ВОЙСКА КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр Космического Десанта в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей. Некоторые правила встречаются у многих боевых единиц Космического Десанта, поэтому они разобраны ниже.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Во многих инфолистах встречается ключевое слово в угловых скобках – **<Орден>**. Оно заменяется на ключевое слово по вашему усмотрению, как описано ниже.

<Орден>

Все боевые единицы Космического Десанта принадлежат какому-либо ордену. Некоторые инфолисты уже содержат информацию, к какому ордену принадлежит его боевая единица (например, Марней Калгар имеет ключевое слово «**Ультрадесант**» и принадлежит ордену Ультрадесанта). Если же в инфолисте Адептус Астартес не указана принадлежность к конкретному ордену, то вместо этого он содержит ключевое слово «**<Орден>**», а вы должны выбрать для боевой единицы орден самостоятельно при включении её в свою армию. Затем просто замените «**<Орден>**» на название выбранного вами ордена везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию капитана, и вы хотите, чтобы он принадлежал ордену Кровавых Воронов, то его фракционное ключевое слово «**<Орден>**» заменяется на «**Кровавые Вороны**», а описание способности «обряды битвы» будет гласить: «в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Кровавых Воронов** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание».

Учтите, что в орден Чёрных Храмовников нельзя включать **псайкеров Адептус Астартес**.

В этом разделе книги представлены правила для всех орденов Космического Десанта, но более самобытные капитулы, такие как Кровавые Ангелы или Космические Волки, имеют свои ограничения, инфолисты и специальные правила армии, поэтому им отведены отдельные разделы. Ключевое слово «**Легион Проклятых**» используется только проклятыми легионерами, а описание остальных орденов вместе с информацией об их боевых единицах содержится далее в этой же книге. Если вы хотите узнать, какие боевые единицы может включать в себя тот или иной орден, то мы советуем сначала ознакомиться с соответствующим разделом.

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц Адептус Астартес встречаются следующие способности:

И не познают они страха

Вы можете перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух этой боевой единицы.

Штурм посредством прыжковых ранцев

Если модель оснащена прыжковым ранцем, то во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете разместить её высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения она может упасть с небес — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.

ДИСЦИПЛИНА ЛИБРАРИУСА

Перед игрой сгенерируйте психосилы **псайкеров**, которым доступна дисциплина либрариуса. Для этого бросьте D3 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

ДИСЦИПЛИНА ЛИБРАРИУСА

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Завеса времени** *Завеса времени* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите боевую единицу **Адептус Астартес** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы вы можете перекидывать броски на определение дальности нападения и расстояния марш-броска этой боевой единицы, а в фазе схватки она всегда бьёт первой, даже если не нападала. Если у противника есть нападавшие или имеющие схожую способность боевые единицы, то боевые единицы выбираются для сражения по очереди, начиная с того игрока, чей сейчас идёт ход.
2	**Мощь героев** *Мощь героев* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите модель **Адептус Астартес** в пределах 12" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы её показатели силы, стойкости и атак увеличиваются на 1 ед.
3	**Нуль-зона** *Нуль-зона* стоит 8 варп-зарядов. После проявления силы и до начала вашей следующей пси-фазы вражеские модели, которые будут находиться в пределах 6" от псайкера, не смогут использовать непробиваемые спас-броски, а результаты их пси-тестов будут делиться пополам (с округлением вверх).

ОСНАЩЕНИЕ

Во многих инфолистах встречаются отсылки к одному или нескольким из представленных ниже списков вооружения. В таких случаях боевая единица может взять любой предмет из соответствующего списка. Профили оружия и предметов из этих списков можно найти в разделе «Приложение».

СЕРЖАНТСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Из это списка можно выбрать до двух предметов:

- Болт-пистолет
- Гравипистолет
- Плазменный пистолет
- Цепной меч
- Силовой меч
- Силовой топор
- Силовая булава
- Молниевые когти
- Силовой кулак
- Громовой молот[1]

Из этого списка можно выбрать один предмет:

- Болтер
- Комбиогнемёт
- Комбиграв
- Комбимелта
- Комбиплазма
- Штормовой болтер

[1] Нельзя брать ветерану-сержанту арьергардного отделения ветеранов.

ПИСТОЛЕТЫ

- Болт-пистолет
- Плазменный пистолет
- Гравипистолет

КОМБИОРУЖИЕ

- Штормовой болтер
- Комбиплазма
- Комбиогнемёт
- Комбимелта
- Комбиграв

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Цепной меч
- Силовой меч
- Силовой топор
- Силовая булава
- Силовое копьё
- Силовой кулак
- Молниевые когти
- Громовой молот

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Огнемёт
- Плазмомёт
- Мелта-ружьё
- Гравиружьё

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Ракетная установка
- Тяжёлый болтер
- Мультимелта
- Лазпушка
- Гравипушка с гравиусилителем
- Плазменная пушка

ТЕРМИНАТОРСКОЕ РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Молниевые когти
- Силовой кулак
- Громовой молот
- Грозовой щит

ТЕРМИНАТОРСКОЕ КОМБИОРУЖИЕ

- Штормовой болтер
- Комбиплазма
- Комбиогнемёт
- Комбимелта

ТЕРМИНАТОРСКОЕ ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Тяжёлый огнемёт
- Штурмовая пушка
- Ракетная установка «Циклон» и штормовой болтер

ДРЕДНОУТСКОЕ ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Спаренный тяжёлый огнемёт
- Спаренная автопушка
- Спаренный тяжёлый болтер
- Спаренная лазпушка
- Штурмовая пушка
- Тяжёлая плазменная пушка
- Мультимелта

Рейтинг мощности 5

Капитан

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капитан	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+

Капитан – это одна модель, вооружённая цепным мечом, мастерски сделанным болтером, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить мастерски сделанный болтер предметом из списка *пистолетов*, *комбиоружия* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч грозовым щитом, реликвийным клинком или предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевые слова **«прыжковый ранец»** и **«летает»**.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Обряды битвы: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ордена>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капитан**

Рейтинг мощности 8

Капитан

в терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капитан в терминаторском доспехе	5"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Капитан в терминаторском доспехе – это одна модель, вооружённая силовым мечом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Наручный гранатомёт	12"	Штурмовое D3	4	-1	1	–
Цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Реликвийный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штормовой болтер предметом из списка *терминаторского комбиоружия* или *терминаторского рукопашного вооружения*.
- Можно заменить силовой меч реликвийным клинком, цепным кулаком, грозовым щитом или предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения*.
- Капитан в терминаторском доспехе с силовым кулаком также может быть экипирован наручным гранатомётом.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

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

Обряды битвы: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ордена>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, капитан**

Рейтинг мощности 8

Капитан

в доспехе типа «Катафрактарий»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капитан в доспехе типа «Катафрактарий»	4"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Капитан в доспехе типа «Катафрактарий» – это одна модель, вооружённая силовым мечом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Реликвийный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить комбиболтер предметом из списка *комбиоружия* или *терминаторского рукопашного вооружения*.
- Можно заменить силовой меч реликвийным клинком, цепным кулаком или предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Доспех типа «Катафрактарий» и железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 3+, но вы должны делить пополам результат броска на определение расстояния марш-броска этой модели.

Обряды битвы: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ордена>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, капитан**

Рейтинг мощности 7

Капитан

в доспехе типа «Гравис»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капитан в доспехе типа «Гравис»	5"	2+	2+	4	5	6	5	9	3+

Капитан в доспехе типа «Гравис» – это одна модель, вооружённая мастерски сделанным силовым мечом и болтерной перчаткой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтерная перчатка (стрельба)	12"	Пистолет 3	4	0	1	–
Болтерная перчатка (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Мастерски сделанный силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	2	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Обряды битвы: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ордена>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, тип 10 «Гравис», примарис, капитан**

Рейтинг мощности 8

Капитан

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капитан на мотоцикле	14"	2+	2+	4	5	6	4	9	3+

Капитан на мотоцикле – это одна модель, вооружённая цепным мечом, мастерски сделанным болтером, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить мастерски сделанный болтер предметом из списка *пистолетов*, *комбиоружия* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч грозовым щитом или предметом из списка *рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Обряды битвы: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ордена>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

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

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, капитан**

Рейтинг мощности 6

Библиарий

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Библиарий	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+

Библиарий – это одна модель, вооружённая психосиловым посохом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списка *пистолетов* или *комбиоружия*.
- Можно заменить психосиловой посох психосиловым мечом или психосиловым топором.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Психический капюшон: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины либрариуса.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, псайкер, библиарий**

Рейтинг мощности 9

Библиарий

в терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Библиарий в терминаторском доспехе	5"	3+	3+	4	4	5	3	9	2+

Библиарий в терминаторском доспехе – это одна модель, вооружённая психосиловым посохом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штормовой болтер грозовым щитом или преметом из списка *терминаторского комбиоружия*.
- Можно заменить психосиловой посох психосиловым мечом или психосиловым топором.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Крукс Терминатус: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

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

Психический капюшон: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины либрариуса.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, псайкер, библиарий**

Рейтинг мощности 8

Библиарий

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Библиарий на мотоцикле	14"	3+	3+	4	5	5	3	9	3+

Библиарий на мотоцикле – это одна модель, вооружённая психосиловым посохом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списка *пистолетов* или *комбиоружия*.
- Можно заменить психосиловой посох психосиловым мечом или психосиловым топором.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Психический капюшон: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины либрариуса.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, псайкер, библиарий**

Рейтинг мощности 5

Технодесантник

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Технодесантник	6"	3+	2+	4	4	4	3	8	2+

Технодесантник – это одна модель, вооружённая силовым топором, серворукой, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Конверсионный излучатель	42"	Тяжёлое D3	6	0	1	Если цель находится за пределами половины дальности действия конверсионного излучателя оружия, то атаки по ней отыгрываются с силой 8, AP -1 и уроном 2.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плазменный резак	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Серворука	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	Каждую серворуку можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списка *пистолетов* или *комбиоружия*.
- Можно заменить силовой топор предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить свою серворуку конверсионным излучателем.
- Можно взять сервосбрую (**+1 к рейтингу мощности**), включающую дополнительную серворуку, плазменный резак и огнемёт. При этом ни одну серворуку нельзя заменить конверсионным излучателем.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Благословение Омниссии: в конце вашей фазы движения данная модель может починить дружественную единицу **техники** из **<ордена>** в пределах 1". Выбранная модель техники восстанавливает D3 потерянные раны. За один ход модель можно починить только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, технодесантник**

Рейтинг мощности 3

Сервиторы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сервитор	5"	5+	5+	3	3	1	1	6	4+

Эта боевая единица включает 4 сервиторов. Каждая модель вооружена серворукой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Серворука	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	Каждую серворуку можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До двух сервиторов могут заменить серворуку тяжёлым болтером, плазменной пушкой или мультимелтой.

СПОСОБНОСТИ

Мыслеблок: пока сервиторы находятся в пределах 6" от дружественного **технодесантника**, показатели их навыка стрельбы и навыка ближнего боя увеличиваются до 4+, а показатель их лидерства увеличивается до 9.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, сервиторы**

Рейтинг мощности 6

Технодесантник

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Технодесантник на мотоцикле	14"	3+	2+	4	5	5	3	8	2+

Технодесантник на мотоцикле – это одна модель, вооружённая силовым топором, серворукой, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Конверсионный излучатель	42"	Тяжёлое D3	6	0	1	Если цель находится за пределами половины дальности действия конверсионного излучателя оружия, то атаки по ней отыгрываются с силой 8, AP -1 и уроном 2.
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плазменный резак	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Серворука	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	Каждую серворуку можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списка *пистолетов* или *комбиоружия*.
- Можно заменить силовой топор предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить свою серворуку конверсионным излучателем.
- Можно взять сервосбрую (**+1 к рейтингу мощности**), включающую дополнительную серворуку, плазменный резак и огнемёт. При этом ни одну серворуку нельзя заменить конверсионным излучателем.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6"ё в текущей фазе движения.

Благословение Омниссии: в конце вашей фазы движения данная модель может починить дружественную единицу **техники** из **<ордена>** в пределах 1". Выбранная модель техники восстанавливает D3 потерянные раны. За один ход модель можно починить только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, технодесантник**

Рейтинг мощности 5

Капеллан

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капеллан	6"	2+	3+	4	4	4	3	9	3+

Капеллан – это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером, силовым кулаком или предметом из списка *пистолетов* или *комбиоружия*.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Литании ненависти: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **<ордена>** в пределах 6" от данной модели.

Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Духовные наставники: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **<ордена>** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капеллан**

Рейтинг мощности 7

Капеллан

в терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капеллан в терминаторском доспехе	5"	2+	3+	4	4	5	3	9	2+

Капеллан в терминаторском доспехе – это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штормовой болтер предметом из списка *терминаторского комбиоружия*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Литании ненависти: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **<ордена>** в пределах 6" от данной модели.

Духовные наставники: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **<ордена>** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, капеллан**

Рейтинг мощности 6

Капеллан

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капеллан на мотоцикле	14"	2+	2+	4	5	5	3	9	3+

Капеллан на мотоцикле – это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером, силовым кулаком или предметом из списка *пистолетов* или *комбиоружия*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Литании ненависти: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **<ордена>** в пределах 6" от данной модели.

Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

Духовные наставники: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **<ордена>** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, капеллан**

Рейтинг мощности 3

Апотекарий

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Апотекарий	6"	3+	3+	4	4	4	3	8	3+

Апотекарий – это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Нартециум: в конце любой вашей фазы движения апотекарий может попытаться вылечить или оживить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты** или **мотоциклистов <ордена>** в пределах 3" от апотекария. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных ран. Если БЕ не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, бросьте D6. На 4+ одна убитая модель возвращается в БЕ с одной раной. Если апотекарию не удалось оживить модель, то в оставшуюся часть хода он бездействует (не стреляет, не нападет, не сражается и т.д.) – он извлекает геносемя павшего воина. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «нартециум» только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, апотекарий**

Рейтинг мощности 4

Апотекарий

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Апотекарий на мотоцикле	14"	3+	3+	4	5	5	3	8	3+

Апотекарий на мотоцикле – это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Нартециум: в конце любой вашей фазы движения апотекарий может попытаться вылечить или оживить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты** или **мотоциклистов <ордена>** в пределах 3" от апотекария. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных ран. Если БЕ не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, бросьте D6. На 4+ одна убитая модель возвращается в БЕ с одной раной. Если апотекарию не удалось оживить модель, то в оставшуюся часть хода он бездействует (не стреляет, не нападет, не сражается и т.д.) – он извлекает геносемя павшего воина. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «нартециум» только один раз.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, апотекарий**

Рейтинг мощности 4

Лейтенанты-примарис

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лейтенант-примарис	6"	2+	3+	4	4	5	4	8	3+

Эта боевая единица включает одного лейтенанта-примарис. Дополнительно она может включить 1 лейтенанта-примарис (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена мастерски сделанной автоматической болт-винтовкой, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Мастерски сделанная автоматическая болт-винтовка	24"	Штурмовое 2	4	0	2	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свою мастерски сделанную автоматическую болт-винтовку силовым мечом.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Тактическая точность: дружественные боевые единицы из **<ордена>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

Герои роты: во время расстановки все модели этой боевой единицы должны быть выставлены одновременно, но при выставлении им не нужно соблюдать боевое построение. С этого момента каждый из лейтенантов-примарис считается отдельной боевой единицей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, примарис, лейтенант**

Рейтинг мощности 4

Знаменосец роты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец роты	6"	3+	3+	4	4	4	3	8	3+

Знаменосец роты – это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списка *пистолетов*, *комбиоружия* или *рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Знамя Астартес: боевые единицы из **<ордена>** в пределах 6" от любого дружественного **знаменосца** из **<ордена>** прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства. В дополнение всякий раз, когда в пределах 6" от любого дружественного **знаменосца** из **<ордена>** уничтожается модель пехоты **<ордена>**, бросайте D6 перед удалением этой модели как потери. На 4+ эта модель собирается с последними силами и может либо выстрелить из одной единицы своего оружия, словно идёт фаза стрельбы, либо совершить одну атаку, словно идёт фаза схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, знаменосец, знаменосец роты**

Рейтинг мощности 5

Знаменосец роты

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец роты на мотоцикле	14"	3+	3+	4	5	5	3	8	3+

Знаменосец роты на мотоцикле – это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списка *пистолетов*, *комбиоружия* или *рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Знамя Астартес: боевые единицы из **<ордена>** в пределах 6" от любого дружественного **знаменосца** из **<ордена>** прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства. В дополнение всякий раз, когда в пределах 6" от любого дружественного **знаменосца** из **<ордена>** уничтожается модель пехоты **<ордена>**, бросайте D6 перед удалением этой модели как потери. На 4+ эта модель собирается с последними силами и может либо выстрелить из одной единицы своего оружия, словно идёт фаза стрельбы, либо совершить одну атаку, словно идёт фаза схватки.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, знаменосец, знаменосец роты**

Рейтинг мощности 4

Знаменосец-примарис

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец-примарис	6"	3+	3+	4	4	5	4	8	3+

Знаменосец-примарис – это одна модель, вооружённая болт-винтовкой, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болт-винтовка	30"	Скорострельное 1	4	-1	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Знамя Астартес: боевые единицы из **<ордена>** в пределах 6" от любого дружественного **знаменосца** из **<ордена>** прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства. В дополнение всякий раз, когда в пределах 6" от любого дружественного **знаменосца** из **<ордена>** уничтожается модель пехоты **<ордена>**, бросайте D6 перед удалением этой модели как потери. На 4+ эта модель собирается с последними силами и может либо выстрелить из одной единицы своего оружия, словно идёт фаза стрельбы, либо совершить одну атаку, словно идёт фаза схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, примарис, знаменосец**

Рейтинг мощности 4

Чемпион роты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чемпион роты	6"	2+	3+	4	4	4	3	8	3+

Чемпион роты – это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, мастерски сделанным силовым мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Мастерски сделанный силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	2	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Честь или смерть: при любой возможности данная модель должна всегда совершать героическое вступление в бой. В дополнение она может перекидывать провальные результаты бросков на попадание против **персонажей** в фазе схватки.

Боевой щит: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, чемпион роты**

Рейтинг мощности 5

Чемпион роты

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чемпион роты на мотоцикле	14"	2+	3+	4	5	5	3	8	3+

Чемпион роты на мотоцикле – это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, мастерски сделанным силовым мечом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Мастерски сделанный силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	2	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Честь или смерть: при любой возможности данная модель должна всегда совершать героическое вступление в бой. В дополнение она может перекидывать провальные результаты бросков на попадание против **персонажей** в фазе схватки.

Боевой щит: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, чемпион роты**

Рейтинг мощности 4

Ветераны роты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Космодесантник-ветеран	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Ветеран-сержант	6"	3+	3+	4	4	1	3	9	3+

Эта боевая единица включает 1 ветерана-сержанта и 1 космодесантника-ветерана. Дополнительно она может включить до 3 космодесантников-ветеранов (**+5 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Ветеран-сержант может заменить свой болт-пистолет и цепной меч предметами из списка *сержантского снаряжения*.
- Любая модель может заменить свой болт-пистолет грозовым щитом или предметом из списка *рукопашного вооружения* или *пистолетов*.
- Любой космодесантник-ветеран может заменить свой цепной меч грозовым щитом, болтером или предметом из списка *рукопашного вооружения*, *пистолетов*, *комбиоружия* или *специального вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Телохранители командного отделения: всякий раз, когда дружественный **персонаж** из **<ордена>** в пределах 3" от этой боевой единицы теряет рану, бросайте кубик. На 2+ модель из этого отделения может перехватить попадание – персонаж рану не теряет, но данная боевая единица получает смертельное ранение.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, ветераны роты**

Рейтинг мощности 6

Ветераны роты

на мотоциклах

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Космодесантник-ветеран на мотоцикле	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+
Ветеран-сержант на мотоцикле	14"	3+	3+	4	5	2	3	9	3+

Эта боевая единица включает 1 ветерана-сержанта на мотоцикле и 1 космодесантника-ветерана на мотоцкле. Дополнительно она может включить до 3 космодесантников-ветеранов на мотоциклах (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами. Каждый из их мотоциклов Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Ветеран-сержант на мотоцикле может заменить свой болт-пистолет и цепной меч предметами из списка *сержантского снаряжения*.
- Любой космодесантник-ветеран на мотоцикле может заменить свой болт-пистолет грозовым щитом или предметом из списка *рукопашного вооружения* или *пистолетов*.
- Любой космодесантник-ветеран на мотоцикле может заменить свой цепной меч грозовым щитом, болтером или предметом из списка *рукопашного вооружения*, *пистолетов*, *комбиоружия* или *специального вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Телохранители-мотоциклисты: всякий раз, когда дружественный **персонаж-мотоциклист** из **<ордена>** в пределах 3" от этой боевой единицы теряет рану, бросайте кубик. На 2+ модель из этого отделения может перехватить попадание – персонаж рану не теряет, но данная боевая единица получает смертельное ранение.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, ветераны роты**

Рейтинг мощности 5

Тактическое отделение

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Космодесантник	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Космодесантник-сержант	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 космодесантника-сержанта и 4 космодесантников. Дополнительно она может включить до 5 космодесантников (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Космодесантник-сержант может заменить свой болт-пистолет и болтер предметами из списка *сержантского снаряжения*.
- Если боевая единица включает менее 10 моделей, то один космодесантник может заменить свой болтер предметом из списка *специального вооружения* или *тяжёлого вооружения*.
- Если боевая единица включает 10 моделей, то один космодесантник может заменить свой болтер предметом из списка *специального вооружения*, а другой космодесантник может заменить свой болтер предметом из списка *тяжёлого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если тактическое отделение включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, тактическое отделение**

Рейтинг мощности 6

Отделение скаутов

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

Эта боевая единица включает 1 сержанта скаутов и 4 скаутов. Дополнительно она может включить до 5 скаутов (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Дробовик Астартес	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Снайперская винтовка	36"	Тяжёлое 1	4	0	1	**Персонажа** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Боевой нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Сержант скаутов может заменить свой болт-пистолет и болтер предметами из списка *сержантского снаряжения*.
- Любая модель может заменить свой болтер снайперской винтовкой, дробовиком Астартес или боевым ножом.
- Один скаут может заменить свой болтер тяжёлым болтером или ракетной установкой.
- Любая модель может взять маскхалат.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если отделение скаутов включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

Сокрытые позиции: при выставлении этой боевой единицы во время расстановки она может быть помещена где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеской зоны расстановки и любых вражеских моделей.

Маскхалаты: если все модели боевой единицы оснащены маскхалатами, то при получении преимуществ от укрытия модели этой боевой единицы могут прибавлять 2 к результатам спас-бросков, а не 1.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, скаут, отделение скаутов**

Рейтинг мощности 6

Отделение заступников

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Заступник	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Сержант заступников	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 сержанта заступников и 4 заступников. Каждая модель вооружена болт-винтовкой, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болт-винтовка	30"	Скорострельное 1	4	-1	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ	И не познают они страха
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, <орден>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, примарис, отделение заступников**

Рейтинг мощности 3

Имперский космодесантник

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Имперский космодесантник	6"	3+	3+	4	4	4	3	8	3+

Имперский космодесантник – это одна модель, вооружённая комбирасщепителем, пистолетом-расщепителем, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбирасщепитель	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если вы выберите оба, то вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Расщепитель	18"	Скорострельное 1	5	-3	D6	–
Пистолет-расщепитель	9"	Пистолет 1	5	-3	D6	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ	И не познают они страха
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, <орден>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Пехота, персонаж, имперский космодесантник**

Рейтинг мощности 2

Почётная гвардия

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Почётный гвардеец	6"	3+	3+	4	4	2	2	9	2+

Эта боевая единица включает 2 почётных гвардейцев. Каждая модель вооружена болтером, болт-пистолетом, силовым топором, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовое копьё	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Реликвийный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой силовой топор силовым мечом, силовым копьём, силовой булавой или реликвийным клинком.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Почётная гвардия: всякий раз, когда дружественный **персонаж** из **<ордена>** в пределах 3" от этой боевой единицы теряет рану, бросайте кубик. На 2+ модель из этого отделения может перехватить это попадание – персонаж не теряет рану, но эта боевая единица получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, почётная гвардия**

Рейтинг мощности 4

Знаменосец ордена

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец ордена	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	2+

Знаменосец ордена – это одна модель, вооружённая силовым мечом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Знамя Астартес: боевые единицы из **<ордена>** в пределах 6" от любого дружественного **знаменосца** из **<ордена>** прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства. В дополнение всякий раз, когда в пределах 6" от любого дружественного **знаменосца** из **<ордена>** уничтожается модель пехоты **<ордена>**, бросайте D6 перед удалением этой модели как потери. На 4+ эта модель собирается с последними силами и может либо выстрелить из одной единицы своего оружия, словно идёт фаза стрельбы, либо совершить одну атаку, словно идёт фаза схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, знаменосец, знаменосец ордена**

Рейтинг мощности 4

Чемпион ордена

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чемпион ордена	6"	2+	3+	4	4	4	4	9	2+

Чемпион ордена – это одна модель, вооружённая болтером, болт-пистолетом, силовым мечом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Чемпионский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовое копьё	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Реликвийный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болтер чемпионским клинком.
- Можно заменить силовой меч силовым топором, силовым копьём, силовой булавой, громовым молотом или реликвийным клинком.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Честь или смерть: при любой возможности данная модель должна всегда совершать героическое вступление в бой. В дополнение она может перекидывать провальные результаты бросков на попадание против **персонажей** в фазе схватки.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, чемпион ордена**

Рейтинг мощности 15

Штурмовое отделение центурионов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Центурион	4"	3+	3+	5	5	3	2	7	2+
Сержант центурионов	4"	3+	3+	5	5	3	3	8	2+

Эта боевая единица включает 1 сержанта центурионов и 2 центурионов. Дополнительно она может включить до 3 центурионов (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена осадными бурами, двумя огнемётами и штурмовыми гранатомётами «Центурион».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Болтерная установка «Ураган»	24"	Скорострельное 6	4	0	1	–
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Осадные буры	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить два своих огнемёта двумя мелта-ружьями.
- Любая модель может заменить свои штурмовые гранатомёты «Центурион» болтерными установками «Ураган».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если штурмовое отделение центурионов включает 6 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 3 модели каждая.

Омнископ: если боевая единица включает сержанта центурионов, то атакуемые ею вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.

Штурмовые гранатомёты «Центурион»: если модель со штурмовыми гранатомётами «Центурион» заканчивает манёвр нападения в пределах 1" от вражеской боевой единицы, бросьте D6. На 4+ эта боевая единица получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, центурион, штурмовое отделение центурионов**

Рейтинг мощности 7

Арьергардное отделение ветеранов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Космодесантник-ветеран	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Ветеран-сержант	6"	3+	3+	4	4	1	3	9	3+

Эта боевая единица включает 1 ветерана-сержанта и 4 космодесантников-ветеранов. Дополнительно она может включить до 5 космодесантников-ветеранов (**+7 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена особенным болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Спецболтер	30"	Скорострельное 1	4	-2	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Ветеран-сержант может заменить свой болт-пистолет и спецболтер предметами из списка *сержантского снаряжения*.
- Ветеран-сержант может заменить свой болт-пистолет предметом из списка *сержантского снаряжения*.
- До двух космодесантников-ветеранов могут заменить свой особенный болтер тяжёлым огнемётом или предметом из списка *специального вооружения*, *тяжёлого вооружения* или *комбиоружия*.
- Любой космодесантник-ветеран может заменить свой особенный болтер предметом из списка *комбиоружия*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если арьегардное отделение ветеранов включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, арьегардное отделение ветеранов**

Рейтинг мощности 7

Авангардное отделение ветеранов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Космодесантник-ветеран	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Ветеран-сержант	6"	3+	3+	4	4	1	3	9	3+

Эта боевая единица включает 1 ветерана-сержанта и 4 космодесантников-ветеранов. Дополнительно она может включить до 5 космодесантников-ветеранов (**+7 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Реликвийный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Мелта-бомба	4"	Граната 1	8	-4	D6	Если целью является **ТЕХНИКА**, вы можете перекинуть провальный результат броска на ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Ветеран-сержант может заменить свои болт-пистолет и цепной меч двумя предметами из следующего списка: грозовой щит, реликвийный клинок или предмет из списка *пистолетов* или *рукопашного вооружения*.
- Любой космодесантник-ветеран может заменить свои болт-пистолет и цепной меч грозовым щитом и предметом из списка *пистолетов* или *рукопашного вооружения* либо двумя предметами из списка *пистолетов* и/или *рукопашного вооружения*.
- Одна модель может взять мелта-бомбы.
- Все модели боевой единицы могут взять прыжковые ранцы (**+1 к рейтингу мощности** за 5 моделей, **+2 к рейтингу мощности** за 10 моделей). При этом их показатель движения увеличивается до 12", и они получают ключевые слова **«прыжковый ранец»** и **«летает»**.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

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

Боевые звенья: если авангардное отделение ветеранов включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, авангардное отделение ветеранов**

Рейтинг мощности 7

Дредноут

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дредноут	6"	3+	3+	6	7	8	4	8	3+

Дредноут – это одна модель, оснащённая штурмовой пушкой, штормовым болтером и дредноутским оружием ближнего боя.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое D6	6	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Спаренная автопушка	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–
Дредноутское оружие ближнего боя	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штурмовую пушку предметом из списка *дредноутского тяжёлого вооружения*.
- Можно заменить дредноутское оружие ближнего боя и штормовой болтер ракетной установкой или спаренной автопушкой.
- Можно заменить штормовой болтер тяжёлым огнемётом.

СПОСОБНОСТИ

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, дредноут**

Рейтинг мощности 8

Почтенный дредноут

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Почтенный дредноут	6"	2+	2+	6	7	8	4	8	3+

Почтенный дредноут – это одна модель, оснащённая штурмовой пушкой, штормовым болтером и дредноутским оружием ближнего боя.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое D6	6	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Спаренная автопушка	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–
Дредноутское оружие ближнего боя	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штурмовую пушку предметом из списка *дредноутского тяжёлого вооружения*.
- Можно заменить дредноутское оружие ближнего боя и штормовой болтер ракетной установкой или спаренной автопушкой.
- Можно заменить штормовой болтер тяжёлым огнемётом.

СПОСОБНОСТИ

Несокрушимый Древний: всякий раз, когда эта модель теряет рану, бросайте D6. При результате 6 урон игнорируется, и рана не теряется.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, дредноут, почтенный дредноут**

Рейтинг мощности 8

Дредноут «Контемптор»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дредноут «Контемптор»	*	*	*	7	7	10	4	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
6-10+	9"	2+	2+
3-5	6"	3+	3+
1-2	4"	4+	4+

Дредноут «Контемптор» – это одна модель, оснащённая мультимелтой, комбиболтером и дредноутским оружием ближнего боя.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Штурмовая пушка «Кхерес»	24"	Тяжёлое 6	7	-1	1	–
Дредноутское оружие ближнего боя	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить мультимелту штурмовой пушкой «Кхерес».

СПОСОБНОСТИ

Атомантические щиты: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, дредноут, дредноут «Контемптор»**

Рейтинг мощности 10

Дредноут «Броненосец»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дредноут «Броненосец»	6"	3+	3+	6	8	8	4	8	3+

Дредноут «Броненосец» – это одна модель, оснащённая сейсмическим молотом, мелта-ружьём, штормовым болтером и дредноутским оружием ближнего боя.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Болтерная установка «Ураган»	24"	Скорострельное 6	4	0	1	–
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Дредноутский цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	4	–
Дредноутское оружие ближнего боя	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Сейсмический молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	5	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить сейсмический молот дредноутским цепным кулаком.
- Можно заменить дредноутское оружие ближнего боя и штормовой болтер болтерной установкой «Ураган».
- Можно заменить штормовой болтер тяжёлым огнемётом.
- Можно заменить мелта-ружьё тяжёлым огнемётом.
- Можно взять до двух поисково-истребительных ракет.
- Можно взять штурмовые гранатомёты «Броненосец».

СПОСОБНОСТИ

Разрушитель: если эта модель оснащена двумя рукопашными оружиями, то она может перекидывать равные 1 броски на попадание.

Штурмовые гранатомёты «Броненосец»: если модель со штурмовыми гранатомётами «Броненосец» заканчивает манёвр нападения в пределах 1" от вражеской боевой единицы, бросьте D6. На 4+ эта боевая единица получает D3 смертельных ранений.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, дредноут, дредноут «Броненосец»**

Рейтинг мощности 13

Отделение терминаторов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Терминатор	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Сержант терминаторов	5"	3+	3+	4	4	2	3	9	2+

Эта боевая единица включает 1 сержанта терминаторов и 4 терминаторов. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов (**+13 к рейтингу мощности**).

- Сержант терминаторов вооружён штормовым болтером и силовым мечом.
- Каждый терминатор вооружён штормовым болтером и силовым кулаком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- За каждые 5 моделей в боевой единице один терминатор может заменить свой штормовой болтер оружием из списка *терминаторского тяжёлого вооружения*.
- Любой терминатор может заменить свой силовой кулак цепным кулаком.
- Боевая единица может взять телепортационный маяк.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Телепортационный маяк: если боевая единица оснащена телепортационным маяком, то при расстановке вашей армии поместите его где угодно в вашей зоне расстановки. Если в пределах 9" от телепортационного маяка есть враг, то маяк деактивируется – удалите его с поля боя. Если на столе есть дружественные телепортационные маяки **<ордена>**, то вместо движения в фазе движения эта боевая единица может экстренно телепортироваться. В конце фазы движения удалите эту боевую единицу со стола, а затем выставите её вновь так, чтобы все её модели находились в пределах 6" от дружественного телепортационного маяка **<ордена>**. Затем удалите этот телепортационный маяк с поля боя.

Крукс терминатус: все модели этой боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Боевые звенья: если отделение терминаторов включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, терминатор, отделение терминаторов**

Рейтинг мощности 13

Штурмовое отделение терминаторов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Терминатор	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Сержант терминаторов	5"	3+	3+	4	4	2	3	9	2+

Эта боевая единица включает 1 сержанта терминаторов и 4 терминаторов. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов (**+13 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена парой молниевых когтей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то всякий раз она может нанести ими одну дополнительную атаку.
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить пару своих молниевых когтей громовым молотом и грозовым щитом.
- Боевая единица может взять телепортационный маяк.

СПОСОБНОСТИ

Боевые звенья: если отделение терминаторов включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Крукс терминатус: все модели этой боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

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

Телепортационный маяк: если боевая единица оснащена телепортационным маяком, то при расстановке вашей армии поместите его где угодно в вашей зоне расстановки. Если в пределах 9" от телепортационного маяка есть враг, то маяк деактивируется – удалите его с поля боя. Если на столе есть дружественные телепортационные маяки **<ордена>**, то вместо движения в фазе движения эта боевая единица может экстренно телепортироваться. В конце фазы движения удалите эту боевую единицу со стола, а затем выставите её вновь так, чтобы все её модели находились в пределах 6" от дружественного телепортационного маяка **<ордена>**. Затем удалите этот телепортационный маяк с поля боя.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, терминатор, штурмовое отделение терминаторов**

Рейтинг мощности 13

Отделение терминаторов-катафрактариев

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Терминатор-катафрактарий	4"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Сержант катафрактариев	4"	3+	3+	4	4	2	3	9	2+

Эта боевая единица включает 1 сержанта катафрактариев и 4 терминаторов-катафрактариев. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов (**+13 к рейтингу мощности**).

- Сержант катафрактариев вооружён комбиболтером и силовым мечом.
- Каждый терминатор-катафрактарий вооружён комбиболтером и силовым кулаком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Гранатомётный модуль	12"	Штурмовое D6	4	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то всякий раз она может нанести ими одну дополнительную атаку.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- За каждые 5 моделей в боевой единице один терминатор-катафрактарий может заменить свой комбиболтер тяжёлым огнемётом.
- Любая модель может заменить свой комбиболтер молниевыми когтями.
- Любой терминатор-катафрактарий может заменить свой силовой кулак цепным кулаком или молниевыми когтями.
- Сержант катафрактариев может заменить свой силовой меч цепным кулаком, силовым кулаком или молниевыми когтями.
- Сержант катафрактариев может взять гранатомётный модуль.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если отделение терминаторов-катафрактариев включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

Доспех типа «Катафрактарий»: модели этой боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 4+, но при определении дальности марш-броска результат броска должен делиться пополам.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, терминатор, отделение терминаторов-катафрактариев**

Рейтинг мощности 13

Отделение терминаторов-тартаросов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Терминатор-тартарос	6"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Сержант тартаросов	6"	3+	3+	4	4	2	3	9	2+

Эта боевая единица включает 1 сержанта тартаросов и 4 терминаторов-тартаросов. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов-тартаросов (**+13 к рейтингу мощности**).

- Сержант тартаросов вооружён комбиболтером и силовым мечом.
- Каждый терминатор-тартарос вооружён комбиболтером и силовым кулаком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Гранатомётный модуль	12"	Штурмовое D6	4	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плазменный бластер	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	18"	Штурмовое 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	18"	Штурмовое 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает.
Автопушка «Жнец»	36"	Тяжёлое 4	7	-1	1	–
Волкитный разрядник	15"	Тяжёлое 2	5	0	2	–
Цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то всякий раз она может нанести ими одну дополнительную атаку.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- За каждые 5 моделей в боевой единице один терминатор-тартарос может заменить свой комбиболтер тяжёлым огнемётом или автопушкой «Жнец».
- Любой терминатор-тартарос может заменить свои комбиболтер и силовой кулак парой молниевых когтей.
- Сержант тартаросов может заменить свои комбиболтер и силовой меч парой молниевых когтей.
- Любой терминатор-тартарос может заменить свой силовой кулак цепным кулаком.
- Сержант тартаросов может заменить свой силовой меч цепным мечом или силовым кулаком.
- Сержант тартаросов может заменить свой комбиболтер плазменным бластером или волкитным разрядником.
- За каждые 5 моделей в боевой единице одна модель может взять гранатомётный модуль.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если отделение терминаторов-тартаросов включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

Доспех типа «Тартарос»: модели этой боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, терминатор, отделение терминаторов-тартаросов**

Рейтинг мощности 5

Штурмовое отделение

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Космодесантник	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Космодесантник-сержант	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 космодесантника-сержанта и 4 космодесантников. Дополнительно она может включить до 5 космодесантников (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Эвисцератор	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Мелта-бомба	4"	Граната 1	8	-4	D6	Если целью является **ТЕХНИКА**, вы можете перекинуть провальный результат броска на ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Космодесантник-сержант может заменить свой болт-пистолет предметом из списка *рукопашного вооружения* или *пистолетов*.
- Космодесантник-сержант может заменить свой цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- Космодесантник-сержант может взять боевой щит.
- Космодесантник-сержант может взять мелта-бомбы.
- До двух космодесантников могут заменить свои болт-пистолет и цепной меч огнемётом или цепным мечом и плазменным пистолетом.
- За каждые 5 моделей в боевой единице одна модель может заменить свои болт-пистолет и цепной меч эвисцератором.
- Все модели боевой единицы могут взять прыжковые ранцы (**+1 к рейтингу мощности** за 5 моделей, **+2 к рейтингу мощности** за 10 моделей). При этом их показатель движения увеличивается до 12", и они получают ключевые слова **«прыжковый ранец»** и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевой щит: модель с боевым щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Боевые звенья: если тактическое отделение включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, штурмовое отделение**

Рейтинг мощности 8

Отделение ударников

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ударник	10"	3+	3+	4	5	2	2	7	3+
Сержант ударников	10"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+

Эта боевая единица включает 2 ударников и 1 сержанта ударников. Каждая модель вооружена двумя штурмовыми болтерами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовой болтер	18"	Штурмовое 3	5	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Сокрушающее нападение: каждый раз, когда модель данной БЕ завершает манёвр нападения в пределах 1" от вражеской боевой единицы, бросайте D6. При результате 6 вражеская боевая единица получает смертельное ранение.

Словно метеор: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на высокой орбите. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может упасть подобно метеору – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, прыжковый ранец, тип 10 «Гравис», примарис, летает, отделение ударников**

Рейтинг мощности 5

Мотоциклетное отделение скаутов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Скаут-мотоциклист	16"	3+	3+	4	5	2	1	7	4+
Сержант скаутов-мотоциклистов	16"	3+	3+	4	5	2	2	8	4+

Эта боевая единица включает 1 сержанта скаутов-мотоциклистов и 2 скаутов-мотоциклистов. Дополнительно она может включить до 3 скаутов-мотоциклистов (**+4 к рейтингу мощности**) или до 6 скаутов-мотоциклистов (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, дробовиком Астартес, боевым ножом, фраг- и крак-гранатами. Каждый из их скаутских мотоциклов оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гранатомёт Астартес	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
- Фраг-граната	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
- Крак-граната	24"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
Дробовик Астартес	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Боевой нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Сержант скаутов-мотоциклистов может заменить свой болт-пистолет предметом из списка *сержантского снаряжения*.
- До трёх скаутов-мотоциклистов могут заменить спаренные болтеры своих мотоциклов гранатомётами Астартес.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если мотоциклетное отделение скаутов включает 6 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 3 модели каждая. Если же оно включает 9 моделей, то его можно разделить на три боевые единицы по 3 модели каждая.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, скаут, мотоциклетное отделение скаутов**

Рейтинг мощности 6

Мотоциклетное отделение

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Космодесантник-мотоциклист	14"	3+	3+	4	5	2	1	7	3+
Сержант мотоциклистов	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+
Ударный мотоцикл	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+

Эта боевая единица включает 1 сержанта мотоциклистов и 2 космодесантников-мотоциклистов. Дополнительно она может включить до 3 космодесантников-мотоциклистов (**+5 к рейтингу мощности**) или до 5 скаутов-мотоциклистов (**+8 к рейтингу мощности**). Также она может включить один ударный мотоцикл (**+3 к рейтингу** мощи).

- Каждый из космодесантников-мотоциклистов и сержант мотоциклистов оснащены болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Каждый из их мотоциклов Космического Десанта оснащён спаренным болтером.
- Ударный мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером и тяжёлым болтером и управляется двумя космодесантниками, вооружёнными болт-пистолетами, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Сержант космодесантников-мотоциклистов может заменить свой болт-пистолет предметом из списка *сержантского снаряжения*.
- Любой космодесантник-мотоциклист может заменить свой болт-пистолет цепным мечом.
- До двух космодесантников-мотоциклистов могут заменить свой болт-пистолет предметом из списка *специального вооружения*.
- Ударный мотоцикл может заменить свой тяжёлый болтер мультимелтой.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если мотоциклетное отделение включает 6 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 3 модели каждая. Если же оно включает 9 моделей, то его можно разбить на две боевые единицы, в одной из которых 4 модели, включая ударный мотоцикл.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, мотоциклетное отделение**

Рейтинг мощности 3

Отделение ударных мотоциклов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ударный мотоцикл	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+

Эта боевая единица включает 1 ударный мотоцикл. Дополнительно она может включить 1 ударный мотоцикл (**+3 к рейтингу мощности**) или 2 ударных мотоцикла (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащёна спаренным болтером, тяжёлым болтером, и управляется двумя космодесантниками, вооружёнными болт-пистолетами, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой тяжёлый болтер мультимелтой.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, отделение ударных мотоциклов**

(транспорт)

Рейтинг мощности 5

Лэндспидер «Шторм»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лэндспидер «Шторм»	18"	3+	3+	4	5	7	2	7	4+

Лэндспидер «Шторм» – это одна модель, оснащённая тяжёлым болтером и пусковой установкой «Цербер».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 6	6	-1	1	–
Пусковая установка «Цербер»	18"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить тяжёлый болтер мультимелтой, тяжёлым огнемётом или штурмовой пушкой.

СПОСОБНОСТИ

Открытая: погружённые в эту технику модели могут стрелять в своей фазе стрельбы. Расстояние стрельбы и линия видимости отмеряются от любой точки техники. При этом все требования или модификаторы, действующие на эту модель, действуют также и на её пассажиров; к примеру, если эта модель отступала в этом ходе, то её пассажиры не могут стрелять, а если эта модель находится в пределах 1" от вражеской боевой единицы, то её пассажиры могут стрелять только из пистолетов, и т.д. Учтите, что если модель техники отступала и может стрелять после отступления, то её пассажиры не могут.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают смертельное ранение.

ТРАНСПОРТ Можно перевозить 5 моделей **скаутов-пехотинцев <ордена>**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, лэндспидер, скаут, летает, лэндспидер «Шторм»**

Рейтинг мощности 6

Лэндспидеры

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лэндспидеры	16"	3+	3+	4	5	6	2	7	3+

Эта боевая единица включает 1 лэндспидер. Дополнительно она может включить до 2 лэндспидеров (**+6 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель оснащена тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 6	6	-1	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Ракетная установка «Тайфун»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое 2D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 2	8	-2	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой тяжёлый болтер мультимелтой или тяжёлым огнемётом.
- Любая модель может взять штурмовую пушку, тяжёлый огнемёт, ракетную установку «Тайфун», тяжёлый болтер или мультимелту.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Скос антигравитационного потока: пока в данной боевой единице 3 модели, их скорость равна 20", а не 16".

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, летает, лэндспидер

(транспорт)

Рейтинг мощности 4

«Носорог»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Носорог»	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

«Носорог» — это одна модель, оснащённая штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять дополнительный штормовой болтер.

СПОСОБНОСТИ

Саморемонт: в начале каждого своего хода бросайте D6. При результате 6 эта модель восстанавливает одну потерянную рану.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

ТРАНСПОРТ Можно перевозить 10 моделей **пехоты <ордена>**. Нельзя перевозить модели с **прыжковым ранцем**, модели **примарис**, **терминаторов** или **центурионов**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, транспорт, «Носорог»

Рейтинг мощности 9

«Носорог-Примарис»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Носорог-Примарис»	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

«Носорог-Примарис» — это одна модель, оснащённая спаренным плазмомётом и орбитальной батареей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Орбитальная установка	72"	Тяжёлое D3	10	-4	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение, при этом можно стрелять по невидимым для владельца целям. Если в составе цели 10 или больше моделей, поменяйте класс оружия на «Тяжёлое D6».
Спаренный плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Скорострельное 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	24"	Скорострельное 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.

СПОСОБНОСТИ

Саморемонт: в начале каждого своего хода бросайте D6. При результате 6 эта модель восстанавливает одну потерянную рану.

Распределительный узел сервочерепов: в каждой своей фазе стрельбы выбирайте один из нижеперечисленных эффектов:

Череп-целеуказатель: до конца фазы прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание одной дружественной боевой единицы **<ордена>** в пределах 12" от этой модели.

Ремонтный череп: выберите одну модель **техники <ордена>** в пределах 12" от этой модели. Она восстанавливает 1 потерянную рану.

Вокс-череп: до следующей вашей фазы стрельбы вычитайте 1 из результатов тестов на боевой дух дружественных боевых единиц **<ордена>** в пределах 12" от этой модели.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **пехоты <ордена>**. Нельзя перевозить модели с **прыжковым ранцем**, модели **примарис**, **терминаторов** или **центурионов**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, «Носорог-Примарис»**

(транспорт)

Рейтинг мощности 5

«Секач»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Секач»	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

«Секач» — это одна модель, оснащённая спаренным тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Спаренная штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 12	6	-1	1	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–
Спаренный тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически
Спаренный плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Скорострельное 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	24"	Скорострельное 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренный тяжёлый болтер спаренной лазпушкой, спаренной штурмовой пушкой, спаренным тяжёлым огнемётом или лазпушкой и спаренным плазмомётом.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **пехоты <ордена>**. Нельзя перевозить модели с **прыжковым ранцем**, модели **примарис**, **терминаторов** или **центурионов**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, «Секач»

(транспорт)

Рейтинг мощности 5

Десантная капсула

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Десантная капсула	0"	-	3+	6	6	8	0	8	3+

Десантная капсула – это одна модель, оснащённая штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пусковая установка «Ветер смерти»	12"	Штурмовое D6	5	0	1	–
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штормовой болтер пусковой установкой «Ветер смерти».

СПОСОБНОСТИ

Штурм посредством десантной капсулы: во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете разместить эту модель (вместе со всеми погружёнными в неё боевыми единицами) на орбите. В конце любой вашей фазы движения она может совершить штурм посредством десантной капсулы — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей. Все погружённые в неё модели должны немедленно высадиться, при этом они должны быть выставлены дальше чем в 9" от любых вражеских моделей. Любые модели, что не могут быть выставлены подобным образом из-за недостатка места, умирают.

Обездвиженная: после выставления этой модели на поле боя она никоим образом не может двигаться, и никакие боевые единицы не могут в неё погрузиться.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **пехоты <ордена>**. Нельзя перевозить модели с **прыжковым ранцем**, модели **примарис**, **терминаторов** или **центурионов**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, десантная капсула

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 9

Перехватчик «Грозовой ястреб»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Перехватчик «Грозовой ястреб»	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	20-60"	3+	3
3-5	20-40"	4+	D3
1-2	20-25"	5+	1

Перехватчик «Грозовой ястреб» — это одна модель, оснащённая двумя штурмовыми пушками, двумя тяжёлыми болтерами и штормовой пушкой «Икар».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 6	6	-1	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Штормовая пушка «Икар»	48"	Тяжёлое 3	7	-1	2	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет – вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Лазерный коготь	24"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–
Ракетная установка «Небесный молот»	60"	Тяжёлое 3	7	-1	D3	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет – вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Ракетная установка «Тайфун»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое 2D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 2	8	-2	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить два тяжёлых болтера ракетной установкой «Небесный молот» или ракетной установкой «Тайфун».
- Можно заменить штормовую пушку «Икар» лазерным когтем.

СПОСОБНОСТИ

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **летающие** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **летающими** боевыми единицами.

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

Постановщик ложных целей (ПЛЦ) «Инфернум»: вы можете перекидывать результат 1 при спас-бросках.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Перехватчик: в фазе стрельбы вы можете прибавлять 1 к результатам бросков на попадание этой модели по **летающим** врагам.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, перехватчик «Грозовой ястреб»**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 9

Штурмовик «Грозовой коготь»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Штурмовик «Грозовой коготь»	*	6+	*	6	6	10	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	20-50"	3+	3
3-5	20-35"	4+	D3
1-2	20"	5+	1

Штурмовик «Грозовой коготь» — это одна модель, оснащённая спаренной штурмовой пушкой и двумя тяжёлыми болтерами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Ракетная установка «Небесный молот»	60"	Тяжёлое 3	7	-1	D3	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет – вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Спаренная штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 12	6	-1	1	–
Ракетная установка «Тайфун»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое 2D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 2	8	-2	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить два своих тяжёлых болтера двумя лазпушками, ракетной установкой «Небесный молот» или ракетной установкой «Тайфун».

СПОСОБНОСТИ

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **летающие** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **летающими** боевыми единицами.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Режия парения: прежде чем переместить эту модель в своей фазе движения, вы можете объявить, что она будет парить. В этом случае в текущей фазе движения её скорость равняется 20", и до начала вашей следующей фазы движения она лишается способностей «авиация», «трудно попасть» и «сверхзвуковая».

Атака с бреющего полёта: вы можете прибавлять 1 к результатам бросков на попадание этой модели при стрельбе по вражеским БЕ, которые не умеют **летать**.

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, штурмовик «Грозовой коготь»**

Рейтинг мощности 7

Отделение опустошителей

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Космодесантник	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Космодесантник-сержант	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Херувим арморимума	6"	6+	–	2	4	1	1	3	6+

Эта боевая единица включает 1 космодесантника-сержанта и 4 космодесантников. Дополнительно она может включить до 5 космодесантников (**+4 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Также боевую единицу может сопровождать ничем не вооружённый херувим арморимума.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Космодесантник-сержант может заменить свой болт-пистолет предметом из списка *сержантского снаряжения*.
- До четырёх космодесантников могут заменить свой болтер предметом из списка *тяжёлого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если отделение опустошителей включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей в каждой.

Сигнум: в фазе стрельбы перед тем, как эта боевая единица будет стрелять, вы можете выбрать одну её модель в пределах 3" от космодесантника-сержанта. В текущей фазе вы можете прибавлять 1 к результатам бросков на попадание выбранной модели.

Херувим арморимума: один раз за игру херувим арморимума может перезарядить оружие только что стрелявшей модели этой боевой единицы. Данная модель может немедленно выстрелить ещё раз; после этого удалите херувима арморимума. Удаление херувима арморимума (по любым причинам) не влияет на боевой дух.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, отделение опустошителей**

Рейтинг мощности 17

Отделение центурионов-опустошителей

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Центурион	4"	3+	3+	5	5	3	2	7	2+
Сержант центурионов	4"	3+	3+	5	5	3	3	8	2+

Эта боевая единица включает 1 сержанта центурионов и 4 центурионов. Дополнительно она может включить до 3 центурионов (**+17 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена двумя тяжёлыми болтерами и болтерной установкой «Ураган».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетная установка «Центурион»	36"	Штурмовое D3	8	-2	D3	–
Гравипушка с гравиусилителем	24"	Тяжёлое 4	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Болтерная установка «Ураган»	24"	Скорострельное 6	4	0	1	–
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свою болтерную установку «Ураган» ракетной установкой «Центурион».
- Любая модель может заменить два своих тяжёлых болтера либо двумя лазпушками, либо гравипушкой и гравиусилителем.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если отделение центурионов-опустошителей включает 6 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 3 модели в каждой.

Протоколы децимратора: модели этой боевой единицы не получают штрафа к результатам бросков на попадание за стрельбу из тяжёлого оружия после движения.

Омнископ: если боевая единица включает сержанта центурионов, то атакуемые ею вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, центурион, отделение центурионов-опустошителей**

Рейтинг мощности 12

Отделение изничтожителей

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Изничтожитель	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Сержант изничтожителей	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 сержанта изничтожителей и 4 изничтожителей. Каждая модель оснащена плазменным испепелителем, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный испепелитель	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	30"	Скорострельное 1	7	-4	1	–
– Режим перегрузки	30"	Скорострельное 1	8	-4	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ И не познают они страха

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, примарис, отделение изничтожителей**

Рейтинг мощности 7

Пушка «Громобой»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Пушка «Громобой»	3"	6+	3+	3	6	4	1	8	3+
Технодесантник-наводчик	6"	3+	2+	4	4	2	3	8	2+

Эта боевая единица включает 1 пушку «Громобой» и 1 технодесантника-наводчика.

- Пушка «Громобой» стреляет, используя профиль пушки «Громобой» ниже.
- Технодесантник-наводчик вооружён двумя серворуками, болт-пистолетом, плазменным резаком и огнемётом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плазменный резак	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Штурмовое 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Штурмовое 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Пушка «Громобой»	60"	Тяжёлое 4D3	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
Серворука	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	Каждую серворуку можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Технодесантник-наводчик: пушка «Громобой» и её технодесантник-наводчик должны быть выставлены одной группой, где каждая модель в пределах 3" от другой. С момента выставления на стол пушка «Громобой» и технодесантник-наводчик действуют как отдельные боевые единицы.

Благословение Омниссии: в конце вашей фазы движения технодесантник-наводчик может починить дружественную единицу техники из **<ордена>** в пределах 1". Выбранная модель техники восстанавливает D3 потерянные раны.

Артиллерия: пушка «Громобой» может вести огонь из своего дистанционного оружия, только если в пределах 3" от неё есть технодесантник-наводчик **<ордена>**. Один технодесантник-наводчик не может управлять подобным образом сразу несколькими пушками «Громобой» в одном и том же ходе. Если в какой-либо момент в пределах 6" от пушки «Громобой» не окажется технодесантника-наводчика, она немедленно отключается и удаляется из игры.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ПУШКА «ГРОМОБОЙ») **Техника, артиллерия, пушка «Громобой»**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ТЕХНОДЕСАНТНИК-НАВОДЧИК) **Персонаж, пехота, технодесантник**

С.

Рейтинг мощности 9

«Хищник»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Хищник»	*	6+	*	6	7	11	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

«Хищник» — это одна модель, оснащённая автопушкой «Хищник».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Автопушка «Хищник»	48"	Тяжёлое 2D3	7	-1	3	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить автопушку «Хищник» спаренной лазпушкой.
- Можно взять два тяжёлых болтера или две лазпушки.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.

СПОСОБНОСТИ

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, «Хищник»

Рейтинг мощности 6

«Вихрь»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Вихрь»	*	6+	*	6	7	11	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

«Вихрь» — это одна модель, оснащённая реактивной системой залпового огня (РСЗО) с ракетами «Мщение».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
РСЗО «Кастелян»	72"	Тяжёлое 2D6	6	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
РСЗО «Мщение»	72"	Тяжёлое 2D3	7	-1	2	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно поменять РСЗО «Мщение» на РСЗО «Кастелян».
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.

СПОСОБНОСТИ

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, «Вихрь»

С.

Рейтинг мощности 8

«Поборник»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Поборник»	*	6+	*	6	8	11	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	10"	3+	3
3-5	5"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

«Поборник» — это одна модель, оснащённая пушкой «Разрушитель».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.

СПОСОБНОСТИ

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, «Поборник»

Рейтинг мощности 6

«Охотник»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Охотник»	*	6+	*	6	8	11	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	10"	3+	3
3-5	5"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

«Охотник» — это одна модель, оснащённая ракетной установкой «Небесное копьё».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Ракетная установка «Небесное копьё»	60"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	Прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием по **летающим** целям. Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание этим оружием.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.

СПОСОБНОСТИ

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, «Охотник»

Рейтинг мощности 6

«Ловчий»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Ловчий»	*	6+	*	6	8	11	*	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	10"	3+	3
3-5	5"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

«Ловчий» — это одна модель, оснащённая двумя штормовыми пушками «Икар».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Штормовая пушка «Икар»	48"	Тяжёлое 3	7	-1	2	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет – вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.

СПОСОБНОСТИ

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, «Ловчий»**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 15

ДШС «Грозовой ворон»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
ДШС «Грозовой ворон»	*	6+	*	8	7	14	*	9	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
8-14+	20-45"	3+	3
4-7	20-30"	4+	D3
1-3	20"	5+	1

Десантно-штурмовой самолёт «Грозовой ворон» — это одна модель, оснащённая спаренной штурмовой пушкой, спаренным тяжёлым болтером и двумя ракетными установками «Грозовой разряд».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтерная установка «Ураган»	24"	Скорострельное 6	4	0	1	–
Ракетная установка «Грозовой разряд»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	3	–
Спаренная штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 12	6	-1	1	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренная тяжёлая плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое 2D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое 2D3	8	-3	2	За каждый результат 1 при бросках на попадание владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–
Спаренная мультимелта	24"	Тяжёлое 2	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Ракетная установка «Тайфун»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое 2D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 2	8	-2	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренную штурмовую пушку спаренной лазпушкой или спаренной тяжёлой плазменной пушкой.
- Можно заменить спаренный тяжёлый болтер спаренной мультимелтой или ракетной установкой «Тайфун».
- Можно взять две болтерные установки «Ураган».

СПОСОБНОСТИ

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **летающие** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **летающими** боевыми единицами.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Режия парения: прежде чем переместить эту модель в своей фазе движения, вы можете объявить, что она будет парить. В этом случае в текущей фазе движения её скорость равняется 20", и до начала вашей следующей фазы движения она лишается способностей «авиация», «трудно попасть» и «сверхзвуковая».

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели.

Сила духа машины: эта модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 12 моделей **пехоты <ордена>** и 1 **дредноут <ордена>**. Каждая модель с **прыжковым ранцем** или модель **терминатора** занимает место двух моделей пехоты, а каждая модель **центуриона** – место трёх моделей пехоты. Нельзя перевозить модели **примарис**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, летает, ДШС «Грозовой ворон»**

С.

Рейтинг мощности 19

«Лэндрейдер»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Лэндрейдер»	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	D6
1-4	3"	5+	1

«Лэндрейдер» — это одна модель, оснащённая спаренным тяжёлым болтером и двумя спаренными лазпушками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.
- Можно взять мультимелту.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D6 смертельных ранений.

Сила духа машины: эта модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **пехоты <ордена>**. Каждая модель с **прыжковым ранцем** или модель **терминатора** занимает место двух моделей пехоты, а каждая модель **центуриона** – место трёх моделей пехоты. Нельзя перевозить модели **примарис**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, «Лэндрейдер»**

Рейтинг мощности 17

«Лэндрейдер» типа «Крестоносец»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Лэндрейдер-Крестоносец»	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	D6
1-4	3"	5+	1

«Лэндрейдер-Крестоносец» — это одна модель, оснащённая спаренной штурмовой пушкой и двумя болтерными установками «Ураган».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Болтерная установка «Ураган»	24"	Скорострельное 6	4	0	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Спаренная штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 12	6	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.
- Можно взять мультимелту.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D6 смертельных ранений.

Штурмовые фраг-гранатомёты: всякий раз, когда эта модель оканчивает манёвр нападения в пределах 1" от вражеской боевой единицы, бросайте D6. При результате 4+ эта боевая единица получает D3 смертельных ранений.

Сила духа машины: эта модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 16 моделей **пехоты <ордена>**. Каждая модель с **прыжковым ранцем** или модель **терминатора** занимает место двух моделей пехоты, а каждая модель **центуриона** – место трёх моделей пехоты. Нельзя перевозить модели **примарис**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, «Лэндрейдер», «Лэндрейдер-Крестоносец»

С.

Рейтинг мощности 18

«Лэндрейдер» типа «Искупитель»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Лэндрейдер-Искупитель»	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	D6
1-4	3"	5+	1

«Лэндрейдер-Искупитель» — это одна модель, оснащённая спаренной штурмовой пушкой и двумя пушками «Пламенный шторм».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка «Пламенный шторм»	8"	Тяжёлое D6	6	-2	2	Это оружие попадает по цели автоматически.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Спаренная штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 12	6	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.
- Можно взять мультимелту.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D6 смертельных ранений.

Штурмовые фраг-гранатомёты: всякий раз, когда эта модель оканчивает манёвр нападения в пределах 1" от вражеской боевой единицы, бросайте D6. При результате 4+ эта боевая единица получает D3 смертельных ранений.

Сила духа машины: эта модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 12 моделей **пехоты <ордена>**. Каждая модель с **прыжковым ранцем** или модель **терминатора** занимает место двух моделей пехоты, а каждая модель **центуриона** – место трёх моделей пехоты. Нельзя перевозить модели **примарис**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, «Лэндрейдер», «Лэндрейдер-Искупитель»

Рейтинг мощности 24

«Лэндрейдер» типа «Эксцельсиор»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Лэндрейдер-Эксцельсиор»	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	D6
1-4	3"	5+	1

Эта боевая единица включает 1 «Лэндрейдер-Эксцельсиор». Он оснащён двумя спаренными лазпушками и гравипушкой с гравиусилителем.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиплазма	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Плазмомёт	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	Перед стрельбой это оружие может быть перегружено владельцем. При этом в этом ходе сила и урон оружия увеличивается на 1. Если при перегрузке любой результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из оружия владелец умирает.
Гравипушка с гравиусилителем	24"	Тяжёлое 4	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.
- Можно взять мультимелту.
- Можно взять комбиплазму.

СПОСОБНОСТИ

Поле «Эгида» типа «Аквила»: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Авгуры: в пределах 24" от любого дружественного «Носорога-Примарис» из **<ордена>** данная модель прибавляет 1 к своим броскам на попадание при стрельбе.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D6 смертельных ранений.

Обряды битвы: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **<ордена>** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Сила духа машины: эта модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 10 моделей **пехоты <ордена>**. Каждая модель с **прыжковым ранцем** или модель **терминатора** занимает место двух моделей пехоты, а каждая модель **центуриона** – место трёх моделей пехоты. Нельзя перевозить модели **примарис**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империум, Адептус Астартес, <орден>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Персонаж, техника, транспорт, «Лэндрейдер», «Лэндрейдер-Эксцельсиор»

УЛЬТРАДЕСАНТ

Рейтинг мощности 18

Робаут Гиллиман

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Робаут Гиллиман	8"	2+	2+	6	6	9	6	10	2+

Робаут Гиллиман — это одна модель, вооружённая мечом Императора и Державной Дланью. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Державная Длань (стрельба)	24"	Скорострельное 3	6	-1	2	–
Державная Длань (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Меч Императора	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	3	Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит D3 смертельные раны.

СПОСОБНОСТИ	**И не познают они страха** **Доспехи Судьбы:** Робаут Гиллиман имеет непробиваемый спас-бросок на 3+. В дополнение, когда количество ран Робаута Гиллимана уменьшается до 0 в первый раз, бросьте D6. На 4+ в конце фазы снова выставите его (с D6 ранами) на поле боя, как можно ближе к его предыдущему местоположению, но дальше чем в 1" от врагов. **13-й примарх:** вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание и ранение дружественных боевых единиц **Ультрадесанта** в пределах 6" от Робаута Гиллимана.	**Мастер сражений:** в пределах 12" от Робаута Гиллимана дружественные боевые единицы **Империума** могут прибавлять 1 к результатам своих бросков на определение расстояния марш-броска и нападения, а также могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание и провальные результаты тестов на боевой дух. **Автор Кодекса:** если военачальником вашей батальной армии назначен Робаут Гиллиман, вы получаете 3 дополнительных командных очка.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Ультрадесант**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, монстр, примарх, Робаут Гиллиман**	

Рейтинг мощности 13

Марней Калгар

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Марней Калгар	5"	2+	2+	4	4	7	5	9	2+

Марней Калгар — это одна модель, вооружённая перчатками Ультрамара и реликвийным клинком. В армию можно включить только одного **Марнея Калгара**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Перчатки Ультрамара (стрельба)	24"	Скорострельное 2	4	-1	2	–
Перчатки Ультрамара (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	–
Реликвийный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Доспех Антилоха: Марней Калгар имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. В дополнение весь получаемый Марнеем Калгаром урон делится пополам (с округлением вверх).

Превосходный тактик: если военачальником вашей батальной армии назначен Марней Калгар, вы получаете 2 дополнительных командных очка.

Магистр ордена: вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Ультрадесанта** в пределах 6" от Марнея Калгара.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Ультрадесант**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, магистр ордена, терминатор, Марней Калгар**

Рейтинг мощности 12

Марней Калгар

в мастерском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Марней Калгар в мастерском доспехе	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Марней Калгар в мастерском доспехе — это одна модель, вооружённая перчатками Ультрамара и реликвийным клинком. В армию можно включить только одного **Марнея Калгара**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Перчатки Ультрамара (стрельба)	24"	Скорострельное 2	4	-1	2	–
Перчатки Ультрамара (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	–
Реликвийный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Магистр ордена: вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Ультрадесанта** в пределах 6" от Марнея Калгара.

Железный нимб: Марней Калгар в мастерском доспехе имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Превосходный тактик: если военачальником вашей батальной армии назначен Марней Калгар, вы получаете 2 дополнительных командных очка.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Ультрадесант**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, магистр ордена, Марней Калгар**

Рейтинг мощности 7

Капитан Сикарий

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капитан Сикарий	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	2+

Капитан Сикарий — это одна модель, вооружённая талассарским Бушующим клинком, плазменным пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Талассарский Бушующий клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то вместо обычного урона оно наносит D3 смертельных ранений.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Закалённые боями герои: в фазе схватки дружественные тактические отделения **Ультрадесанта** в пределах 6" от капитана Сикария могут сражаться первыми, даже если они не нападали. Если у противника есть нападавшие или имеющие схожую способность боевые единицы, то боевые единицы выбираются для сражения по очереди, начиная с того игрока, чей сейчас идёт ход.

Железный нимб: капитан Сикарий имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Обряды битвы: в пределах 6" от капитана Сикария дружественные боевые единицы **Ультрадесанта** могут прекидывать результат 1 при бросках на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Ультрадесант**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капитан, Сикарий**

Рейтинг мощности 7

Старший библиарий Тигурий

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Старший библиарий Тигурий	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+

Старший библиарий Тигурий — это одна модель, вооружённая жезлом Тигурия, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Жезл Тигурия	Рукопашное	Рукопашное	+3	-1	D3	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Капюшон Адского пламени: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства старшим библиарием Тигурием против вражеских **псайкеров** в пределах 12". В дополнение вы можете перекидывать неудачные результаты пси-тестов старшего библиария Тигурия.

Мастер предвидения: ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов бросков на попадание по старшему библиарию Тигурию.

ПСАЙКЕР В каждой дружественной пси-фазе старший библиарий Тигурий может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать две психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины либрариуса.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Ультрадесант**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, библиарий, псайкер, Тигурий**

Рейтинг мощности 7

Капеллан Кассий

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капеллан Кассий	6"	2+	3+	4	5	4	3	9	3+

Капеллан Кассий — это одна модель, вооружённая «Инфернусом», болт-пистолетом, крозиусом арканумом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
«Инфернус»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
– Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Розарий: капеллан Кассий имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Вдохновенное воздаяние: если в фазе схватки в пределах 6" от капеллана Кассия умирает дружественная модель **Ультрадесанта**, бросайте D6. При результате 6 нанесшая эту атаку боевая единица получает смертельное ранение после отыгрыша всех её атак.

Литании ненависти: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Ультрадесанта** в пределах 6" от данной модели.

Духовный наставник: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **Ультрадесанта** могут использовать её показатель лидерства вместо своего в фазе проверки боевого духа.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Ультрадесант**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капеллан, Кассий**

Рейтинг мощности 5

Сержант Телион

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сержант Телион	7"	3+	2+	4	4	4	2	8	4+

Сержант Телион — это одна модель, вооружённая «Концом», болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
«Конец»	36"	Тяжёлое 2	4	-1	D3	Сержант Телион может выбрать **персонажа** целью стрельбы из этого оружия, даже если тот не является ближайшей вражеской боевой единицей.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Как подсказывает опыт: в вашей фазе стрельбы вы можете прибавлять 1 ед. к результатам всех бросков на попадание одной дружественной боевой единицы **скаутов Ультрадесанта** в пределах 3" от сержанта Телиона.

Лазутчик: во время расстановки при выставлении сержанта Телиона вы можете выставить его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеской зоны расстановки.

Маскхалат: если сержант Телион получает преимущество от укрытия, то вы можете прибавлять 2 ед. к результатам его спас-бросков, а не 1.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Ультрадесант**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, скаут, Телион**

Рейтинг мощности +3

Сержант Хрон

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сержант Хрон (танковый командир)	Как у техники		2+			Как у техники			
Сержант Хрон (пехота)	6"	3+	2+	4	4	4	2	8	3+

Сержанта Хрона можно взять в качестве усовершенствования одному «Носорогу», «Секачу», «Хищнику», «Поборнику», «Вихрю», «Охотнику», «Ловчему», «Лэндрейдеру», «Лэндрейдеру-Крестоносцу» или «Лэндрейдеру-Искупителю» **Ультрадесанта** в вашей армии. В армию можно включить только одного сержанта Хрона.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Серворука	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	Каждую серворуку можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Танковый командир: сержант Хрон всегда начинает игру, командуя техникой (см. выше). Пока он командует техникой, её профиль, оружие, способности, ключевые слова и характеристики остаются прежними за исключением навыка стрельбы (BS): при стрельбе техника использует навык стрельбы сержанта Хрона (2+) вместо своего. Если на начало хода сержант Хрон командует техникой, он может восстановить одну рану, потерянную ею ранее.

Когда количество ран техники сержанта Хрона уменьшается до 0, то перед удалением техники с поля боя поместите Хрона в пределах 3" от неё. При этом он считается высаживающимся из уничтоженной техники пассажиром. Если при этом сержант Хрон выживает, то он использует профиль сержанта Хрона (пехота) и приведённый ниже набор ключевых слов. Он оснащён болт-пистолетом, серворукой, фраг- и крак-гранатами.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Ультрадесант**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, Хрон**

Рейтинг мощности 5

Отделение ветеранов войны с тиранидами

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ветеран войны с тиранидами	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Ветеран-сержант	6"	3+	3+	4	4	1	3	9	3+

Эта боевая единица включает 1 ветерана-сержанта и 3 ветеранов войны с тиранидами. Дополнительно она может включить до 6 ветеранов тиранидской войны (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена специальным болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Спецболтер	30"	Скорострельное 1	4	-2	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Космодесантник-сержант может заменить свой болт-пистолет предметом из списка *сержантского снаряжения*.
- До четырёх космодесантников могут заменить свой болтер предметом из списка *тяжёлого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевые звенья: если отделение ветеранов тиранидской войны включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей в каждой.

Месть за павших из 1-й: если целью являются **тираниды**, модели данной боевой единицы могут перекидывать провальные результаты бросков на попадание и ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, <орден>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, ветераны войны с тиранидами**

Рейтинг мощности 30

«Терминус Ультра»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Терминус Ультра»	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	D6
1-4	3"	5+	1

«Терминус Ультра» — это одна модель, оснащённая тремя спаренными лазпушками и двумя лазпушками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять штормовой болтер.
- Можно взять мультимелту.

СПОСОБНОСТИ

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Энергетическая перегрузка: если в одной и той же фазе три или больше результата бросков на попадание лазпушками или спаренными лазпушками этой модели будут равны 1, то случится энергетическая перегрузка, и модель получит 6 смертельных ранений.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 6" получают D6 смертельных ранений.

Сила духа машины: эта модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Ультрадесант**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, «Лэндрейдер», «Терминус Ультра»**

ИМПЕРСКИЕ КУЛАКИ

Рейтинг мощности 8

Капитан Лисандр

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капитан Лисандр	5"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Капитан Сикарий — это одна модель, вооружённая Кулаком Дорна. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кулак Дорна	Рукопашное	Рукопашное	+6	-3	3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления капитана Лисандра на поле боя вы можете разместить его в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения он может телепортироваться в сражение — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Железный нимб и грозовой щит: капитан Лисандр имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

Образец упрямства: прибавляйте 1 к значению лидерства всех дружественных боевых единиц **Имперских Кулаков** в пределах 6" от капитана Лисандра.

Обряды битвы: в пределах 6" от капитана Лисандра дружественные боевые единицы **Имперских Кулаков** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Имперские Кулаки**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, капитан, терминатор, Лисандр**

БАГРОВЫЕ КУЛАКИ

Рейтинг мощности 9

Педро Кантор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Педро Кантор	6"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Педро Кантор — это одна модель, вооружённая «Стрелой Дорна», силовым кулаком, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Стрела Дорна»	24"	Штурмовое 4	4	-1	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Железный нимб: Педро Кантор имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Магистр ордена: вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Багровых Кулаков** в пределах 6" от Педро Кантора.

Обет перед Ринном: прибавляйте 1 к числу атак всех дружественных моделей **Багровых Кулаков** в пределах 6" от Педро Кантора.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Багровые Кулаки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, магистр ордена, Педро Кантор**

ЧЁРНЫЕ ХРАМОВНИКИ

Рейтинг мощности 9

Верховный маршал Хелбрехт

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Верховный маршал Хелбрехт	6"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Верховный маршал Хелбрехт — это одна модель, вооружённая мечом верховных маршалов, комбимелтой, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбимелта	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Меч верховных маршалов	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Если в этом ходе Хелбрехт нападал, то он может совершить D3 дополнительных атак этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Магистр ордена: вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Чёрных Храмовников** в пределах 6" от верховного маршала Хелбрехта.

Крестовый поход Гнева: в пределах 6" от верховного маршала Хелбрехта все дружественные модели **Чёрных Храмовников** прибавляют 1 к своему показателю силы.

Железный нимб: верховный маршал Хелбрехт имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Чёрные Храмовники**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, магистр ордена, верховный маршал Хелбрехт**

Рейтинг мощности 6

Чемпион Императора

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чемпион Императора	6"	2+	3+	4	4	4	4	8	2+

Чемпион Императора — это одна модель, вооружённая Чёрным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Чёрный меч	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение при атаке **персонажей** и **монстров** этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Честь Сигизмунда: в пределах 1" от любых вражеских **персонажей** показатели силы и атак чемпиона Императора увеличиваются на 1 ед.

Убийца чемпионов: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные броски на попадание этой модели по вражеским **персонажам**.

Доспехи веры: чемпион Императора имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Чёрные Храмовники**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, чемпион Императора**

Рейтинг мощности 6

Капеллан Гримальд

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капеллан Гримальд	6"	2+	3+	4	4	4	3	9	3+

Капеллан Гримальд — это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом, плазменным пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Литании ненависти: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Чёрных Храмовников** в пределах 6" от данной модели.

Духовный наставник: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **Чёрных Храмовников** могут использовать её показатель лидерства вместо своего в фазе проверки боевого духа.

Розарий: капеллан Гримальд имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Несравнимое рвение: всякий раз, когда в фазе схватки результат броска на попадание модели дружественной БЕ **Чёрных Храмовников** в пределах 6" от Гримальда равен 6+, данная модель может сразу же совершить ещё одну атаку ближнего боя тем же оружием. В свою очередь, эти бонусные атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки ближнего боя.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Чёрные Храмовники**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капеллан, Гримальд**

Рейтинг мощности 1

Сервиторы-киновиты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сервиторы-киновиты	5"	5+	5+	3	3	1	1	6	4+

Эта боевая единица включает 3 сервиторов-киновитов. Каждая модель оснащена оружием ближнего боя. В армию можно включить только одну боевую единицу сервиторов-киновитов.

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

СПОСОБНОСТИ

Стёртый разум: пока сервиторы находятся в пределах 6" от капеллана Гримальда, показатели их навыка стрельбы и навыка ближнего боя увеличиваются до 4+, а показатель их лидерства увеличивается до 9.

Реликвия Хельсрича: дружественные боевые единицы **Чёрных Храмовников** в пределах 12" от любых моделей этой боевой единицы автоматически проходят тесты на боевой дух.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Чёрные Храмовники**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, сервиторы, сервиторы-киновиты**

Рейтинг мощности 5

Отделение крестоносцев

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Инициат	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Неофит	6"	3+	3+	4	4	1	1	6	4+
Брат Меча	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 5 инициатов. Дополнительно она может включить до 5 инициатов (**+4 к рейтингу мощности**). Также она может включить до 5 неофитов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 10 неофитов (**+6 к рейтингу мощности**). Вместо одного инициата можно взять Брата Меча. Каждая модель оснащена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Дробовик Астартес	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Боевой нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Брат Меча может заменить свои болт-пистолет и болтер предметами из списка *сержантского снаряжения*.
- Любой инициат может заменить свой болтер цепным мечом.
- Один инициат может заменить свой болтер предметом из списка *специального вооружения*.
- Один инициат может заменить свой болтер предметом из списка *тяжёлого вооружения*, силовым мечом, силовым топором, силовой булавой или силовым кулаком.
- Любой неофит может заменить свой болтер дробовиком Астартес или боевым ножом.

СПОСОБНОСТИ **И не познают они страха**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Чёрные Храмовники**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, отделение крестоносцев**

ГВАРДИЯ ВОРОНА

Рейтинг мощности 8

Кайваан Шрайк

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кайваан Шрайк	12"	2+	2+	4	4	5	5	9	2+

Кайваан Шрайк — это одна модель, вооружённая Когтями Ворона, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Когти Ворона	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Вы можете перекидывать проваленные броски на ранение этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, штурм посредством прыжковых ранцев

Магистр ордена: вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Гвардии Ворона** в пределах 6" от Кайваана Шрайка.

Железный нимб: Кайваан Шрайк имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Крылатое избавление: вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на нападение всех дружественных боевых единиц **Гвардии Ворона** в пределах 6" от Кайваана Шрайка.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Гвардия Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, магистр ордена, прыжковый ранец, летает, Шрайк**

САЛАМАНДРЫ

Рейтинг мощности 8

Вулкан Ге’стан

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Вулкан Ге’стан	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	2+

Вулкан Ге’стан — это одна модель, вооружённая «Десницей Кузни», копьём Вулкана, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
«Десница Кузни»	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Копьё Вулкана	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Отец Кузни: в пределах 6" от Вулкана Ге’стана дружественные боевые единицы **Саламандр** могут перекидывать неудачные броски на попадание и на ранение при стрельбе из мелта-оружия или огнемётного оружия. Относительно этой способности мелтаоружием считается всё оружие, в названии которого есть слово «мелта» (например, мелта-ружьё или мультимелта), а огнемётным оружием – в названии которого есть «огне-» или «огненный», «пламя» или «пламенный» (например, огнемёт, тяжёлый огнемёт, пушка «Пламенный шторм», перчатка «Пламенный шторм»). «Десница Кузни» Вулкана Ге’стана также является огнемётным оружием.

Обряды битвы: в пределах 6" от Вулкана Ге’стана дружественные боевые единицы **Саламандр** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Мантия Кесаря: Вулкан Ге’стан имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Саламандры**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капитан, Вулкан Ге’стан**

БЕЛЫЕ ШРАМЫ

Рейтинг мощности 6

Кор’сарро-хан

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кор’сарро-хан	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+

Кор’сарро-хан — это одна модель, вооружённая Лунным Когтем, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одного **Кор’саро-хана**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Лунный Коготь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Если целью атаки этим оружием является **персонаж**, то сила оружия удваивается.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Обряды битвы: в пределах 6" от Кор’сарро-хана дружественные боевые единицы **Белых Шрамов** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

За хана!: если боевые единицы **Белых Шрамов** в пределах 6" от Кор’сарро-хана нападали в этом ходе, то сила их атак в фазе схватки увеличивается на 1.

Железный нимб: Кор’сарро-хан имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Белые Шрамы

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, капитан, Кор’сарро-хан

Рейтинг мощности 7

Кор’сарро-хан
на Мундраккане

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кор’сарро-хан на Мундраккане	14"	2+	2+	4	5	6	4	9	3+

Кор’сарро-хан на Мундраккане — это одна модель, вооружённая Лунным Когтем, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта, Мундраккан, оснащён спаренным болтером. В армию можно включить только одного **Кор’саро-хана**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Лунный Коготь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Если целью атаки этим оружием является **персонаж**, то сила оружия удваивается.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Обряды битвы: в пределах 6" от Кор’сарро-хана дружественные боевые единицы **Белых Шрамов** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

За хана!: если боевые единицы **Белых Шрамов** в пределах 6" от Кор’сарро-хана нападали в этом ходе, то сила их атак в фазе схватки увеличивается на 1.

Железный нимб: Кор’сарро-хан имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Белые Шрамы

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Мотоциклист, персонаж, капитан, Кор’сарро-хан

ЛЕГИОН ПРОКЛЯТЫХ

Рейтинг мощности 8

Проклятые Легионеры

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Легионер	5"	3+	3+	4	4	1	2	10	3+
Сержант легионеров	5"	3+	3+	4	4	1	3	10	3+

Эта боевая единица включает 1 сержанта легионеров и 4 легионеров. Дополнительно она может включить до 5 легионеров (+7 **к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	24"	Скорострельное 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает.
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один легионер может заменить свой болтер огнемётом, мелта-ружьём или плазмомётом.
- Один легионер может заменить свой болтер тяжёлым огнемётом или мультимелтой.
- Сержант легионеров может заменить свой болтер цепным мечом, силовым кулаком, силовым топором, силовым мечом или силовой булавой.
- Сержант легионеров может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом или штормовым болтером.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Пламенные патроны: вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии от стрелковых атак этой боевой единицы.

Несгибаемые духи: все модели этой боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 3+

Неожиданная подмога: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в эфире. В конце любой вашей фазы движения она может материализоваться – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Легион Проклятых

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Пехота, Проклятые Легионеры

СТОИМОСТЬ ВОЙСК КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

Если вы проводите состязание или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения.

КОМАНДНЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Капитан	1	74
Капитан в доспехе «Катафрактарий»	1	126
Капитан в доспехе «Гравис»	1	102
Капитан в терминаторском доспехе	1	122
Капитан на мотоцикле	1	98
Капитан с прыжковым ранцем	1	93
Капеллан	1	72
Капеллан в терминаторском доспехе	1	115
Капеллан на мотоцикле	1	95
Капеллан с прыжковым ранцем	1	90
«Лэндрейдер» типа «Эксцельсиор»	1	300
Библиарий	1	93
Библиарий в терминаторском доспехе	1	145
Библиарий на мотоцикле	1	119
Библиарий с прыжковым ранцем	1	116
Лейтенанты-примарис	1-2	70
«Носорог-Примарис»	1	100
Технодесантник	1	58
Технодесантник на мотоцикле	1	70

ОСНОВНЫЕ ВОЙСКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Отделение крестоносцев – Неофит	5-10 0-10	13 11
Отделение заступников	5	20
Отделение скаутов	5-10	11
Тактическое отделение	5-10	13

ПРИДАННЫЕ ТРАНСПОРТЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Десантная капсула	1	103
Лэндспидер «Шторм»	1	80
«Секач»	1	65
«Носорог»	1	70

ЭЛИТНЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Апотекарий	1	55
Апотекарий на мотоциле	1	80
Отделение терминаторов-катафрактариев	5-10	30
Штурмовое отделение центурионов	3-6	73
Знаменосец ордена	1	72
Чемпион ордена	1	65
Знаменосец роты	1	63
Знаменосец роты на мотоцикле	1	88
Чемпион роты	1	56
Чемпион роты на мотоцикле	1	80
Ветераны роты	2-5	16
Ветераны роты на мотоциклах	2-5	34
Дредноут «Контемптор»	1	98
Проклятые Легионеры	5-10	25
Дредноут	1	70
Почётная гвардия	2	21
Имперский космодесантник	1	60
Дредноут «Броненосец»	1	120
Знаменосец-примарис	1	69
Сервиторы	4	2
Арьергардное отделение ветеранов	5-10	16
Отделение терминаторов-тартаросов	5-10	31
Штурмовое отделеине терминаторов	5-10	31
Отделение терминаторов	5-10	26
Ветераны войны с тиранидами	4-10	16
Авангардное отделение ветеранов	5-10	16
Авангардное отделение ветеранов с прыжковыми ранцами	5-10	18
Почтенный дредноут	1	90

МОБИЛЬНЫЕ ВОЙСКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Штурмовое отделение	5-10	13
Штурмовое отделение с прыжковыми ранцами	5-10	16
Отделение ударных мотоциклов	1-3	45
Мотоциклетное отделение – Ударный мотоцикл	3-8 0-1	31 45
Отделение ударников	3	45
Лэндспидеры	1-3	80
Мотоциклетне отделение скаутов	3-9	25

ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Перехватчик «Грозовой ястреб»	1	85
ДШС «Грозовой ворон»	1	172
Штурмовик «Грозовой коготь»	1	110

ТЯЖЁЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Отделение центурионов-опустошителей	3-6	65
Отделение опустошителей – Херувим арморюума	5-10 –	13 5
Отделение изничтожителей	5	20
«Охотник»	1	90
«Лэндрейдер»	1	239
«Лэндрейдер» типа «Крестоносец»	1	244
«Лэндрейдер» типа «Искупитель»	1	244
«Хищник»	1	102
«Ловчий»	1	90
Пушка «Громобой» – Технодесантник-наводчик	1 1	28 36
«Поборник»	1	160
«Вихрь»	1	90

ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Капитан Лисандр	1	150
Капитан Сикарий	1	132
Сервиторы-киновиты	3	2
Капелан Кассий	1	138
Капеллан Гримальд	1	120
Старший библиарий Тигурий	1	130
Чемпион Императора	1	108
Верховный маршал Хелбрехт	1	170
Кайваан Шрайк	1	150
Кор'сарро-хан	1	107
Кор'сарро-хан на Мундраккане	1	132
Марней Калгар	1	250
Марней Калгар в мастерском доспехе	1	235
Педро Кантор	1	170
Робаут Гиллиман	1	360
Сержант Хрон	1	58
Сержант Телион	1	89
Вулкан Ге'стан	1	154

ВЛАСТЕЛИНЫ ВОЙНЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
«Терминус Ультра»	1	400

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Штурмовой болтер	15
Штурмовая пушка	21
Гранатомёт Астартес	11
Дробовик Астартес	0
Болт-пистолет	0
Болт-винтовка	0
Болтер	0
Болтерная перчатка	25
Ракетная установка «Центурион»	25
Пусковая установка «Цербер»	5
Комбиболтер	2
Комбиогнемёт	11
Комбиграв	17
Комбимелта	19
Комбиплазма	15
Конверсионный излучатель	20
Ракетная установка «Циклон»	50
Пусковая установка «Ветер смерти»	5
Пушка «Разрушитель»	0
Комбирасщепитель	0
Пистолет-расщепитель	0
Огнемёт	9
Пушка «Пламенный шторм»	30
Фраг-граната	0
Гравипистолет	8
Гравипушка с гравиусилителем	28
Гравиружьё	15
Гранатомётный модуль	8
Тяжёлый болтер	10
Тяжёлый огнемёт	17
Тяжёлая плазменная пушка	30
Поисково-истребительная ракета	6
Болтерная установка «Ураган»	4
Штурмовая пушка «Икар»	17
Штурмовая пушка «Кхерес»	25
Крак-граната	0
Лазерный коготь	40
Лазпушка	25
Мастерски сделанная автоматическая болт-винтовка	4
Мастерски сделанный болтер	3
Мелта-бомбы	5
Мелта-ружьё	17
Ракетная установка	25
Мультимелта	27
Орбитальная установка	50
Плазменный бластер	17
Плазменная пушка	21
Плазменный резак	7
Плазмомёт	13
Плазменный испепелитель	18
Плазменный пистолет	7
Автопушка «Хищник»	49
Автопушка «Жнец»	18
Ракетная установка «Небесный молот»	24
Ракетная установка «Небесное копьё»	30
Снайперская винтовка	4
Спецболтер	3
Штормовой болтер	2
Ракетная установка «Грозовой разряд»	21
Пушка «Громобой»	30
Спаренная штурмовая пушка	35
Спаренная автопушка	33
Спаренный болтер	2
Спаренный тяжёлый болтер	17
Спаренный тяжёлый огнемёт	34
Спаренная тяжёлая плазменная пушка	34
Спаренная лазпушка	50
Спаренная мультимелта	54
Спаренный плазмомёт	20
Ракетная установка «Тайфун»	50
Волкитный разрядник	6
РСЗО «Кастелян»	25
РСЗО «Мщение»	34
Наручный гранатомёт	4

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Цепной кулак	22
Цепной меч	0
Чемпионский клинок	0
Боевой нож	0
Крозиус арканум	0
Дредноутский цепной кулак	46
Дредноутское оружие ближнего боя (для дредноута «Броненосец»)	0
Дредноутское оружие ближнего боя (для прочих моделей)	40
Эвисцератор	22
Психосиловой топор	16
Психосиловой посох	14
Психосиловой меч	12
Молниевые когти (одни/пара)	9/13
Мастерски сделанный силовой меч	10
Силовой топор	5
Силовой кулак	20
Силовое копьё	4
Силовая булава	4
Силовой меч	4
Реликвийный клинок	21
Сейсмический молот	48
Серворука	12
Осадные буры	0
Громовой молот (для персонажей)	25
Громовой молот (для прочих моделей)	20

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Маскхалат	3
Боевой щит	4
Грозовой щит (для персонажей)	15
Грозовой щит (для прочих моделей)	5
Телепортационный маяк	0
Штурмовые гранатомёты «Броненосец»	5

ОСНАЩЕНИЕ КОСМИЧЕСКОГО ДЕСАНТА

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовой болтер	18"	Штурмовое 3	5	-1	1	–
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое D6	6	-1	1	–
Гранатомёт Астартес	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
- Фраг-граната	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
- Крак-граната	24"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
Дробовик Астартес	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болт-винтовка	24"	Скорострельное 1	4	-1	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Болтерная перчатка (стрельба)	12"	Пистолет 3	4	0	1	–
Ракетная установка «Центурион»	36"	Штурмовое D3	8	-2	D3	–
Пусковая установка «Цербер»	18"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Комбиогнемёт	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Комбиграв	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Гравиружьё	24"	Скорострельное 1	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Комбимелта	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Мелтаружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Комбиплазма	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Плазмомёт	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	Перед стрельбой это оружие может быть перегружено владельцем. При этом в этом ходе сила и урон оружия увеличивается на 1. Если при перегрузке любой результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из оружия владелец умирает.
Конверсионный излучатель	42"	Тяжёлое D3	6	0	1	Если цель находится за пределами половины дальности действия конверсионного излучателя оружия, то атаки по ней отыгрываются с силой 8, AP -1 и уроном 2.
Ракетная установка «Циклон»						
– Фраг-ракета	36"	Тяжёлое 2D3	4	0	1	–
– Крак-ракета	36"	Тяжёлое 2	8	-2	D6	–
Пусковая установка «Ветер смерти»	12"	Штурмовое D6	5	0	1	–
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Комбирасщепитель	При атаке этим оружием выберите один или оба нижеприведённых профиля. Если вы выберите оба, то вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Расщепитель	18"	Скорострельное 1	5	-3	D6	–
Пистолет-расщепитель	9"	Пистолет 1	5	-3	D6	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Пушка «Пламенный шторм»	8"	Тяжёлое D6	6	-2	2	Это оружие попадает по цели автоматически.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Гравипистолет	12"	Пистолет 1	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Гравипушка с гравиусилителем	24"	Тяжёлое 4	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Гравиружьё	18"	Скорострельное 1	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Гранатомётный модуль	12"	Штурмовое D6	4	-1	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлая плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	За каждый равный 1 результат броска на попадание владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия.

Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение.
Болтерная установка «Ураган»	24"	Скорострельное 6	4	0	1	–

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка «Икар»	48"	Тяжёлое 3	7	-1	2	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет – вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Штурмовая пушка «Кхерес»	24"	Тяжёлое 6	7	-1	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Лазерный коготь	24"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Мастерски сделанная автоматическая болт-винтовка	24"	Штурмовое 2	4	0	2	–
Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
Мелта-бомба	4"	Граната 1	8	-4	D6	Если целью является **ТЕХНИКА**, вы можете перекинуть провальный результат броска на ранение.
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Орбитальная установка	72"	Тяжёлое D3	10	-4	D6	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение, при этом можно стрелять по невидимым для владельца целям. Если в составе цели 10 или больше моделей, поменяйте класс оружия на «Тяжёлое D6».
Плазменный бластер	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	18"	Штурмовое 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	18"	Штурмовое 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает.
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Плазменный резак	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	24"	Скорострельное 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает.
Плазменный испепелитель	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Скорострельное 1	7	-4	1	–
– Режим перегрузки	24"	Скорострельное 1	8	-4	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает.
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Автопушка «Хищник»	48"	Тяжёлое 2D3	7	-1	3	–
Автопушка «Жнец»	36"	Тяжёлое 4	7	-1	1	–
Ракетная установка «Небесный молот»	60"	Тяжёлое 3	7	-1	D3	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет – вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Ракетная установка «Небесное копьё»	60"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	Прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием по **летающим** целям. Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание этим оружием.
Снайперская винтовка	36"	Тяжёлое 1	4	0	1	**Персонажа** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Спецболтер	30"	Скорострельное 1	4	-2	1	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Ракетная установка «Грозовой разряд»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	3	–
Пушка «Громобой»	60"	Тяжёлое 4D3	5	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
Спаренная штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 12	6	-1	1	–
Спаренная автопушка	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренный тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически
Спаренная тяжёлая плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое 2D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое 2D3	8	-3	2	За каждый результат 1 при бросках на попадание владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренная мультимелта	24"	Тяжёлое 2	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Спаренный плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Скорострельное 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	24"	Скорострельное 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов из этого оружия владелец умирает.
Ракетная установка «Тайфун»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое 2D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 2	8	-2	D6	–
Волкитный разрядник	15"	Тяжёлое 2	5	0	2	–
Пусковая установка «Вихрь-Кастелян»	72"	Тяжёлое 2D6	6	0	1	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
Пусковая установка «Вихрь-Возмездие»	72"	Тяжёлое 2D3	7	-1	2	Это оружие может стрелять по моделям, невидимым для стреляющей модели.
Наручный гранатомёт	12"	Штурмовое D3	4	-1	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтерная перчатка (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Чемпионский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Боевой нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Дредноутский цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	4	–
Дредноутское оружие ближнего боя	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Эвисцератор	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то всякий раз она может нанести ими одну дополнительную атаку.
Мастерски сделанный силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	2	–
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Силовое копьё	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Реликвийный клинок	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–
Сейсмический молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	5	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Серворука	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	Каждую серворуку можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Осадные буры	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	3	–
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

Маскхалат	Если все модели боевой единицы оснащены маскхалатами, то при получении преимуществ от укрытия модели этой боевой единицы могут прибавлять 2 к результатам спас-бросков, а не 1.
Боевой щит	Модель с боевым щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.
Грозовой щит	Модель с грозовым щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

ОСНАЩЕНИЕ УЛЬТРАДЕСАНТА

ДИСТАНЦИОННОЕ И РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Перчатки Ультрамара (стрельба)	24"	Скорострельное 2	4	-1	2	–
Державная Длань (стрельба)	24"	Скорострельное 3	6	-1	2	–
«Инфернус»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
– Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
«Конец»	36"	Тяжёлое 2	4	-1	D3	Сержант Телион может выбрать **персонажа** целью стрельбы из этого оружия, даже если тот не является ближайшей вражеской боевой единицей.
Меч Императора	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	3	Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит D3 смертельные раны.
Перчатки Ультрамара (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	–
Державная Длань (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Жезл Тигурия	Рукопашное	Рукопашное	+3	-1	D3	–
Талассарский Бушующий клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то вместо обычного урона оно наносит D3 смертельных ранений.

ОСНАЩЕНИЕ ИМПЕРСКИХ КУЛАКОВ

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кулак Дорна	Рукопашное	Рукопашное	+6	-3	3	–

ОСНАЩЕНИЕ БАГРОВЫХ КУЛАКОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Стрела Дорна»	24"	Штурмовое 4	4	-1	1	–

ОСНАЩЕНИЕ ЧЁРНЫХ ХРАМОВНИКОВ

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чёрный меч	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение при атаке **персонажей** и **монстров** этим оружием.
Меч верховных маршалов	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Если Хелбрехт нападал в этом ходе, то он может совершить D3 дополнительных атак этим оружием.

ОСНАЩЕНИЕ ГВАРДИИ ВОРОНА

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Когти Ворона	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.

ОСНАЩЕНИЕ САЛАМАНДР

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Десница Кузни	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.

ОСНАЩЕНИЕ БЕЛЫХ ШРАМОВ

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лунный Коготь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Если целью атаки этим оружием является **персонаж**, то сила оружия удваивается.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

13-й примарх	XIII Primarch
авангардное отделение ветеранов	vanguard veteran squad
авгуры	data augurs
авиация	airborne
автор Кодекса	author of the Codex
апотекарий	apothecary
артиллерия	artillery
арьергардное отделение ветеранов	sternguard veteran squad
атомантические щиты	atomatic shielding
благословение Омниссии	blessing of Omnissiah
библиарий	librarian
боевые звенья	combat squads
брат Меча	Sword brother
«Броненосец»	Ironclad
взрыв	explodes
вдохновенное воздаяние	inspired retribution
верховный маршал Хелбрехт	hign marshal Helbrecht
ветеран	vetaran
ветераны войны с тиранидами	Tyrannic War veterans
«Вихрь»	Whirlwind
Вулкан Ге'стан	Vulkan He'stan
герои роты	company heroes
Гримальд	Grimaldus
«Грозовой ворон»	Stormraven
«Грозовой коготь»	Stormtalon
«Грозовой ястреб»	Stormhawk
десантная капсула	drop pod
доспехи веры	armour of faith
дредноут	dreadnought
духовные наставники	spiritual leaders
Постановщики дыма	smoke launchers
Железный нимб	iron halo
За Хана!	For the Khan!
завеса времени	veil of time
заступник	Intercessor
знаменосец	Ancient
знамя Астартес	Astartes banner
И не познают они страха	And they shall know no fear
изничтожитель	Hellblaster
имперский космодесантник	Imperial space marine
инициат	initiate
как подсказывает опыт	voice of experience
капеллан	chaplain
капитан	captain
орден	chapter
капюшон Адского Пламени	hood of Hellfire
Кайван Шрайк	Cayvaan Shrike
Кассий	Cassius
Крестовый поход Гнева	crusade of Wrath
крестоносец	crusader
крушение	crash and burn
крылатое избавление	winged deliverance
«Контемптор»	Contemptor
Кор'сарро-хан	Kor'sarro Khan
лазутчик	infiltrator
легионер	legionnaire
лейтенант-примарис	primaris lieutenants
либрариус	librarius
Лисандр	Lysander
литании ненависти	litanies of hate
«Ловчий»	Stalker
«Лэндрейдер»	Land Raider
«Лэндрейдер-Искупитель»	Land Raider Reedemer
«Лэндрейдер-Крестоносец»	Land Raider Crusader
«Лэндрейдер-Эксцельсиор»	Land Raider Excelsior
лэндспидер	Land Speeder
мантия Кесаря	Kesare's mantle
Марней Калгар	Marneus Calgar
постановщик ложных целей (ПЛЦ) «Инфернум»	Infernum halo-launcher
мастер сражений	master of battle
мастерский доспех	artificer armour
мотоцикл, мотоциклетный	bike
мощь героев	might of heroes
нартециум	nartecium
ударник	Inceptor
неофит	neophyte
неожиданная подмога	aid unlooked for
несокрушимый Древний	unyielding ancient
«Носорог»	Rhino
«Носорог-Примарис»	Rhino Primaris
нуль-зона	null zone
обет перед Ринном	oath of Rynn
образец упрямства	icon of obstinacy
обряды битвы	rites of battle
омнископ	omniscope
опустошитель	devastator
отделение	squad
Отец Кузни	Forgefather
открытая	open-topped
«Охотник»	Hunter
стёртый разум	mindwiped
режим парения	hover jet
поле «Аквила» типа «Эгида»	Aquila Aegis field
протоколы дециматора	decimator protocols
Педро Кантор	Pedro Cantor
перехватчик	interceptor
пламенные патроны	flaming projectiles
«Поборник»	Vindicator
примарис	Primaris
психический капюшон	psychic hood
пушка «Громобой»	thunderfire cannon
почётный гвардеец, почётная гвардия	honour guard
почтенный	venerable
Проклятые Легионеры	damned legionnaires
разрушитель	wrecker
реликвия Хельсрича	relic of Helsreach
Робаут Гиллиман	Roboute Guilliman
розарий	rosarius
рота	company
саморемонт	self-repair
сверхзвуковая	supersonic
«Секач»	Razorback
сержант	sergeant
сервитор	servitor
сервитор-киновит	cenobyte servitor
сигнум	signum
Сикарий	Sicarius
сила духа машины	power of the Machine Spirit
скаут	scout
скос антигравитационного потока	Anti-grav Upwash
сокрытые позиции	concealed positions
тактическая точность	tactical precision
тактическое отделение	tactical squad
телепортационный удар	teleport strike
Телион	Telion
«Терминус Ультра»	Terminus Ultra
телохранители командного отделения	command squad bodyguard
телохранители-мотоциклисты	biker bodyguard
терминатор	terminator
технодесантник	techmarine
Тигурий	Tigurius
трудно попасть	hard to hit
турбоускорение	turbo-boost
убийца чемпионов	slayer of champions
ударный мотоцикл	attack bike
«Хищник»	Predator
Хрон	Chronus
центурион	centurion
чемпион	champion
чемпион Императора	the Emperor's champion
честь или смерть	honour or death
честь Сигизмунда	Sigismund's honour
штурм посредством прыжковых ранцев	jump pack assault
штурмовой	assault
штурмовые фраг-гранатомёты	frag assault launchers
энергетическая перегрузка	power overload

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

«Стрела Дорна»	Dorn's Arrow
«Инфернус»	Infernus
«Конец»	Quietus
автопушка «Жнец»	Reaper autocannon
автопушка «Хищник»	Predator autocannon
боевой нож	combat knife
боевой щит	combat shield
болтер, болт-автомат	boltgun
болт-винтовка	bolt-rifle
болтерная установка «Ураган»	Hurricane bolter
болт-пистолет	bolt pistol
волкитный разрядник	volkite charger
гравипистолет	grav-pistol
гравипушка с гравиусилителем	grav-cannon and grav-amp
гравиружьё	grav-gun
гранатомёт Астартес	Astartes grenade launcher
гранатомётный модуль	grenade harness
грозовой щит	storm shield
громовой молот	thunder hammer
Державная Длань	Hand of Dominion
Десница Кузни	Gauntlet of the Forge
доспех типа «Гравис»	Gravis armour
доспех типа «Катафрактарий»	Cataphractii armour
доспех типа «Тартарос»	Tartaros armour
дредноутский цепной кулак	dreadnought chainfist
дредноутское оружие ближнего боя	dreadnought combat weapon
дробовик Астартес	Astartes shotgun
жезл Тигурия	Rod of Tigurius
Когти Ворона	Raven's Talons
комбиболтер	combi-bolter
комбиграв	combi-grav
комбимелта	combi-melta
комбиогнемёт	combi-flamer
комбиплазма	combi-plasma
комбирасщепитель	disintegration combi-gun
конверсионный излучатель	conversion beamer
крак-граната	krak grenade
крозиус арканум	crozius arcanum
Кулак Дорна	Fist of Dorn
лазерный коготь	las-talon
лазпушка	lascannon
Лунный Коготь	Monnfang
маскхалат	camo cloak
мастерски сделанный	master-crafted
мелта-бомба	melta-bomb
мелта-ружьё	meltagun
меч верховных маршалов	Sword of the High Marshals
меч Императора	The Emperor's Sword
молниевые когти	lightning claw
мотоцикл Космического Десанта	Space Marine bike
мультимелта	multimelta
Мундраккан	Moondrakkan
наручный гранатомёт	wrist-mounted grenade launcher
огнемёт	flamer
орбитальная установка	orbital array
осадные буры	siege drills
болтерная перчатка	Boltstorm gauntlet
перчатки Ультрамара	Gauntlets of Ultramar
пистолет-расщепитель	disintegration pistol
плазменная пушка	plasma cannon
плазменный бластер	plasma blaster
плазменный испепелитель	plasma incinerator
плазменный пистолет	plasma pistol
плазменный резак	plasma cutter
плазмомёт	plasmagun
поисково-истребительная ракета	hunter-killer missile
прыжковый ранец	jump pack
психосиловой меч	force sword
психосиловой посох	force stave
психосиловой топор	force axe
пусковая установка «Ветер смерти»	Deathwind launcher
РСЗО «Мщение»	Whirlwind vengeance launcher
РСЗО «Кастелян»	Whirlwind castellan launcher
пусковая установка «Цербер»	Cerberus launcher
пушка «Громобой»	Thunderfire cannon
пушка «Пламенный шторм»	Flamestorm cannon
пушка «Разрушитель»	Demolisher cannon
гранатомёт	grenade launcher
ракетная установка «Грозовой разряд»	Stormstrike missile launcher
ракетная установка «Небесное копьё»	Skyspear missile launcher
ракетная установка «Небесный молот»	Skyhammer missile launcher
ракетная установка «Тайфун»	Typhoon missile launcher
ракетная установка «Центурион»	Centurion missile launcher
ракетная установка «Циклон»	Cyclone missile launcler
реликвийный клинок	relic blade
сейсмический молот	seismic hammer
серворука	servo-arm
силовая булава	power maul
силовое копьё	power spear
силовой кулак	power fist
силовой меч	power sword
силовой топор	power axe
снайперская винтовка	sniper rifle
спаренный	twin-linked
спецболтер	special issue boltgun
талассарский Бушующий клинок	Talassarian Tempest Blade
терминаторский доспех	terminator armour
тяжёлая плазменная пушка	heavy plasma cannon
тяжёлый болтер	heavy bolter
тяжёлый огнемёт	heavy flamer
ударный мотоцикл Космического Десанта	Space Marine attack bike
фраг-граната	frag grenade
цепной кулак	chainfist
цепной меч	chainsword
чемпионский клинок	champion's blade
Чёрный меч	Black Sword
штормовой болтер	storm bolter
штурмовой болтер	assault bolter
штурмовая пушка	assault cannon
штормовая пушка «Икар»	Icarus stormcannon
штурмовая пушка «Кхерес»	Kheres pattern assault cannon
эвисцератор	eviscerator

КРОВАВЫЕ АНГЕЛЫ

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц Кровавых Ангелов:

И не познают они страха

Вы можете перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух этой боевой единицы.

Чёрная ярость

Если боевая единица нападала в предшествующей фазе нападения, она получает +1 к атакам в фазе схватки. В дополнение кидайте D6 каждый раз, когда боевая единица получает ранение. При выпадении 6 урон игнорируется.

Штурм посредством прыжковых ранцев

Если модель оснащена прыжковым ранцем, то во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете разместить её высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения она может упасть с небес — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.

ОРДЕН КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

В войска ордена Кровавых Ангелов могут быть включены нижеперечисленные боевые единицы Космического Десанта. При этом во всех случаях ключевое слово <**Орден**> в их инфолистах заменяется на «**Кровавые Ангелы**». Если какой-то боевой единицы Космического Десанта нет в списке ниже, то её нельзя включить в войска Кровавых Ангелов, и, следовательно, она не может иметь фракционный ключ «**Кровавые Ангелы**». **Псайкеры Кровавых Ангелов** генерируют свои психосилы из дисциплины сангвинарии (см. ниже), а не из дисциплины либрариуса.

- Штурмовое отделение
- Отделение ударных мотоциклов
- Мотоциклетное отделение
- Капитан
- Капитан в доспехе «Гравис»
- Капитан в терминаторском доспехе
- Капитан на мотоцикле
- Капеллан
- Капеллан в терминаторском доспехе
- Капеллан на мотоцикле
- Знаменосец роты[1]
- Чемпион роты[1]
- Ветераны роты[1]
- Отделение опустошителей
- Дредноут
- Десантная капсула
- Отделение изничтожителей
- Имперский космодесантник
- Отделение ударников
- Отделение заступников
- «Лэндрейдер»
- «Лэндрейдер» типа «Крестоносец»
- «Лэндрейдер» типа «Эксцельсиор»
- «Лэндрейдер» типа «Искупитель»
- Лэндспидеры
- Библиарий
- Библиарий в терминаторском доспехе
- Библиарий на мотоцикле
- «Хищник»
- Знаменосец-примарис
- Лейтенанты-примарис
- «Секач»
- «Носорог»
- «Носорог» типа «Примарис»
- Сангвинарный новициат (используйте инфолист апотекария[1])
- Мотоциклетное отделение скаутов
- Отделение скаутов
- Сервиторы
- Арьергардное отделение ветеранов
- ДШС «Грозовой ворон»
- Тактическое отделение
- Технодесантник[1]
- Технодесантник на мотоцикле
- Штурмовое отделение терминаторов
- Отделение терминаторов
- Авангардное отделение ветеранов
- «Поборник»
- «Вихрь»

[1] Эти боевые единицы могут взять прыжковые ранцы (**+1 к рейтингу мощности**). При этом их показатель движения увеличивается до 12", и они получают ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**» и способность «штурм посредством прыжковых ранцев». Если технодесантник берёт прыжковый ранец, то он лишается серворуки.

ОСНАЩЕНИЕ

Во многих инфолистах встречаются отсылки к одному или нескольким спискам вооружения. В таких случаях боевая единица может взять любой предмет из соответствующего списка, но с некоторыми оговорками ниже.

Кровавые Ангелы предпочитает использовать иные виды оружия, нежели остальные ордены Космического Десанта. При оснащении боевых единиц Кровавых Ангелов добавьте следующие виды оружия в списки *пистолетов* и *сержантского снаряжения*:

- Пистолет «Инферно»
- Ручной огнемёт

При оснащении боевых единиц Кровавых Ангелов добавьте следующее оружие в список *тяжёлого вооружения*:

- Тяжёлый огнемёт

Модели штурмовых отделений, способные взять огнемёт, вместо него могут взять мелта-ружьё или плазмомёт (заменив свои болт-пистолет и цепной меч).

Профили оружия и предметов из упоминаемых списков можно найти в разделе «Приложение».

ОРДЕНЫ-НАСЛЕДНИКИ КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

Многие гордые ордены Космического Десанта ведут свою родословную от Кровавых Ангелов. Все они — от яростных Расчленителей и до вдумчивых Ангелов Вермилионовых — унаследовали общую воинскую доблесть и неистовую жажду крови от своего прародителя Сангвиния. Если вы хотите посвятить свою армию ордену-наследнику Кровавых Ангелов, то используйте представленные в данном разделе правила, но во всех инфолистах и правилах заменяйте ключевое слово «**Кровавые Ангелы**» названием своего ордена-наследника. Однако учтите, что именные персонажи — те, что могут быть включены в вашу армию в единственном числе, не могут принадлежать другому ордену: к примеру, командор Данте является магистром ордена Кровавых Ангелов, а не одного из орденов-наследников.

ДИСЦИПЛИНА САНГВИНАРИИ

Перед игрой сгенерируйте психосилы **псайкеров**, которым доступна дисциплина сангвинарии. Для этого бросьте D3 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

ДИСЦИПЛИНА САНГВИНАРИИ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Вскипание крови** *Вскипание крови* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера и бросьте три кубика. За каждый результат, который равен или больше значения стойкости цели, она получает смертельное ранение.
2	**Щит Сангвиния** *Щит Сангвиния* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **Кровавых Ангелов** в пределах 12" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы она имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.
3	**Высвобождение ярости** *Высвобождение ярости* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **Кровавых Ангелов** в пределах 12" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы она имеет +1 к атакам.

Рейтинг мощности 11

Командор Данте

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Командор Данте	12"	2+	2+	4	4	6	6	9	2+

Командор Данте — это одна модель, вооружённая топором Морталис, пистолетом «Инферно», фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пистолет «Инферно»	6"	Пистолет 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Топор Морталис	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Если цель — **персонаж**, то вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ	И не познают они страха, штурм посредством прыжковых ранцев **Магистр ордена:** вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Кровавых Ангелов** в пределах 6" от командора Данте.	**Посмертная маска**: в пределах 3" от моделей с посмертной маской вражеские боевые единицы получают -1 к лидерству. **Железный нимб:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, магистр ордена, прыжковый ранец, летает, командор Данте**	

Рейтинг мощности 5

Капитан Тихо

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капитан Тихо	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	2+

Капитан Тихо — это одна модель, вооружённая «Кровавой песнью», болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одного **Тихо**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Кровавая песнь»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
– Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ	И не познают они страха **Обряды битвы:** в пределах 6" от капитана Тихо дружественные боевые единицы **Кровавых Ангелов** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.	**Ненависть к чудовищам:** если в фазе схватки после ввязывания в бой капитан Тихо находится в пределах 1" от вражеских **орков**, то он может совершить D3 дополнительные атаки в ближнем бою. **Железный нимб:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, капитан, Тихо**	

Рейтинг мощности 4

Тихо Потерянный

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Тихо Потерянный	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	2+

Тихо Потерянный — это одна модель, вооружённая «Кровавой песнью», болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одного **Тихо**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Кровавая песнь»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
– Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ	И не познают они страха, чёрная ярость **Ненависть к чудовищам:** если в фазе схватки после ввязывания в бой капитан Тихо находится в пределах 1" от вражеских **орков**, то он может совершить D3 дополнительные атаки в ближнем бою.	**Железный нимб:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы, рота смерти**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, Тихо**	

С.

Рейтинг мощности 10

Дредноут-библиарий

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дредноут-библиарий	6"	2+	3+	6	7	8	3	9	3+

Дредноут-библиарий — это одна модель, вооружённая психосиловой алебардой «Фуриозо», кулаком «Фуриозо» и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Кулак «Фуриозо»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Психосиловая алебарда «Фуриозо»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-4	3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штормовой болтер тяжёлым огнемётом или мелта-ружьём.

СПОСОБНОСТИ

Психический капюшон: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины сангвинарии.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, техника, дредноут, библиарий, псайкер, дредноут-библиарий**

Рейтинг мощности 8

Старший библиарий Мефистон

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Старший библиарий Мефистон	7"	2+	2+	5	5	5	4	9	2+

Старший библиарий Мефистон — это одна модель, вооружённая плазменным пистолетом, Раскалённым мечом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Раскалённый меч	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Психический капюшон: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

Властелин Смерти: каждый раз, когда старший библиарий Мефистон получает неспасённое ранение или смертельное ранение, бросайте D6. На 5+ урон игнорируется.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе старший библиарий Мефистон может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать две психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины сангвинарии.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, библиарий, псайкер, старший библиарий Мефистон**

С.

Рейтинг мощности 9

Сангвинор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сангвинор	12"	2+	2+	4	4	5	5	9	2+

Сангвинор — это одна модель, вооружённая плазменным пистолетом, обагрённым палашом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Обагрённый палаш	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	D3	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, штурм посредством прыжковых ранцев

Аура рвения: в пределах 6" от Сангвинора дружественные БЕ **пехоты Кровавых Ангелов** получают +1 к атакам.

Мстящий ангел: Сангвинор может нападать, даже если отступал в предшествующей фазе движения.

Посмертная маска: в пределах 3" от моделей с посмертной маской вражеские боевые единицы получают -1 к лидерству.

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, прыжковый ранец, летает, Сангвинор

Рейтинг мощности 8

Асторат

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Асторат	12"	2+	2+	4	4	5	4	9	2+

Асторат — это одна модель, вооружённая топором Палача, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Топор Палача	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	За каждый результат 6+ при броске на ранение оружие наносит 3 единицы урона вместо D3.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, штурм посредством прыжковых ранцев

Месса погибели: один раз за игру в начале вашей фазы движения Асторат может прочитать мессу погибели. Бросьте D6 за каждую дружественную БЕ **пехоты Кровавых Ангелов** в пределах 6" от Астората и сверьтесь с таблицей:

D6	Результат
1	**Предсмертные муки:** БЕ получает смертельное ранение.
2-5	**Тёмный гнев:** данная БЕ может прибавлять 1 ед. к своим броскам на попадание в фазе схватки текущего хода.
6	**Вместилище Сангвиния:** помимо того, что данная БЕ может прибавлять 1 ед. к своим броскам на попадание в фазе схватки текущего хода, она получает непробиваемый спас-бросок на 4+ до конца своего хода.

Избавитель Потерянных: все дружественные боевые единицы **Кровавых Ангелов** в пределах 6" от Астората могут использовать его показатель лидерства вместо своего. В дополнение боевые единицы **роты смерти** в пределах 6" от Астората автоматически проходят тесты на боевой дух.

Литании ненависти: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Кровавых Ангелов** в пределах 6" от Астората.

Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, капеллан, прыжковый ранец, летает, Асторат

Рейтинг мощности 4

Сангвинарный жрец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сангвинарный жрец	6"	2+	3+	4	4	4	3	9	3+

Сангвинарный жрец — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списков *пистолетов* или *комбиоружия*.
- Можно заменить цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить болт-пистолет предметом из списка *рукопашного вооружения*.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Кровавый кубок: показатель силы всех дружественных БЕ **пехоты** и **мотоциклистов Кровавых Ангелов** в пределах 6" от любых **сангвинарных жрецов** увеличивается на 1 ед.

Нартециум: в конце любой вашей фазы движения сангвинарный жрец может попытаться вылечить или оживить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты** или **мотоциклистов Кровавых Ангелов** в пределах 3" от сангвинарного жреца. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных раны. Если БЕ не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, бросьте D6. На 4+ одна убитая модель возвращается в БЕ с одной раной. Если сангвинарному жрецу не удалось оживить модель, то в оставшуюся часть хода он бездействует (не стреляет, не нападает, не сражается и т.д.) — он извлекает геносемя павшего воина. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «нартециум» только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, сангвинарный жрец**

Рейтинг мощности 6

Сангвинарный жрец
на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сангвинарный жрец на мотоцикле	14"	2+	3+	4	5	5	3	9	3+

Сангвинарный жрец на мотоцикле — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списков *рукопашного вооружения*, *пистолетов* или *комбиоружия*.
- Можно заменить цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Кровавый кубок: показатель силы всех дружественных БЕ **пехоты** и **мотоциклистов Кровавых Ангелов** в пределах 6" от любых **сангвинарных жрецов** увеличивается на 1 ед.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

Нартециум: в конце любой вашей фазы движения сангвинарный жрец может попытаться вылечить или оживить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты** или **мотоциклистов Кровавых Ангелов** в пределах 3" от сангвинарного жреца. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных раны. Если БЕ не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, бросьте D6. На 4+ одна убитая модель возвращается в БЕ с одной раной. Если сангвинарному жрецу не удалось оживить модель, то в оставшуюся часть хода он бездействует (не стреляет, не нападает, не сражается и т.д.) — он извлекает геносемя павшего воина. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «нартециум» только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Мотоциклист, персонаж, сангвинарный жрец**

Рейтинг мощности 5

Брат Корбулон

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Брат Корбулон	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+

Брат Корбулон — это одна модель, вооружённая Зубьями Небес, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Зубья Небес	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Нартециум: в конце любой вашей фазы движения сангвинарный жрец может попытаться вылечить или оживить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты** или **мотоциклистов Кровавых Ангелов** в пределах 3" от сангвинарного жреца. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных раны. Если БЕ не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, бросьте D6. На 4+ одна убитая модель возвращается в БЕ с одной раной. Если сангвинарному жрецу не удалось оживить модель, то в оставшуюся часть хода он бездействует (не стреляет, не нападает, не сражается и т.д.) — он извлекает геносемя павшего воина. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «нартециум» только один раз.

Предвидящий: один раз в ход вы можете перекинуть один кубик за брата Корбулона.

Красный Грааль: показатель силы всех дружественных БЕ **пехоты** и **мотоциклистов Кровавых Ангелов** в пределах 6" от любых **сангвинарных жрецов** увеличивается на 1 ед. В дополнение всякий раз, когда в фазе схватки результат броска на попадание модели дружественной БЕ **Кровавых Ангелов** в пределах 6" от Корбулона равен 6+, данная модель может сразу же совершить ещё одну атаку ближнего боя тем же оружием. В свою очередь, эти бонусные атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки ближнего боя.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, сангвинарный жрец, брат Корбулон**

Рейтинг мощности 7

Лемартес

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лемартес	12"	2+	3+	4	4	4	5	9	3+

Лемартес — это одна модель, вооружённая Кровавым крозиусом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Кровавый крозиус	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, штурм посредством прыжковых ранцев, чёрная ярость

Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Страж Потерянных: все дружественные боевые единицы **роты смерти** в пределах 6" от Лемартеса могут использовать его показатель лидерства вместо своего.

Высвобожденная ярость: в фазах нападения и схватки дружественные боевые единицы **роты смерти** в пределах 6" от Лемартеса могут перекидывать неудачные результаты бросков на нападение и на попадание соответственно.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы, рота смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капеллан, прыжковый ранец, летает, Лемартес**

Рейтинг мощности 10

Сангвинарная гвардия

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сангвинарный гвардеец	12"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+

Эта боевая единица включает 4 сангвинарных гвардейцев. Дополнительно она может включить до 6 сангвинарных гвардейцев (**+12 к рейтингу мощности**). Каждый сангвинарный гвардеец вооружён болтером «Ангелус», обагрённым мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтер «Ангелус»	12"	Штурмовое 2	4	-1	1	–
Пистолет «Инферно»	6"	Пистолет 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-1	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Обагрённый топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Обагрённый меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может взять посмертную маску.
- Любая модель может заменить свой болтер «Ангелус» пистолетом «Инферно» или плазменным пистолетом.
- Любая модель может заменить свой обагрённый меч обагрённым топором или силовым кулаком.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **штурм посредством прыжковых ранцев**

Посмертная маска: в пределах 3" от моделей с посмертной маской вражеские боевые единицы получают -1 к лидерству.

Наследники Азкаэллона: в пределах 6" от военачальника **Кровавых Ангелов** модели данной боевой единицы могут перекидывать провальные результаты бросков на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, прыжковый ранец, летает, Сангвинарная гвардия**

Рейтинг мощности 6

Знаменосец Сангвинарной гвардии

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец Сангвинарной гвардии	12"	3+	3+	4	4	4	3	9	2+

Знаменосец Сангвинарной гвардии — это одна модель, вооружённая болтером «Ангелус», обагрённым мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтер «Ангелус»	12"	Штурмовое 2	4	-1	1	–
Пистолет «Инферно»	6"	Пистолет 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-1	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Обагрённый топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Обагрённый меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять посмертную маску.
- Можно заменить болтер «Ангелус» пистолетом «Инферно» или плазменным пистолетом.
- Можно заменить обагрённый меч обагрённым топором или силовым кулаком.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, штурм посредством прыжковых ранцев

Посмертная маска: в пределах 3" от моделей с посмертной маской вражеские боевые единицы получают -1 к лидерству.

Наследники Азкаэллона: в пределах 6" от военачальника **Кровавых Ангелов** модели данной боевой единицы могут перекидывать провальные результаты бросков на попадание.

Знамя ордена Кровавых Ангелов: дружественным боевым единицам **Кровавых Ангелов** в пределах 6" от знамени ордена Кровавых Ангелов не требуется проходить тесты на боевой дух, а в фазе схватки они могут перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, знаменосец, прыжковый ранец, летает, Сангвинарная гвардия**

Рейтинг мощности 6

Знаменосец терминаторов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец терминаторов	5"	3+	3+	4	4	5	3	8	2+

Знаменосец терминаторов — это одна модель, вооружённая молниевыми когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить молниевые когти громовым молотом.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Терминаторский доспех: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Штандарт Архангелов: дружественные БЕ **Кровавых Ангелов** в пределах 6" от штандарта Архангелов прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства и могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание в фазе схватки.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, знаменосец, терминатор**

Рейтинг мощности 9

Рота смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Десантник Роты смерти	6"	3+	3+	4	4	1	2	7	3+

Эта боевая единица включает 5 десантников роты смерти. Дополнительно она может включить до 5 десантников роты смерти (**+9 к рейтингу мощности**) или до 10 десантников роты смерти (**+18 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D3	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Пистолет «Инферно»	6"	Пистолет 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-1	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой болт-пистолет болтером, ручным огнемётом, пистолетом «Инферно», плазменным пистолетом, силовым топором, силовым кулаком, силовой булавой или силовым мечом.
- Любая модель может заменить свой цепной меч силовым топором, силовым кулаком, силовой булавой или силовым мечом.
- Любая модель может заменить свой цепной меч и болт-пистолет громовым молотом.
- Вся боевая единица может взять прыжковые ранцы (**+1 к рейтингу мощности** за каждые 5 моделей). При этом показатель движения моделей увеличивается до 12", и они получают ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ И не познают они страха, чёрная ярость

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы, рота смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота**

Рейтинг мощности 11

Дредноут роты смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дредноут Роты смерти	8"	3+	3+	6	7	8	4	7	3+

Дредноут Роты смерти — это одна модель, оснащённая двумя кулаками «Фуриозо», штормовым болтером и мелта-ружьём.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Кровавые когти	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	–
Кулак «Фуриозо»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Если модель оснащена двумя кулаками «Фуриозо», то вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить два кулака «Фуриозо» кровавыми когтями.
- Можно заменить штормовой болтер тяжёлым огнемётом.
- Можно заменить мелта-ружьё тяжёлым огнемётом.
- Можно заменить постановщики дыма магна-захватом.

СПОСОБНОСТИ

Чёрная ярость

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Магна-захваты: если в фазе нападения целью модели с магна-захватами является **техника**, то вы можете добавить 2 ед. к результату её броска на нападение.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

Ненасытность: при объединении в конце фазы схватки можно пройти до 6".

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы, рота смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, дредноут, дредноут роты смерти**

Рейтинг мощности 10

Дредноут «Фуриозо»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дредноут «Фуриозо»	8"	3+	3+	6	7	8	4	8	3+

Дредноут «Фуриозо» — это одна модель, оснащённая двумя кулаками «Фуриозо», штормовой болтером и мелтаганом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Осколочная пушка	8"	Штурмовое 2D6	6	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Кровавые когти	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	–
Кулак «Фуриозо»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Если модель оснащена двумя кулаками «Фуриозо», то вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить один кулак «Фуриозо» и штормовой болтер или кулак «Фуриозо» и мелта-ружьё осколочной пушкой.
- Можно заменить два кулака «Фуриозо» кровавыми когтями.
- Можно заменить штормовой болтер тяжёлым огнемётом.
- Можно заменить мелта-ружьё тяжёлым огнемётом.
- Можно заменить постановщики дыма магна-захватом.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

Магна-захваты: если в фазе нападения целью модели с магна-захватами является **техника**, то вы можете добавить 2 ед. к результату её броска на нападение.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, дредноут, дредноут «Фуриозо»**

С.

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

Рейтинг мощности 8

Ваальский «Хищник»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Хищник» Ваала	*	6+	*	6	7	11	*	8	3+

«Хищник» Ваала — это одна модель, оснащённая спаренной штурмовой пушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка «Пламенный шторм»	8"	Штурмовое D6	6	-2	2	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Модель может выстрелить каждой своей поисково-истребительной ракетой лишь один раз за сражение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Спаренная штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 12	6	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренную штурмовую пушку пушкой «Пламенный шторм».
- Можно взять два тяжёлых болтера или два тяжёлых огнемёта.
- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взят штормовой болтер.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

Перегруженные двигатели: при совершении этой моделью марш-броска бросьте 2 кубика и выберите наибольший результат.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Кровавые Ангелы**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, «Хищник», Ваальский «Хищник»**

РАСЧЛЕНИТЕЛИ

Рейтинг мощности 7

Габриэль Сет

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Габриэль Сет	6"	2+	2+	4	4	6	4	9	3+

Габриэль Сет — это одна модель, вооружённая Обескровливающим, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Обескровливающий	Рукопашное	Рукопашное	x2	-1	3	За каждый результат 6+ при броске на попадание цель получает одно дополнительное попадание.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Властелин Резни: в пределах 6" от Габриэля Сета дружественные боевые единицы **Расчленителей** могут перекидывать провальные результаты бросков на попадание.

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Вихрь кровопролития: всякий раз, как дружественная боевая единица **Расчленителей** при объединении завершает движение в пределах 6" от Габриэля Сета, кидайте D6. При выпадении 6 она может немедленно устроить схватку во второй (он же последний) раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Расчленители**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, магистр ордена, пехота, Габриэль Сет**

СТОИМОСТЬ ВОЙСК КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

Если вы проводите состязание или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения. Стоимость общераспространённых боевых единиц Космического Десанта можно найти в соответствующих инфолистах и списках.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Ваальский «Хищник»	1	107
Знаменосец роты с прыжковым ранцем	1	72
Чемпион роты с прыжковым ранцем	1	70
Ветераны роты с прыжковыми ранцами	2-5	19
Рота смерти	5-15	17
Дредноут роты смерти	1	128
Рота смерти с прыжковыми ранцами	5-15	20
Дредноут «Фуриозо»	1	122
Дредноут-библиарий	1	150
Сангвинарная гвардия	4-10	22
Знаменосец Сангвинарной гвардии	1	84
Сангвинарный новициат с прыжковым ранцем	1	60
Сангвинарный жрец	1	69
Сангвинарный жрец на мотоцикле	1	94
Сангвинарный жрец с прыжковым ранцем	1	86
Технодесантник с прыжковым ранцем	1	91
Знаменосец терминаторов	1	108

ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Асторат	1	143
Брат Корбулон	1	94
Капитан Тихо	1	95
Старший библиарий Мефистон	1	145
Командор Данте	1	215
Габриэль Сет	1	135
Лемартес	1	129
Сангвинор	1	170
Тихо Потерянный	1	70

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Болтер «Ангелус»	9
Осколочная пушка	19
Ручной огнемёт	8
Пистолет «Инферно»	20

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Кровавые когти	65
Обагрённый топор	16
Обагрённый меч	13
Кулак «Фуриозо» (один/пара)	40/50
Психосиловая алебарда «Фуриозо»	0

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Посмертная маска	2
Магна-захваты	5

ОСНАЩЕНИЕ КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтер «Ангелус»	12"	Штурмовое 2	4	-1	1	–
«Кровавая песнь»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
– Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Осколочная пушка	8"	Штурмовое 2D6	6	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D3	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически
Пистолет «Инферно»	6"	Пистолет 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Топор Морталис	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Если цель — **персонаж**, то вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Кровавый крозиус	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–
Обескровливающий	Рукопашное	Рукопашное	x2	-1	3	За каждый результат 6+ при броске на попадание цель получает одно дополнительное попадание.
Кровавые когти	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	–
Обагрённый топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Обагрённый палаш	Рукопашное	Рукопашное	+2	-4	D3	–
Обагрённый меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Топор палача	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	За каждый результат 6+ при броске на ранение оружие наносит 3 единицы урона вместо D3.
Кулак «Фуриозо»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Если модель оснащена двумя кулаками «Фуриозо», то вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание этим оружием.
Психосиловая алебарда «Фуриозо»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-4	3	–
Зубья Небес	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	–
Раскалённый меч	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	–

ГЛОССАРИЙ КРОВАВЫХ АНГЕЛОВ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

Асторат	Astorath
брат Корбулон	Brother Corbulo
Ваальский «Хищник»	Baal Predator
Властелин Смерти	Lord of Death
вместилище Сангвиния	Vessel of Sanguinius
Габриэль Сет	Gabriel Seth
дредноут «Фуриозо»	Furioso Dreadnought
дредноут-библиарий	Librarian dreadnought
Железный нимб	iron halo
знаменосец Сангвинарной гвардии	Sanguinary guard ancient
знаменосец терминаторов	Terminator Ancient
Избавитель Потерянных	Redeemer of the lost
капиттан Тихо	Captain Tycho
командор Данте	Commander Dante
кулак «Фуриозо»	Furioso fist
Лемартес	Lemartes
литании ненависти	Litanies of hate
месса погибели	Mass of doom
наследники Азкаэллона	Heirs of Azkaellon
ненависть к чудовищам	Abhor the beast
ненасытность	Insatiable
обагрённый палаш	Encarmine broadsword
обряды битвы	rites of battle
перегруженные двигатели	overcharged engines
предсмертные муки	Frenzied death throes
розарий	rosarius
рота смерти	Death Company
Сангвинарная гвардия	Sanguinary guard
сангвинарный жрец	Sanguinary Priest
сангвинарный новициат	Sanguinary Novitiat
Сангвинор	The Sanguinor
список рукопашного вооружения	Melee weapons list
старший библиарий Мефистон	Chief Librarian Mephiston
тёмный гнев	Dark wrath
Тихо Потерянный	Tycho The Lost
штандарт Архангелов	Archangel standart
штурм посредством прыжковых ранцев	Jump pack assault

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

болтер «Ангелус»	Angelus boltgun
«Кровавая песнь»	Blood Song
осколочная пушка	frag cannon
ручной огнемёт	hand flamer
пистолет «Инферно»	Inferno pistol
топор Морталис	the Axe Mortalis
Кровавый крозиус	the Blood Crozius
Обескровливающий	Blood Reaver
Кровавые когти	Blood talon
обагрённый топор	Encarmine axe
обагрённый палаш	Encarmine broadsword
обагрённый меч	Encarmine sword
топор палача	the Executioner's Axe
кулак «Фуриозо»	Furioso fist
психосиловая алебарда «Фуриозо»	Furioso force halberd
Зубья Небес	Heaven's Teeth
Раскалённый меч	the Sanguine Sword

ТЁМНЫЕ АНГЕЛЫ

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц Тёмных Ангелов:

И не познают они страха

Вы можете перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух этой боевой единицы.

Непрощённые

Боевая единица с данным правилом автоматически проходит тесты на боевой дух. В дополнение в фазе схватки она может перекидывать провальные результаты бросков на попадание против боевых единиц **Павших**.

Уклонение

Если данная боевая единица совершает марш-бросок, то до начала своей следующей фазы движения она получает непробиваемый спас-бросок на 5+ против всех стрелковых атак.

Штурм посредством прыжковых ранцев

Если модель оснащена прыжковым ранцем, то во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете разместить её высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения она может упасть с небес — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.

ОРДЕН ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ

В войска ордена Тёмных Ангелов могут быть включены нижеперечисленные боевые единицы Космического Десанта. При этом во всех случаях ключевое слово <**Орден**> в их инфолистах заменяется на «**Тёмные Ангелы**». Если какой-то боевой единицы Космического Десанта нет в списке ниже, то её нельзя включить в войска Тёмных Ангелов, и, следовательно, она не может иметь фракционный ключ «**Тёмные Ангелы**». **Псайкеры Тёмных Ангелов** генерируют свои психосилы из дисциплины интерромантии (см. ниже), а не из дисциплины либрариуса.

- Апотекарий
- Штурмовое отделение
- Капеллан
- Капеллан на мотоцикле
- Магистр роты[2] – используйте инфолист капитана, капитана в терминаторском доспехе или в доспехе «Гравис»
- Знаменосец роты
- Чемпион роты[1]
- Ветераны роты[3]
- Отделение опустошителей
- Дредноут
- Десантная капсула
- Отделение изничтожителей
- Имперский космодесантник
- Отделение ударников
- Отделение заступников
- «Лэндрейдер»
- «Лэндрейдер» типа «Крестоносец»
- «Лэндрейдер» типа «Эксцельсиор»
- «Лэндрейдер» типа «Искупитель»
- Библиарий[2]
- Библиарий в терминаторском доспехе[2]
- Библиарий на мотоцикле[2]
- «Хищник»
- Знаменосец-примарис
- Лейтенанты-примарис
- «Секач»
- «Носорог»
- «Носорог» типа «Примарис»
- Отделение скаутов
- Сервиторы
- Тактическое отделение
- Технодесантник
- Технодесантник на мотоцикле
- Почтенный дредноут[2]
- «Поборник»
- «Вихрь»

[1] Данная модель заменяет свой мастерски сделанный силовой меч калибанским клинком. Больше никаких опций у неё нет.
[2] Данные боевые единицы получают фракционный ключ **«Крыло Смерти»** и способность «Непрощённые».
[3] Любая модель данной боевой единицы может взять боевой щит. В дополнение один космодесантник-ветеран в боевой единице может взять предмет из списка *тяжёлого вооружения*.

ОСНАЩЕНИЕ

Во многих инфолистах встречаются отсылки к одному или нескольким спискам вооружения. В таких случаях боевая единица может взять любой предмет из соответствующего списка. Профили оружия и предметов из упоминаемых списков можно найти в разделе «Приложение».

ОРДЕНЫ-НАСЛЕДНИКИ ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ

Многие гордые ордены Космического Десанта ведут свою родословную от Тёмных Ангелов. Все они — от загадочных Благословителей и до свирепых Апостолов Калибана — хранят тёмное наследие Льва Эль'Джонсона. Если вы хотите посвятить свою армию ордену-наследнику Тёмных Ангелов, то используйте представленные в данном разделе правила, но во всех инфолистах и правилах заменяйте ключевое слово «**Тёмные Ангелы**» названием своего ордена-наследника. Однако учтите, что именные персонажи — те, что могут быть включены в вашу армию в единственном числе, не могут принадлежать другому ордену: к примеру, Азраил является верховным великим магистром Тёмных Ангелов, а не одного из орденов-наследников.

ДИСЦИПЛИНА ИНТЕРРОМАНТИИ

Перед игрой сгенерируйте психосилы **псайкеров**, которым доступна дисциплина интерромантии. Для этого бросьте D3 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

ДИСЦИПЛИНА ИНТЕРРОМАНТИИ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Психочервь** *Психочервь* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите любую вражескую боевую единицу в пределах 12" от псайкера. Данная БЕ получает смертельное ранение и в фазе схватки может атаковать только после всех остальных боевых единиц. Действие силы длится до конца вашего хода.
2	**Неприязнь** *Неприязнь* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите любую вражескую боевую единицу в пределах 24" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы данная БЕ вычитает 1 ед. из всех своих бросков на попадание.
3	**Всепоглощающий страх** *Всепоглощающий страх* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы любая боевая единица противника при прохождении теста на боевой дух в пределах 6" от псайкера должна кидать 2 кубика и отбрасывать наименьший результат.

Рейтинг мощности 9

Азраил

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Азраил	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Азраил — это одна модель, вооружённая мечом Тайн, «Гневом Льва», болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
«Гнев Льва»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
– Плазмомёт	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	Данное оружие можно перегрузить перед стрельбой. В этом случае его показатели силы и урона в текущем ходе увеличиваются на 1 ед. Если во время стрельбы в перегруженном режиме выпадает 1 при броске на попадание, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов оружия.
Меч Тайн	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Всякий раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение в дополнение к любому другому урону.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Львиный шлем: Азраила сопровождает таинственный Смотрящий-во-тьме, который несёт Львиный шлем. Это существо представлено отдельной миниатюрой, которая всегда остаётся как можно ближе к Азраилу, но никак не влияет на игровой процесс. Все дружественные модели **Тёмных Ангелов** в пределах 6" от Азраила получают непробиваемый спас-бросок на 4+. Если Азраил убит, удалите Смотрящего-во-тьме.

Магистр ордена: вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных **Тёмных Ангелов** в пределах 6" от Азраила.

Величайший тактик: если военачальником вашей батальной армии назначен Азраил, вы получаете 1 дополнительное командное очко.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, магистр ордена, Азраил**

Рейтинг мощности 8

Велиал

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Велиал	5"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Велиал — это одна модель, вооружённая мечом Безмолвия и штормовым болтером. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то всякий раз она может нанести ими одну дополнительную атаку.
Меч Безмолвия	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	2	Данное оружие всегда ранит на 2+, если только целью не является **техника**.
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Велиал может заменить штормовой болтер и меч Безмолвия парой молниевых когтей или громовым молотом и грозовым щитом.

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Обряды битвы: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Тёмных Ангелов** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Великий магистр Крыла Смерти: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Крыла Смерти** могут перекидывать провальные результаты бросков на попадание.

Парирование: если Велиал вооружён мечом Безмолвия, ваш оппонент должен вычитать 1 ед. из бросков на попадание при атаках на Велиала в фазе схватки.

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

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, великий магистр, терминатор, Велиал**

Рейтинг мощности 10

Саммаил

на «Корвексе»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Саммаил на «Корвексе»	14"	2+	2+	4	6	6	5	9	3+

Саммаил на «Корвексе» — это одна модель, вооружённая Врановым мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Его гравицикл *«Корвекс»* оснащён плазменной пушкой и спаренным штормовым болтером. В армию можно включить только одного **Саммаила**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Спаренный штормовой болтер	24"	Скорострельное 4	4	0	1	–
Врановый меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	2	Если Саммаил нападал в предшествующей фазе нападения, у данного оружия сила x2.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **уклонение**

Обряды битвы: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Тёмных Ангелов** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Незамедлительная кара: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 2D6" в текущей фазе движения.

Великий магистр Крыла Ворона: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Крыла Ворона** могут перекидывать провальные результаты бросков на попадание.

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, великий магистр, летает, Саммаил**

С.

Рейтинг мощности 11

Саммаил

на «Вороном когте»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Саммаил на «Вороном когте»	16"	2+	2+	4	6	7	5	9	3+

Саммаил на «Вороном когте» — это одна модель, вооружённая Врановым мечом. Его лэндспидер *«Вороной коготь»* оснащён спаренной штурмовой пушкой и спаренным тяжёлым болтером. В армию можно включить только одного **Саммаила**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренная штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 12	6	-1	1	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Врановый меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	2	Если Саммаил нападал в предшествующей фазе нападения, у данного оружия сила x2.

СПОСОБНОСТИ	**И не познают они страха**, **уклонение** **Обряды битвы:** в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Тёмных Ангелов** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание. **Железный нимб:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. **Великий магистр Крыла Ворона:** в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Крыла Ворона** могут перекидывать провальные результаты бросков на попадание.	**«Вороной коготь»:** несмотря на то, что Саммаил – **персонаж**, вражеские БЕ могут стрелять по нему в фазе стрельбы, даже если он не является ближайшей к ним моделью. **Взрыв:** если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают смертельное ранение.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, техника, великий магистр, лэндспидер, летает, Саммаил**	

С.

Рейтинг мощности 5

Магистр роты Вальтасар

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Магистр роты Вальтасар	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+

Магистр роты Вальтасар — это одна модель, вооружённая комбиплазмой, силовым мечом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиплазма	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Плазмомёт	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	Данное оружие можно перегрузить перед стрельбой. В этом случае его показатели силы и урона в текущем ходе увеличиваются на 1 ед. Если во время стрельбы в перегруженном режиме выпадает 1 при броске на попадание, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов оружия.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ	**И не познают они страха** **Железный нимб:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.	**Обряды битвы:** в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Тёмных Ангелов** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, великий магистр**	

С.

Рейтинг мощности 6

Капеллан-дознаватель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капеллан-дознаватель	6"	2+	3+	4	4	5	3	9	3+

Капеллан-дознаватель — это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списка *пистолетов*, *комбиоружия* или *рукопашного вооружения*.
- Можно взять силовой кулак.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Литании ненависти: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Тёмных Ангелов** в пределах 6" от данной модели.

Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Аура ужаса: в пределах 6" от любых **капелланов-дознавателей** у вражеских боевых единиц на 1 ед. снижается показатель лидерства.

Духовные наставники: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **Тёмных Ангелов** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капеллан, капеллан-дознаватель**

Рейтинг мощности 7

Капеллан-дознаватель

в терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капеллан-дознаватель в терминаторском доспехе	5"	2+	3+	4	4	6	3	9	2+

Капеллан-дознаватель в терминаторском доспехе — это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то всякий раз она может нанести ими одну дополнительную атаку.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штормовой болтер молниевыми когтями, силовым кулаком или предметом из списка *терминаторского комбиоружия* или *терминаторского рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Литании ненависти: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Тёмных Ангелов** в пределах 6" от данной модели.

Аура ужаса: в пределах 6" от любых **капелланов-дознавателей** у вражеских боевых единиц на 1 ед. снижается показатель лидерства.

Духовные наставники: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **Тёмных Ангелов** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капеллан, терминатор, капеллан-дознаватель**

С.

Рейтинг мощности 7

Капеллан-дознаватель

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Капеллан-дознаватель на мотоцикле	14"	2+	3+	4	5	6	3	9	3+

Капеллан-дознаватель на мотоцикле — это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космодесанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет болтером или предметом из списка *пистолетов*, *комбиоружия* или *рукопашного вооружения*.
- Можно взять силовой кулак.

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Литании ненависти: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных боевых единиц **Тёмных Ангелов** в пределах 6" от данной модели.

Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

Аура ужаса: в пределах 6" от любых **капелланов-дознавателей** у вражеских боевых единиц на 1 ед. снижается показатель лидерства.

Духовные наставники: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **Тёмных Ангелов** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, капеллан, капеллан-дознаватель**

Рейтинг мощности 8

Асмодей

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Асмодей	6"	2+	3+	4	4	5	3	9	3+

Асмодей — это одна модель, вооружённая лезвиями убеждения, крозиусом арканумом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Лезвия убеждения	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D6	–
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Пример для ненависти: в пределах 6" от Асмодея дружественные боевые единицы **Тёмных Ангелов** могут перекидывать провальные результаты бросков на попадание в фазе схватки. В дополнение в пределах 6" от Асмодея у дружественных боевых единиц **пехоты** и **мотоциклистов Тёмных Ангелов** на 1 ед. увеличивается показатель атак.

Аура ужаса: в пределах 6" от любых **капелланов-дознавателей** у вражеских боевых единиц на 1 ед. снижается показатель лидерства.

Духовные наставники: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **Тёмных Ангелов** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, капеллан, Асмодей**

Рейтинг мощности 8

Иезекииль

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Иезекииль	6"	2+	2+	4	4	5	3	9	2+

Иезекииль — это одна модель, вооружённая Бичом Предателей, «Избавителем», фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Избавитель»	12"	Пистолет 1	4	-1	2	–
Бич Предателей	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Прибавляйте 1 к урону, если цель – **псайкер.**
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Психический капюшон: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

Ключник: Иезекииль имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Книга Избавления: в пределах 6" от Иезекииля любые дружественные боевые единицы **пехоты** или **мотоциклистов Тёмных Ангелов**, убитые в фазе схватки, перед удалением могут сделать одну последнюю атаку в ближнем бою.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе Иезекииль может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать две психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины интерромантии.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, библиарий, псайкер, Иезекииль**

Рейтинг мощности 5

Библиарий Турмиил

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Библиарий Турмиил	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+

Библиарий Турмиил — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ	И не познают они страха	**Психический капюшон:** если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе Турмиил может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*».	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, библиарий, псайкер**	

Рейтинг мощности 4

Апотекарий Крыла Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Апотекарий Крыла Смерти	5"	3+	3+	4	4	5	2	8	2+

Апотекарий Крыла Смерти — это одна модель, вооружённая штормовым болтером

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Нартециум: в конце любой вашей фазы движения апотекарий Крыла Смерти может попытаться вылечить или оживить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты** или **мотоциклистов Тёмных Ангелов** в пределах 3" от апотекария Крыла Смерти. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных раны. Если БЕ не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, бросьте D6. На 4+ одна убитая модель возвращается в БЕ с одной раной. Если апотекарию Крыла Смерти не удалось оживить модель, то в оставшуюся часть хода он бездействует (не стреляет, не нападает, не сражается и т.д.) — он извлекает геносемя павшего воина. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «нартециум» только один раз.

Крукс терминатус: данная модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, апотекарий, терминатор**

Рейтинг мощности 7

Знаменосец Крыла Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец Крыла Смерти	5"	3+	3+	4	4	5	3	8	2+

Знаменосец Крыла Смерти — это одна модель, вооружённая силовым кулаком и штормовым болтером. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то всякий раз она может нанести ими одну дополнительную атаку.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить силовой кулак и штормовой болтер парой молниевых когтей или громовым молотом и грозовым щитом.

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Знамя роты Крыла Смерти: в пределах 6" от любых знамён Крыла Смерти дружественные боевые единицы **Крыла Смерти** получают +1 к атаке.

Крукс терминатус: данная модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

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

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, знаменосец, терминатор**

Рейтинг мощности 6

Чемпион Крыла Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чемпион Крыла Смерти	5"	2+	3+	4	4	5	3	8	2+

Чемпион Крыла Смерти — это одна модель, вооружённая калибанской алебардой. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Калибанская алебарда	Рукопашное	Рукопашное	+3	-4	D3	Если целевая БЕ включает 5+ моделей, владелец может нанести этим оружием D3 дополнительные атаки в ближнем бою.

СПОСОБНОСТИ	Непрощённые **Терминаторский доспех:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+. **Честь или смерть:** при любой возможности данная модель должна всегда совершать героическое вступление в бой. В дополнение она может перекидывать провальные результаты бросков на попадание против **персонажей** в фазе схватки.	**Телепортационный удар:** во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, терминатор, чемпиона Крыла Смерти**	

Рейтинг мощности 12

Отделение терминаторов Крыла Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Терминатор Крыла Смерти	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Сержант Крыла Смерти	5"	3+	3+	4	4	2	3	9	2+

Эта боевая единица включает 1 сержанта Крыла Смерти и 4 терминаторов Крыла Смерти. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов Крыла Смерти (**+12 к рейтингу мощности**). Каждый терминатор Крыла Смерти вооружён силовым кулаком и штормовым болтером. Сержант Крыла Смерти вооружён силовым мечом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то всякий раз она может нанести ими одну дополнительную атаку.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить всё своё оружие парой молниевых когтей или громовым молотом и грозовым щитом.
- Любая модель может заменить силовой кулак цепным.
- За каждые 5 моделей в боевой единице один терминатор Крыла Смерти может заменить свой штормовой болтер плазменной пушкой или предметом из списка *терминаторского тяжёлого вооружения*.
- Боевую единицу может сопровождать Смотрящий-во-тьме. Это существо представлено отдельной миниатюрой, которая всегда остаётся как можно ближе к боевой единице, но никак не влияет на игровой процесс. Если БЕ уничтожена, удалите Смотрящего-во-тьме.

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Смотрящий-во-тьме: один раз за игру отделение терминаторов Крыла Смерти, сопровождаемое Смотрящим-во-тьме, может кинуть кубик, если стало целью вражеской психосилы. На 3+ психосила не действует на данную боевую единицу (однако на прочие цели действует в обычном порядке). Независимо от того, был ли бросок успешным или нет, удалите после него модель Смотрящего-во-тьме.

Терминаторский доспех: модели имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

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

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, терминатор, отделение терминаторов Крыла Смерти**

Рейтинг мощности 12

Рыцари Крыла Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рыцарь Крыла Смерти	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Магистр рыцарей	5"	3+	3+	4	4	2	3	9	2+

Эта боевая единица включает 1 магистра рыцарей и 4 рыцарей Крыла Смерти. Дополнительно она может включить до 5 рыцарей Крыла Смерти (**+12 к рейтингу мощности**). Каждый рыцарь Крыла Смерти вооружён булавой Очищения и грозовым щитом. Магистр рыцарей вооружён кистенью Непрощённых и грозовым щитом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кистень Непрощённых	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	2	Излишний урон от этого оружия не теряется, а перераспределяется на другие модели вражеской боевой единицы до тех пор, пока не будет распределён весь урон или цель не будет уничтожена.
Булава Очищения	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Боевую единицу может сопровождать Смотрящий-во-тьме. Это существо представлено отдельной миниатюрой, которая всегда остаётся как можно ближе к боевой единице, но никак не влияет на игровой процесс. Если БЕ уничтожена, удалите Смотрящего-во-тьме.

СПОСОБНОСТИ

Непрощённые

Смотрящий-во-тьме: один раз за игру отделение рыцарей Крыла Смерти, сопровождаемое Смотрящим-во-тьме, может кинуть кубик, если стало целью вражеской психосилы. На 3+ психосила не действует на данную боевую единицу (однако на прочие цели действует в обычном порядке). Независимо от того, был ли бросок успешным или нет, удалите после него модель Смотрящего-во-тьме.

Терминаторский доспех: модели имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

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

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, терминатор, рыцари Крыла Смерти**

Рейтинг мощности 5

Апотекарий Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Апотекарий Крыла Ворона	14"	3+	3+	4	5	5	3	8	3+

Апотекарий Крыла Ворона — это одна модель, вооружённая молотом-корвусом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космодесанта оснащён плазменный когтем.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный коготь	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	18"	Штурмовое 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	18"	Штурмовое 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Гранатомёт Крыла Ворона	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– фраг-снаряд	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
– крак-снаряд	24"	Штурмовое 2	6	-1	D3	–
Молот-корвус	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	Каждый результат 6+ при броске на ранение наносит D3 ед. урона вместо 1.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить плазменный коготь гранатомётом Крыла Ворона.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **уклонение**

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

Нартециум: в конце любой вашей фазы движения апотекарий Крыла Ворона может попытаться вылечить или оживить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты** или **мотоциклистов Тёмных Ангелов** в пределах 3" от апотекария Крыла Ворона. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных раны. Если БЕ не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, бросьте D6. На 4+ одна убитая модель возвращается в БЕ с одной раной. Если апотекарию Крыла Ворона не удалось оживить модель, то в оставшуюся часть хода он бездействует (не стреляет, не нападает, не сражается и т.д.) — он извлекает геносемя павшего воина. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «нартециум» только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, апотекарий**

Рейтинг мощности 6

Знаменосец Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец Крыла Ворона	14"	3+	3+	4	5	5	3	8	3+

Знаменосец Крыла Ворона — это одна модель, вооружённая молотом-корвусом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космодесанта оснащён плазменным когтем. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный коготь	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	18"	Штурмовое 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	18"	Штурмовое 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Гранатомёт Крыла Ворона	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– фраг-снаряд	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
– крак-снаряд	24"	Штурмовое 2	6	-1	D3	–
Молот-корвус	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	Каждый результат 6+ при броске на ранение наносит D3 ед. урона вместо 1.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить плазменный коготь гранатомётом Крыла Ворона.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, уклонение

Священный штандарт: в пределах 6" от любых священных штандартов дружественные боевые единицы **Крыла Ворона** получают +1 к атаке.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, знаменосец**

Рейтинг мощности 6

Чемпион Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чемпион Крыла Ворона	14"	2+	3+	4	5	5	3	8	3+

Чемпион Крыла Ворона — это одна модель, вооружённая калибанским клинком, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космодесанта оснащён плазменным когтем. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный коготь	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	18"	Штурмовое 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	18"	Штурмовое 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Калибанский клинок	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **уклонение**

Честь или смерть: при любой возможности данная модель должна всегда совершать героическое вступление в бой. В дополнение она может перекидывать провальные результаты бросков на попадание против **персонажей** в фазе схватки.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, чемпион Крыла Ворона**

Рейтинг мощности 6

Мотоциклетное отделение Ариона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Мотоциклист Крыла Ворона	14"	3+	3+	4	5	2	1	7	3+
Сержант Крыла Ворона Арион	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+

Эта боевая единица включает сержанта Ариона и 2 мотоциклистов Крыла Ворона. Каждая модель вооружена болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В дополнение сержант Арион вооружён цепным мечом, а один мотоциклист Крыла Ворона – плазмомётом. Мотоцикл Космодесанта каждой модели оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	24"	Скорострельное 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов оружия.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ	И не познают они страха, уклонение	**Турбоускорение:** вместо того, чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Мотоциклист, мотоциклетное отделение Крыла Ворона**	

Рейтинг мощности 6

Мотоциклетное отделение Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Мотоциклист Крыла Ворона	14"	3+	3+	4	5	2	1	7	3+
Сержант Крыла Ворона	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+
Ударный мотоцикл Крыла Ворона	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+

Эта боевая единица включает 1 сержанта Крыла Ворона и 2 мотоциклистов Крыла Ворона. Дополнительно она может включить до 3 мотоциклистов Крыла Ворона (**+5 к рейтингу мощности**) или до 6 мотоциклистов Крыла Ворона (**+9 к рейтингу мощности**). Также она может включить один ударный мотоцикл Крыла Ворона (**+3 к рейтингу мощности).**

Каждый мотоциклист и сержант Крыла Ворона вооружены болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Каждый их мотоцикл Космодесанта оснащён спаренным болтером.

Ударный мотоцикл Крыла Ворона оснащён спаренным болтером и тяжёлым болтером и управляется двумя Тёмными Ангелами, каждый из которых вооружён болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой мотоциклист Крыла Ворона можно заменить болт-пистолет цепным мечом.
- Сержант Крыла Ворона может заменить болт-пистолет предметом из списка *сержантского снаряжения*.
- До двух мотоциклистов Крыла Ворона могут взять предмет из списка *специального вооружения*.
- Ударный мотоцикл Крыла Ворона может заменить тяжёлый болтер мультимелтой.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **уклонение**

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

Боевые звенья: до расстановки в начале игры мотоциклетное отделение Крыла Ворона, насчитывающее 9 моделей, можно разбить на две боевые единицы, в одной из которых 4 модели, включая ударный мотоцикл Крыла Ворона.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, мотоциклетное отделение Крыла Ворона**

Рейтинг мощности 3

Отделение ударных мотоциклов Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ударный мотоцикл Крыла Ворона	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+

Эта боевая единица включает 1 ударный мотоцикл Крыла Ворона. Дополнительно она может включить 1 ударный мотоцикл Крыла Ворона (**+3 к рейтингу мощности**) или 2 ударных мотоцикла Крыла Ворона (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена спаренным болтером и тяжёлым болтером и управляется двумя Тёмными Ангелами, каждый из которых вооружён болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить тяжёлый болтер мультимелтой.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, уклонение

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, отделение ударных мотоциклов Крыла Ворона**

Рейтинг мощности 6

Лэндспидеры Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лэндспидер Крыла Ворона	16"	3+	3+	4	5	6	2	7	3+

Эта боевая единица включает 1 лэндспидер Крыла Ворона. Дополнительно она может включить до 4 лэндспидеров Крыла Ворона (**+6 к рейтингу мощности за каждую модель**). Каждая модель оснащена тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 6	6	-1	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Ракетная установка «Тайфун»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое 2D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 2	8	-2	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить тяжёлый болтер мультимелтой или тяжёлым огнемётом.
- Любая модель может взять штурмовую пушку, тяжёлый огнемёт, ракетную установку «Тайфун», тяжёлый болтер или мультимелту.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **уклонение**

Скос антигравитационного потока: пока в данной боевой единице 3 или более моделей, их скорость равна 20", а не 16".

Взрыв: если количество ран у модели данной БЕ уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, лэндспидер, летает, лэндспидер Крыла Ворона**

Рейтинг мощности 7

«Саван тьмы» Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Саван тьмы» Крыла Ворона	12"	3+	3+	4	6	9	3	8	3+

«Саван тьмы» Крыла Ворона – это одна модель, оснащённая тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 6	6	-1	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить тяжёлый болтер штурмовой пушкой.

СПОСОБНОСТИ

Уклонение

Символ старого Калибана: вражеские БЕ должны вычитать 1 из любых своих бросков на попадание при стрельбе по дружественным боевым единицам **Тёмных Ангелов**, находящимся в пределах 6" от любых дружественных **«Саванов тьмы» Крыла Ворона**.

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 3" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, лэндспидер, летает, «Саван тьмы» Крыла Ворона**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 9

Реактивный истребитель «Нефилим»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Реактивный истребитель «Нефилим»	*	6+	*	6	6	10	3	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS
6-10+	20-50"	3+
3-5	20-35"	4+
1-2	20"	5+

Реактивный истребитель «Нефилим» — это одна модель, оснащённая мегаболтером «Мститель», спаренным тяжёлым болтером и двумя ракетными установками «Чёрный меч».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мегаболтер «Мститель»	36"	Тяжёлое 10	6	-1	1	–
Ракетная установка «Чёрный меч»	36"	Тяжёлое 1	7	-3	2	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить мегаболтер «Мститель» спаренной лазпушкой.

СПОСОБНОСТИ

Уклонение

Атака с бреющего полёта: вы можете прибавлять 1 к результатам бросков на попадание этой модели при стрельбе по вражеским БЕ, которые не умеют **летать**.

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **летающие** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **летающими** боевыми единицами.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, летает, реактивный истребитель «Нефилим»**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 9

«Тёмный коготь» Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Тёмный коготь» Крыла Ворона	*	6+	*	6	6	10	3	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	РИФТОВЫЙ ВИХРЬ
6-10+	20-40"	3+	3+
3-5	20-30"	4+	4+
1-2	20"	5+	5+

«Тёмный коготь» Крыла Ворона — это одна модель, оснащённая двумя болтерными установками «Ураган» и рифтовой пушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтерная установка «Ураган»	24"	Скорострельное 6	4	0	1	–
Рифтовая пушка	18"	Тяжёлое D3	10	-3	3	Если БЕ получила какой-либо урон от этого оружия, киньте кубик и сверьтесь с таблицей выше. Если результат равен или выше указанного в 4-м столбце, цель получает дополнительные D3 смертельных ранения.

СПОСОБНОСТИ

Уклонение

Стазисная бомба: один раз за игру эта модель в своей фазе движения может скинуть стазисную бомбу на противника, над которым пролетала. После того как данная модель завершила движение, выберите одну вражескую БЕ, над которой она пролетела, и киньте D6 за каждую модель в этой БЕ (но не более 10 кубов). За каждый результат 4+ цель получает смертельное ранение.

Режия парения: прежде чем переместить эту модель в своей фазе движения, вы можете объявить, что она будет парить. В этом случае в текущей фазе движения её скорость равняется 20", и до начала вашей следующей фазы движения она лишается способностей «авиация», «трудно попасть» и «сверхзвуковая».

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели.

Атака с бреющего полёта: вы можете прибавлять 1 к результатам бросков на попадание этой модели при стрельбе по вражеским БЕ, которые не умеют **летать**.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а все боевые единицы в пределах 6" получают D3 смертельных ранений.

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **летающие** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **летающими** боевыми единицами.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Техника, летает, «Тёмный коготь» Крыла Ворона**

Рейтинг мощности 7

Чёрные рыцари Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чёрный рыцарь Крыла Ворона	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+
Мастер охоты Крыла Ворона	14"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 мастера охоты Крыла Ворона и 2 Чёрных рыцарей Крыла Ворона. Дополнительно она может включить до 2 Чёрных рыцарей Крыла Ворона (**+5 к рейтингу мощности**) или до 7 Чёрных Рыцарей Крыла Ворона (**+17 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена молотом-корвусом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Каждый их мотоцикл Космодесанта оснащён плазменным когтем.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный коготь	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	18"	Штурмовое 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	18"	Штурмовое 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Гранатомёт Крыла Ворона						
– фраг-снаряд	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
– крак-снаряд	24"	Штурмовое 2	6	-1	D3	–
Молот-корвус	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	Каждый результат 6+ при броске на ранение наносит D3 ед. урона вместо 1.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовое копьё	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Мелта-бомба	4"	Граната 1	8	-4	D6	Если целью является **ТЕХНИКА**, вы можете перекинуть провальный результат броска на ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- За каждые 3 модели в боевой единице один Чёрный рыцарь может заменить плазменный коготь гранатомётом Крыла Ворона.
- Мастер охоты может заменить молот-корвус силовым мечом, силовым топором, силовой булавой или силовым копьём.
- Мастер охоты может взять мелта-бомбы.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, уклонение

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, Чёрные рыцари Крыла Ворона**

Рейтинг мощности 6

Лэндспидер «Мщение» Крыла Ворона

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лэндспидер «Мщение» Крыла Ворона	12"	3+	3+	4	6	9	3	8	3+

Лэндспидер «Мщение» Крыла Ворона – это одна модель, оснащённая тяжёлым болтером и батарей плазменного шторма.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 6	6	-1	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Батарея плазменного шторма	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D6	7	-3	2	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D6	8	-3	3	Если результат хотя бы одного броска на попадание равен 1, владелец получает 3 смертельных ранения после отыгрыша всех выстрелов данного оружия, и батарею плазменного шторма нельзя более использовать до конца игры.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить тяжёлый болтер штурмовой пушкой.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, уклонение

Взрыв: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах D6" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Тёмные Ангелы, Крыло Ворона**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, лэндспидер, летает, лэндспидер «Мщение» Крыла Ворона**

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	BS
21-30+	5+
11-20	6+
1-10	7+

Рейтинг мощности 20

Крепость Искупления

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Крепость Искупления	0	–	*	0	10	30	0	9	3+

Крепость Искупления – это одна модель, оснащённая спаренной лазпушкой «Икар» и ракетной шахтой «Искупление».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Ракетная шахта «Искупление»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета «Фраг-шторм»	18-96"	Тяжёлое 2D6	4	0	1	–
– ракета «Крак-шторм»	18-96"	Тяжёлое D6	8	-3	D3	–
Спаренная лазпушка «Икар»	96"	Тяжёлое 2D6	9	-3	D6	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет – вычитайте 1 из всех бросков на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять до четырёх тяжёлых болтеров.

СПОСОБНОСТИ

Обездвиженная: данная модель не может двигаться никоим образом, равно как не может сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели автоматически наносят попадания по данной модели — броски делать не требуется. Однако данная модель способна стрелять, даже если в пределах 1" от неё находятся вражеские модели, а дружественные БЕ способны стрелять по противнику, даже если он находится в пределах 1" от данной модели.

Автоматизированное вооружение: если только в данную модель не погружена дружественная боевая единица, каждое из орудий данной модели может вести огонь только по ближайшему видимому противнику. Если на равном удалении находится несколько противников, вы можете выбрать, по кому стрелять.

Места для стрельбы: 15 погруженных моделей могут вести огонь в фазе стрельбе, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки данной модели укрепления. Они могут вести огонь, даже если в пределах 1" от данного укрепления находятся вражеские модели.

Взрыв боеголовок: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений.

Примечание авторов: *если после уничтожения укрепления у вас нет физической возможности удалить модель с поля битвы (например, она приклеена к столу), тогда вне зависимости от того, взорвались её боеголовки или нет, она считается разрушенной, и с текущего момента модели более не могут заходить внутрь укрепления, укрепление не может вести огонь и т. п.*

ТРАНСПОРТ

Данная модель может вместить до 30 моделей: сколько угодно **персонажей пехоты**, а также одну другую боевую единицу **пехоты**.

Примечание авторов: *когда вы размещаете модели внутри крепости Искупления, может быть полезно ставить их на парапеты, чтобы не забыть, сколько же боевых единиц находится в укреплении.*

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Нейтральный**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Строение, техника, транспорт, крепость Искупления**

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ

Если вы проводите состязание или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения. Стоимость общераспространённых боевых единиц Космического Десанта можно найти в соответствующих инфолистах и списках.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Знаменосец Крыла Смерти	1	103
Апотекарий Крыла Смерти	1	75
Чемпион Крыла Смерти	1	118
Рыцари Крыла Смерти	5-10	45
Отделение терминаторов Крыла Смерти	5-10	26
Крепость Искупления	1	400
Капеллан-дознаватель	1	90
Капеллан-дознаватель в терминаторском доспехе	1	128
Капеллан-дознаватель на мотоцикле	1	117
Капеллан-дознаватель с прыжковым ранцем	1	101
Реактивный истребитель «Нефилим»	1	123
Знаменосец Крыла Ворона	1	117
Апотекарий Крыла Ворона	1	97
Отделение ударных мотоциклов Крыла Ворона	1-3	45
Мотоциклетное отделение Крыла Ворона	3-8	32
– Ударный мотоцикл Крыла Ворона	0-1	45
Чёрные рыцари Крыла Ворона	3-10	50
Чемпион Крыла Ворона	1	106
«Тёмный коготь» Крыла Ворона	1	180
«Саван тьмы» Крыла Ворона	1	128
Лэндспидер «Мщение» Крыла Ворона	1	122
Лэндспидеры Крыла Ворона	1-5	85
Мотоциклетное отделение Ариона	3	

ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Асмодей	1	145
Азраил	1	180
Велиал	1	150
Иезекииль	1	145
Саммаил на «Вороном когте»	1	216
Саммаил на «Корвексе»	1	183
Магистр роты Вальтасар	1	
Библиарий Турмиил	1	

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Мегаболтер «Мститель»	35
Ракетная установка «Чёрный меч»	0
Батарея плазменного шторма	0
Плазменный коготь	0
Гранатомёт Крыла Ворона	0
Ракетная шахта «Искупление»	0
Рифтовая пушка	0
Стазисная бомба	0
Спаренная лазпушка «Икар»	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Калибанский клинок	0
Молот-корвус	0
Кистень Непрощённых	0
Калибанская алебарда	0
Булава Очищения	0

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Смотрящий-во-тьме	5

ОСНАЩЕНИЕ ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мегаболтер «Мститель»	36"	Тяжёлое 10	6	-1	1	–
Ракетная установка «Чёрный меч»	36"	Тяжёлое 1	7	-3	2	–
«Избавитель»	12"	Пистолет 1	4	-1	2	–
«Гнев Льва»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Мастерски сделанный болтер	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
– Плазмомёт	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	Данное оружие можно перегрузить перед стрельбой. В этом случае его показатели силы и урона в текущем ходе увеличиваются на 1 ед. Если во время стрельбы в перегруженном режиме выпадает 1 при броске на попадание, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов оружия.
Батарея плазменного шторма	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D6	7	-3	2	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D6	8	-3	3	Если результат хотя бы одного броска на попадание равен 1, владелец получает 3 смертельных ранения после отыгрыша всех выстрелов данного оружия, и батарею плазменного шторма нельзя более использовать до конца игры.
Плазменный коготь	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	18"	Штурмовое 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	18"	Штурмовое 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Гранатомёт Крыла Ворона	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– фраг-снаряд	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
– крак-снаряд	24"	Штурмовое 2	6	-1	D3	–
Ракетная шахта «Искупление»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– ракета «Фраг-шторм»	18-96"	Тяжёлое 2D6	4	0	1	–
– ракета «Крак-шторм»	18-96"	Тяжёлое D6	8	-3	D3	–
Рифтовая пушка	18"	Тяжёлое D3	10	-3	3	*См. инфолист «Тёмного когтя» Крыла Ворона*
Спаренная лазпушка «Икар»	96"	Тяжёлое 2D6	9	-3	D6	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет – вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Спаренный штормовой болтер	24"	Скорострельное 4	4	0	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Калибанский клинок	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	D3	–
Лезвия убеждения	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D6	–
Молот-корвус	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	Каждый результат 6+ при броске на ранение наносит D3 ед. урона вместо 1.
Кистень Непрощённых	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	2	Излишний урон от этого оружия не теряется, а перераспределяется на другие модели вражеской боевой единицы до тех пор, пока не будет распределён весь урон или цель не будет уничтожена.
Калибанская алебарда	Рукопашное	Рукопашное	+3	-4	D3	Если целевая БЕ включает 5+ моделей, владелец может нанести этим оружием D3 дополнительные атаки в ближнем бою.
Булава Очищения	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	–
Врановый меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	2	Если Саммаил нападал в предшествующей фазе нападения, у данного оружия сила x2.
Меч Тайн	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	Всякий раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение в дополнение к любому другому урону.
Меч Безмолвия	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	2	Данное оружие всегда ранит на 2+, если только целью не является **техника**.
Бич Предателей	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Прибавляйте 1 к урону, если цель – **псайкер.**

ГЛОССАРИЙ ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

«Вороной коготь»	Sableclaw
«Гнев Льва»	Lion's Wrath
«Избавитель»	Deliverer
«Корвекс»	Corvex
«Саван тьмы»	Darkshroud
«Тёмный коготь»	Dark Talon
Азраил	Azrael
Арион	Arion
Асмодей	Asmodai
аура ужаса	Aura of Dread
батарея плазменного шторма	Plasma storm battery
Бич Предателей	Traitor's Bane
булава Очищения	Mace of absolution
Вальтасар	Balthasar
Велиал	Belial
великий магистр	Grand Master
величайший тактик	Supreme Tactician
Верховный великий магистр	Supreme grand master
Врановый меч	Raven sword
всепоглощающий страх	Engulfing Fear
Иезекииль	Ezekiel
интерромантия	interromancy
калибанская алебарда	Halberd of Caliban
калибанский клинок	Blade of Caliban
капеллан-дознаватель	interrogator chaplain
кистень Непрощённых	Flail of the Unforgiven
Книга Избавления	Book of Salvation
Крыло Ворона	Ravenwing
Крыло Смерти	Deathwing
лазпушка «Икар»	Icarus lascannon
лезвия убеждения	blades of reason
лэндспидер «Мщение»	Land Speeder Vengeance
магистр роты	company master
магистр рыцарей	Knight Master
мастер охоты	huntmaster
мегаболтер «Мститель»	Avenger mega bolter
меч Безмолвия	Sword of Silence
меч Тайн	Sword of Secrets
молот-корвус	Corvus hammer
незамедлительная кара	Swift Judgement
неприязнь	aversion
Непрощённые	Unforgiven
Падший	the Fallen
плазменный коготь	Plasma talon
Психочервь	mind worm
ракетная установка «Чёрный меч»	Blacksword missile launcher
ракетная шахта «Искупление»	Redemption missile silo
реактивный истребитель «Нефилим»	Nephilim jetfighter
рифтовая пушка	Rift cannon
рифтовый вихрь	rift vortex
рыцарь Крыла Смерти	Deathwing knight
Саммаил	Sammael
символ старого Калибана	icon of Old Caliban
стазисная бомба	stasis bomb
Турмиил	Turmiel
уклонение	Jink
Чёрный рыцарь	Black Knight
честь или смерть	Honour or death

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц Космических Волков:

И не познают они страха

Вы можете перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух этой боевой единицы.

Штурм посредством прыжковых ранцев

Если модель оснащена прыжковым ранцем, то во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете разместить её высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения она может упасть с небес — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.

ОРДЕН КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

В войска ордена Космических Волков могут быть включены нижеперечисленные боевые единицы Космического Десанта. При этом во всех случаях ключевое слово «<**Орден>**» в их инфолистах заменяется на «**Космические Волки**». Если какой-то боевой единицы Космического Десанта нет в списке ниже, то её нельзя включить в войска Космических Волков, и, следовательно, она не может иметь фракционный ключ «**Космические Волки**». **Псайкеры Космических Волков** генерируют свои психосилы из дисциплины буревластия (см. ниже), а не из дисциплины либрариуса.

- Дредноут
- Десантная капсула
- Отделение изничтожителей
- Имперский космодесантник
- Отделение ударников
- Отделение заступников
- «Лэндрейдер»[1]
- «Лэндрейдер» типа «Крестоносец»[1]
- «Лэндрейдер» типа «Эксцельсиор»[1]
- «Лэндрейдер» типа «Искупитель»[1]
- Лэндспидеры
- «Хищник»
- Знаменосец-примарис
- Лейтенанты-примарис
- «Секач»
- «Носорог»
- «Носорог» типа «Примарис»
- Сервиторы
- Почтенный дредноут
- «Поборник»
- «Вихрь»
- Волчий лорд – используйте инфолист капитана или капитана в доспехе «Гравис»
- Волчий лорд в терминаторском доспехе – используйте инфолист капитана в терминаторском доспехе
- Волчий лорд на мотоцикле – используйте инфолист капитана на мотоцикле

[1] Эта техника также может перевозить вульфенов. Одна модель вульфена занимает два места обычных моделей.

ОСНАЩЕНИЕ

На следующих страницах вы найдёте много боевых единиц, в оснащении которых указаны один или несколько описанных ниже списков оснащения. В таких случаях боевая единица может взять любой предмет из соответствующего списка. **Персонажи Космических Волков**, способные брать предметы из списков *комбиоружия*, *рукопашного вооружения* и/или *терминаторского рукопашного вооружения*, вместо этого берут предметы соответственно из списков *комбиоружия Космических Волков*, *рукопашного вооружения Космических Волков* и/или *терминаторского рукопашного вооружения Космических Волков*. Профили этих видов оружия можно найти в приложении.

КОМБИОРУЖИЕ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

- Штормовой болтер
- Комбиплазма
- Комбиогнемёт
- Комбимелта

РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

- Цепной меч
- Морозный топор
- Морозный меч
- Молниевые когти
- Силовой топор
- Силовой кулак
- Силовая булава
- Силовой меч
- Громовой молот
- Волчьи когти

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

- Огнемёт
- Плазмомёт
- Мелта-ружьё

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

- Тяжёлый болтер
- Лазпушка
- Ракетная установка
- Мультимелта
- Плазменная пушка

ТЕРМИНАТОРСКОЕ РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

- Цепной кулак
- Морозный топор
- Морозный меч
- Молниевые когти
- Силовой кулак
- Силовой топор
- Силовая булава
- Силовой меч
- Громовой молот
- Волчьи когти

ДРЕДНОУТСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

Дредноуты и почтенные дредноуты **Космических Волков** несут в бой уникальное для их ордена оружие.

Вместо указанных в их инфолистах опций оснащения им доступны следующие усовершенствования:

- Вместо штурмовой пушки можно взять пушку «Адский мороз» или предмет из списка *дредноутского тяжёлого вооружения*.
- Вместо дредноутского оружия ближнего боя и штормового болтера можно взять ракетную установку или спаренную автопушку.
- Вместо штормового болтера можно взять тяжёлый огнемёт.
- Вместо дредноутского оружия ближнего боя можно взять большие волчьи когти.

Добавьте следующие опции оснащения и способности в инфолист почтенных дредноутов **Космических Волков**:

- Вместо штурмовой пушки, дредноутского оружия ближнего боя и штормового болтера можно взять большой фенрисский топор и вьюжный щит.

Вьюжный щит: оснащённая вьюжным щитом модель имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

ДИСЦИПЛИНА БУРЕВЛАСТИЯ

Перед игрой сгенерируйте психосилы **псайкеров**, которым доступна дисциплина буревластия. Для этого бросьте D3 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

ДИСЦИПЛИНА БУРЕВЛАСТИЯ	
D3	**ПСИХОСИЛА**
1	**Призывающий бурю** *Призывающий бурю* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы и до начала вашей следующей пси-фазы псайкер и дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от него получают преимущество от укрытия.
2	**Ярость бури** *Ярость бури* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы противник должен вычитать 1 ед. из результатов любых бросков на попадание этой боевой единицы.
3	**Челюсти мирового волка** *Челюсти мирового волка* стоят 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите не являющуюся **техникой** вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. Бросьте 2D6 и вычтите её значение движения – цель получает число смертельных ранений, равное результату.

Рейтинг мощности 10

Логан Гримнар

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Логан Гримнар	5"	2+	2+	4	4	7	5	9	2+

Логан Гримнар — это одна модель, вооружённая топором Моркаи и штормовым болтером. В армию можно включить только одного **Логана Гримнара**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Топор Моркаи	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Одноручный хват	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–
– Двуручный хват	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления Логана Гримнара на поле боя вы можете разместить его в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения он может телепортироваться в сражение – поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Пояс Русса: Логан Гримнар имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Магистр ордена: вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных **Космических Волков** в пределах 6" от Логана Гримнара.

Верховный король Фенриса: дружественные боевые единицы **Волчьей гвардии** в пределах 6" от Логана Гримнара не нуждаются в прохождении тестов на боевой дух.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, магистр ордена, терминатор, волчий лорд, Логан Гримнар

Рейтинг мощности 12

Логан Гримнар
на «Буране»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Логан Гримнар на «Буране»	*	2+	2+	4	6	12	5	9	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	ДОП. АТАК
7-12+	10"	6
4-6	7"	5
1-3	4"	4

Логан Гримнар на *«Буране»* — это одна модель. Логан Гримнар разъезжает на *«Буране»* и вооружён топором Моркаи и штормовым болтером. В бою *«Буран»* тянут два верных громовых волка верховного короля, Тирнак и Фенрир, атакующие врагов острыми клыками и когтями. В армию можно включить только одного **Логана Гримнара**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Логан Гримнар						
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Топор Моркаи	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Одноручный хват	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–
– Двуручный хват	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Тирнак и Фенрир						
Острые клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как Логан Гримнар совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать Тирнаком и Фенриром. Они совершают указанное в таблице повреждений выше количество дополнительных атак этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Магистр ордена: вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание дружественных **Космических Волков** в пределах 6" от Логана Гримнара.

Альфа-хищники: вы можете перекидывать неудачные броски на нападение этой модели.

Пояс Русса: Логан Гримнар имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Верховный король Фенриса: дружественные боевые единицы **Волчьей гвардии** в пределах 6" от Логана Гримнара не нуждаются в прохождении тестов на боевой дух.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, техника, магистр ордена, «Буран», волчий лорд, Логан Гримнар

Рейтинг мощности 8

Волчий лорд

на громовом волке

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Волчий лорд на громовом волке	10"	2+	2+	4	5	7	4	9	3+

Волчий лорд на громовом волке – это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В бою он разъезжает на громовом волке, атакующем врагов страшными клыками и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Волчий лорд						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Громовой волк						
Страшные клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как модель на волке совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать самим волком. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить цепной меч предметом из списков *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Можно заменить болт-пистолет болтером, плазменным пистолетом, грозовым щитом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков* или *рукопашного вооружения Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Ярл Фенриса: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Пояс Русса: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Кавалерия, персонаж, громовой волк, волчий лорд

Рейтинг мощности 7

Рагнар Чёрная Грива

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рагнар Чёрная Грива	6"	2+	2+	4	4	5	5	9	3+
Свангир	12"	3+	7+	4	4	1	3	4	6+
Ульфгир	12"	3+	7+	4	4	1	3	4	6+

Рагнар Чёрная Грива — это одна модель, вооружённая Морозным Клыком, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

- Боевая единица Рагнара может включить двух его верных фенрисских волков, Свагнира и Ульфгира (**+1 к рейтингу мощности**). Свагнир и Ульфгир сражаются клыками и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Морозный Клык	Рукопашное	Рукопашное	+1	-4	2	–
Клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Вой войны: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от Рагнара Чёрной Гривы могут перекидывать неудачные результаты бросков на нападение.

Безрассудная бравура: Рагнар Чёрная Грива может совершать героическое вступление в бой, если он находится в пределах не 3", а 6" от вражеской боевой единицы. При этом он может двигаться на 6" вместо 3".

Ярл Фенриса: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от Рагнара Чёрной Гривы могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Пояс Русса: Рагнар Чёрная Грива имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, волчий лорд, Рагнар Чёрная Грива

Рейтинг мощности 6

Кром Драконий Взор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кром Драконий Взор	6"	2+	2+	4	4	5	5	9	3+

Кром Драконий Взор — это одна модель, вооружённая Змиевым Когтем, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Змиев Коготь	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Ярл Фенриса: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от Крома Драконьего Взора могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Око ярости: характеристика лидерства вражеских боевых единиц, на начало фазы проверки боевого духа находящихся на расстоянии до 3" от Крома Драконьего Взора, уменьшается на 1 до конца фазы.

Пояс Русса: Кром Драконий Взор имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, волчий лорд, Кром Драконий взор

Рейтинг мощности 10

Харальд Волк Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Харальд Волк Смерти	10"	2+	2+	4	5	7	4	9	3+

Харальд Волк Смерти — это одна модель, вооружённая Льдом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В бою он разъезжает на своём громовом волке Ледозубе, разящем врагов страшными клыками и когтями. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Харальд Волк Смерти						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Лёд	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	2	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Ледозуб						
Страшные клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как модель на волке совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать самим волком. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Повелитель волков: дружественные боевые единицы фенрисских волков, киберволков и дружественные боевые единицы **на громовых волках** в пределах 6" могут использовать показатель лидерства Харальда Волка Смерти вместо своего.

Грозовой щит: Харальд Волк Смерти имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

Ярл Фенриса: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от Крома Драконьего Взора могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Опытный охотник: во время расстановки вместо выставления Харальда Волка Смерти на поле боя вы можете разместить его в засаде, откуда он может совершить обход жертвы с фланга. В конце любой вашей фазы движения он может присоединиться к сражению – поместите его в пределах 12" от любого края стола, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Мантия короля троллей: прибавляйте 1 к результатам спас-бросков Харальда Волка Смерти против стрелковых атак.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, громовой волк, волчий лорд, Харальд Волк Смерти**

Рейтинг мощности 8

Канис Рождённый Волком

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Канис Рождённый Волком	10"	2+	5+	4	5	6	4	8	3+

Канис Рождённый Волком — это одна модель, вооружённая парой волчьих когтей, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В бою он разъезжает на своём громовом волке Фангире, разящем врагов страшными клыками и когтями. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Канис Рождённый Волком						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Волчьи когти	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием. Вооружённая парой волчьих когтей модель может дополнительно совершать 1 атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Фангир						
Страшные клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того, как модель на волке совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать самим волком. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

СПОСОБНОСТИ	**И не познают они страха** **Рождённый волками:** в фазе схватки дружественные боевые единицы фенрисских волков, киберволков и дружественные боевые единицы **на громовых волках**, находившиеся в пределах 6" от Каниса Рождённого Волком в начале фазы, могут совершать 1 дополнительную атаку разящими клыками и когтями или клыками и когтями.	**Альфа-хищник:** вы можете перекидывать неудачные броски на нападение Каниса Рождённого Волком. **Чемпион Волков Смерти:** дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от Каниса Рождённого Волком могут перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, громовой волк, Волчья гвардия, Канис Рождённый Волком**	

Рейтинг мощности 6

Рунический жрец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рунический жрец	6"	2+	3+	4	4	4	3	9	3+

Рунический жрец – это одна модель, вооружённая руническим топором, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Рунический топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Рунический посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Рунический меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять психический капюшон.
- Можно взять рунический доспех.
- Можно заменить рунический топор руническим посохом или руническим мечом.
- Можно заменить болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения модели увеличивается до 12", и она получает ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Рунический доспех: модель, оснащённая руническим доспехом, имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Психический капюшон: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины буревластия.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, псайкер, рунический жрец**

Рейтинг мощности 8

Рунический жрец

в терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рунический жрец в терминаторском доспехе	5"	2+	3+	4	4	5	3	9	2+

Рунический жрец в терминаторском доспехе – это одна модель, вооружённая руническим топором и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Рунический топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Рунический посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Рунический меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять психический капюшон.
- Можно взять рунический терминаторский доспех.
- Можно заменить рунический топор руническим посохом или руническим мечом.
- Можно заменить штормовой болтер предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Крукс терминатус: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Рунический терминаторский доспех: модель, оснащённая руническим терминаторским доспехом, имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Психический капюшон: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины буревластия.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, псайкер, рунический жрец**

Рейтинг мощности 8

Рунический жрец

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рунический жрец на мотоцикле	14"	2+	3+	4	5	5	3	9	3+

Рунический жрец на мотоцикле – это одна модель, вооружённая руническим топором, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Рунический топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Рунический посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Рунический меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять психический капюшон.
- Можно взять рунический доспех.
- Можно заменить рунический топор руническим посохом или руническим мечом.
- Можно заменить болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Психический капюшон: если модель оснащена психическим капюшоном, она может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

Рунический доспех: модель, оснащённая руническим доспехом, имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины буревластия.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, псайкер, рунический жрец**

Рейтинг мощности 7

Ньяль Призывающий Бурю

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ньяль Призывающий Бурю	6"	2+	2+	4	4	5	3	9	2+

Ньяль Призывающий Бурю – это одна модель, вооружённая посохом Призывающего Бурю, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Ньяля сопровождает его псайбер-ворон Ночекрыл. В армию можно включить только одного **Ньяля Призывающего Бурю**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Ночекрыл	12"	Штурмовое D6	3	0	1	–
Посох Призывающего Бурю	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Повелевающий Бурями: вы можете прибавлять 1 к результатам пси-тестов Ньяля Призывающего Бурю.

Психический капюшон: Ньяль Призывающий Бурю может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

Рунический доспех: Ньяль Призывающий Бурю имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Посох Призывающего Бурю: в каждой пси-фазе вашего противника вы можете перекидывать один неудачный результат теста на отрицание ведьмовства Ньялем Призывающим Бурю.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе Ньяль Призывающий Бурю может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать две психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины буревластия.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, рунический жрец, псайкер, Ньяль Призывающий Бурю**

Рейтинг мощности 7

Ньяль Призывающий Бурю

в руническом терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ньяль Призывающий Бурю в руническом терминаторском доспехе	5"	2+	2+	4	4	6	3	9	2+

Ньяль Призывающий Бурю в руническом терминаторском доспехе – это одна модель, вооружённая посохом Призывающего Бурю и болт-пистолетом. Ньяля сопровождает его псайбер-ворон Ночекрыл. В армию можно включить только одного **Ньяля Призывающего Бурю**.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Ночекрыл	12"	Штурмовое D6	3	0	1	–
Посох Призывающего Бурю	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Повелевающий Бурями: вы можете прибавлять 1 к результатам пси-тестов Ньяля Призывающего Бурю.

Психический капюшон: Ньяль Призывающий Бурю может добавлять 1 к результату теста на отрицание ведьмовства против вражеских **псайкеров** в пределах 12".

Рунический терминаторский доспех: Ньяль Призывающий Бурю имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Посох Призывающего Бурю: в каждой пси-фазе вашего противника вы можете перекидывать один неудачный результат теста на отрицание ведьмовства Ньялем Призывающим Бурю.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления Ньяля Призывающего Бурю на поле боя вы можете разместить его в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения он может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе Ньяль Призывающий Бурю может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать две психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины буревластия.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, рунический жрец, терминатор, псайкер, Ньяль Призывающий Бурю**

Рейтинг мощности 5

Волчий жрец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Волчий жрец	6"	2+	3+	4	4	4	3	9	3+

Волчий жрец – это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения модели увеличивается до 12", и она получает ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Клятва войны: в фазе схватки дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.

Духовный наставник: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **Космических Волков** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

Волчий амулет: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Целебные бальзамы: в конце любой вашей фазы движения волчий жрец может попытаться вылечить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты**, **мотоциклистов** или **кавалерии Космических Волков** в пределах 3" от волчьего жреца. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных ран. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «целебные бальзамы» только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, волчий жрец**

Рейтинг мощности 8

Волчий жрец

в терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Волчий жрец в терминаторском доспехе	5"	2+	3+	4	4	5	3	9	2+

Волчий жрец в терминаторском доспехе – это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штормовой болтер предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Целебные бальзамы: в конце любой вашей фазы движения волчий жрец может попытаться вылечить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты**, **мотоциклистов** или **кавалерии Космических Волков** в пределах 3" от волчьего жреца. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных ран. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «целебные бальзамы» только один раз.

Духовный наставник: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **Космических Волков** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

Волчий амулет: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Клятва войны: в фазе схватки дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, волчий жрец**

Рейтинг мощности 7

Волчий жрец

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Волчий жрец на мотоцикле	14"	2+	3+	4	5	5	3	9	3+

Волчий жрец на мотоцикле – это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Клятва войны: в фазе схватки дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.

Духовный наставник: в пределах 6" от данной модели все дружественные боевые единицы **Космических Волков** могут использовать её показатель лидерства вместо своего.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

Целебные бальзамы: в конце любой вашей фазы движения волчий жрец может попытаться вылечить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты**, **мотоциклистов** или **кавалерии Космических Волков** в пределах 3" от волчьего жреца. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных ран. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «целебные бальзамы» только один раз.

Волчий амулет: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, волчий жрец**

Рейтинг мощности 7

Ульрик Убийца

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ульрик Убийца	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+

Ульрик Убийца – это одна модель, вооружённая крозиусом арканумом, плазменным пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Крозиус арканум	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	2	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Целебные бальзамы: в конце любой вашей фазы движения Ульрик Убийца может попытаться вылечить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты**, **мотоциклистов** или **кавалерии Космических Волков** в пределах 3" от Ульрика Убийцы. Если БЕ содержит раненую модель, эта модель немедленно восстанавливает D3 потерянных ран. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «целебные бальзамы» только один раз.

Волчий шлем Русса: все дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 9" от Ульрика Убийцы могут использовать его показатель лидерства вместо своего.

Клятва убийцы: в фазе схватки дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание. Если Ульрик Убийца убивает вражеского **персонажа** или **монстра**, то до конца сражения в фазе схватки дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от него могут прибавлять 1 к результатам бросков на ранение.

Волчий амулет: Ульрик Убийца имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, волчий жрец, Ульрик Убийца**

Рейтинг мощности 5

Боевой вожак Волчьей гвардии

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Боевой вожак Волчьей гвардии	6"	2+	3+	4	4	4	4	8	3+

Боевой вожак Волчьей гвардии – это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Можно заменить болт-пистолет болтером, плазменным пистолетом, грозовым щитом или предметом из списков *комбиоружия Космических Волков* или *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения модели увеличивается до 12", и она получает ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

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

Хускарл ярла: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, Волчья гвардия, вожак**

Рейтинг мощности 6

Боевой вожак Волчьей гвардии

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Боевой вожак Волчьей гвардии на мотоцикле	14"	2+	3+	4	5	5	4	8	3+

Боевой вожак Волчьей гвардии на мотоцикле – это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Можно заменить болт-пистолет болтером, плазменным пистолетом, грозовым щитом или предметом из списков *комбиоружия Космических Волков* или *рукопашного вооружения Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Хускарл ярла: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

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

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Мотоциклист, персонаж, Волчья гвардия, вожак

Рейтинг мощности 6

Боевой вожак Волчьей гвардии

в терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Боевой вожак Волчьей гвардии в терминаторском доспехе	5"	2+	3+	4	4	5	4	8	2+

Боевой вожак Волчьей гвардии в терминаторском доспехе – это одна модель, вооружённая силовым мечом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить силовой меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Можно заменить штормовой болтер грозовым щитом или предметом из списков *комбиоружия Космических Волков* или *рукопашного вооружения Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Крукс терминатус: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Хускарл ярла: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

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

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Персонаж, пехота, терминатор, Волчья гвардия, вожак

Рейтинг мощности 6

Боевой вожак Волчьей гвардии

на громовом волке

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Боевой вожак Волчьей гвардии на громовом волке	10"	2+	3+	4	5	6	4	8	3+

Боевой вожак Волчьей гвардии на громовом волке – это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В бою он разъезжает на громовом волке, разящем врага клыками и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевой вожак Волчьей гвардии						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Громовой волк						
Страшные клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как модель на волке совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать самим волком. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Можно заменить болт-пистолет болтером, плазменным пистолетом, грозовым щитом или предметом из списков *комбиоружия Космических Волков* или *рукопашного вооружения Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

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

Хускарл ярла: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Кавалерия, персонаж, громовой волк, Волчья гвардия, вожак

Рейтинг мощности 14

Бьорн Разящая Рука

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бьорн Разящая Рука	8"	2+	2+	7	8	8	5	9	3+

Бьорн Разящая Рука – это одна модель, вооружённая верными когтями, штурмовой пушкой и тяжёлым огнемётом. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штурмовая пушка	24"	Тяжёлое D6	6	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлая плазменная пушка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D3	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	За каждый результат 1 при бросках на попадание владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Пушка «Адский мороз»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.					
– Рассеянный луч	24"	Тяжёлое D3	6	-2	1	–
– Сфокусированный луч	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–
Верные когти	Рукопашное	Рукопашное	+5	-4	D6	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить штурмовую пушку пушкой «Адский мороз», тяжёлой плазменной пушкой или спаренной лазпушкой.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Древний тактик: если в вашу батальную армию включён Бьорн Разящая Рука, вы получаете 1 дополнительное командное очко.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы можно использовать постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Легендарное упорство: всякий раз, когда Бьорн Разящая Рука теряет рану, бросайте D6. При результате 5+ рана не теряется.

Последний из соратников Русса: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от Бьорна могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, техника, дредноут, Бьорн Разящая Рука**

Рейтинг мощности 4

Кровавые когти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кровавый коготь	6"	3+	4+	4	4	1	1	7	3+
Вожак стаи Кровавых когтей	6"	3+	4+	4	4	1	2	7	3+
Вожак стаи Волчьей гвардии	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи Кровавых когтей и 4 Кровавых когтей. Дополнительно она может включить до 5 Кровавых когтей (**+4 к рейтингу мощности**) или до 10 Кровавых когтей (**+8 к рейтингу мощности**). Также она может включить вожака стаи Волчьей гвардии (**+2 к рейтингу мощности**) или вожака стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе (**+3 к рейтингу мощности**).

- Каждый из Кровавых когтей, вожак стаи Кровавых когтей и вожак стаи Волчьей гвардии вооружены болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.
- Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе вооружён силовым мечом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Каждый раз, когда владелец сражается, вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один Кровавый коготь может заменить свой цепной меч предметом из списка *специального вооружения Космических Волков*. Если боевая единица включает 15 моделей, то же самое может сделать ещё один Кровавый коготь.
- Один Кровавый коготь может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом.
- Вожак стаи Кровавых когтей может заменить свой цепной меч силовым мечом, силовым топором или силовым кулаком.
- Вожак стаи Волчьей гвардии может заменить свой цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*. Также он может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.
- Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе может заменить свой силовой меч предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения Космических Волков*. Также он может заменить свой штормовой болтер грозовым щитом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Упрямство: в фазе нападения данная боевая единица должна при любой возможности объявлять о нападении, если только она не включает вожака стаи Волчьей гвардии (в том числе в терминаторском доспехе) или не находится в пределах 6" от дружественной боевой единицы **Волчьей гвардии**.

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

Атака берсерка: если в этом ходе модели этой боевой единицы совершили удачное нападение, то в фазе схватки они могут совершить одну дополнительную атаку.

Крукс терминатус: вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Смешанная боевая единица: при определении, какие модели могут садиться в транспорт, вожаки стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе имеют ключевое слово **терминатор**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Кровавые когти**

Рейтинг мощности 6

Лукас Ловкач

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лукас Ловкач	6"	2+	3+	4	4	4	4	8	3+

Лукас Ловкач – это одна модель, вооружённая когтями волка-шакала, плазменным пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Когти волка-шакала	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	2	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Смеётся последним: если Лукас Ловкач убит в фазе схватки, оба игрока кидают D6, перекидывая ничейные результаты. Если ваш результат меньше результата противника, то ничего не происходит. Если же ваш результат больше, то убившая Лукаса Ловкача боевая единица немедленно получает D6 смертельных ранений.

Герой Кровавых когтей: вы можете прибавлять 1 к результатам бросков на попадание дружественных **Кровавых когтей** в пределах 6" от Лукаса Ловкача.

Мастер проказ: в начале фазы проверки боевого духа вычитайте 1 из характеристики лидерства всех боевых единиц (и дружественных, и вражеских) в пределах 3" от Лукаса Ловкача до конца фазы.

Шкура доппегангреля: в фазе схватки ваш противник должен вычитать 1 из результатов всех бросков на попадание по Лукасу Ловкачу.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, Кровавые когти, Лукас Ловкач**

Рейтинг мощности 6

Серые охотники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Серый охотник	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Вожак стаи Серых охотников	6"	3+	3+	4	4	1	2	7	3+
Вожак стаи Волчьей гвардии	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи Серых охотников и 4 Серых охотников. Дополнительно она может включить до 5 Серых охотников (**+5 к рейтингу мощности**). Также она может включить вожака стаи Волчьей гвардии (**+2 к рейтингу мощности**) или вожака стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе (**+3 к рейтингу мощности**).

- Каждый из Серых охотников и вожак стаи Серых охотников вооружены болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.
- Вожак стаи Волчьей гвардии вооружён цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.
- Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе вооружён силовым мечом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Каждый раз, когда владелец сражается, вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой Серый охотник может взять цепной меч.
- Один Серый охотник может взять волчий штандарт.
- За каждые пять моделей в боевой единице один Серый охотник может заменить свой болтер предметом из списка *специального вооружения Космических Волков*.
- Один Серый охотник может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом.
- Вожак стаи Серых охотников может взять цепной меч, силовой топор, силовой кулак или силовой меч.
- Вожак стаи Волчьей гвардии может заменить свой цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*. Также он может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.
- Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе может заменить свой силовой меч предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения Космических Волков*. Также он может заменить свой штормовой болтер грозовым щитом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Волчий штандарт: вы можете перекидывать результаты 1 при определении расстояния марш-броска или нападения боевой единицы, оснащённой волчьим знаменем.

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

Крукс терминатус: вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Смешанная боевая единица: при определении, какие модели могут садиться в транспорт, вожаки стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе имеют ключевое слово **терминатор**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Серые охотники**

Рейтинг мощности 6

Железный жрец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Железный жрец	6"	2+	3+	4	4	4	3	8	2+

Железный жрец – это одна модель, вооружённая громовым молотом, болтером, серворукой, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Пистолет «Адский мороз»	12"	Пистолет 1	8	-4	D3	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Серворука	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	Каждую серворуку можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Буревой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить громовой молот буревым молотом.
- Можно заменить болтер болт-пистолетом или пистолетом «Адский мороз».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевой кузнец: в конце вашей фазы движения данная модель может починить дружественную единицу **техники Космических Волков** в пределах 1". Выбранная модель техники восстанавливает D3 потерянные раны. За один ход модель можно починить только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, железный жрец**

Рейтинг мощности 6

Железный жрец

на мотоцикле

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Железный жрец на мотоцикле	14"	2+	3+	4	5	5	3	8	2+

Железный жрец на мотоцикле – это одна модель, вооружённая громовым молотом, болтером, серворукой, фраг- и крак-гранатами. Её мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Пистолет «Адский мороз»	12"	Пистолет 1	8	-4	D3	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Серворука	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	Каждую серворуку можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Буревой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить громовой молот буревым молотом.
- Можно заменить болтер болт-пистолетом или пистолетом «Адский мороз».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

Боевой кузнец: в конце вашей фазы движения данная модель может починить дружественную единицу **техники Космических Волков** в пределах 1". Выбранная модель техники восстанавливает D3 потерянные раны. За один ход модель можно починить только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, персонаж, железный жрец**

Рейтинг мощности 7

Железный жрец

на громовом волке

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Железный жрец на громовом волке	10"	2+	3+	4	5	6	3	8	2+

Железный жрец на громовом волке – это одна модель, вооружённая громовым молотом, болтером, серворукой, фраг- и крак-гранатами. В бою он разъезжает на громовом волке, атакующем врагов клыками и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Железный жрец						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Пистолет «Адский мороз»	12"	Пистолет 1	8	-4	D3	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Серворука	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	3	Каждую серворуку можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Буревой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Громовой волк						
Страшные клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того, как модель на волке совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать самим волком. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить громовой молот буревым молотом.
- Можно заменить болтер болт-пистолетом или пистолетом «Адский мороз».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Боевой кузнец: в конце вашей фазы движения данная модель может починить дружественную единицу **техники Космических Волков** в пределах 1". Выбранная модель техники восстанавливает D3 потерянные раны. За один ход модель можно починить только один раз.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Кавалерия, персонаж, громовой волк, железный жрец**

Рейтинг мощности 1

Киберволки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Киберволк	10"	3+	–	4	4	2	3	4	4+

Эта боевая единица включает 1 киберволка. Дополнительно она может включить до 4 киберволков (**+1 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель атакует клыками и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ **Шустрые охотники:** вы можете перекидывать неудачные броски на нападение этой боевой единицы.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Зверь, киберволки**

Рейтинг мощности 4

Волчьи скауты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Волчий скаут	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	4+
Вожак стаи волчьих скаутов	6"	3+	3+	4	4	1	2	7	4+
Вожак стаи Волчьей гвардии	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи волчьих скаутов и 4 волчьих скаутов. Дополнительно она может включить до 5 волчьих скаутов (**+4 к рейтингу мощности**). Также она может включить вожака стаи Волчьей гвардии (**+2 к рейтингу мощности**).

- Каждый из волчьих скаутов и вожак стаи Серых охотников вооружены болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.
- Вожак стаи Волчьей гвардии вооружён болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Дробовик Астартес	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Снайперская винтовка	36"	Тяжёлое 1	4	0	1	**Персонажа** можно выбрать целью стрельбы из этого оружия даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. Если результата броска на ранение этим оружием равен 6+, то в дополнение к обычному урону оно наносит смертельное ранение.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Боевой нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой волчий скаут или вожак стаи волчьих скаутов может взять маскхалат.
- Любой волчий скаут или вожак стаи волчьих скаутов может заменить свой болтер цепным мечом, боевым ножом, снайперской винтовкой или дробовиком Астартес
- Один волчий скаут может заменить свой болтер тяжёлым болтером, ракетной установкой или предметом из списка *специального вооружения Космических Волков*.
- Один волчий скаут может заменить свой болтер предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков* или заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом.
- Вожак стаи волчьих скаутов может заменить свой болтер предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков* или заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом.
- Вожак стаи Волчьей гвардии может заменить свой болтер предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*. Также он может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Маскхалаты: если все модели боевой единицы оснащены маскхалатами, то при получении преимуществ от укрытия модели этой боевой единицы могут прибавлять 2 к результатам спас-бросков, а не 1.

В тылу врага: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в тылу врага. В конце любой вашей фазы движения она может вступить в сражение – поместите её в пределах 6" от любого края поля боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, скаут, волчьи скауты**

Рейтинг мощности 13

Вульфены

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Вульфен	7"	3+	5+	5	4	2	3	7	4+
Вожак стаи вульфенов	7"	3+	5+	5	4	2	4	7	4+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи вульфенов и 4 вульфенов. Дополнительно она может включить до 5 вульфенов (**+13 к рейтингу мощности**).

- Каждый из вульфенов сражается когтями вульфена.
- Вожак стаи вульфенов вооружён морозными когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой фраг-автогранатомёт	12"	Штурмовое D3	4	0	1	–
Морозные когти	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием.
Большой морозный топор	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	D3	В том ходе, в котором владелец этого оружия нападал, он может совершить им одну дополнительную атаку
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Когти вульфена	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может взять штормовой фраг-автогранатомёт.
- Любой вульфен может заменить свои когти вульфена морозными когтями, большим морозным топором или громовым молотом и грозовым щитом

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Проклятье вульфена (охота): если в начале фазы нападения дружественная боевая единица **пехоты**, **мотоциклистов** или **кавалерии Космических Волков** находится в пределах 6" от этой боевой единицы, то вы можете перекидывать неудачные броски на нападение этой боевой единицы. Это расстояние удваивается до 12" для дружественных боевых единиц **Кровавых Когтей**. Боевые единицы **вульфенов** не подвержены действию этой способности.

Проклятье вульфена (убийство): если при нанесении своих атак модель боевой единицы **пехоты**, **мотоциклистов** или **кавалерии Космических Волков** находится в пределах 6" от этой боевой единицы, то она может совершить 1 дополнительную атаку. Это расстояние удваивается до 12" для дружественных боевых единиц **Кровавых Когтей**. Боевые единицы **вульфенов** и подвергавшиеся действию способности «проклятье вульфена (охота)» ранее в этом ходе боевые единицы не подвержены действию этой способности.

Бег вприпрыжку: модели этой боевой единицы могут совершать марш-бросок и нападать в одном и том же ходе, и могут перекидывать неудачные броски на нападение.

Смертельное безумие: каждый раз, когда эта модель теряет рану, бросайте D6. При результате 5+ рана не теряется. Если модель в этой боевой единице убита в фазе схватки, то после отыгрыша всех атак убившей её боевой единицы и перед удалением убитой модели с поля боя эта модель может атаковать, даже если уже атаковала в текущей фазе.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, вульфены**

Рейтинг мощности 5

Одинокий волк

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Одинокий волк	6"	2+	3+	4	4	3	3	8	3+

Одинокий волк – это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить цепной меч предметом из списка *рукопашного оснащения Космических Волков*.
- Можно заменить болт-пистолет грозовым щитом, плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Славная смерть...: каждый раз, когда эта модель теряет последнюю рану, бросайте D6. На 4+ рана не теряется. В дополнение, если модель в этой боевой единице убита в фазе схватки, то после отыгрыша всех атак убившей её боевой единицы и перед удалением убитой модели с поля боя эта модель может атаковать, даже если уже атаковала в этой фазе.

…достойная саг: если в фазе схватки эта модель атакует **персонажа** или **монстра**, то вы можете перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

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

Один в поле воин: эта модель не может обладать особенностью военачальника.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, одинокий волк**

Рейтинг мощности 7

Одинокий волк

в терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Одинокий волк в терминаторском доспехе	5"	2+	3+	4	4	4	3	9	2+

Одинокий волк в терминаторском доспехе – это одна модель, вооружённая силовым мечом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить силовой меч предметом из списка *терминаторского рукопашного оснащения Космических Волков*.
- Можно заменить штормовой болтер грозовым щитом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой модели на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта модель может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Крукс терминатус: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Славная смерть...: каждый раз, когда эта модель теряет последнюю рану, бросайте D6. На 4+ рана не теряется. В дополнение, если модель в этой боевой единице убита в фазе схватки, то после отыгрыша всех атак убившей её боевой единицы и перед удалением убитой модели с поля боя эта модель может атаковать, даже если уже атаковала в этой фазе.

...достойная саг: если в фазе схватки эта модель атакует **персонажа** или **монстра**, то вы можете перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

Один в поле воин: эта модель не может обладать особенностью военачальника.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, одинокий волк**

Рейтинг мощности 10

Смертоклык

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Смертоклык	8"	2+	3+	6	7	8	5	8	3+

Смертоклык – это одна модель, вооружённая когтями-убийцами, штормовым болтером и тяжёлым огнемётом. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Смертокогти	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Жажда убийств: вы можете перекидывать неудачные броски на нападение Смертоклыка.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, техника, дредноут, Смертоклык**

Рейтинг мощности 9

Волчья гвардия

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Волчий гвардеец	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Вожак стаи Волчьей гвардии	6"	3+	3+	4	4	1	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи Волчьей гвардии и 4 волчьих гвардейцев. Дополнительно она может включить до 5 волчьих гвардейцев (**+9 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой болтер предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.
- Любая модель может взять предмет из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Любая модель может заменить свой болт-пистолет грозовым щитом, плазменным пистолетом или предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Вся боевая единица может взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности за 5 моделей**). При этом её показатель движения увеличивается до 12", и она получает ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Волчья гвардия**

Рейтинг мощности 14

Волчья гвардия

на мотоциклах

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Волчий гвардеец на мотоцикле	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+
Вожак стаи Волчьей гвардии на мотоцикле	14"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи Волчьей гвардии и 4 волчьих гвардейцев. Дополнительно она может включить до 5 волчьих гвардейцев (**+14 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами, и разъезжает на мотоцикле Космического Десанта, оснащённом спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может взять болтер или предмет из списка *комбиоружия Космических Волков*.
- Любая модель может заменить свой цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Любая модель может заменить свой болт-пистолет грозовым щитом, плазменным пистолетом или предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

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

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта боевая единица при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, Волчья гвардия**

Рейтинг мощности 15

Волчья гвардия

в терминаторских доспехах

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Волчий гвардеец в терминаторском доспехе	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе	5"	3+	3+	4	4	2	3	8	2+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе и 4 волчьих гвардейцев в терминаторских доспехах. Дополнительно она может включить до 5 волчьих гвардейцев в терминаторских доспехах (**+15 к рейтингу мощности**).

- Каждый волчий гвардеец в терминаторском доспехе вооружён силовым кулаком и штормовым болтером.
- Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе вооружён силовым мечом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетная установка «Циклон»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Фраг-ракета	36"	Тяжёлое 2D3	4	0	1	–
– Крак-ракета	36"	Тяжёлое 2	8	-2	D6	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Каждый раз, когда владелец сражается, вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой силовой кулак или силовой меч предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Любая модель может заменить свой штормовой болтер грозовым щитом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков* или *терминаторского рукопашного вооружения Космических Волков*.
- За каждые 5 моделей один волчий гвардеец в терминаторском доспехе взять ракетную установку «Циклон» или заменить свой штормовой болтер предметом из списка *терминаторского тяжёлого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Крукс терминатус: все модели этой боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

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

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, терминатор, Волчья гвардия**

Рейтинг мощности 7

Арьяк Каменный Кулак

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Арьяк Каменный Кулак	5"	2+	3+	5	4	5	4	8	2+

Арьяк Каменный Кулак – это одна модель, вооружённая Крушителем Врагов. Только одна такая модель может быть включена в армию.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Крушитель Врагов (стрельба)	12"	Штурмовое 1	x2	-3	D3	При атаке **персонажей** и **монстров** это оружие наносит урон 3.
Крушитель Врагов (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Щит-наковальня: Арьяк Каменный Кулак имеет непробиваемый спас-бросок на 3+. В дополнение весь получаемый Арьяком Каменным Кулаком урон уменьшается на 1 (минимума до 1).

Чемпион королевской гвардии: Арьяк Каменный Кулак может перекидывать провальные результаты бросков на попадание против **персонажей** в фазе схватки. В дополнение все модели дружественных БЕ **Волчьей гвардии** в пределах 6" от Арьяка получают +1 к атаке.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления Арьяка Каменного Кулака на поле боя вы можете разместить его в телепортариуме ударного крейсера. В конце любой вашей фазы движения он может телепортироваться в сражение – поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

Тан верховного короля: дружественные боевые единицы **Космических Волков** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, Волчья гвардия, Арьяк Каменный Кулак**

Рейтинг мощности 6

Шустрые когти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Шустрый коготь	14"	3+	4+	4	5	2	1	7	3+
Вожак стаи Шустрых когтей	14"	3+	4+	4	5	2	2	7	3+
Ударный мотоцикл Шустрых когтей	14"	3+	4+	4	5	4	2	7	3+
Вожак-мотоциклист Волчьей гвардии	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи Шустрых когтей и 2 Шустрых когтей. Дополнительно она может включить до 3 Шустрых когтей (**+5 к рейтингу мощности**) или до 7 Шустрых когтей (**+11 к рейтингу мощности**). Также она может включить один ударный мотоцикл Шустрых когтей (**+3 к рейтингу мощи**) и вожака-мотоциклиста Волчьей гвардии (**+3 к рейтингу мощности**).

- Каждый из Шустрых когтей и вожак стаи Шустрых когтей оснащены болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Каждый из их мотоциклов Космического Десанта оснащён спаренным болтером.
- Ударный мотоцикл Шустрых когтей оснащён спаренным болтером и тяжёлым болтером и управляется и управляется двумя Шустрыми когтями, вооружёнными болт-пистолетами, фраг- и крак-гранатами.
- Вожак-мотоциклист Волчьей гвардии вооружен болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Его мотоцикл Космического Десанта оснащён спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой болт-пистолет цепным мечом.
- Один Шустрый коготь или вожак стаи Шустрых когтей может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *специального вооружения Космических Волков*.
- Вожак стаи Шустрых когтей может заменить свой болт-пистолет предметом из списка *рукопашного оснащения Космических Волков*.
- Вожак-мотоциклист Волчьей гвардии может заменить свой болт-пистолет предметом из списков *рукопашного вооружения Космических Волков* или *комбиоружия Космических Волков*.
- Ударный мотоцикл Шустрых когтей может заменить свой тяжёлый болтер мультимелтой.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Упрямство: в фазе нападения данная боевая единица должна при любой возможности объявлять о нападении, если только она не включает вожака-мотоциклиста Волчьей гвардии или не находится в пределах 6" от дружественной боевой единицы **Волчьей гвардии**.

Атака берсерка: если в этом ходе модели этой боевой единицы совершили удачное нападение, то в фазе схватки они могут совершить одну дополнительную атаку.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, Кровавые когти, Шустрые когти**

Рейтинг мощности 3

Ударные мотоциклы Шустрых когтей

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ударный мотоцикл Шустрых когтей	14"	3+	4+	4	5	4	2	7	3+

Эта боевая единица включает 1 ударный мотоцикл Шустрых когтей. Дополнительно она может включить 1 ударный мотоцикл Шустрых когтей (**+3 к рейтингу мощности**) или 2 ударных мотоцикла Шустрых когтей (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель управляется двумя Шустрыми когтями, вооружёнными болт-пистолетами, фраг- и крак-гранатами, и оснащена спаренным болтером и тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой тяжёлый болтер мультимелтой.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Атака берсерка: если в этом ходе модели этой боевой единицы совершили удачное нападение, то в фазе схватки они могут совершить одну дополнительную атаку.

Упрямство: в фазе нападения данная боевая единица должна при любой возможности объявлять о нападении, если только не находится в пределах 6" от дружественной боевой единицы **Волчьей гвардии**.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист, Кровавые когти, ударные мотоциклы Шустрых когтей**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 14

«Грозовой волк»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Грозовой волк»	*	6+	*	8	7	14	3	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS
8-14+	20-50"	3+
4-7	20-35"	4+
1-3	20"	5+

«Грозовой волк» — это одна модель, оснащённая двумя лазпушками, двумя спаренными тяжёлыми болтерами и спаренной пушкой «Адский мороз».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Ракетная установка «Небесный молот»	60"	Тяжёлое 3	7	-1	D3	Прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием по **летающим** целям. Вычитайте 1 из результатов бросков на попадание этим оружием по всем остальным целям.
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренная пушка «Адский мороз»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.					
– Рассеянный луч	24"	Тяжёлое 2D3	6	-2	1	–
– Сфокусированный луч	24"	Тяжёлое 2	8	-4	D6	–
Спаренная мультимелта	24"	Тяжёлое 2	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренные тяжёлые болтеры двумя спаренными мультимелтами или ракетной установкой «Небесный молот».

СПОСОБНОСТИ

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а все боевые единицы в пределах 6" получают D6 смертельных ранений.

Режим парения: прежде чем переместить эту модель в своей фазе движения, вы можете объявить, что она будет парить. В этом случае в текущей фазе движения её скорость равняется 20", и до начала вашей следующей фазы движения она лишается способностей «авиация», «трудно попасть» и «сверхзвуковая».

Сила духа машины: эта модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание из тяжёлого оружия после движения.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели.

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **летающие** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **летающими** боевыми единицами.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 16 моделей **пехоты Космических Волков**. Каждая модель с **прыжковым ранцем**, а также модель **терминатора** или **вульфена** занимает место двух моделей пехоты. Нельзя перевозить модели **примарис.**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, летает, «Грозовой волк»

Рейтинг мощности 8

Кавалерия громовых волков

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кавалерист на громовом волке	10"	3+	3+	4	5	3	2	8	3+
Вожак стаи кавалеристов на громовых волках	10"	3+	3+	4	5	3	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи кавалеристов на громовых волках и 2 кавалеристов на громовых волках. Дополнительно она может включить до 3 кавалеристов на громовых волках (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами, и разъезжает на грозном громовом волке, разящем врага клыками и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кавалеристы на громовых волках и вожак стаи кавалеристов на громовых волках						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Громовой волк						
Страшные клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как модель на волке совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать самим волком. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Любая модель может заменить свой болт-пистолет волчьими когтями, грозовым щитом, болтером или плазменным пистолетом.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Кавалерия, Волчья гвардия, на громовом волке**

Рейтинг мощности 2

Фенрисские волки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Фенрисский волк	10"	3+	–	4	4	1	2	4	6+
Киберволк	10"	3+	–	4	4	2	3	4	4+

Эта боевая единица включает 5 фенрисских волков. Дополнительно она может включить до 5 фенрисских волков (**+2 к рейтингу мощности**) или до 10 фенрисских волков (**+4 к рейтингу мощности**). Также она может включить киберволка (**+1 к рейтингу мощности**). Каждая модель атакует клыками и когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ

Стайное мышление: лидерство этой боевой единицы увеличивается на 1, если эта боевая единица содержит 6 или более моделей, и на 2, если она содержит 10 и более моделей.

Шустрые охотники: вы можете перекидывать неудачные броски на нападение этой боевой единицы.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Зверь, фенрисские волки**

Рейтинг мощности 5

Небесные когти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Небесный коготь	12"	3+	4+	4	4	1	1	7	3+
Вожак стаи Небесных когтей	12"	3+	4+	4	4	1	2	7	3+
Небесный вожак Волчьей гвардии	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи Небесных когтей и 4 Небесных когтей. Дополнительно она может включить до 5 Небесных когтей (**+4 к рейтингу мощности**). Также она может включить небесного вожака Волчьей гвардии (**+2 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Мелта-бомба	4"	Граната 1	8	-4	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До двух моделей могут заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Вожак стаи Небесных когтей может заменить свой цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Небесный вожак Волчьей гвардии может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*, также он может заменить свой цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **штурм посредством прыжковых ранцев**

Атака берсерка: если в этом ходе модели этой боевой единицы совершили удачное нападение, то в фазе схватки они могут совершить одну дополнительную атаку.

Упрямство: в фазе нападения данная боевая единица должна при любой возможности объявлять о нападении, если только она не включает небесного вожака Волчьей гвардии или не находится в пределах 6" от дружественной боевой единицы **Волчьей гвардии**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Кровавые когти, прыжковый ранец, летает, Небесные когти**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 14

Штурмовик «Грозовой клык»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Грозовой клык»	*	6+	*	8	7	14	3	8	3+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS
8-14+	20-50"	3+
4-7	20-35"	4+
1-3	20"	5+

«Грозовой клык» — это одна модель, вооружённая деструктором «Адский мороз», двумя спаренными тяжёлыми болтерами и двумя ракетными установками «Грозовой разряд».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Деструктор «Адский мороз»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.					
– Рассеянный луч	24"	Тяжёлое 3D3	6	-2	1	–
– Сфокусированный луч	24"	Тяжёлое 3	8	-4	D6	–
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Ракетная установка «Небесный молот»	60"	Тяжёлое 3	7	-1	D3	Прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание этим оружием по **летающим** целям. Вычитайте 1 из результатов бросков на попадание этим оружием по всем остальным целям.
Ракетная установка «Грозовой разряд»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	3	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренная мультимелта	24"	Тяжёлое 2	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренные тяжёлые болтеры двумя спаренными мультимелтами или ракетной установкой «Небесный молот».
- Можно заменить ракетные установки «Грозовой разряд» двумя лазпушками.

СПОСОБНОСТИ

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а все боевые единицы в пределах 6" получают D6 смертельных ранений.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **летающие** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **летающими** боевыми единицами.

Режим парения: прежде чем переместить эту модель в своей фазе движения, вы можете объявить, что она будет парить. В этом случае в текущей фазе движения её скорость равняется 20", и до начала вашей следующей фазы движения она лишается способностей «авиация», «трудно попасть» и «сверхзвуковая».

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели.

Сила духа машины: эта модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание из тяжёлого оружия после движения.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 6 моделей **пехоты Космических Волков**. Каждая модель с **прыжковым ранцем**, а также модель **терминатора** или **вульфена** занимает место двух моделей пехоты. Нельзя перевозить модели **примарис.**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империум, Адептус Астартес, Космические Волки

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, транспорт, летает, штурмовик «Грозовой клык»

Рейтинг мощности 7

Длинные клыки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Длинный клык	6"	3+	3+	4	4	1	1	8	3+
Вожак стаи Длинных клыков	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Вожак стаи Волчьей гвардии	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+

Эта боевая единица включает 1 вожака стаи Длинных клыков и 4 Длинных клыков. Дополнительно она может включить 1 Длинного клыка (**+1 к рейтингу мощности**). Также она может включить вожака стаи Волчьей гвардии (**+2 к рейтингу мощности**) или вожака стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе (**+3 к рейтингу мощности**).

- Каждый из Длинных клыков и вожак стаи Длинных клыков вооружены болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Вожак стаи Длинных клыков также вооружён цепным мечом.
- Вожак стаи Волчьей гвардии вооружён цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.
- Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе вооружён силовым мечом и штормовым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой Длинный клык может заменить свой болтер предметом из списка *тяжёлого вооружения Космических Волков*.
- Вожак стаи Длинных клыков может заменить свой болтер и болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *специального вооружения Космических Волков*.
- Вожак стаи Длинных клыков может заменить свой цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*.
- Вожак стаи Волчьей гвардии может заменить свой цепной меч предметом из списка *рукопашного вооружения Космических Волков*. Также он может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом или предметом из списка *комбиоружия Космических Волков*.
- Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе может заменить свой силовой меч предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения Космических Волков*. Также он может заменить свой штормовой болтер предметом из списков *комбиоружия Космических Волков* или *терминаторского тяжёлого вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Крукс терминатус: вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Смешанная боевая единица: при определении, какие модели могут садиться в транспорт, вожаки стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе имеют ключевик **«терминатор»**.

Огневая дисциплина: в начале каждой своей фазы стрельбы выбирайте одну вражескую БЕ на поле боя. Любые модели данной БЕ Длинных клыков в текущей фазе могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание по выбранной вражеской БЕ.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Космические Волки**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, Длинные клыки**

СТОИМОСТЬ ВОЙСК КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

Если вы проводите состязание или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения. Стоимость общераспространённых боевых единиц Космического Десанта можно найти в соответствующих инфолистах и списках.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Бьорн Разящая Рука	1	210
Кровавые когти – Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе	5-16 –	13 31
Киберволки	1	15
Фенрисские волки	5-15	9
Серые охотники – Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе	5-11 –	14 31
Железный жрец	1	58
Железный жрец на мотоцикле	1	65
Железный жрец на громовом волке	1	80
Одинокий волк	1	75
Одинокий волк в терминаторском доспехе	1	115
Длинные клыки – Вожак стаи Волчьей гвардии в терминаторском доспехе	5-7 –	15 31
Рунический жрец	1	68
Рунический жрец в терминаторском доспехе	1	120
Рунический жрец на мотоцикле	1	109
Рунический жрец с прыжковым ранцем	1	91
Небесные когти	5-10	16
Штурмовик «Грозовой коготь»	1	155
«Грозовой волк»	1	165
Ударные мотоциклы Шустрых когтей	1-3	45
Шустрые когти – ударный мотоцикл Шустрых когтей	3-11 0-1	31 45
Кавалерия громовых волков	3-6	45
Волчья гвардия	5-10	16
Боевой вожак Волчьей гвардии	1	60
Боевой вожак Волчьей гвардии в терминаторском доспехе	1	92
Боевой вожак Волчьей гвардии на мотоцикле	1	85
Боевой вожак Волчьей гвардии на громовом волке	1	97
Боевой вожак Волчьей гвардии с прыжковым ранцем	1	63
Волчья гвардия в терминаторских доспехах	5-10	31
Волчья гвардия на мотоциклах	5-10	34
Волчья гвардия с прыжковыми ранцами	5-10	21
Волчий лорд на громовом волке	1	128
Волчий жрец	1	90
Волчий жрец в терминаторском доспехе	1	144
Волчий жрец на мотоцикле	1	135
Волчий жрец с прыжковым ранцем	1	112
Волчьи скауты	5-11	11
Вульфены	5-10	37

ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Арьяк Каменный Кулак	1	140
Канис Рождённый Волком	1	150
Харальд Волк Смерти	1	188
Кром Драконий Взор	1	119
Логан Гримнар	1	190
Логан Гримнар на *«Буране»*	1	230
Лукас Ловкач	1	118
Смертоклык	1	200
Ньяль Призывающий Бурю	1	138
Ньяль Призывающий Бурю в руническом терминаторском доспехе	1	167
Рагнар Чёрная Грива	1	141
Ульрик Убийца	1	133

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Вьюжный щит	15
Маскхалаты	3
Психический капюшон	26
Рунический доспех	7
Рунический терминаторский доспех	5
Грозовой щит (кавалерии громовых волков)	15
Волчий штандарт	10

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Пушка «Адский мороз»	25
Деструктор «Адский мороз»	50
Пистолет «Адский мороз»	15
Штормовой фраг-автогранатомёт	4
Спаренная пушка «Адский мороз»	30

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Страшные клыки и когти	0
Большой фенрисский топор	40
Морозный топор	10
Морозные когти	15
Морозный меч	7
Большой морозный топор	17
Большие волчьи когти	25
Рунический топор	16
Рунический посох	14
Рунический меч	12
Клыки и когти	0
Буревой молот	30
Верные когти	0
Волчьи когти (одни/пара)	9/13
Когти вульфена	0

ОСНАЩЕНИЕ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Крушитель Врагов (стрельба)	12"	Штурмовое 1	x2	-3	D3	При атаке **персонажей** и **монстров** это оружие наносит урон 3.
Пушка «Адский мороз»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.					
– Рассеянный луч	24"	Тяжёлое D3	6	-2	1	–
– Сфокусированный луч	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	–
Деструктор «Адский мороз»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.					
– Рассеянный луч	24"	Тяжёлое 3D3	6	-2	1	–
– Сфокусированный луч	24"	Тяжёлое 3	8	-4	D6	–
Пистолет «Адский мороз»	12"	Пистолет 1	8	-4	D3	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Ночекрыл	12"	Штурмовое D6	3	0	1	–
Штормовой фраг-автогранатомёт	12"	Штурмовое D3	4	0	1	–
Спаренная пушка «Адский мороз»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.					
– Рассеянный луч	24"	Тяжёлое 2D3	6	-2	1	–
– Сфокусированный луч	24"	Тяжёлое 2	8	-4	D6	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Топор Моркаи	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Одноручный хват	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D3	–
– Двуручный хват	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Когти волка-шакала	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	2	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием.
Страшные клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того, как модель на волке совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать самим волком. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.
Большой фенрисский топор	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	D6	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием
Острые клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	*см. инфолист Логана Гримнара на «Буране»*
Крушитель Врагов (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке **персонажей** и **монстров** это оружие наносит урон 3.
Морозный топор	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	1	–
Морозные когти	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием.
Морозный меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	1	–
Морозный Клык	Рукопашное	Рукопашное	+1	-4	2	–
Лёд	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	2	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Большой морозный топор	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	D3	В том ходе, в котором владелец этого оружия нападал, он может совершить им одну дополнительную атаку
Большие волчьи когти	Рукопашное	Рукопашное	+4	-2	D6	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием.
Смертокогти	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием.
Рунический топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Рунический посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Рунический меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Посох Призывающего Бурю	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Клыки и когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Буревой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	Если модель получает неспасённые ранения этим оружием, но не умирает, бросьте D6. При результате 6 цель получает смертельное ранение.
Верные когти	Рукопашное	Рукопашное	+5	-4	D6	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием.
Волчьи когти	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные броски на ранение этим оружием. Вооружённая парой волчьих когтей модель может дополнительно совершать 1 атаку этим оружием.
Когти вульфена	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Змиев Коготь	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	–

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

альфа-хищники	alpha-predators
один в поле воин	an army of one
Арьяк Каменный Кулак	Arjak Rockfist
атака берсерка	berserk charge
бег вприпрыжку	bounding lope
боевой вожак	battle leader
боевой кузнец	battlesmith
шустрые охотники	swift hunters
Шустрый коготь	swiftclaw
Бьорн Разящая Рука	Bjorn the Fell-Handed
в тылу врага	behind enemy lines
верховный король Фенриса	high king of Fenris
вожак стаи	pack leader
волчий амулет	wolf amulet
волчий гвардеец, Волчья гвардия	wolf guard
волчий жрец	wolf priest
волчий лорд	wolf lord
волчий скаут	wolf scout
Волчий шлем Русса	Wolf helm of Russ
волчий штандарт	wolf standart
вульфен	wulfen
герой Кровавых когтей	blood claws hero
громовой волк	thunderwolf
Длинный клык	long fang
…достойная саг	…worthy of a saga
древний тактик	ancient tactician
жажда убийств	murderlust
железный жрец	iron priest
кавалерия громовых волков, кавалерист на громовом волке	thunderwolf cavarly
Канис Рождённый Волком	Canis Wolfborn
Ледозуб	Icetooth
киберволк	cyberwolf
клятва войны	oath of war
клятва убийцы	slayer's oath
Космические Волки	Space Wolves
Кровавый коготь	blood claw
Кром Драконий Взор	Krom Dragongaze
легендарное упорство	legendary tenacity
Логан Гримнар	Logan Grimnar
Лукас Ловкач	Lucas the Trickster

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

мантия короля троллей	mantle of th troll king
мастер проказ	master of mischief
Небесный коготь	skyclaw
Ньяль Призывающий Бурю	Njal Stormcaller
одинокий волк	lone wolf
око ярости	the Fierce-eye
Опытный охотник	expert hunter
огневая дисцпилина	fire discipline
Повелитель волков	lord of the wolfkin
повелитель штормов	lord of tempests
Последний из соратников Русса	last of the company of Russ
пояс Русса	belt of Russ
Призывающий бурю	Storm caller
проклятье вульфена	curse of the wulfen
Рагнар Чёрная Грива	Ragnar Blackmane
рождённый волками	born of wolves
рунический жрец	rune priest
Свангир	Svangir
Серый охотник	grey hunter
Славная смерть…	a gloruous death…
смеётся последним	the last laught
смертельное безумие	death frenzy
Смертоклык	Murderfang
стайное мышление	pack mentality
тан верховного короля	thane to the high king
Тирнак	Tyrnak
Ульрик Убийца	Ulrik the Slayer
Ульфгир	Ulfgir
упрямство	headstrong
Фангир	Fangir
Фенрир	Fenrir
фенрисский волк	fenrisian wolf
Харальд Волк Смерти	Harald Deathwolf
хускарл ярла	huscarl to the jarl
целебные бальзамы	healing balms
челюсти мирового волка	Jaws of the World Wolf
чемпион Волков Смерти	champion of the Deathwolves
чемпион королевской гвардии	champion of the kingsguard
шкура доппегангреля	pelt of the doppegangrel

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

«Грозовой волк»	Stormwolf
Буревластие (дисциплина)	tempestas
«Буран»	Stormrider
штурмовик «Грозовой клык»	Stormfang gunship
щит-наковальня	the anvil shield
ярл Фенриса	jarl of Fenris
ярость бури	Tempestas wrath

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

большие волчьи когти	great wolf claw
большой фенрисский топор	fenrisian great axe
верные когти	Trueclaw
волчьи когти	wolf claws
Крушитель Врагов	Foehammer
штормовой фраг-автогранатомёт	stormfrag auto-launcher
Деструктор «Адский мороз»	helfrost destructor
Змиев Коготь	Wyrmclaw
острые клыки и когти	flurry of teeth and claws
когти вульфена	wulfen claws
смертокогти	murderclaws
морозные когти	frost claws
Морозный Клык	Frostfang
морозный меч	frost sword
морозный топор	frost axe
Ночекрыл	Nightwing
Посох Зовущего Бурю	Staff of the Stormcaller
пушка «Адский мороз»	helfrost cannon
рассеянный луч	dispersed beam
рунический меч	runic sword
рунический посох	runic stave
рунический топор	runic axe
сфокусированный луч	focused beam
топор Моркаи	the Axe Morkai
буревой молот	tempest hammer
вьюжный щит	blizzard shield

КАРАУЛ СМЕРТИ

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц Караула Смерти:

И не познают они страха

Вы можете перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух этой боевой единицы.

Спецбоеприпасы

Когда данная боевая единица ведёт огонь из болт-пистолета, болтера, спаренного болтера, болтера модели «Ловчий» или копья Стража, она может стрелять спецбоеприпасами. При этом она должна выбрать один вид боеприпасов (с соответствующим эффектом) из таблицы справа и использовать соответствующий модификатор.

Штурм посредством прыжковых ранцев

Если модель оснащена прыжковым ранцем, то во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете разместить её высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения она может упасть с небес — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.

СПЕЦБОЕПРИПАСЫ

ВИД	ЭФФЕКТ
Патрон «Драконье пламя»	Если цель находится в укрытии, прибавляйте 1 к результату броска на попадание.
Патрон «Адское пламя»	Данное оружие всегда ранит на 2+, если только целью не является **техника**.
Патрон «Кракен»	Дальность стрельбы оружия увеличивается на 6" (или на 3", если это болт-пистолет), а AP улучшается на 1 ед. (например, AP 0 становится AP -1).
Патрон «Мщение»	Дальность стрельбы оружия уменьшается на 6" (или на 3", если это болт-пистолет), а AP атаки улучшается на 2 ед. (например, AP 0 становится AP -2).

ОРДЕН КАРАУЛА СМЕРТИ

В войска ордена Караула Смерти могут быть включены нижеперечисленные боевые единицы Космического Десанта. При этом во всех случаях ключевое слово <**Орден**> в их инфолистах заменяется на «**Караул Смерти**». Если какой-то боевой единицы Космического Десанта нет в списке ниже, то её нельзя включить в войска Караула Смерти, и, следовательно, она не может иметь фракционный ключ «**Караул Смерти**».

- Капеллан
- Дредноут
- Десантная капсула
- «Лэндрейдер»
- «Лэндрейдер» типа «Крестоносец»
- «Лэндрейдер» типа «Искупитель»
- Библиарий
- Библиарий в терминаторском доспехе
- «Секач»
- «Носорог»
- Почтенный дредноут
- Караульный капитан — используйте инфолист капитана
- Караульный капитан в терминаторском доспехе — используйте инфолист капитана в терминаторском доспехе.

ОСНАЩЕНИЕ КАРАУЛА СМЕРТИ

Караул Смерти предпочитает использовать иные виды оружия, нежели остальные ордены Космического Десанта. При оснащении боевых единиц Караула Смерти добавьте следующие виды оружия в список пистолетов:

- Пистолет «Инферно»
- Ручной огнемёт

При оснащении боевых единиц Караула Смерти удалите следующие виды оружия из списка комбиоружия:

- Комбиграв

При оснащении боевых единиц Караула Смерти используйте список *дредноутского тяжёлого вооружения Карула Смерти* вместо *дредноутского тяжёлого вооружения*. В дополнение, дредноуты Караула Смерти не могут заменить своё дредноутское оружие ближнего боя и штормовой болтер спаренной автопушкой.

Караульный капитан может заменить свой цепной меч ксенофазовым клинком.

Караульный капитан в терминаторском доспехе может только заменить свой силовой меч реликвийным клинком.

Караульные библиарии и капелланы не могут быть оснащены прыжковыми ранцами.

Караульный капеллан не может быть оснащён силовым кулаком.

Караульный библиарий в терминаторском доспехе не может быть оснащён грозовым щитом.

Караульный «Секач» не может быть оснащён спаренным тяжёлым огнемётом или лазпушкой и спаренным плазмомётом.

ОСНАЩЕНИЕ

Во многих инфолистах встречаются отсылки к одному или нескольким спискам вооружения. В таких случаях боевая единица может взять любой предмет из соответствующего списка. Профили оружия и предметов из упоминаемых списков можно найти в разделе «Приложение».

СНАРЯЖЕНИЕ КАРАУЛА СМЕРТИ

Из это списка можно выбрать до двух предметов:

- Болт-пистолет
- Цепной меч
- Гравипистолет
- Пистолет «Инферно»
- Ручной огнемёт
- Молниевые когти
- Плазменный пистолет
- Силовой топор
- Силовой кулак
- Силовое копьё
- Силовая булава
- Силовой меч
- Грозовой щит
- Громовой молот
- Ксенофазовый клинок[1]

[1] *Только для караульного сержанта.*

Из этого списка можно выбрать один предмет:

- Болтер
- Комбиогнемёт
- Комбимелта
- Комбиплазма
- Дробовик Караула Смерти
- Огнемёт
- Гравиружьё
- Мелта-ружьё
- Плазмомёт
- Болтер модели «Ловчий»
- Штормовой болтер

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ КАРАУЛА СМЕРТИ

- Осколочная пушка Караула Смерти
- Тяжёлый болтер
- Тяжёлый огнемёт
- Тяжёлый болтер «Инфернус»
- Ракетная установка

СНАРЯЖЕНИЕ АВАНГАРДА КАРАУЛА СМЕРТИ

- Болт-пистолет
- Цепной меч
- Гравипистолет
- Пистолет «Инферно»
- Ручной огнемёт
- Молниевые когти
- Плазменный пистолет
- Силовой топор
- Силовой кулак
- Силовое копьё
- Силовая булава
- Силовой меч
- Грозовой щит
- Громовой молот

ТЕРМИНАТОРСКОЕ РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ КАРАУЛА СМЕРТИ

- Цепной кулак
- Силовой топор
- Силовое копьё
- Силовая булава
- Силовой меч
- Силовой кулак и мелта-ружьё

ТЕРМИНАТОРСКОЕ ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ КАРАУЛА СМЕРТИ

- Тяжёлый огнемёт
- Штурмовая пушка
- Ракетная установка «Циклон» и штормовой болтер

ДРЕДНОУТСКОЕ ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ КАРАУЛА СМЕРТИ

- Спаренная лазпушка
- Штурмовая пушка
- Плазменная пушка

Рейтинг мощности 7

Караульный магистр

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Караульный магистр	6"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Караульный магистр – это одна модель, вооружённая копьём Стража, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Копьё Стража (стрельба)	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
Копьё Стража (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ	И не познают они страха, спецбоеприпасы **Железный нимб:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.	**Караульный магистр:** в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Караула Смерти** могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Караул Смерти**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, караульный магистр**	

Рейтинг мощности 7

Караульный капитан Артемид

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Караульный капитан Артемид	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+

Караульный капитан Артемид – это одна модель, вооружённая силовым мечом, «Нестерпимым адским пламенем», фраг- и крак-гранатами и стазисной бомбой. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Нестерпимое адское пламя»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Огнемёт «Адское пламя»	8"	Штурмовое D6	*	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Оно ранит не являющуюся **техникой** цель на 4+, а **технику** на 6+.
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Стазисная бомба	6	Граната 1	-	-	-	Это оружие можно использовать только один раз за сражение. Попавшая по цели атака наносит ей D6 смертельных ранений. При промахе караульный капитан Артемид получает D6 смертельных ранений.

СПОСОБНОСТИ	И не познают они страха, спецбоеприпасы **Обряды битвы:** в пределах 6" от караульного капитана Артемида дружественные боевые единицы **Караула Смерти** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.	**Неодолимый чемпион**: всякий раз, когда караульный капитан Артемид теряет рану, бросайте D6. При результате 6 рана не теряется. **Железный нимб:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Караул Смерти**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, капитан, Артемид**	

Рейтинг мощности 9

Истребительная команда Караула Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ветеран Караула Смерти	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Караульный сержант	6"	3+	3+	4	4	1	3	9	3+
Чёрный Щит	6"	3+	3+	4	4	1	3	8	3+
Терминатор Караула Смерти	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Мотоциклист Караула Смерти	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+
Авангардный ветеран Караула Смерти	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 5 ветеранов Караула Смерти. Вместо одного ветерана Караула Смерти можно взять караульного сержанта. Вместо одного ветерана Караула Смерти можно взять Чёрного Щита. Дополнительно она может включить до 5 моделей в любой комбинации из списка: ветеран Караула Смерти (**+2 к рейтингу мощности за модель**), терминатор Караула Смерти (**+3 к рейтингу мощности за модель**), мотоциклист Караула Смерти (**+2 к рейтингу мощности за модель**), авангардный ветеран Караула Смерти (**+2 к рейтингу мощности за модель**).

- Каждый из ветеранов Караула Смерти, караульный сержант и чёрный щит оснащены болтером, фраг- и крак-гранатами.
- Каждый из терминаторов Караула Смерти вооружён штормовым болтером и силовым кулаком.
- Каждый из авангардных ветеранов Караула Смерти оснащён болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.
- Каждый из мотоциклистов Караула Смерти вооружён фраг- и крак-гранатами и разъезжает на мотоцикле Космического Десанта, оснащённом спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой ветеран Караула Смерти, караульный сержант или Чёрный Щит могут заменить свой болтер двумя предметами из списка *снаряжения Караула Смерти*.
- До 4 ветеранов Караула Смерти могут заменить свой болтер предметом из списка *тяжёлого вооружения Караула Смерти*.
- Любой ветеран Караула Смерти может заменить свой болтер тяжёлым громовым молотом.
- Караульный сержант может взять боевой щит.
- Любой авангардный ветеран Караула Смерти может заменить свой болт-пистолет и цепной меч тяжёлым громовым молотом или двумя предметами из списка *снаряжения авангарда Караула Смерти*.
- До 3 терминаторов Караула Смерти могут заменить свой штормовой болтер оружием из списка *терминаторского тяжёлого вооружения Караула Смерти*.
- Любой терминатор Караула Смерти может заменить свой силовой кулак предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения Караула Смерти*.
- Любой терминатор Караула Смерти может заменить свои штормовой болтер и силовой кулак парой молниевых когтей или грозовым щитом и громовым молотом.
- Любой мотоциклист Караула Смерти может взять силовой топор, силовую булаву или силовой меч.
- Один мотоциклист Караула Смерти может взять телепортационный маяк Караула Смерти.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **спецбоеприпасы**

Смешанная боевая единица: истребительная команда Караула Смерти может содержать модели с разным значением стойкости. В этом случае при бросках на ранение противник использует значение стойкости большинства моделей боевой единицы. Если же не удаётся установить значение стойкости большинства моделей, то игрок за Караул Смерти может выбрать, какое из значений использовать. При определении, какие модели могут садиться в транспорт, терминаторы имеют ключевик **«терминатор»**, мотоциклисты вместо ключевика **«пехота»** получают **«мотоциклист»**, а авангардные ветераны получают ключевик **«прыжковый ранец»**.

Телепортационный маяк Караула Смерти: если боевая единица оснащена телепортационным маяком, то при расстановке вашей армии поместите его где угодно в вашей зоне расстановки. Если в пределах 9" от телепортационного маяка Караула Смерти есть враг, то маяк деактивируется – удалите его с поля боя. Если на столе есть дружественные телепортационные маяки **Караула Смерти**, то вместо движения в фазе движения боевая единица, включающая терминатора Караула Смерти, может экстренно телепортироваться. В конце фазы движения удалите эту боевую единицу со стола, а затем выставите её вновь так, чтобы все её модели находились в пределах 6" от дружественного телепортационного маяка **Караула Смерти**. Затем удалите этот телепортационный маяк Караула Смерти с поля боя.

Искупление почестями: если боевая единица включает Чёрного Щита, она при любой возможности должна совершать героическое вступление в бой, словно она **персонаж.**

Безостановочное наступление: если истребительная команда, включающая мотоциклиста Караула Смерти, отступает, то позднее в этом же ходе она может нападать.

Неустрашимость: если боевая единица включает терминатора Караула Смерти, она автоматически проходит тесты на боевой дух.

Крукс терминатус: терминатор Караула Смерти имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Авангардный удар: авангардные ветераны могут проходить сквозь модели и ландшафт, словно их нет вовсе. В дополнение, если истребительная команда, включающая любых ветеранов авангарда, отступает, то позднее в этом же ходе она может стрелять так, как если бы умела **летать**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Караул Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, истребительная команда**

Рейтинг мощности 17

Терминаторы Караула Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Терминатор Караула Смерти	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Сержант терминаторов Караула Смерти	5"	3+	3+	4	4	2	3	9	2+

Эта боевая единица включает 1 сержанта терминаторов Караула Смерти и 4 терминаторов Караула Смерти. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов Караула Смерти (**+13 к рейтингу мощности**).

- Каждый терминатор Караула Смерти вооружён штормовым болтером и силовым кулаком.
- Сержант терминаторов Караула Смерти вооружён штормовым болтером и силовым мечом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то всякий раз она может нанести ими одну дополнительную атаку.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До 3 терминаторов Караула Смерти могут заменить свой штормовой болтер оружием из списка *терминаторского тяжёлого вооружения Караула Смерти*.
- Любая модель может заменить свой силовой кулак или силовой меч оружием из списка *терминаторского рукопашного вооружения Караула Смерти*.
- Любая модель может заменить свои штормовой болтер и силовой кулак парой молниевых когтей или громовым молотом и грозовым щитом.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха

Крукс терминатус: все модели этой боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Неустрашимость: боевая единица автоматически проходит тесты на боевой дух.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Караул Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, терминатор**

Рейтинг мощности 10

Авангардные ветераны Караула Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Авангардный ветеран Караула Смерти	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Сержант авангарда Караула Смерти	12"	3+	3+	4	4	1	3	9	3+

Эта боевая единица включает 1 сержанта авангарда Караула Смерти и 4 авангардных ветеранов Караула Смерти. Дополнительно она может включить до 5 авангардных ветеранов Караула Смерти (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Тяжёлый громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание. Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то ранение наносит 6 ед. урона.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свои болт-пистолет и цепной меч двумя предметами из списка *снаряжения авангарда Караула Смерти*.
- Любой авангардный ветеран Караула Смерти может заменить свои болт-пистолет и цепной меч тяжёлым громовым молотом.

СПОСОБНОСТИ **И не познают они страха**, **спецбоеприпасы**, **штурм посредством прыжковых ранцев**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Караул Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, прыжковый ранец, летает, авангардные ветераны**

Рейтинг мощности 5

Мотоциклисты Караула Смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Мотоциклист Караула Смерти	14"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+
Сержант мотоциклистов Караула Смерти	14"	3+	3+	4	5	2	3	9	3+

Эта боевая единица включает 1 сержанта мотоциклистов Караула Смерти и 2 мотоциклистов Караула Смерти. Дополнительно она может включить до 3 мотоциклистов Караула Смерти (**+5 к рейтингу мощности**). Каждая модель оснащена болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами, и разъезжает на мотоцикле Космического Десанта, оснащённом спаренным болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Спаренный болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может взять силовой топор, силовую булаву или силовой меч.
- Один мотоциклист Караула Смерти может взять телепортационный маяк Караула Смерти.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **спецбоеприпасы**

Телепортационный маяк Караула Смерти: если боевая единица оснащена телепортационным маяком, то при расстановке вашей армии поместите его где угодно в вашей зоне расстановки. Если в пределах 9" от телепортационного маяка Караула Смерти есть враг, то маяк деактивируется – удалите его с поля боя. Если на столе есть дружественные телепортационные маяки **Караула Смерти**, то вместо движения в фазе движения боевая единица, включающая терминатора Караула Смерти, может экстренно телепортироваться. В конце фазы движения удалите эту боевую единицу со стола, а затем выставите её вновь так, чтобы все её модели находились в пределах 6" от дружественного телепортационного маяка **Караула Смерти**. Затем удалите этот телепортационный маяк Караула Смерти с поля боя.

Безостановочное наступление: если эта боевая единица отступает, то позднее в этом же ходе она может нападать.

Турбоускорение: вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 6" в текущей фазе движения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Караул Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Мотоциклист**

(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 12

«Чёрная звезда Корвуса»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Чёрная звезда Корвуса»	*	6+	*	8	7	14	*	8	3+

УРОН
Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
8-14+	20-45"	3+	3
4-7	20-30"	4+	D3
1-3	20"	5+	1

«Чёрная звезда Корвуса» — это одна модель, оснащённая спаренной штурмовой пушкой и двумя ракетными установками «Грозовой разряд».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетный контейнер «Чёрная звезда»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Боеголовка «Корвид»	30"	Тяжёлое D6	6	-1	1	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание.
– Боеголовка «Дракос»	30"	Тяжёлое D6	4	0	1	Если цель находится в укрытии, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание.
Болтерная установка «Ураган»	24"	Скорострельное 6	4	0	1	–
Ракетная установка «Грозовой разряд»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	3	–
Спаренная штурмовая пушка	24"	Тяжёлое 12	6	-1	1	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренную штурмовую пушку спаренной лазпушкой.
- Можно заменить две ракетные установки «Грозовой разряд» двумя ракетными контейнерами «Чёрная звезда».
- Можно взять болтерную установку «Ураган».
- Можно взять постановщик ложных целей (ПЛЦ) «Инфернум» или ауспикаторный комплекс.

СПОСОБНОСТИ

Режим парения: прежде чем переместить эту модель в своей фазе движения, вы можете объявить, что она будет парить. В этом случае в текущей фазе движения её скорость равняется 20", и до начала вашей следующей фазы движения она лишается способностей «авиация», «трудно попасть» и «сверхзвуковая».

Авиация: эта модель не может нападать, а на неё могут нападать только **летающие** боевые единицы. В фазе схватки она может атаковать и быть атакована только **летающими** боевыми единицами.

Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели.

Сверхзвуковая: всякий раз при движении модель сначала должна повернуться на месте не более чем на 90° (поворот не влияет на дальность движения модели), а затем двигаться прямо. Учтите, что после начального поворота она больше не может поворачиваться. Вместо того, чтобы бросать кубик, эта модель при марш-броске прибавляет к своему показателю движения 20" в текущей фазе движения.

Постановщик ложных целей (ПЛЦ) «Инфернум»: если **летающая** БЕ противника целится по сверхзвуковой модели с ПЛЦ «Инфернум» в фазе стрельбы, ваш оппонент должен вычитать 1 из последующих бросков на попадание.

Крушение: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 она взрывается после падения, а все боевые единицы в пределах 6" получают D6 смертельных ранений.

Многоствольная пусковая установка «Чёрная звезда»: в фазе движения после пролёта над вражескими боевыми единицами эта модель может выстрелить из многоствольной пусковой установки «Чёрная звезда». После того как данная модель завершила движение, выберите одну вражескую БЕ, над которой она пролетела, и киньте D6 за каждую модель в этой БЕ (но не более 10 кубов). За каждый результат 6 цель получает смертельное ранение.

Ауспикаторный комплекс: если цель не умеет **летать**, модель с ауспикаторным комплексом можно перекидывать результат 1 при бросках на попадание в фазе стрельбы.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 12 моделей **пехоты Караула Смерти**. Каждая модель с **прыжковым ранцем** или модель **терминатора** занимает место двух моделей пехоты. Также можно перевозить **мотоциклистов Караула Смерти** — каждая модель занимает место трёх моделей пехоты. Нельзя перевозить модели **примарис.**

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Караул Смерти**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Техника, транспорт, летает, «Чёрная звезда Корвуса»**

СТОИМОСТЬ ВОЙСК КАРАУЛА СМЕРТИ

Если вы проводите состязание или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения. Стоимость общераспространённых боевых единиц Космического Десанта можно найти в соответствующих инфолистах и списках.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
«Чёрная звезда Корвуса»	1	160
Мотоциклисты Караула Смерти	3-6	34
Истребительная команда Караула Смерти	5-10	
– Мотоциклисты Караула Смерти		34
– Терминаторы Караула Смерти		32
– Авангардные ветераны Караула Смерти		21
– Ветераны Караула Смерти		19
Терминаторы Караула Смерти	5-10	32
Авангардные ветераны Караула Смерти	5-10	21
Караульный магистр	1	130

ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Караульный капитан Артемид	1	130

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Ракетная установка «Чёрная звезда»	15
Осколочная пушка Караула Смерти	30
Дробовик Караула Смерти	5
Копьё Стража	0
Ручной огнемёт	8
Пистолет «Инферно»	20
Тяжёлый болтер «Инфернус»	25
Болтер модели «Ловчий»	4

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Тяжёлый громовой молот	30
Ксенофазовый клинок	7

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Аспикаторный комплекс	5
Многоствольная пусковая установка «Чёрная звезда»	0
Боевой щит	4
Телепортационный маяк Караула Смерти	0
Постановщик ложных целей (ПЛЦ) «Инфернум»	5
Грозовой щит	15

ОСНАЩЕНИЕ КАРАУЛА СМЕРТИ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетный контейнер «Чёрная звезда»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Боеголовка «Корвид»	30"	Тяжёлое D6	6	-1	1	Если цель умеет **летать**, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание.
– Боеголовка «Дракос»	30"	Тяжёлое D6	4	0	1	Если цель находится в укрытии, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание.
Осколочная пушка Караула Смерти	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Осколочный патрон	8"	Штурмовое 2D6	6	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
– Сплошной снаряд	24"	Штурмовое 2	7	-2	2	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то атаки по ней отыгрываются с силой 9 и AP -3
Дробовик Караула Смерти	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Патрон «Вычиститель склепа»	16"	Штурмовое 2	4	0	1	Можно перекидывать неудачные броски на попадание.
– Сердечник «Ксеночистка»	16"	Штурмовое 2	4	-1	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то атаки по ней отыгрываются с уроном 2.
– Снаряд «Дыхание змея»	7"	Штурмовое D6	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Копьё Стража (стрельба)	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D3	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
«Нестерпимое адское пламя»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Огнемёт «Адское пламя»	8"	Штурмовое D6	*	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Оно ранит не являющуюся **техникой** цель на 4+, а **технику** на 6+.
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Пистолет «Инферно»	6"	Пистолет 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Тяжёлый болтер «Инфернус»	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
– Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Болтер модели «Ловчий»	30"	Тяжёлое 2	4	0	1	–
Стазисная бомба	6	Граната 1	–	–	–	Это оружие можно использовать только один раз за сражение. Попавшая по цели атака наносит ей D6 смертельных ранений. При промахе владелец получает D6 смертельных ранений.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Копьё Стража (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	–
Тяжёлый громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание. Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, то ранение наносит 6 ед. урона.
Ксенофазовый клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Ваш противник должен перекидывать успешные результаты непробиваемых спас-бросков за нанесённые этим оружием ранения.

ГЛОССАРИЙ КАРАУЛА СМЕРТИ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

аусникаторный комплекс	auspex array
искупление почестями	atonement through honour
истребительная команда	killteam
Караул Смерти	Deathwatch
караульный капитан Артемид	watch captain Artemis
караульный магистр	watch master
многоствольная пусковая установка «Чёрная звезда»	Blackstar cluster launcher
неодолимый чемпион	unstoppable champion
безостановочное наступление	relentless assault
неустрашимость	unflinching
патрон «Адское пламя»	hellfire round
патрон «Драконье пламя»	dragonfire bolt
патрон «Кракен»	kraken bolt
патрон «Мщение»	vengeance round
смешанная боевая единица	mixed unit
спецбоеприпасы	special issue ammunition
телепортационный маяк Караула Смерти	Deathwatch teleport homer
авангардный удар	vanguard strike
«Чёрная звезда Корвуса»	Corvus Blackstar
Чёрный Щит	Black Shield

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

боеголовка «Дракос»	Dracos warhead
боеголовка «Корвид»	Corvid warhead
болтер модели «Ловчий»	Stalker pattern boltgun
дробовик Караула Смерти	Deathwatch shotgun
копьё Стража	guardian spear
ксенофазовый клинок	xenophase blade
«Нестерпимое адское пламя»	Hellfire Extremis
огнемёт «Адское пламя»	Hellfire flamer
осколочная пушка Караула Смерти	Deathwatch frag cannon
осколочный патрон	frag round
патрон «Вычиститель склепа»	cryptcleaner round
пистолет «Инферно»	Inferno pistol
ракетный контейнер «Чёрная звезда»	Blackstar rocket launcher
сердечник «Ксеночистка»	xenopurge slug
снаряд «Дыхание змея»	wyrmsbreath shell
сплошной снаряд	shell
стазисная бомба	stasis bomb
тяжёлый болтер «Инфернус»	Infernus heavy bolter
тяжёлый громовой молот	heavy thunder hammer

СЕРЫЕ РЫЦАРИ

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц Серых Рыцарей:

И не познают они страха

Вы можете перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух этой боевой единицы.

Охотники на демонов

В фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание по **демонам**.

Обряды изгнания

Когда эта боевая единица проявляет психосилу *«разрывающий разряд»*, её дальность равна 12", а не 18". При этом вместо D3 смертельных ранений цель получает только одно (даже если результат пси-теста был больше 10). Если же цель является **демоном**, то вместо D3 смертельных ранений она получает 3.

Телепортационный удар

Во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта боевая единица может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ОРДЕН СЕРЫХ РЫЦАРЕЙ

В войска ордена Серых Рыцарей могут быть включены нижеперечисленные боевые единицы Космического Десанта. При этом во всех случаях ключевое слово <**Орден**> в их инфолистах заменяется на «**Серые Рыцари**». Если какой-то боевой единицы Космического Десанта нет в списке ниже, то её нельзя включить в войска Серых Рыцарей, и, следовательно, она не может иметь фракционный ключ «**Серые Рыцари**». **Псайкеры Серых Рыцарей** генерируют свои психосилы из дисциплины святости, а не из дисциплины либрариуса.

- Дредноут[1]
- «Лэндрейдер»
- «Лэндрейдер» типа «Крестоносец»
- «Лэндрейдер» типа «Искупитель»
- Библиарий в терминаторском доспехе[2, 3]
- «Секач»
- «Носорог»
- Сервиторы
- Штурмовик «Грозовой ворон»
- Технодесантник[1, 3, 4]
- Почтенный дредноут[1]

[1] Эти боевые единицы получают ключевое слово «**псайкер**» и способности «охотники на демонов» и «обряды изгнания». В каждой дружественной пси-фазе они могут попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Они знают психосилу *«Разрывающий разряд»*.

[2] Эта боевая единица вооружена фраг- и крак-гранатами. Также вместо психосилового посоха она вооружена посохом-оберегом «Немезида», который можно заменить на предмет из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*.

[3] Эти боевые единицы вооружены антипсайкерскими гранатами.

[4] Эта боевая единица должна взять сервосбрую.

ДИСЦИПЛИНА СВЯТОСТИ

Перед игрой сгенерируйте психосилы **псайкеров**, которым доступна дисциплина святости. Для этого бросьте D3 по таблице ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

ДИСЦИПЛИНА СВЯТОСТИ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Очищение души** *Очищение души* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 12" от псайкера. Оба игрока бросают D6 и прибавляют выпавшее значение к наибольшему значению лидерства в соответствующей боевой единице. Если полученный целью результат равен или выше результата псайкера, ничего не происходит. Если же результат псайкера выше результата цели, то цель получает равное разнице между результатами количество смертельных ранений.
2	**Врата в бесконечность** *Врата в бесконечность* стоят 6 варп-зарядов. После проявления выберите дружественную боевую единицу **Серых Рыцарей** в пределах 12" от псайкера. Удалите эту боевую единицу с поля боя и немедленно выставите её где угодно на поле боя, но дальше, чем в 9" от вражеских моделей.
3	**Руки-молоты** *Руки-молоты* стоят 6 варп-зарядов. После проявления выберите дружественную боевую единицу **Серых Рыцарей** в пределах 12" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы прибавляйте 1 ко всем результатам бросков на ранение рукопашным оружием этой боевой единицы.

ОСНАЩЕНИЕ

Во многих инфолистах встречаются отсылки к одному или нескольким спискам вооружения. В таких случаях боевая единица может взять любой предмет из соответствующего списка. Профили оружия и предметов из упоминаемых списков можно найти в разделе «Приложение».

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ СЕРЫХ РЫЦАРЕЙ

- Молот демонов «Немезида»
- Психосиловая алебарда «Немезида»
- Психосиловой меч «Немезида»
- Обережный посох «Немезида»
- Пара фальшионов «Немезида»[1]

[1] Нельзя брать апотекарию.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ СЕРЫХ РЫЦАРЕЙ

- Сжигатель
- Псиглушитель
- Пси-пушка

Рейтинг мощности 12

Лорд Кальдор Драйго

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лорд Кальдор Драйго	5"	2+	2+	4	4	7	5	9	2+

Лорд Кальдор Драйго – это одна модель, вооружённая мечом Титана, грозовым щитом, штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Меч Титана	Рукопашное	Рукопашное	+4	-4	3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**

Появление из варпа: во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете разместить лорда Кальдора Драйго в варпе. В конце любой вашей фазы движения он может появиться из варпа — поместите его где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.

Грозовой щит: лорд Кальдор Драйго имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.

Магистр ордена: в пределах 6" от данной модели дружественные боевые единицы **Серых Рыцарей** могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.

Бич зла: в фазе схватки дружественные боевые единицы **Серых Рыцарей** в пределах 6" от лорда Кальдора Драйго могут перекидывать броски на определение количества урона при атаке на боевые единицы **демонов**.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе лорд Кальдор Драйго может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать две психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, гроссмейстер, терминатор, псайкер, лорд Кальдор Драйго**

Рейтинг мощности 10

Гроссмейстер Волдус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гроссмейстер Волдус	5"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Гроссмейстер Волдус — это одна модель, вооружённая Маллеусом Аргирум, штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Маллеус Аргирум	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

СПОСОБНОСТИ	**И не познают они страха**, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар** **Железный нимб:** гроссмейстер Волдус имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.	**Обряды битвы:** в пределах 6" от гроссмейстера Волдуса дружественные боевые единицы **Серых Рыцарей** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе гроссмейстер Волдус может попытаться проявить три психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать три психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины святости.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, гроссмейстер, терминатор, псайкер, Волдус**	

Рейтинг мощности 10

Гроссмейстер

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гроссмейстер	5"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Гроссмейстер – это одна модель, вооружённая психосиловой алебардой «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловая алебарда «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната 1	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Можно заменить психосиловую алебарду «Немезида» предметом из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*. • Можно заменить штормовой болтер предметом из списка *специального вооружения Серых Рыцарей*.	
СПОСОБНОСТИ	**И не познают они страха**, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар** **Железный нимб:** модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.	**Обряды битвы:** в пределах 6" от этой модели дружественные боевые единицы **Серых Рыцарей** могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**Персонаж, пехота, терминатор, псайкер, гроссмейстер**	

Рейтинг мощности 9

Брат-капитан

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Брат-капитан	5"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Брат-капитан — это одна модель, вооружённая психосиловой алебардой «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловая алебарда «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить психосиловую алебарду «Немезида» предметом из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*.
- Можно заменить штормовой болтер предметом из списка *специального вооружения Серых Рыцарей*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар**

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Пси-очаг: удваивайте дальность психосилы «*Разрывающий разряд*» при её проявлении дружественными боевыми единицами **Серых Рыцарей** в пределах 6" от **брата-капитана**.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, псайкер, брат-капитан**

Рейтинг мощности 8

Брат-капитан Штерн

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Брат-капитан Штерн	5"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

Брат-капитан Штерн — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **телепортационный удар**

Нити судьбы: в каждом вашем ходе вы можете перекинуть один неудачный результат броска на попадание или ранение братом-капитаном Штерном или неудачный результата его спас-броска. Однако, если вы пользуетесь этой возможностью, в следующем своём ходе ваш противник может перекинуть один неудачный результат броска на попадание или ранение или неудачный результата спас-броска одной из своих боевых единиц.

Пси-очаг: удваивайте дальность психосилы «*Разрывающий разряд*» при её проявлении дружественными боевыми единицами **Серых Рыцарей** в пределах 6" от **брата-капитана**.

Область изгнания: проявленная братом-капитаном Штерном психосила «*Разрывающий разряд*» имеет дальность 6" вместо 18". При этом вместо D3 смертельных ранений цель получает только одно (вне зависимости от результата пси-теста). Если же цель является **демоном**, то вместо D3 смертельных ранений она получает 3. Также все боевые единицы **демонов** в пределах 6" от брата-капитана Штерна получают смертельное ранение.

Железный нимб: брат-капитан Штерн имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе брат-капитан Штерн может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, брат-капитан, терминатор, псайкер, Штерн**

Рейтинг мощности 7

Знаменосец братства

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец братства	5"	3+	3+	4	4	5	3	8	2+

Знаменосец братства — это одна модель, вооружённая штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Фальшион «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять фальшион «Немезида».

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар**

Священное знамя: дружественные боевые единицы **Серых Рыцарей** в пределах 6" от священного знамени прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства. В дополнение, если дружественные боевые единицы **пехоты Серых Рыцарей** сражаются в пределах 6" от священного знамени, то в этой фазе они могут совершать 1 дополнительную атаку.

Крукс терминатус: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, псайкер, знаменосец, знаменосец братства**

Рейтинг мощности 6

Чемпион братства

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чемпион братства	6"	2+	2+	4	4	4	4	8	2+

Чемпион братства — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**

Героическое самопожертвование: если эта модель убита в фазе схватки, то сразу перед удалением этой модели как потери она может ввязаться в бой и атаковать.

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Совершенный воин: в начале фазы схватки вы можете адаптироваться к этой фазе и выбрать одну из боевых стоек – стойку «Удар меча» или стойку «Щит-лезвие». При выборе стойки «Удар меча» прибавляйте 1 к результатам бросков на ранение этой боевой единицей в этой фазе. При выборе стойки «Щит-лезвие» прибавляйте 1 к результатам спас-бросков модели в этой фазе.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, псайкер, чемпион братства**

Рейтинг мощности 7

Кастелян Кроу

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кастелян Кроу	6"	2+	2+	4	4	5	5	8	2+

Кастелян Кроу — это одна модель, вооружённая чёрным клинком Антвира, штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Чёрный клинок Антвира	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**

Железный нимб: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Лучший мечник: в фазе схватки вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание и ранение кастеляном Кроу. В дополнение, всякий раз, когда в фазе схватки кастелян Кроу успешно ранит врага, то он может немедленно совершить ещё одну атаку чёрным клинком Антвира, но эти атаки не могут сгенерировать дополнительные атаки.

Героическое самопожертвование: если кастелян Кроу убит в фазе схватки, то сразу перед его удалением как потери он может ввязаться в бой и атаковать.

Очищающее пламя: проявленная кастеляном Кроу психосила «*Разрывающий разряд*» имеет дальность 3", но наносит не D3, а D6 смертельных ранений (даже если результат пси-теста был больше 10).

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе кастелян Кроу может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, чемпион братства, псайкер, кастелян Кроу**

Рейтинг мощности 7

Ударное отделение

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Серый Рыцарь	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Юстикар	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 юстикара и 4 Серых Рыцарей. Дополнительно она может включить до 5 Серых Рыцарей (**+7 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена психосиловым мечом «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой психосиловой меч «Немезида» предметом из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*.
- За каждые 5 моделей в боевой единице один Серый Рыцарь может заменить свои психосиловой меч «Немезида» и штормовой болтер предметом из списка *специального вооружения Серых Рыцарей*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар**

Боевые звенья: если ударное отделение включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

ПСАЙКЕР

При проявлении или блокировании психосилы выберите одну модель боевой единицы, относительно которой будет измеряться расстояние, устанавливаться видимость и т.д. Если боевая единица подвергается опасностям варпа, она получает D3 смертельных ранений (как описано в базовых правилах), но боевые единицы в 6" от неё получат урон только если опасности варпа убьют последнюю модель в проявляющей психосилу боевой единице.

В каждой дружественной пси-фазе эта боевая единица может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, псайкер, ударное отделение**

Рейтинг мощности 13

Отделение терминаторов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Терминатор Серых Рыцарей	5"	3+	3+	4	4	2	2	7	2+
Юстикар терминаторов	5"	3+	3+	4	4	2	3	8	2+

Эта боевая единица включает 1 юстикара терминаторов и 4 терминаторов Серых Рыцарей. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов Серых Рыцарей (**+13 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена психосиловым мечом «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой психосиловой меч «Немезида» предметом из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*.
- За каждые 5 моделей в боевой единице один терминатор Серых Рыцарей может заменить свои психосиловой меч «Немезида» и штормовой болтер предметом из списка *специального вооружения Серых Рыцарей*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар**

Крукс терминатус: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Боевые звенья: если отделение терминаторов включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

ПСАЙКЕР

При проявлении или блокировании психосилы выберите одну модель боевой единицы, относительно которой будет измеряться расстояние, устанавливаться видимость и т.д. Если боевая единица подвергается опасностям варпа, она получает D3 смертельных ранений (как описано в базовых правилах), но боевые единицы в 6" от неё получат урон только если опасности варпа убьют последнюю модель в проявляющей психосилу боевой единице.

В каждой дружественной пси-фазе эта боевая единица может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, терминатор, псайкер, отделение терминаторов**

Рейтинг мощности 9

Отделение очистителей

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Очиститель	6"	3+	3+	4	4	1	1	8	3+
Рыцарь пламени	6"	3+	3+	4	4	1	2	9	3+

Эта боевая единица включает 1 рыцаря пламени и 4 очистителей. Дополнительно она может включить до 5 очистителей (**+9 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена психосиловым мечом «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой психосиловой меч «Немезида» предметом из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*.
- За каждые 5 моделей в боевой единице два очистителя могут заменить свои психосиловой меч «Немезида» и штормовой болтер предметом из списка *специального вооружения Серых Рыцарей*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**

Очищающее пламя: проявленная боевой единицей психосила «*Разрывающий разряд*» имеет дальность 3", но наносит не D3, а D6 смертельных ранений (даже если результат пси-теста был больше 10).

Боевые звенья: если отделение очистителей включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

ПСАЙКЕР

При проявлении или блокировании психосилы выберите одну модель боевой единицы, относительно которой будет измеряться расстояние, устанавливаться видимость и т.д. Если боевая единица подвергается опасностям варпа, она получает D3 смертельных ранений (как описано в базовых правилах), но боевые единицы в 6" от неё получат урон только если опасности варпа убьют последнюю модель в проявляющей психосилу боевой единице.

В каждой дружественной пси-фазе эта боевая единица может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, псайкер, отделение очистителей**

Рейтинг мощности 10

Отделение паладинов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Паладин	5"	3+	3+	4	4	3	3	8	2+
Идеальный	5"	2+	3+	4	4	3	3	9	2+

Эта боевая единица включает 1 идеального и 2 паладинов. Дополнительно она может включить до 2 паладинов (**+9 к рейтингу мощности**) или до 7 паладинов (**+22 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена психосиловым мечом «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой психосиловой меч «Немезида» предметом из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*.
- За каждые 5 моделей в боевой единице два паладина могут заменить свои штормовые болтеры предметом из списка *специального вооружения Серых Рыцарей*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар**

Крукс терминатус: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Боевые звенья: если отделение паладинов включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

ПСАЙКЕР

При проявлении или блокировании психосилы выберите одну модель боевой единицы, относительно которой будет измеряться расстояние, устанавливаться видимость и т.д. Если боевая единица подвергается опасностям варпа, она получает D3 смертельных ранений (как описано в базовых правилах), но боевые единицы в 6" от неё получат урон только если опасности варпа убьют последнюю модель в проявляющей психосилу боевой единице.

В каждой дружественной пси-фазе эта боевая единица может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, паладин, терминатор, псайкер, отделение паладинов**

Рейтинг мощности 7

Знаменосец паладинов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Знаменосец паладинов	5"	2+	3+	4	4	5	4	8	2+

Знаменосец паладинов — это одна модель, вооружённая штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Фальшион «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять фальшион «Немезида» или заменить штормовой болтер предметом из списка *специального вооружения Серых Рыцарей*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар**

Крукс терминатус: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Священное знамя: дружественные боевые единицы **Серых Рыцарей** в пределах 6" от священного знамени прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства. В дополнение, если дружественные боевые единицы **пехоты Серых Рыцарей** сражаются в пределах 6" от священного знамени, то в этой фазе они могут совершать 1 дополнительную атаку.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, паладин, терминатор, псайкер, знаменосец**

Рейтинг мощности 5

Апотекарий

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Апотекарий	5"	2+	3+	4	4	5	4	8	2+

Апотекарий — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом «Немезида», фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Фальшион «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить психосиловой меч «Немезида» фальшионом «Немезида» или предметом из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар**

Крукс терминатус: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Нартециум: в конце любой вашей фазы движения апотекарий может попытаться вылечить или оживить одну модель. Выберите дружественную БЕ **пехоты Серых Рыцарей** в пределах 3" от апотекария. Если БЕ содержит раненую модель, она немедленно восстанавливает D3 потерянных ран. Если БЕ не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, бросьте D6. На 4+ одна убитая модель возвращается в БЕ с одной раной. Если апотекарию не удалось оживить модель, то в оставшуюся часть хода он бездействует (не стреляет, не нападет, не сражается и т.д.) – он извлекает геносемя павшего воина. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «нартециум» только один раз.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Персонаж, пехота, терминатор, псайкер, апотекарий**

Рейтинг мощности 8

Отделение перехватчиков

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Перехватчик	12"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Юстикар перехватчиков	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 юстикара перехватчиков и 4 перехватчиков. Дополнительно она может включить до 5 перехватчиков (**+8 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена психосиловым мечом «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой психосиловой меч «Немезида» предметом из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*.
- За каждые 5 моделей в боевой единице один перехватчик может заменить свои психосиловой меч «Немезида» и штормовой болтер предметом из списка *специального вооружения Серых Рыцарей*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**, **телепортационный удар**

Боевые звенья: если отделение перехватчиков включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

Персональные телепортаторы: эта боевая единица может двигаться сквозь модели и элементы ландшафта так, словно их нет. В дополнение, один раз за сражение вместо обычных действий в фазе движения эта боевая единица может совершить телепортационный скачок. В конце фазы движения удалите все модели боевой единицы с поля боя и немедленно выставите их где угодно на поле боя, но дальше, чем в 9" от вражеских моделей.

ПСАЙКЕР

При проявлении или блокировании психосилы выберите одну модель боевой единицы, относительно которой будет измеряться расстояние, устанавливаться видимость и т.д. Если боевая единица подвергается опасностям варпа, она получает D3 смертельных ранений (как описано в базовых правилах), но боевые единицы в 6" от неё получат урон только если опасности варпа убьют последнюю модель в проявляющей психосилу боевой единице.

В каждой дружественной пси-фазе эта боевая единица может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, псайкер, отделение перехватчиков**

Рейтинг мощности 7

Отделение чистильщиков

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чистильщик	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Юстикар чистильщиков	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 юстикара чистильщиков и 4 чистильщиков. Дополнительно она может включить до 5 чистильщиков (**+7 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена психосиловым мечом «Немезида», штормовым болтером, фраг-, крак- и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой психосиловой меч «Немезида» предметом из списка *рукопашного вооружения Серых Рыцарей*.
- До четырёх чистильщиков могут заменить свои психосиловой меч «Немезида» и штормовой болтер предметом из списка *специального вооружения Серых Рыцарей*.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, **охотники на демонов**, **обряды изгнания**

Боевые звенья: если отделение чистильщиков включает 10 моделей, то в начале игры перед расстановкой моделей оно может быть разделено на две боевые единицы по 5 моделей каждая.

ПСАЙКЕР

При проявлении или блокировании психосилы выберите одну модель боевой единицы, относительно которой будет измеряться расстояние, устанавливаться видимость и т.д. Если боевая единица подвергается опасностям варпа, она получает D3 смертельных ранений (как описано в базовых правилах), но боевые единицы в 6" от неё получат урон только если опасности варпа убьют последнюю модель в проявляющей психосилу боевой единице.

В каждой дружественной пси-фазе эта боевая единица может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Пехота, псайкер, отделение чистильщиков**

Рейтинг мощности 11

Рыцарь-дредноут «Немезида»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рыцарь-дредноут «Немезида»	*	3+	*	6	6	12	*	8	2+

УРОН

Значения некоторых характеристик этой модели при получении урона меняются так, как описано ниже:

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	8"	3+	4
4-6	7"	4+	3
1-3	6"	5+	2

Рыцарь-дредноут «Немезида» — это одна модель, оснащённая двумя устрашающими кулаками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Псиглушитель Гатлинга	24"	Тяжёлое 12	4	0	D3	–
Тяжёлый сжигатель	12"	Тяжёлое D6	6	-1	2	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлая пси-пушка	24"	Тяжёлое 6	7	-1	2	–
Устрашающий кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Если модель оснащена двумя устрашающими кулаками, то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими 1 дополнительную атаку.
Большой молот демонов «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если результат броска на урон этим оружием меньше 3, то он считается равным 3.
Большой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- **Можно взять до двух разных единиц оружия из списка:**
  – Тяжёлый сжигатель
  – Псиглушитель Гатлинга
  – Тяжёлая пси-пушка
- Можно заменить один из устрашающих кулаков большим молотом демонов «Немезида» или большим мечом «Немезида».
- Можно взять телепортатор рыцаря-дредноута.

СПОСОБНОСТИ

И не познают они страха, охотники на демонов, обряды изгнания

Психосиловые поля: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Телепортатор рыцаря-дредноута: если модель оснащена телепортатором рыцаря-дредноута, то во время расстановки вместо её выставления на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения эта модель может телепортироваться в сражение – поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины святости.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Империум, Адептус Астартес, Серые Рыцари

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, псайкер, рыцарь-дредноут «Немезида»

СТОИМОСТЬ ВОЙСК СЕРЫХ РЫЦАРЕЙ

Если вы проводите состязание или игру с лимитом очков на подбор армии, вам пригодятся нижеследующие списки, чтобы подсчитать в очках стоимость вашей армии. Для этого просто сложите очковую стоимость всех ваших моделей и их оснащения.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Апотекарий	1	90
Брат-капитан	1	150
Знаменосец братства	1	128
Чемпион братства	1	113
Дредноут	1	87
Гроссмейстер	1	160
Отделение перехватчиков	5-10	23
Рыцарь-дредноут «Немезида»	1	130
Знаменосец паладинов	1	140
Отделение паладинов	3-10	53
Отделение чистильщиков	5-10	19
Отделение очистителей	5-10	26
Ударное отделение	5-10	19
Технодесантник	1	91
Отделение терминаторов	5-10	44
Почтенный дредноут	1	110

ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Брат-капитан Штерн	1	157
Кастелян Кроу	1	125
Гроссмейстер Волдус	1	190
Лорд Калдор Драйго	1	240

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Псиглушитель Гатлинга	20
Тяжёлый сжигатель	40
Тяжёлая пси-пушка	30
Сжигатель	14
Сжигатель (терминатора)	20
Псиглушитель	4
Псиглушитель (терминатора)	10
Пси-пушка	14
Пси-пушка (терминатора)	20
Антипсайкерские гранаты	0
Штормовой болтер	2

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Устрашающий кулак (один/пара)	25/35
Большой молот демонов «Немезида»	15
Молот демонов «Немезида»	13
Фальшион «Немезида»	0
Психосиловая алебарда «Немезида»	0
Психосиловой меч «Немезида»	0
Большой меч «Немезида»	10
Обережный посох «Немезида»	0

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Телепортатор рыцаря-дредноута «Немезида»	10

ОСНАЩЕНИЕ СЕРЫХ РЫЦАРЕЙ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Псиглушитель Гатлинга	24"	Тяжёлое 12	4	0	D3	–
Тяжёлый сжигатель	12"	Тяжёлое D6	6	-1	2	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлая пси-пушка	24"	Тяжёлое 6	7	-1	2	–
Сжигатель	8"	Штурмовое D6	6	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Псиглушитель	24"	Тяжёлое 6	4	0	D3	–
Пси-пушка	24"	Тяжёлое 4	7	-1	1	–
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на ранение этим оружием **псайкера** или **демона** равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чёрный клинок Антвира	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Устрашающий кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Если модель оснащена двумя устрашающими кулаками, то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими 1 дополнительную атаку.
Маллеус Аргирум	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Большой молот демонов «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание. Если результат броска на урон этим оружием меньше 3, то он считается равным 3.
Молот демонов «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Фальшион «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Если модель вооружена двумя фальшионами «Немезида», то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими 1 дополнительную атаку.
Психосиловая алебарда «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Большой меч «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	D6	–
Обережный посох «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	Модель с этим оружием имеет непробиваемый спас-бросок на 5+ против атак в фазе схватки. Если она уже имеет непробиваемый спас-бросок, прибавляйте 1 к результатам её непробиваемых спас-бросков в фазе схватки.
Меч Титана	Рукопашное	Рукопашное	+4	-4	3	–

ГЛОССАРИЙ СЕРЫХ РЫЦАРЕЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

бич зла	bane of evil
брат-капитан	brother-captain
Волдус	Voldus
врата в бесконечность	gates of infinity
героическое самопожертвование	heroic sacrifice
гроссмейстер	grand master
дисциплина святости	sanctic discipline
Драйго	Draigo
знаменосец братства	brotherhood ancient
идеальный	paragon
кастелян Кроу	castellan Crowe
лучший мечник	master swordman
нити судьбы	the strands of fate
область изгнания	zone of banishment
обряды изгнания	rites of banishment
охотники на демонов	daemon hunters
очиститель	purifier
очищающее пламя	purifying flame
очищение души	purge soul
паладин	paladin
перехватчик	interceptor

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

персональные телепортаторы	personal teleporters
появление из варпа	warp emergence
пси-очаг	psychic locus
психосиловые поля	force shielding
руки-молоты	hammerhand
рыцарь пламени	knight of the flame
рыцарь-дредноут «Немезида»	Nemesis dreadknight
священное знамя	sacred banner
Серые Рыцари	Grey Knights
совершенный воин	the perfect warrior
телепортатор рыцаря-дредноута	dreadknight teleporter
ударное отделение	strike squad
чемпион братства	brotherhood champion
чистильщик	purgator
Штерн	Stern
юстикар	justicar

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

антипсайкерские гранаты	psyk-out grenade
большой меч «Немезида»	Nemesis greatsword
большой молот демонов «Немезида»	Nemesis daemon greathammer
Маллеус Аргирум	Malleus Argyrum
меч Титана	the Titansword
молот демонов «Немезида»	Nemesis daemon hammer
обережный посох «Немезида»	Nemesis warding stave
псиглушитель	psilencer
псиглушитель Гатлинга	Gatling psilenser
пси-пушка	psycannon
психосиловая алебарда «Немезида»	Nemesis force halberd
психосиловой меч «Немезида»	Nemesis force sword
сжигатель	incinerator
устрашающий кулак	dreadfist
фальшион «Немезида»	Nemesis falchion
чёрный клинок Антвира	the Black Blade of Antvyr

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: включена ли стоимость боевого щита в стоимость чемпиона роты и чемпиона роты на мотоцикле?
Ответ: Нет. За данный предмет, равно как и за любой другой предмет оснащения, что указан в приложении в разделе стоимости войск, нужно заплатить указанную стоимость в очках.

В: Правильно ли я понял, что для применения способности Робаута Гиллимана возвращаться на поле битвы посредством доспехов Судьбы управляющему игроку нужно потратить очки подкреплений?
О: Нет, не нужно.

В: Очковая стоимость некоторых боевых единиц, приведённых в буклете про космодесантников-примарис из стартового набора «Тёмный Империум», почему-то отличается от указанной в индексе Империума-1. Как быть?
О: Используйте очковую стоимость из индекса.

В: Когда Асторат использует свою способность «месса погибели», нужно кинуть один D6 и применить результат ко всем подходящим боевым единицам или нужно делать бросок за каждую БЕ в отдельности?
О: Делайте бросок за каждую БЕ в отдельности.

В: Складываются ли бонусы (+1 к силе) от способностей «Кровавый кубок» и «Красный грааль»? То есть получаем ли мы в итоге от них +2 к силе?
О: Не получаете. К силе прибавляется только 1 ед., даже если боевая единица находится в пределах дальности действия обеих этих способностей.

В: Если боевая единица очистителей проявляет психосилу «Разрывающий разряд», находясь в пределах дальности действия пси-средоточия брата-капитана, какая в итоге получается дальность у очищающего пламени?
О: 6".

Редактура и вёрстка: **Desperado**
Перевод: **Shaseer** (правила), **Desperado** (правила)
Сверка правил: **Locke, MoonPhoenix**

Версия 1.3

О любых ошибках и неточностях оставляйте комментарии здесь или здесь. Файл периодически обновляется.