новую оперативную группу. А ведь тот вдалбливал и вдалбливал им в головы – или они изолируют воздухозаборники, или все нижние районы улья обречены. Потратив последние мновения, Стакс вознёс короткую молитву Императору за чужное место, некогда бывшее Йеркинсом, и, подхватив сержантский латистолет, зашагал в направлении распевающих восхваления культистов. Воздухозаборники как раз по пути, а у него ещё осталась граната. Рано они празднуют победу.



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА: ОДНИ ВО ТЬМЕ

Тишину поймали! Враг неподалёку, так что держите ухо востро... ОООООО!

Ваше задание проходит под покровом ночи. Патрули врага были замечены в этой местности до наступления темноты, и вас отправили прогнать их отсюда и удерживать данный участок, пока не взойдёт солнце.

АРМИИ

Наберите армии, как указано в разделе «Выбор истребительной команды» (с. 6).

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил ВХ40к, используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После выставления ландшафта, но до определения половин сгола, игроки должны разместить 3 маркера объектов по правилам расстановки маркеров объектов (см. книгу правил ВХ40к).

РАССТАНОВКА

Перед расстановкой моделей оба игрока должны сделать броски для определения особенностей своих лидеров. После они расставляют свои армии, как описано в специальном правиле миссии «поисковое построение» (см. справа).

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, расставлявший первым, ходит первым, если только неприятель не перехватит инициативу (см. с. 132 в книге правил ВХ40к).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил ВХ40к).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце игры каждый объект, удерживаемый игроком, приносит ему 1 победное очко.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Сломить врага, первая кровь, прорыв обороны, убить лидера.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

МИССИИ

Таинственные объекты.

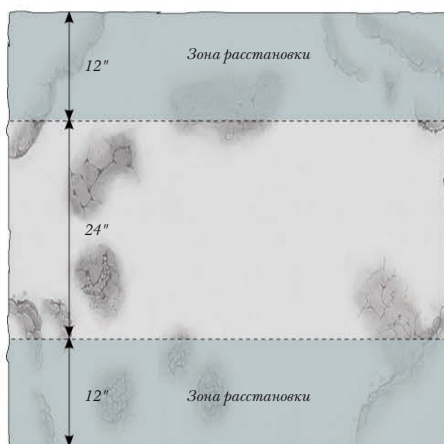
Смерть в лунном свете: правило ночного боя действует на протяжении всей битвы.

Поисковое построение: перед расстановкой оба игрока делают бросок за каждую модель в их истребительных командах, не имеющую специального правила «фланговый обход». При выпадении 1 или 2 эта модель получает специальное правило «фланговый обход». При выпадении 3 или более эта модель размещается в любом месте зоны расстановки управляющего ею игрока, но не ближе чем в 3" от другой модели.



Гримтаал, перехватчик Серых Рыцарей, – гниусных отродий варпа и тех, кто стремится призвать их.

ТЫ НЕ МОЖЕШЬ ВИДЕТЬ СКРЫТЫЕ ПОД ПОКРОВОМ
НОЧИ УЖАСЫ, НО БУДЬ УВЕРЕН, ОНИ ТАМ,
ОЖИДАЮТ, ЧТОБЫ НАБРОСИТЬСЯ, КОГДА МЫ
ЗАБУДЕМ ОБ ОСТОРОЖНОСТИ. БУДЬ БДИТЕЛЕН!
ДОВЕРЯЙ СВОЕМУ СНАРЯЖЕНИЮ! ВЕРЬ В СВОЕГО
ПОВЕДИТЕЛЯ! ПУСТЬ НЕНАВИСТЬ СТАНЕТ ТЕБЕ
БРОНЕЙ!



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА: ОХОТА ЗА ГОЛОВОЙ

Какой-то древний умник говаривал: «Отруби голову, чтобы умертвить тело».
Попадись мне эта сволочь сейчас, я бы придушила его голыми руками!

Ваши разведчики зафиксировали нахождение в данном районе опасного вражеского командира. Чтобы заслужить репутацию, вы собираете охотничью партию и устремляетесь в бой, намереваясь принести его голову.

АРМИИ

Наберите армии, как указано в разделе «Выбор истребительной команды» (с. 6).

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил ВХ40к, используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Перед расстановкой моделей оба игрока должны сделать броски для определения особенностей своих лидеров. После они расставляют свои армии, как описано на с. 132 в книге правил ВХ40к.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, расставившийся первым, ходит первым, если только неприятель не перехватит инициативу (см. с. 132 в книге правил ВХ40к).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил ВХ40к).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Если на момент окончания игры вражеский лидер убит, вы получаете 3 победных очка. Также вы получаете по 1 победному очку за каждого убитого вражеского специалиста. За вражеские модели, сбежавшие с поля боя в результате провала теста на сломенность, победные очки не даются.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Сломить врага, первая кровь, прорыв обороны.

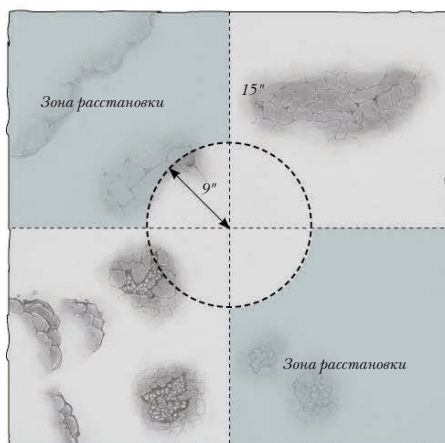
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой.



Улмак Краснорукый несёт икону, которая служит своеобразным указателем, где начнётся резня.

Мятеж был подавлен. Культисты с фрамками воплями бежали кто куда. Но кого это волнует, когда есть столько других планет? Кхулат знал, времени спастись у него хватит, однако лёгкий путь – не путь к славе. Подобрал по дороге некоторых самых преданных воинов, космодесантники Хаоса мчались на звуки боя. Собачонки на побегушках, ударные части десантников-ляляистов тоже рвались вперёд, голя желанием захватить главаря культистов. Кхулат уйдёт, несомненно, но лишь когда очистит запятнанное имя. Лишь когда оторванная голова вражеского офицера будет болтаться у него в кулаке, он удалится. У него ещё остаётся долг перед Кхорном.



ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА: ПРОНИКНОВЕНИЕ В ЛАГЕРЬ

Эй, вы там, харэ сачковать. Валите в лагерь юдишек и спалите усё к сквигам! ВАААА!

Ваши разведчики обнаружили на нейтральной полосе хорошо спрятанный - по крайней мере так предполагалось - вражеский штаб. Вы должны проникнуть за охраняемый периметр и заложить взрывчатку, чтобы разнести там все.

АРМИИ

Наберите армии, как указано в разделе «Выбор истребительной команды» (с. 6).

После этого либо договоритесь с оппонентом, кто из вас будет атакующим, а кто обороняющимся, либо решите этот вопрос при помощи кубовки. Выигравший в кубовке может выбрать, кем ему быть: атакующим или обороняющимся.

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил ВХ40к, используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Перед расстановкой моделей оба игрока должны сделать броски для определения особенностей своих лидеров.

Атакующий расставляется первым, размещая все свои модели где угодно пределах своей зоны расстановки. Затем расставляется обороняющийся, размещая все свои модели где угодно в пределах своей зоны расстановки.

ПЕРВЫЙ ХОД

Атакующий ходит первым, если только обороняющийся не перехватит инициативу (см. с. 132 в книге правил ВХ40к).



Сивия из Текучей Смерти сродни пёстрому выхрю, который приносит смерть и уходит раньше, чем враги опомнятся.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил ВХ40к).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце игры атакующий получает по 1 победному очку за каждую свою модель, покинувшую поле боя через край стола обороняющегося (см. ниже специальное правило миссии «прорыв»).

Обороняющийся получает по 1 победному очку за каждые три убитые или полностью уничтоженные им вражеские модели. Однако за вражеские модели, сбегавшие с поля боя в результате провала теста на сломенность, победные очки обороняющемуся не даются.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Сломить врага, первая кровь, убить лидера.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой.

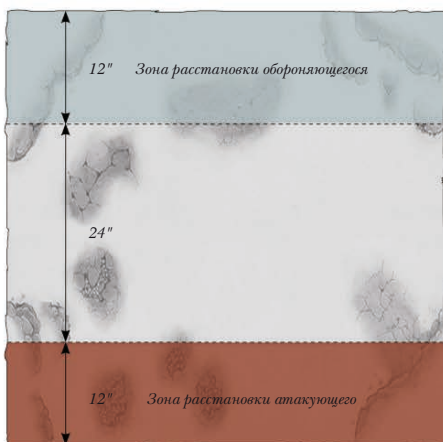
Прорыв: модели атакующего могут добровольно покинуть игру, выйдя за край стола обороняющегося. Покинувшие игру модели не могут вернуться.

Оборонительный периметр: в этой миссии модели атакующего не могут использовать специальное правило «фланговый обход». Атакующий может перекидывать результаты бросков по таблице особенностей лидера при выпадении 1 до тех пор, пока не выпадет результат, отличный от особенности «хитрая уловка».

Залужённые двигатели: в этой игре модели атакующего не могут турбоускоряться.



Край стола обороняющегося



Край стола атакующего

ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА: ОБОРОНА ВАЖНОЙ ВЫСОТЫ

Взять высоту, братья. Оттесните врага во имя Императора!

Передовые силы неприятеля были замечены поблизости от стратегически важной возвышенности, откуда просматривается вся долина за ней. Захватите позицию и устраните угрозу со стороны противника.

АРМИИ

Наберите армии, как указано в разделе «Выбор истребительной команды» (с. 6).

ПОЛЕ БОЯ

Поместите самый высокий элемент ландшафта из вашей коллекции в центр поля боя для отображения стратегически важной высоты. Затем расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в книге правил *BX40k*, используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

РАССТАНОВКА

Перед расстановкой моделей оба игрока должны сделать броски для определения особенностей своих лидеров. После они расставляют свои армии, как описано на с. 132 в книге правил *BX40k*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, расставившийся первым, ходит первым, если только неприятель не перехватит инициативу (см. с. 132 в книге правил *BX40k*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в книге правил *BX40k*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце игры вы получаете по 1 победному очку за каждую модель не-техники, чья подставка целиком находится в пределах границ центрального элемента ландшафта.

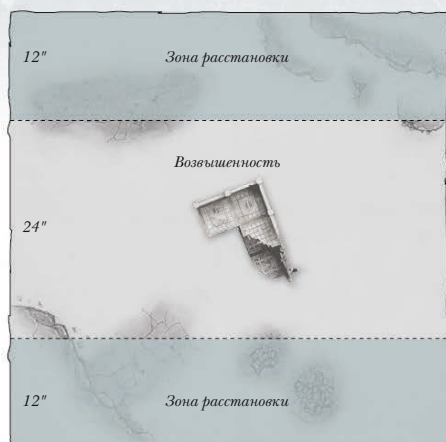
ВОТРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Сломить врага, первая кровь, прорыв обороны, убить лидера.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой.





ИСТРЕБИТЕЛЬНАЯ КОМАНДА: ВОЗДУШНОЕ СНАБЖЕНИЕ

Гляди, наши братья из касты Воздуха сбросили нам припасы. Ради Высшего Блага, чего мы ждём!

Ваша истребительная команда отчаянно нуждается в припасах. До жизненно важного для вас груза почти рукой подать, однако вражеские разведчики пытаются помешать им завладеть. В большинстве ящиков, сброшенных с транспортных самолётов, находится провиант, но вам в первую очередь необходимо добраться до контейнеров с боеприпасами, иначе их захватит неприятель.

АРМИИ

Наберите армии, как указано в разделе «Выбор истребительной команды» (с. 6).

ПОЛЕ БОЯ

Расставьте ландшафт, как описано на с. 130 в *книге правил BX40k*, используя карту расстановки, прилагающуюся к этой миссии.

МАРКЕРЫ ОБЪЕКТОВ

После выставления ландшафта, но до определения половин стола, игроки должны разместить 6 маркеров объектов по правилам расстановки маркеров объектов (см. *книгу правил BX40k*).

После расстановки всех маркеров объектов сделайте бросок на смещение за каждый из них (см. правила BX40k) и сдвиньте их согласно результатам. Если маркер сместился за край стола или на непроходимый ландшафт, то поместите его как можно дальше по направлению смещения, но не ближе, чем в 1" от края стола или элемента ландшафта.

РАССТАНОВКА

Перед расстановкой моделей оба игрока должны сделать броски для определения особенностей своих лидеров. После они расставляют свои армии, как описано на с. 132 в *книге правил BX40k*.

ПЕРВЫЙ ХОД

Игрок, расставившийся первым, ходит первым, если только неприятель не перехватит инициативу (см. с. 132 в *книге правил BX40k*).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В этой миссии используется переменная длительность игры (см. с. 132 в *книге правил BX40k*).

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В конце сражения тот игрок, который наберёт больше победных очков, выигрывает. Если у игроков равное количество победных очков, объявляется ничья.

ПЕРВИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В конце игры важный груз (см. специальные правила миссии ниже) приносит 3 победных очка контролирующему его игроку.

ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

Сломить врага, первая кровь, прорыв обороны, убить лидера.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА МИССИИ

Ночной бой.

Важный груз: только один маркер объекта, являющийся важным грузом, содержит столь необходимые вашей истребительной команде боеприпасы.

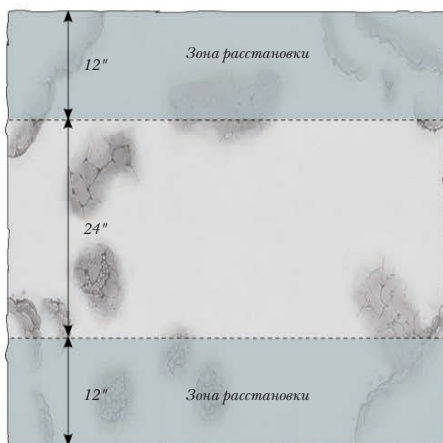
Всякий раз, когда дружественная или вражеская модель заканчивает свою фазу движения в пределах 1" от маркера объекта, бросайте D6. При выпадении 1-5 удалите маркер объекта из игры – ценность содержимого этого ящика незначительна. При выпадении 6 эта модель находит важный груз.

Как только найден важный груз, немедленно удалите все остальные маркеры объектов из игры.

Если обыск 5 маркеров объектов закончился неудачно, шестой автоматически становится важным грузом.

Важный груз никоим образом не может быть перемещён.

Еда и вода — дело второстепенное. Что нам сейчас действительно нужно, так это вера и патроны. Они — сила и основа Империзма. И лишь на них нам остаётся уповать. Комиссар Драск при Нескончаемой осаде



ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ ИСТРЕБИТЕЛЬНОЙ КОМАНДЫ

Сколотив собственную истребительную команду и отправив её однажды в бой, вам уже сложно будет оторваться от игры, и шести предложенных миссий вам наверняка покажется мало. Но что потом? Есть много возможностей изменить игру, чтобы она предстала в новом свете. В общем настало время вывести игру на новый уровень.

Сражения в игре «Истребительная команда» очень скоротечны, поэтому шесть представленных стандартных миссий могут быстро наскучить. Так в каких же ещё битвах может участвовать слаженная истребительная команда профессиональных солдат? Простейшим способом разнообразить игру является небольшое изменение правил: просто возьмите вашу любимую миссию, измените малую её часть, чтобы повысить сложность или накал страстей. По договорённости игроки могут изменить набор ролей боевых единиц на более соответствующий для той или иной миссии или под стать ландшафту и коллекции миниатюр. Небольшим изменением, которое сильно разнообразит игры «ИК», может стать дополнительное оснащение для вашего воина или разрешение на взятие дополнительной элитной боевой единицы. Главное здесь – грамотное исправление правил для создания уникального и насыщенного событиями сражения, а не просто ради получения преимущества одной стороны над другой. Кому будет интересно играть, если противник всякий раз с презрительной лёгкостью раскатывает его армию. Поэтому в идеале у вас должно получаться такое сражение, где исход будет неясен до самого конца.

Далее представлены несколько идей, с помощью которых вы можете начать создавать целое множество битв небольшого масштаба на просторах 41-го тысячелетия. Вы можете сочетать существующие миссии и приведенные выше приёмы для начала диверсионных вылазок, молниеносных набегов, самоубийственных миссий и многого другого. Если вам всё же нужна капля вдохновения, читайте дальше.

ЧЕМПИОНАТЫ

Если у вас есть компания единомышленников, то чемпионаты могут стать великолепным способом собрать всех и посостязаться за хвастливое звание лучшего полководца. Соберите как можно больше вахафов и проведите захватывающую серию сражений в игре «Истребительная команда». Только убедитесь, что все сыграют так много игр, сколько смогут. Существует множество способов выявить победителя, но вместо этого можно, к примеру, вести подсчёт побед, ничьих и поражений – в результате вы увидите, что некоторые истребительные команды сами заработали себе репутацию.

Если вы всё же хотите соревноваться за первое место, можете ввести систему подсчета очков в играх. К примеру, победитель получает 3 очка, проигравший 1 очко, а в случае ничьей оба игрока получают по 1 очку. Тот, кто будет лидировать после некоторого числа игр, получит первое место. Ещё можно провести серию игр на выбывание, поделив игроков на группы.

Это может сработать, если участвует много игроков со своими истребительными командами или же несколько человек, но каждый из них владеет сразу несколькими истребительными командами. В этом случае вы можете устроить жеребьёвку для подбора противников. Подобные соревнования совсем не сложно организовать, а участники получат настоящее удовольствие от мероприятия.

СЕРИЯ ИГР

Тем, кто хочет устраивать сражения по мотивам событий из 41-го тысячелетия, будет легко придумать серию запоминающихся игр, связанных общим сюжетом. Существует множество источников: от романов Black Library и до анимационных фильмов, из которых можно подчерпнуть вдохновение, чтобы придумать завязку для заданий, в которых ваша истребительная команда сможет проявить свой героизм. К примеру, истребительная команда Космического Десанта пытается накрыть ячею нурглопоклонников. Поначалу задание кажется простым, но всё меняет нахождение логовища чумных зомби. Теперь десантники любой ценой должны остановить чудовищ, прежде чем те разнесут заразу. После этого, вне зависимости от исхода, команде нужно покинуть инфицированный улей и достигнуть точки эвакуации. На основе каждого эпизода этой истории можно построить кампанию в «ВХ40к: Истребительная команда». Для определения, смогут ли павшие члены команды вылезти и вернуться в строй в следующей битве, можете составить таблицу видов ранений или просто возвращать их в игру при выпадении 4+ на кубике.



ИГРЫ С ИСПЫТАНИЯМИ

В игре с испытаниями один игрок набирает истребительную команду как обычно, в то время как его оппонент выставляет лучше вооруженные или более многочисленные войска. Исходя из того, каков состав противостоящей вам истребительной команды, вы можете изменить правила организации армии, увеличив, к примеру, число специалистов, или выбрав навык специалиста, которым будут владеть все члены истребительной команды. Далее представлены некоторые примеры и рекомендации для проведения увлекательных игр на испытание:

ПОДЗАРЯДКА

Орки собираются привести в действие гигантскую военную машину, но она ещё не полностью функционирует. А это значит, что истребительная команда катаканских джунглевых бойцов может предотвратить бойню, которую та вскоре устроит. Они должны уничтожить конструкцию, но время работает против них. Если они не справятся, эту машину войны будет не остановить.

Все члены вашей истребительной команды имеют специальное правило «истребители танков», а силы оппонента состоят из одной единицы сверхтяжёлой техники или шагохода. Эта единица находится на подзарядке, поэтому не может двигаться или вести огонь из любых основных орудий, пока не будет заряжена. Чтобы это отобразить, используйте правила переменной длительности игры, но не для определения её продолжительности, а для отсчета времени до момента, когда сверхтяжёлая техника сможет задействовать весь свой потенциал, и битва превратится в схватку на выживание!

ПРОТИВОСТОЯНИЕ ПОЛЧИЩАМ

Из всего охотничьего кадра в живых осталась лишь горстка воинов Огня, застрявших в окружении бесчисленных тиранидов. Подкрепления уже в пути, нужно лишь продержаться до их прихода. Но как долго протянут уцелевшие?

Силы вашего противника состоят из двух боевых единиц основных войск, которые набираются безо всяких ограничений на стоимость в очках. Эти боевые единицы не подчиняются правилам миссий «ИК» и при уничтожении возвращаются на поле боя с края стола управляющего ими игрока в начале его следующего хода. Используйте правило переменной длительности игры, и, если по завершении битвы кто-либо из вашей истребительной команды всё ещё жив, то вы побеждаете!

ОХОТНИК И ДОБЫЧА

Отделение космодесантников пытается уничтожить лорда некронов до того, как тот успеет пробудить весь мир-реброуиц... Группа егерей скитариев охотится на «Хищник» Хаоса среди горящих остовов множества танков... Жалкие Скортисны высматривают тиранидского карнифика в лесах девственного мира...

Один игрок набирает истребительную команду с удвоенным числом специалистов. Его соперник получает под контроль монструозное создание, командную единицу или единицу техники, которые обычно не могут быть взяты в игру формата «ИК». Удостоверьтесь, что поле боя густо заставлено элементами ландшафта,

которые дают истребительной команде (или её жертве) достаточно укрытий. Если воины смогут убить свою цель за шесть ходов, то их задание выполнено, и они побеждают! В противном случае их ждёт неминуемое поражение.

МНОГОСТОРОННЯЯ ИГРА

Из-за своего малого формата битвы по правилам «ИК» отлично подходят для привлечения нескольких игроков. Достаточно просто внесите некоторые поправки в правила миссии. Представленный далее способ проведения сражений подойдёт для игр с четырьмя и менее игроками, но, подключив фантазию, вы легко сможете задействовать 6 игроков и более!

РАССТАНОВКА

Вместо расстановки по правилам, представленным в миссии, каждый участник кидает кубик, после чего игроки в порядке убывания результатов броска расставляются в пределах 9" от выбранного для себя угла стола.

ПЕРВЫЙ ХОД

В начале игры каждый игрок кидает кубик, а затем ходит в порядке убывания результата броска. Эта очерёдность хода соблюдается и в последующих ходах.

ПОДФАЗА СХВАТКИ

В подфазе схватки отыгрываются только те бои, в которых представлены модели игрока, чей сейчас идёт ход.

ПЕРВИЧНЫЕ И ВТОРИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

В зависимости от того, какую миссию вы отыгрываете, вам может понадобиться соответствующим образом изменить первичную задачу. Что касается вторичных задач, то игнорируйте задачу «прорыв обороны» и измените задачу «убить лидера»: теперь игроки получают по 1 победному очку за каждого убитого ими вражеского лидера. Также только один игрок получает победные очки за выполнение задачи «первая кровь», но в конце игры все игроки получают по 1 победному очку за каждую сломенную вражескую истребительную команду.

*Г*ормагауты выскакивали из-под земли, косоватыми конечностями пробуя себе путь через переплетения лиан. Невидимые глазу твари встроились в лес, из-за чего кроны деревьев беспокойно зашевелились. Джонс и Дрекс резко развернулись, но успели выстрелить лишь единожды, прежде чем платяные ксеносы нахлынули на них. Один бил гормагауту прямо на подлёт; второй, запаниковав, пальнул выше нужного, на мгновение лишь озаире мрак. Считанные секунды — и десятки хитиновых клинков, твёрдых, как сталь, повалили двух гвардейцев на куски. Последний, Фрэжер, вскинул оружие и нажал на спусковой крючок: из ствола вырвалась шипящая струя прометия. Не прошло и мига, как на землю повалились обугленные оболочки.

Джунгли, усталые клубами пара, переполняли звуки. Хриплые карканье сококоптув-кровозлодов, рев огромных белых обезьян и шуршание книжальных журавлей, щебеляющих жвалами, сливались в непреодолимую какофонию. Вопли солдат из Восканского 21-го едва ли выделялись на таком фоне.

«Вставшие из Ада» Харкера, в свою же очередь, не издавали ни шороха.

Впереди на изрытой прогалинами поляне кучка кругловатых взводов восканцев, пробравшихся по территории тау. Костистые перья на птичьих черепках топорились и дрожали, а клювы раз за разом погружались в растерзанные тела мертвецов. Где-то с краю племенной формователь намазывал отрубленные головы на лангу, потянувшую не думя кривыми деревьями. Кто-то слабо стонал: ксеносы выдирали из ещё живых солдат длинные красные внутренности.

— От круглов нест, как из трясины, — пробормотал Харкер по прозвищу «Камнезубый». — Ещё и тащат в рот что попало.

— А чего ты ждал от дикарей, жующих собственное дерьмо, — отозвался Бронд, его правая рука.

Харкер лишь ухмыльнулся; зубы отчётливо блеснули близкой на коже, выкрашенной в оливково-чёрный камуфляж. Он приподнял свой громадный, хорошо смазанный тяжёлый болтер, «Расплату», и знаком — двумя сложенными пальцами — приказал «Вставшим» выдвигаться. Катаканцы, выстроившись стрелковой цепью, расселись по периметру. Как соём призраков, они двинулись краткими перебежками и замедлили всякий раз, стоило только ветерку зашевелиться в густых кронах.

— Чего мы торюзим, а, серж? — прошептал Нильс «Красный Клинок», засевший от Харкера в паре метров. Промоля вытаскил катаканский нож и заткнула потуже верёвку из волос тау, которыми он обмотал руки — таким мускулам позволял бы даже орк.

— Не разевай пасть, Красный, — приказал Харкер. — Тёрт, Кеннет, давайте вперед. Бронд, ты прихвильевай.

Формирователь на поляне отскочил взводу комиссару восканцев. Глухо ухая, чужак склонил голову набок, словно озадаченная птица — из развороченной глотки офицера, среди жила и хрица, торчала серебристый шурр.

Изуродованная голова лопнула — и джунгли взорвались лихорадочной суматохой.

Катаканцы в этот момент уже двигались: зная боевую позицию, они припали на колени и дали залп жужжими лазерными лучами. Трое пирующих круглов погибли ещё до того, как дымящиеся останки формователя кулем рухнули наземь.

Воргу из дремучих зарослей, размахивая огромными лапами, вылетел ревущий кругтук. Харкер поднырнул под размахистый удар, прижал дуло «Расплаты» к его груди и вынул очередь: зверя пронзило с такой силой, что кусок его хребта отлетел куда-то в джунгли, будто неудачно брошенная бола. Великан завалился на спину, но напоследок успел захватить Харкера в челюсть с правой. Иному человеку такой удар начисто снёв бы голову, однако сержант только отлетел в железное дерево; посреди треска лазов и шипения плазмы отчётливо послышался хруст сломанных рёбер. Харкер склонил внушительный комок крови, но пальца со спускового крючка не убрал, продолжая нацеливаться реактивными батареями растянувшегося зверя, пока в воздухе не повис багряный туман.

Пронзительно загудели антигравитационные двигатели — летящая меж деревьев, мчалась разведывательная машина тау; установленные на крыльях дроны палькнули огнём. В тот же миг Тёрта и Кеннета разорвало в клочья, да так, что мешанина обрубков только и закувыркалась в порубленной листве. Нильс воспользовался шансом и, зацепившись крюком-кошкой за двигатель пралетающей «Пираны», сиганул вслед. Добрых полсотни метров его протащило по воздуху, пока трес крюка не зацепился за ствол железного дерева: глайдер тау по одну сторону, испалин-катаканец по другую.

Внезапно дернувшись вниз, «Пираны» на мновение закрутилась, после чего взрвалась в повальное дерево и взорвалась в облаке густого маслянистого дыма. Палевшие во все стороны обломки корпуса серьёзно посекли Нильса — он зашатался и покатылся по грязи. Однако, невзирая на всё, солдат победно хохотал, ведь те же самые осколки заставили воинов Огня броситься искать укрытие.

То-то Харкеру было и нужно. Он выпрыгнул из-под прикрытия мёртвого кругтоска, и «Расплата» изрынула смерть на бережок мелкого ручья. Ксеносы не дрогнули под подавляющим огнём: целы ослепительно-белой плазмой замечкались под палом джунглей. Харкер дал ещё одну очередь вскаль и нырнул за пень, чтобы укрыться от противника. Залпы выбивали цепки что с одной стороны, что с другой, но даже смертоносным винтовкам тау было не под силу пробить железную кофу.

— Стреляйте-стреляйте, уроды сиеморфие, — рыкнул сержант. Кожа на его плоти до сих пор икварчала от попаданий. Он выдернул пустую ленту из приёмника тяжёлого болтера и вставил запасную, перекинутую через плечо. — Хоть устрите там.

Стрельба поугасла, а затем и вообще прекратилась. По-зверину осклизавшись, Харкер припал к земле, чтобы одним глазком глянуть меж корней дерева. Чего и сомневался: Бронд и Блэкен застыли воинам Огня за спину, и теперь тау валялись на земле с пережжёнными глотками. Отменная катаканская сталь хорошо работала и в этот раз.

Уже поднявшись, Харкер заметил: парочка круглов длинными скачками заходила его парням с левого фланга. Острые птичьих языки свисали из клювов, точно твари изолазовались по убийствам. «Держи карман шире», — фыркнул сержант и, оперев «Расплату» о пень, развернулся в их направлении. Загрохотала очередь, и одного из круглов размазало на земле месивом из перемолотого мяса и торчащих конечностей.

Предупреждённый об опасности, Бронд резко крутанулся и метнул нож во второго, что уже кидился на него.

Тридцатисантиметровый клинок так глубоко вошелся чужацкому воину в грудь, что тот потерял равновесие и распластался в грязи.

Из-за деревьев с топотом выскочил восканский «Часовой», за поршневыми ногами которого валились следом ланы и моховидная лага. Водитель приподнялся с сидения, отмахиваясь от кровяной мошки, витающей у испуганного лица. С разинутым ртом он обвёл взглядом разбросанные трупы и стелющийся дым: поляна превратилась в наступающее побоище.

— Поздното ты, старина, — громко окликнул Харкер. — Ваши все полемли, но мы-то зовонько поотправляли следом.

Восканский водитель благодарно кивнул и вяло отдал честь, однако Харкер со своими людьми уже растворился в дебрях джунглей; лишь тихое шуршание листьев нарушало тишину.



ИСТРЕБИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ

В данном разделе представлены художественные описания и правила разных истребительных команд. Всё это позволит составить из вашей коллекции миниатюр группу специального назначения, готовую выполнить любую задачу в настольных сражениях «BX40к: Истребительная команда».

ИНФОЛИСТЫ

У каждой боевой единицы в этой книге есть собственный инфолист, в котором представлена отдельная статья списка армии. Представленные здесь инфолисты можно использовать только в играх по правилам «Истребительная команда».

СТАТЬИ СПИСКА АРМИИ

В каждой статье списка армии представлена следующая информация:

- Фракция:** в этом месте отличительным символом, который вы можете найти в книге правил BX40к, указывается фракция боевой единицы.
- Роль на поле боя:** в этом месте отличительным символом указывается роль боевой единицы на поле боя. Каждая из боевых единиц в этой книге играет роль основных войск.
- Наименование боевой единицы:** здесь вы увидите наименование боевой единицы.
- Стоимость в очках:** тут указывается стоимость боевой единицы в очках. Она нужна, если вы набираете армию на установленное количество очков.
- Профиль боевой единицы:** данная секция показывает перечень характеристик каждой модели боевой единицы.
- Класс боевой единицы:** эта секция отсылает к главе правил о классах боевых единиц в книге правил BX40к. К примеру, боевую единицу можно классифицировать как пехоту, технику или кавалерию, к которым применимы соответствующие правила на движение, стрельбу, наступление и т. д.
- Состав боевой единицы:** здесь приведено количество и класс моделей, что составляют боевую единицу.
- Оснащение:** здесь перечислено вооружение и снаряжение моделей боевой единицы. Все виды оружия и оснащения подробно описаны в кодексах тех или иных фракций. Стоимость всех моделей вместе с их базовым оснащением уже включена в стоимость боевой единицы в очках.
- Специальные правила:** тут приведены все специальные правила, которые распространяются на модели боевой единицы. Уникальные специальные правила детально разъясняются в этой же главе, в то время остальные можно найти либо в главе «Специальные правила» в книге правил BX40к, либо в кодексе соответствующей фракции.
- Описание боевой единицы:** здесь приводится художественное описание, в котором рассказывается о сильных и слабых сторонах боевой единицы, а также о тактике боя и методах ведения войны, которые она использует в мрачном будущем 41-го тысячелетия.





ОТДЕЛЕНИЕ СТОРНУСА

190

ОЧКОВ



Дамклов крестовый поход близился к завершению, когда сержант Сторнус с отделением оказались отрезаны от основных сил. Дабы узнать следующее распоряжение, им пришлось самостоятельно пробираться к точке эвакуации. В таком положении время поджимало, однако это совсем не помешало им по пути нанести врагу как можно больше урона. Тактические отделения – невероятно гибкие боевые единицы, а Гвардия Ворона тем более известна своим мастерством в хитрых манёврах и скрытной войне. За пару недель, проведённых в тылу врага, у боевых братьев неожиданно пробудились свои индивидуальные способности. С помощью всего своего устрашающего арсенала отделение Сторнуса удалось вывести из строя несколько топливных станций и выкрасть секретные чертежи боевого скафандра.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Сержант Сторнус	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)
Брат Лотар	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Пехота	1 (уникальный)
Брат Дамек	4	5	4	4	1	4	1	8	3+	Пехота	1 (уникальный)
Брат Йовас	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Пехота	1 (уникальный)
Космодесантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Пехота	6 космодесантников

ОСНАЩЕНИЕ:

- Все модели оснащены фраг- и крак-гранатами
- Сержант Сторнус оснащён плазменным пистолетом и ценным мечом
- Брат Лотар и все космодесантники оснащены болтганом и болт-пистолетом
- Брат Дамек оснащён ракетной установкой и болт-пистолетом
- Брат Йовас оснащён мелтаганом и болт-пистолетом

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- и не познают они страха
- тактика ордена Гвардии Ворона

ОСОБЕННОСТЬ ЛИДЕРА:

- Сержант Сторнус имеет особенность лидера «хитрая уловка» (с. 7)

СПЕЦИАЛИСТЫ:

- Брат Дамек – несибаемый солдат со спецправилom «безостановочный»
- Брат Йовас – спец по оружию со спецправилom «искusный стрелок»
- Брат Лотар – партизан со спецправилom «привычный враг»



УДАРНАЯ АЛЬФА-СТАЯ

200

ОЧКОВ



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Темпестор Альфы	3	4	3	3	1	3	2	8	4+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)
«Меткий глаз»	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	Пехота	1 (уникальный)
«Пробивала»	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	Пехота	1 (уникальный)
«Пушкарь»	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	Пехота	1 (уникальный)
«Салага»	3	4	3	3	1	3	1	7	4+	Пехота	1 (уникальный)

	BS	Г	Броня	С	Р	HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
«Таврокс-Прайм»	4	F	11	10	10	3	Техника (скоростная, транспорт)	1 Таврокс-Прайм

ОСНАЩЕНИЕ:

- Все модели пехоты оснащены панцирной бронёй, крак- и фраз-гранатами
- Темпестор Альфы оснащён болт-пистолетом и оружием ближнего боя
- «Меткий глаз» и «Салага» оснащены пробивными лазганами
- «Пушкарь» оснащён пробивной митральезой
- «Пробивала» оснащён плазмаганом

- «Таврокс-Прайм» оснащён ракетной установкой «Таврокс», спаренной автопушкой и штурмболтером

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- глубокий удар
- движение через укрытие
- всеподходный БТР (только у «Таврокс-Прайм»)

ОСОБЕННОСТЬ ЛИДЕРА:

- Темпестор Альфы имеет особенность лидера «видавший виды»

СПЕЦИАЛИСТЫ:

- «Меткий глаз» – спец по оружию со спецправилом «снайперское»
- «Пробивала» – партизан со спецправилом «привычный враг»
- «Пушкарь» – нестибаемый солдат со спецправилом «безостановочный»



КОРРУПЦИО МАЛУМ

190

ОЧКОВ



WS BS S T W I A Ld Sv Класс боевой единицы: Состав боевой единицы:

Заражённый скитарий авангарда 3 4 3 3 1 3 1 8 4+ Пехота 9 скитариев авангарда

Чумной альфа авангарда 3 4 3 3 2 3 2 9 4+ Пехота (персонаж) 1 (уникальный)

└ Броня ┘

WS BS S F S R I A HP Класс боевой единицы: Состав боевой единицы:

Сидонийский альфа-драгун 4 4 5 11 11 11 3 3 2 Техника (шагоход, открытая) 1 сидонийский драгун

Сидонийский бета-драгун 4 4 5 11 11 11 3 3 2 Техника (шагоход, открытая) 1 сидонийский драгун

ОСНАЩЕНИЕ:

- Все заражённые скитарии авангарда оснащены латами скитариев и радиевыми карабинами
- Каждый сидонийский драгун оснащён тазерной пикой, широкополосной инфопривязью и прожектором

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Заражённые скитарии авангарда

- доктрина-приказы
- не ведая боли (6+)
- безостановочный

Сидонийские драгуны

- крестоносец
- доктрина-приказы
- песчаный ходок
- облако финиша

ОСОБЕННОСТЬ ЛИДЕРА:

- Чумной альфа авангарда имеет особенность лидера «хитрая уловка»

СПЕЦИАЛИСТЫ:

- Один драгун – рукопашник со спецправилем «смертельный удар»
- Другой драгун – партизан со спецправилем «ударил-отступил»
- Чумной альфа авангарда – спец по оружию со спецправилем «огонь на подавление»



УДАРНАЯ КОМАНДА «БЛЕСТЯЩЕЕ ЗАВОЕВАНИЕ»

134

ОЧКА



Именем Высшего Блага шас'уи Кай'ну было поручено оборонять тайную исследовательскую станцию от великанов-воителей – космических десантников. До линии фронта дни пути, и небольшой комплекс находился в безопасности, окружённый к тому же ложными топливными станциями-обманками. Но когда несколько разведывательных дронов не вернулись назад, стало ясно, что космодесантники где-то поблизости. Кай'н срочно собрал свою команду и начал подготовку к охоте. Его ударная группа – сплошь проверенные солдаты, закалённые бесчисленными сражениями на полях Дамокла. И раз эти так называемые «Гвардейцы Ворона» выдали себя, ничто не помешало тем с их исключительными индивидуальными навыками устроить собственный миниатюрный кайуэн. После того как взвешено импульсное оружие и оружейные дроны и тактическая турель поддержки истоприли шквал огня, осталась лишь жалкая горстка выживших. А для воинов Огня выследить такую лёгкую добычу не составит труда.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Шас'уи Кай'н	2	3	3	3	1	2	8	4+	4+	Пехота (персонаж)	1 (уникальный)
Шас'ла Обита	2	3	3	3	2	2	1	7	4+	Пехота	1 (уникальный)
Шас'ла Тун'от	2	3	3	3	2	2	1	7	4+	Пехота	1 (уникальный)
Шас'ла Сеп'гуми	2	3	3	3	2	2	1	7	4+	Пехота	1 (уникальный)
Воин Огня	2	3	3	3	2	2	1	7	4+	Пехота	6 воинов Огня

ОСНАЩЕНИЕ:

- Все модели пехоты оснащены фотонными гранатами
- Шас'ла Сеп'гуми и 4 воина огня оснащены импульсными винтовками
- Шас'уи Кай'н, шас'ла Обита, шас'ла Тун'от и два воина огня оснащены импульсными карабинами
- Ударная команда включает 2 дрона-стрелка MV1 и турель

тактической поддержки DSS, оснащённую комплексом «умных» ракет

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- огневая поддержка

ОСОБЕННОСТЬ ЛИДЕРА:

- Шас'уи Кай'н имеет особенность лидера «быстро соображает»

СПЕЦИАЛИСТЫ:

- Шас'ла Обита – негибкий солдат со спецправилом «не ведая боли»
- Шас'ла Тун'от – партизан со спецправилом «разведчик»
- Шас'ла Сеп'гуми – спец по оружию со спецправилом «орлиный глаз» (с. 9)



СКОПЛЕНИЕ ИЗГОВЕВ

194

ОЧКА



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Каноптековые призраки	4	4	6	5	2	2	3	10	3+	Зверь	3 каноптековых призрака
Анхохмет	4	1	4	4	1	2	3	10	4+	Пехота	1 Освежёванный (уникальный)
Хаменхотех	4	1	4	4	1	2	3	10	4+	Пехота	1 Освежёванный (уникальный)
Агасет	4	1	4	4	1	2	3	10	4+	Пехота	1 Освежёванный (уникальный)
Интерос	4	1	4	4	1	2	3	10	4+	Пехота	1 Освежёванный (уникальный)
Освежёванный	4	1	4	4	1	2	3	10	4+	Пехота	1 Освежёванный

ОСНАЩЕНИЕ:

- Все каноптековые призраки оснащены путами
- Все Освежёванные оснащены двумя клешнями для свежания

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

Каноптековые призраки

- бесстрашие
- раздражающее
- очень крупногабаритный
- бесплотный дух
- призрачный полет

Освежёванные

- глубокий удар
- устрашение
- проникновение
- реанимационные протоколы

ОСОБЕННОСТЬ ЛИДЕРА:

- Анхохмет имеет особенность лидера «видавший виды»

СПЕЦИАЛИСТЫ:

- Хаменхотех – подлый боец со спецправилом «убийственные удары»
- Агасет – негибимый солдат со спецправилом «не ведая боли»
- Интерос – партизан со спецправилом «привычный враг»

Ж

КРАСНАЯ СМЕРТЬ ДЮРИЕЛЯ

198
ОЧКОВ



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Менахина Ильза	6	4	3	3	2	7	3	10	-	Пехота (персонаж)	1 теневидец (уникальный)
Кераин Тенмас	6	5	3	3	2	7	3	10	-	Пехота (персонаж)	1 глава группы (уникальный)
Кальриэль Форран	5	4	3	3	1	6	2	9	-	Пехота	1 (уникальный)
Дэнсей Фошо	5	4	3	3	1	6	2	9	-	Пехота	1 (уникальный)
Актёр	5	4	3	3	1	6	2	9	-	Пехота	2 актёра

ОСНАЩЕНИЕ:

- Все модели оснащены голокостюмами и салто-поясами
- Все модели, кроме Менахины Ильзы, оснащены плазменными гранатами
- Менахина Ильза оснащена галлюциногенным гранатомётом, сюррикенным пистолетом и затуманивающим посохом
- Керахин Тенмас оснащён силовым мечом и Крещендо
- Кальриэль Форран оснащён сюррикенным пистолетом и «объятием арлекина»

- Дэнсей Фошо оснащён нейроразрушителем и «лаской арлекина»
- Актёры оснащены сюррикенными пистолетами и оружием ближнего боя

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- устрешение
- проворность
- яростное нападение
- ударил-отступил
- Менахина Ильза имеет правила «независимый персонаж» и «псайкер (УМ1)»

ОСОБЕННОСТЬ ЛИДЕРА:

- Менахина Ильза имеет особенность лидера «хитрая уловка»

СПЕЦИАЛИСТЫ:

- Керахин Тенмас – нестигаемый солдат со спецправилом «вечный воин»
- Кальриэль Форран – рукопашник со спецправилом «бывалый воин»
- Дэнсей Фошо – подлый боец со спецправилом «убийственные удары»



ПОДЖИГАЛЫ СНАГРОДА

199

ОЧКОВ



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Класс боевой единицы:	Состав боевой единицы:
Железнодорожный	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Пехота (персонаж)	1 ноб-босс (уникальный)
Улкриппа	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Пехота	1 ноб (уникальный)
Питсмоук	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Пехота	1 ноб (уникальный)
Мек Скраплуг	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Пехота (персонаж)	1 мек (уникальный)
Поджигалы	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Пехота	4 поджигалы

	BS	F	S	R	HP	Класс боевой единицы	Состав боевой единицы
Грузовоз	2	10	10	10	3	Техника (скоростная, открытая, транспорт)	2 грузовоза

ОСНАЩЕНИЕ:

- Все модели пехоты оснащены пашками
- Мек Скраплуг оснащён навороченным мегашмалом и инструментами мек
- Все поджигалы оснащены поджигами
- Оба грузовоза оснащены большими стрелями

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- мы љдем!
- яростное нападение
- толпа рулит
- развалюха (только у грузовоза)

ОСОБЕННОСТЬ ЛИДЕРА:

- Железнодорожный имеет особенность лидера «железная решимость»

СПЕЦИАЛИСТЫ:

- Улкриппа – подлый боец со спецправилом «использование слабостей»
- Питсмоук – рукопашник со спецправилом «прирожденный убийца»
- Мек Скраплуг – спец по оружию со спецправилом «оружейный мастер»





ГЛОССАРИЙ

Агасет – Agaset
Актёр – Player
Анохмет – Anhokhmet
Берсерк – berserker fighter
Бывалый воин – warrior adept
Быстро соображает – quick thinker
Важный груз – Primary drop
Видавший виды – been there, seen it, done it
Воздушное снабжение – supply drop
Выкапывающий залп – reaping volley
Гитсмоук – Gitsmoke
Губитель техники – bane of vehicles
Дальность действия команд – command range
Дамек – Damech
Дэнсей Фошо – Densae Foshō
Железнодорожный – Irontoof
Заглушённые двигатели – Engines on quiet
Заражённый скитарий авангарда – Corrupted Vanguard
Игры с испытаниями – Challenge games
Интерос – Interos
Искусный стрелок – expert shot
Использование слабостей – exploit weakness
Истребительная команда – kill team
Йовас – Jovas
Каждый сам по себе – every man for himself
Кай'н – Kye'n
Кальриель Форран – Kalriel Forran
Карьерист – chasing promotion
Категория специалиста – specialist category
Кераин Тенмас – Caerahyn Tenmas
Коррупцию малум – Corruptio Malum
Красная Смерть Дюриеля – Red Death of Duriel
Лидер – leader
Лотар – Lotar
Малое поле боя – skirmish battlefield
Менахина Ильза – Menahina Ylsa
Меткач – sharpshooter
«Меткий глаз» – Specialist Deadeye
Непоколебимая верность долгу – unshakeable dedication to duty
Несгибаемый солдат – indomitable specialist
Обита – Obita
Оборона важной высоты – secure the high ground
Оборонительный периметр – Defensive perimeter
Огонь на подавление – suppressing fire
Одни во тьме – alone in the dark
Орлиный глаз – eagle-eye
Оружейный мастер – master-craftsman
Ослепить противника – blinding distraction
Отделение Сторнуса – Squad Stornus
Отравленное оружие – poisoned weapons
Оттеснение – forward push

Охота за головой – head hunt
Охотник и добыча – Prey stalker
Палач – executioner
Первая кровь – first blood
Поджигалы Снагрода – Snagrod's burna boyz
Подзарядка – Powering up
Подлый боец – dirty fighter specialist
Подразделение истребительной команды – kill team detachment
Поисковое построение – search pattern
Полагайтесь на себя – you're on your own
Прирождённый убийца – killer instinct
«Пробивала» – Specialist Hotshot
Прометиевый коктейль – promethium charges
Проникновение в лагерь – infiltrate the camp
Прорыв – Breakthrough
Прорыв обороны – linebreaker
Противостояние полчищам – Against the horde
Пси-изоляция – psychic solitude
«Пушкарь» – Specialist Gunner
Рукопашник (спец по рукопашке) – combat specialist
«Салага» – Scion Rookie
Сбежать с поля боя – flee the battlefield
Сбить с ног – smackdown
Сеп'гуми – Sep'gumi
Сидонийский альфа-драгун – Sydonian Alpha
Сидонийский бета-драгун – Sydonian Beta
Скопление изгоев – Pariah conflux
Скраплуг (мек) – Skraplug
Сломить врага – break the enemy
Смертельный удар – deathblow
Смерть в лунном свете – death by moonlight
Спец по оружию – weapon specialist
Специалист – specialist
Специалист-партизан – guerilla specialist
Стальная решимость – iron resolve
Сторнус – Stornus
Темпестор Альфы – Tempestor Alpic
Тест на сломенность – break test
Транспортная техника – transport vehicle
Тун'от – Tun'ot
Убийственные удары – murderous blows
Убийца машин – machine saboteur
Убить лидера – slay the leader
Ударная альфа-стая – Strike pack Alpic
Ударная команда «Блестящее завоевание» – Strike team
Bright Conquest
Улкриппа – Ulkrippa
Хаменхотех – Khamenhotekh
Хитрая уловка – A cunning ruse
Чумной альфа авангарда – Plagas Alpha