

ВОЙСКА АСТРА МИЛИТАРУМ

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

<Полк>

Все боевые единицы Астра Милитарум принадлежат какому-либо полку, набранному с одного из множества миров Империи Человечества. У каждого из них есть свои традиции и особенности подготовки и ведения боевых действий.

Некоторые инфолисты уже содержат информацию, к какому полку принадлежит его боевая единица (например, лорд-кастелян Крид имеет ключевое слово «кадийский» и принадлежит кадийскому полку, а темпестор-прайм имеет ключевое слово «Милитарум Темпестус» и принадлежит полку Милитарум Темпестус). Если же в инфолисте **Астра Милитарум** не указана принадлежность к конкретному полку, то вместо этого он содержит ключевое слово «<полк>», а вы должны выбрать для боевой единицы полк самостоятельно при включении её в свою армию. Затем просто замените «<полк>» на название выбранного вами полка всюду в инфолисте боевой единицы. Нельзя заменить ключевое слово «<полк>» на «Милитарум Темпестус», но вы можете как использовать названия полков, о которых когда-то читали, так и придумать собственный полк.

Например, если вы хотите включить в свою армию командное отделение, и вы хотите, чтобы оно принадлежал полку Востроянских Первенцев, то его фракционное ключевое слово «<полк>» заменяется на «Востроя», а описание способности «полковой штандарт» будет гласить: «в пределах 6" от **востроянского** ветерана с полковым штандартом дружелюбные **востроянские** боевые единицы прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства».

КОМАНДНЫЕ ОТДЕЛЕНИЯ В МАТЧЕВЫХ ИГРАХ

В матчевых играх в каждое подразделение батальной армии можно включить лишь по одному **командному отделению** <полка> за каждого **офицера** <полка>, включенного в данное подразделение. Аналогично в каждое подразделение батальной армии можно включить лишь по одному **командному отделению Милитарум Темпестус** за каждого **темпестора-прайм**, включенного в данное подразделение.

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц Астра Милитарум встречаются следующие способности:

Командный голос

Один раз за ход в начале своей фазы стрельбы эта боевая единица может отдать один приказ солдатам под её командованием. Приказы можно отдавать только дружелюбной боевой единице **пехоты** с таким же ключевым словом <полк> в пределах 6" от отдающей приказ боевой единицы. Чтобы отдать приказ, назовите боевую единицу, которой отдаётся приказ, и выберите желаемый приказ из таблицы ниже. За один ход одной боевой единице можно отдать только один приказ.

ПРИКАЗЫ АСТРА МИЛИТАРУМ	
ПРИКАЗ	
Цель!	До конца фазы все модели получившей приказ боевой единицы перекидывают результат 1 при бросках на попадание.
Первая шеренга, пли! Вторая шеренга, пли!	До конца фазы класс всех лазружей и пробивных лазружей получившей приказ боевой единицы меняется на «Скорострельное 2».
Свалить его!	До конца фазы все модели получившей приказ боевой единицы перекидывают результаты 1 бросков на ранение.
Вперёд, за Императора!	Получившая приказ боевая единица может стрелять в этой фазе, даже если в фазе движения она совершала марш-бросок.
Вернуться в бой!	Получившая приказ боевая единица может стрелять в этой фазе, даже если в фазе движения она отступала.
Пошли, пошли, пошли!	Вместо стрельбы в этой фазе получившая приказ боевая единица немедленно двигается словно в фазе движения. Также вместе с этим движением она должна совершить марш-бросок. Позднее в этом ходе она не может объявлять о нападении.
Примкнуть штыки!	Этот приказ можно отдать только боевым единицам в пределах 1" от вражеской боевой единицы. Получившая приказ боевая единица немедленно сражается словно в фазе схватки.

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».

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ АСТРА МИЛИТАРУМ

- Болт-пистолет
- Болтер
- Плазменный пистолет

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ АСТРА МИЛИТАРУМ

- Снайперская винтовка¹
- Огнемёт
- Гранатомёт
- Мелта-ружьё
- Плазмомёт

¹ Нельзя брать диким всадникам

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ АСТРА МИЛИТАРУМ

- Миномёт
- Автопушка
- Тяжёлый болтер
- Ракетная установка
- Лазпушка

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ АСТРА МИЛИТАРУМ

- Силовой топор
- Силовая булава
- Силовой меч
- Силовой кулак



Рейтинг мощности 3

Командир роты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Командир роты	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	5+
Командир роты — это одна модель, вооружённая лазпистолетом, цепным мечом и фраг-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Лазпистолет	12"	Пистолет 1		3	0	1	–		
Дробовик	12"	Штурмовое 2		3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.		
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	–		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить цепной меч предметом из списка рукопашного вооружения Астра Милитарум.Можно заменить лазпистолет дробовиком или предметом из списка дистанционного вооружения Астра Милитарум.								
СПОСОБНОСТИ	Командный голос						Старший офицер: в каждом вашем ходе модель может дважды использовать способность «командный голос». Перед тем, как отдать второй приказ, отыграйте все эффекты первого.		
	Отражающее поле: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, офицер, командир роты								



Рейтинг мощности 13

Танковый командир

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Танковый командир	*	6+	*	7	8	12	*	7	3+

Танковый командир — это одна модель. В бою он находится в башенке боевого танка «Леман Русс», оснащённого боевой пушкой и тяжёлым болтером.

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	10"	3+	3
4-6	7"	4+	D3
1-3	4"	5+	1

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	—
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Нова-пушка «Искоренитель»	36"	Тяжёлое D6	6	-2	D3	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Плазменная пушка «Палач»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
— Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D6	7	-3	1	—
— Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D6	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает D6 смертельных ранений.
Автопушка «Экстерминатор»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	—
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	—
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	—
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.
Плазменная пушка — 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.
Гатлинг-пушка «Каратель»	24"	Тяжёлое 20	5	0	1	—
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	—
Боевая пушка «Покоритель»	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	—

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить боевую пушку автопушкой «Экстерминатор», боевой пушкой «Покоритель», нова-пушкой «Искоренитель», пушкой «Разрушитель», гатлинг-пушкой «Каратель» или плазменной пушкой «Палач».
- Можно заменить тяжёлый болтер тяжёлым огнём или лазпушкой.
- Можно взять два тяжёлых болтера, два тяжёлых огнёмёта, две мультимелты или две плазменные пушки.
- Можно взять тяжёлый стаббер или штурмовой болтер

СПОСОБНОСТИ

Перемалывающее наступление: эта модель не получает штрафов к результатам бросков на попадание тяжёлым башенным орудием в том ходе, в котором она двигалась. Башенными орудиями являются следующие орудия: боевая пушка, нова-пушка «Искоренитель», автопушка «Экстерминатор», боевая пушка «Покоритель», пушка «Разрушитель», плазменная пушка «Палач» и гатлинг-пушка «Каратель».

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.

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

Танковые приказы: в начале вашей фазы стрельбы эта модель может отдать приказ дружественному «Леману Руссу» <полка>. Чтобы отдать танковый приказ, выберите «Леман Русс» в пределах 6" от этой модели (учтите, что целью отдачи приказа не может быть персонаж) и отдаваемый приказ из таблицы справа. За один ход одному «Леману

Экстренное охлаждение плазменного орудия: если модель перегружает плазменную пушку, и один или более результатов бросков на попадание равны 1, она не уничтожается. Вместо этого она получает 6 смертельных ранений и до конца сражения не может вести огонь из любых плазменных пушек.

ТАНКОВЫЕ ПРИКАЗЫ

ПРИКАЗ

Полный ход!

Вместо стрельбы в этой фазе получившая приказ боевая единица немедленно двигается словно в фазе движения. Также вместе с этим движением она должна совершить марш-бросок. Позднее в этом ходе она не может объявлять о нападении.

Стрелки! Огонь по готовности!

До конца фазы можно перекидывать результат 1 при бросках на попадание получившей приказ модели.

Атака и завеса!

Этот приказ можно отдать только модели, что ещё не использовала в этом сражении

<p>Руссу» можно отдать только один приказ.</p>	<p>постановщики дыма. В этой фазе получившая приказ модель может стрелять из своих орудий и использовать постановщики дыма.</p>
<p>ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ</p>	<p>Империиум, Астра Милитарум, <полк></p>
<p>КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА</p>	<p>Персонаж, техника, «Леман Русс», танковый командир</p>



Рейтинг мощности 2

Начальник артиллерии

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Начальник артиллерии	6"	4+	3+	3	3	3	2	6	5+
Начальник артиллерии — это одна модель, вооружённая лазпистолетом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	–	
Заградительный огонь	100"	Тяжёлое D6			8	-2	D3	Это оружие можно использовать только один раз за сражение, и нельзя использовать, если его владелец двигался. В качестве цели можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы (при этом вычитайте 1 из результатов бросков на попадание). Вне зависимости от того, сколько в вашей армии начальников артиллерии, за ход можно объявить только один заградительный огонь.	
СПОСОБНОСТИ	Искусный баллистик: если в фазе стрельбы дружественные боевые единицы «Василисков», «Виверн», «Манतिकор» или «Смертельных ударов» в пределах 3" от модели стреляют по вражеским боевым единицам за пределами 36" от них, то вы можете перекидывать результат 1 при бросках на попадание.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, начальник артиллерии								



Рейтинг мощности 2

Командир взвода

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Командир взвода	6"	3+	3+	3	3	3	3	7	5+
Командир взвода — это одна модель, вооружённая лазпистолетом, цепным мечом и фраг-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	–	
Дробовик	12"	Штурмовое 2			3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.	
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	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить цепной меч предметом из списка рукопашного вооружения Астра Милитарум.Можно заменить лазпистолет дробовиком или предметом из списка дистанционного вооружения Астра Милитарум								
СПОСОБНОСТИ	Командный голос								
	Отражающее поле: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, офицер, командир взвода								



Рейтинг мощности 3

Командное отделение

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ветеран	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	5+
Ветеранский расчёт тяжёлого оружия	6"	4+	3+	3	3	2	2	6	5+
Эта боевая единица включает 4 ветеранов. Каждая модель вооружена лазружьём и фраг-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6		5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.		
Лазпистолет	12"	Пистолет 1		3	0	1	–		
Лазружьё	24"	Скорострельное 1		3	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	–		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любой ветеран может заменить своё лазружьё лазпистолетом и цепным мечом.Один ветеран может взять вокс-передатчик.Другой ветеран может заменить своё лазружьё тяжёлым огнемётом.Другой ветеран может взять полковой штандарт.Другой ветеран может взять аптечку.Два других ветерана могут образовать ветеранский расчёт тяжёлого оружия, который должен взять предмет из списка тяжёлого вооружения Астра Милитарум.Любой другой ветеран может заменить своё лазружьё предметом из списка специального вооружения Астра Милитарум.								
СПОСОБНОСТИ	<p>Аптечка: в конце любой вашей фазы движения модель с аптечкой может попытаться вылечить одну модель. Выберите дружественную боевую единицу пехоты Астра Милитарум в пределах 3" от неё и бросьте D6. На 4+ одна модель этой боевой единицы восстанавливает одну ранее потерянную в сражении рану (если все модели боевой единицы имеют по 1 ране, то вместо этого в боевую единицу возвращается одна ранее убитая в сражении модель). В каждом ходе боевая единица может быть целью этого умения только один раз.</p> <p>Полковой штандарт: в пределах 6" от ветерана <полка> с полковым штандартом дружественные боевые единицы <полка> прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства.</p> <p>Вокс-передатчик: если дружественный офицер использует способность «командный голос» в пределах 3" от боевой единицы с вокс-передатчиком, и получающая приказ боевая единица также оснащена вокс-передатчиком, то дальность отдачи приказа можно увеличить до 18".</p>								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, ветераны, командное отделение								



Рейтинг мощности 3

Пехотное отделение

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гвардеец	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Сержант	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+
Расчёт тяжёлого оружия	6"	4+	4+	3	3	2	2	6	5+
Эта боевая единица включает 1 сержанта и 9 гвардейцев.									
<ul style="list-style-type: none">Каждый гвардеец вооружён лазружьём и фраг-гранатами.Сержант вооружён лазпистолетом, цепным мечом и фраг-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Лазружьё	24"	Скорострельное 1		3	0	1	–		
Лазпистолет	12"	Пистолет 1		3	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	–		
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2		-1	1	–		
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца		-3	1	–		
Фраг-гранаты	6"	Граната D6		3	0	1	–		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Один гвардеец может взять вокс-передатчик.Два других гвардейца могут образовать расчёт тяжёлого оружия, который должен взять предмет из списка тяжёлого вооружения Астра Милитарум.Другой гвардеец может заменить своё лазружьё предметом из списка специального вооружения Астра Милитарум.Сержант может заменить свой лазпистолет предметом из списка дистанционного вооружения Астра Милитарум.Сержант может заменить свой цепной меч силовым топором, силовой булавой или силовым мечом.								
СПОСОБНОСТИ	Вокс-передатчик: если дружественный офицер использует способность «командный голос» в пределах 3" от боевой единицы с вокс-передатчиком, и получающая приказ боевая единица также оснащена вокс-передатчиком, то дальность отдачи приказа можно увеличить до 18".								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, пехотное отделение								



Рейтинг мощности 3

Отделение специального оружия

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гвардеец	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Эта боевая единица включает 6 гвардейцев. Каждая модель вооружена лазружьём и фраг-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазружьё	24"	Скорострельное 1			3	0	1	–	
Подрывной заряд	6"	Граната D6			8	-3	D3	Один подрывной заряд можно использовать лишь один раз за сражение.	
Фраг-гранаты	6"	Граната D6			3	0	1	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Три гвардейца должны взять либо подрывной заряд, либо предмет из списка специального вооружения Астра Милитарум .								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, отделение специального оружия								



Рейтинг мощности 3

Отделение тяжёлого оружия

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Расчёт тяжёлого оружия	6"	4+	4+	3	3	2	2	6	5+
Эта боевая единица включает 3 расчёта тяжёлого оружия. Каждая модель оснащена лазружьём и фраг-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазружьё	24"	Скорострельное 1			3	0	1	–	
Фраг-гранаты	6"	Граната D6			3	0	1	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Каждая модель должна взять предмет из списка тяжёлого вооружения Астра Милитарум .								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, отделение тяжёлого оружия								



Рейтинг мощности 6

Ветераны

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ветеран	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	5+
Ветеран-сержант	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	5+
Ветеранский расчёт тяжёлого оружия	6"	4+	3+	3	3	2	2	6	5+
Эта боевая единица включает 1 ветеран-сержанта и 9 ветеранов.									
<ul style="list-style-type: none">Каждый ветеран вооружён лазружьём и фраг-гранатами.Ветеран-сержант вооружён лазпистолетом, цепным мечом и фраг-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазружьё	24"	Скорострельное 1			3	0	1	–	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	–	
Тяжёлый огнёмёт	8"	Тяжёлое D6			5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.	
Дробовик	12"	Штурмовое 2			3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.	
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	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любой ветеран может заменить своё лазружьё дробовиком.Один ветеран может взять вокс-передатчик.Другой ветеран может заменить своё лазружьё тяжёлым огнёмётом.Два других ветерана могут образовать ветеранский расчёт тяжёлого оружия, который должен взять предмет из списка тяжёлого вооружения Астры Милитарум.До трёх других ветеранов могут заменить своё лазружьё предметом из списка специального вооружения Астры Милитарум.Ветеран-сержант может заменить свой цепной меч предметом из списка рукопашного вооружения Астры Милитарум.Ветеран-сержант может заменить свой лазпистолет предметом из списка дистанционного вооружения Астры Милитарум.								
СПОСОБНОСТИ	Вокс-передатчик: если дружественный офицер использует способность «командный голос» в пределах 3" от боевой единицы с вокс-передатчиком, и получающая приказ боевая единица также оснащена вокс-передатчиком, то дальность отдачи приказа можно увеличить до 18".								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, ветераны								



Рейтинг мощности 3

Призывники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Призывник	6"	5+	5+	3	3	1	1	4	5+
<div>Эта боевая единица включает 20 призывников. Дополнительно она может включить до 10 призывников (+1 к рейтингу мощности), до 20 призывников (+2 к рейтингу мощности) или до 30 призывников (+3 к рейтингу мощности)</div> <div>• Каждый призывник вооружён лазружьём и фраг-гранатами.</div>									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазружьё	24"	Скорострельное 1			3	0	1	–	
Фраг-гранаты	6"	Граната D6			3	0	1	–	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, призывники								



Рейтинг мощности 3

Дикие всадники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дикий всадник	10"	4+	4+	3	3	2	1	6	5+
Сержант диких всадников	10"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+
Эта боевая единица включает 1 сержанта диких всадников и 4 диких всадников. Дополнительно можно включить до 5 диких всадников (+2 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена лазпистолетом, цепным мечом, охотничьей пикой и фраг-гранатами, и разъезжает верхом на чистокровном скакуне, топчущем врагов своими копытами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Дикий всадник и сержант диких всадников									
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	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.	
Охотничья пика	Рукопашное	Рукопашное			+2	-2	D3	Модель может атаковать этим оружием только в том ходе, в котором она нападала.	
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное			+1	-2	1	–	
Силовое копье	Рукопашное	Рукопашное			+2	-1	1	–	
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное			+2	-1	1	–	
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-3	1	–	
Фраг-гранаты	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Чистокровный скакун									
Копыта	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	0	1	После того, как модель на чистокровном скакуне совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать самим скакуном. Он совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Сержант может заменить свой лазпистолет плазменным пистолетом.Сержант может заменить свой цепной меч силовым топором, силовым копьем, силовой булавой или силовым мечом.Вместо охотничьих пик до двух диких всадников могут быть оснащены предметом из списка специального вооружения Астра Милитарум.								
СПОСОБНОСТИ	Манёвры на флангах: во время расстановки вместо выставления этой боевой единицы на поле боя вы можете совершить объезд с флангов. В конце любой вашей фазы движения она может присоединиться к сражению — поместите её в пределах 7" от любого края стола, но дальше, чем в 9" от вражеских моделей.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Кавалерия, дикие всадники								



Рейтинг мощности 2

Разведывательные «Часовые»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Разведывательный «Часовой»	9"	4+	4+	5	5	6	1	7	4+
Эта боевая единица включает 1 разведывательный «Часовой». Дополнительно она может включить 1 разведывательный «Часовой» (+2 к рейтингу мощности) или 2 разведывательных «Часовых» (+4 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена мультитлазером.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Автопушка	48"	Тяжёлое 2			7	-1	2	–	
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6			5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.	
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1			8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.	
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1			9	-3	D6	–	
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	–	
Мультитлазер	36"	Тяжёлое 3			6	0	1	–	
Цепная пила «Часовой»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца			-1	1	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любая модель может заменить свой мультитлазер тяжёлым огнемётом, автопушкой, ракетной установкой или лазпушкой.Любая модель может взять цепную пилу «Часовой».Любая модель может взять поисково-истребительную ракету.								
СПОСОБНОСТИ	<p>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 1 смертельное ранение.</p> <p>Разведывательная техника: в начале первого игрового раунда, но до начала первого хода, эта боевая единица может передвинуться на расстояние до 9". Нельзя завершать движение в пределах 9" от вражеских моделей. Если у обоих игроков есть боевые единицы, способные провести подобный манёвр, то первым свои боевые единицы двигает тот игрок, который ходит первым.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p>								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, разведывательные «Часовые»								



Рейтинг мощности 3

Бронированные «Часовые»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бронированный «Часовой»	8"	4+	4+	5	5	6	1	7	3+
Эта боевая единица включает 1 бронированный «Часовой». Дополнительно она может включить 1 бронированный «Часовой» (+3 к рейтингу мощности) или 2 бронированных «Часовых» (+6 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена мультилазером.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Автопушка	48"	Тяжёлое 2		7	-1	2	–		
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6		5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.		
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1		8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.		
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1		9	-3	D6	–		
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	–		
Мультилазер	36"	Тяжёлое 3		6	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.		
Цепная пила «Часовой»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца			-1	1	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любая модель может заменить свой мультилазер тяжёлым огнемётом, автопушкой, ракетной установкой, лазпушкой или плазменной пушкой.Любая модель может взять цепную пилу «Часовой».Любая модель может взять поисково-истребительную ракету.								
СПОСОБНОСТИ	<p>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 1 смертельное ранение.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p>								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, бронированные «Часовые»								



(транспорт)

Рейтинг мощности 5

«Химера»

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

«Химера» — это одна модель, оснащённая мультилазером, тяжёлым болтером и двумя батареями лазружей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Батарея лазружей	24"	Скорострельное 3	3	0	1	Из этого оружия можно стрелять только если в оснащённую им технику погружена боевая единица.
Мультилазер	36"	Тяжёлое 3	6	0	1	–
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом.Можно заменить мультилазер тяжёлым огнемётом или тяжёлым болтеромМожно взять поисково-истребительную ракету.Можно взять штурмовой болтер или тяжёлый стаббер.					
СПОСОБНОСТИ	<p>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.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p>					
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 12 моделей пехоты <полка> Астра Милитарум . Каждый расчёт тяжёлого оружия или ветеранский расчёт тяжёлого оружия занимает место двух моделей, а каждая боевая единица огринов занимает место трёх моделей.					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Имперium, Астра Милитарум, <полк>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, транспорт, «Химера»					

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	12"	4+	3
3-5	8"	5+	D3
1-2	4"	6+	1



(транспорт)

Рейтинг мощности 4

«Таврокс»

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

«Таврокс» — это одна модель, оснащённая двумя автопушками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	1	–
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять штурмовой болтер или тяжёлый стаббер.					
СПОСОБНОСТИ	<p>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.</p>					
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 10 моделей пехоты <полка> Астра Милитарум . Каждый расчёт тяжёлого оружия или ветеранский расчёт тяжёлого оружия занимает место двух моделей, а каждая боевая единица огринов занимает место трёх моделей.					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Имперium, Астра Милитарум, <полк>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, транспорт, «Таврокс»					

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	14"	4+	3
3-5	10"	5+	D3
1-2	6"	6+	1



Рейтинг мощности 5

«Адские гончие»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Адская гончая»	*	6+	*	6	7	11	*	7	3+
«Дьявольский пёс»	*	6+	*	6	7	11	*	7	3+
«Гибельный волк»	*	6+	*	6	7	11	*	7	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	12"	4+	3
3-5	8"	5+	D3
1-2	4"	6+	1

Эта боевая единица включает 1 «Адскую гончую», «Дьявольский пёс» или «Гибельный волк». Дополнительно она может включить 1 «Адскую гончую», «Дьявольский пёс» или «Гибельный волк» (+5 к рейтингу мощности) или 2 «Адские гончие», «Дьявольских пса» или «Гибельных волка» (+10 к рейтингу мощности).

- Каждая «Адская гончая» оснащена тяжёлым болтером и пушкой «Инферно».
- Каждый «Дьявольский пёс» оснащён тяжёлым болтером и мелта-пушкой.
- Каждый «Гибельный волк» оснащён тяжёлым болтером и хим-пушкой.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Хим-пушка	8"	Тяжёлое D6	*	-3	1	Это оружие попадает по цели автоматически. В дополнение, оно ранит на 2+
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Пушка «Инферно»	16"	Тяжёлое D6	6	-1	2	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мелта-пушка	24"	Тяжёлое D3	8	-4	D6	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	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

- ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ**
- Любая модель может заменить свой тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран 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.

Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего оружия в фазе стрельбы «Адская гончая», «Дьявольский пёс» или «Гибельный волк» может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.

Бронеотряд: во время первого выставления этой боевой единицы все её модели должны быть выставлены в пределах 6" друг от друга. С этого момента каждая из них действует самостоятельно и относительно всех правил считается отдельной боевой единицей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ Имперium, Астра Милитарум, <полк>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА Техника, «Адские гончие»



Рейтинг мощности 6

«Василиски»

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

Эта боевая единица включает 1 «Василиск». Дополнительно она может включить 1 «Василиск» (+6 к рейтингу мощности) или 2 «Василиска» (+12 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена пушкой «Сотрясатель» и тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка «Сотрясатель»	240"	Тяжёлое D6	9	-2	D3	При определении числа атак этим оружием кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. В качестве цели можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы.
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Любая модель может заменить свой тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом. Любая модель может взять тяжёлый стаббер или штурмовой болтер. Любая модель может взять поисково-истребительную ракету.
-----------------	--

СПОСОБНОСТИ	<p>Бронеотряд: во время первого выставления этой боевой единицы все её модели должны быть выставлены в пределах 6" друг от друга. С этого момента каждая из них действует самостоятельно и относительно всех правил считается отдельной боевой единицей.</p> <p>Взрыв: если количество ран 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.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p>
-------------	--

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Имперium, Астра Милитарум, <полк>
-------------------	-----------------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, «Василиски»
----------------	----------------------

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	12"	4+	3
3-5	8"	5+	D3
1-2	4"	6+	1



Рейтинг мощности 6

«Гидры»

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

Эта боевая единица включает 1 «Гидру». Дополнительно она может включить 1 «Гидру» (+6 к рейтингу мощности) или 2 «Гидры» (+12 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена счетверённой автопушкой «Гидра» и тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Счетверённая автопушка «Гидра»	72"	Тяжёлое 8	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	<ul style="list-style-type: none"> Любая модель может заменить свой тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом. Любая модель может взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер. Любая модель может взять поисково-истребительную ракету.
-----------------	--

СПОСОБНОСТИ	<p>Бронеотряд: во время первого выставления этой боевой единицы все её модели должны быть выставлены в пределах 6" друг от друга. С этого момента каждая из них действует самостоятельно и относительно всех правил считается отдельной боевой единицей.</p> <p>Взрыв: если количество ран 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.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p>
-------------	--

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>
-------------------	------------------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, «Гидры»
----------------	------------------

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	12"	4+	3
3-5	8"	5+	D3
1-2	4"	6+	1



Рейтинг мощности 5

«Виверны»

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

Эта боевая единица включает 1 «Виверну». Дополнительно она может включить 1 «Виверну» (+5 к рейтингу мощности) или 2 «Виверны» (+10 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена счетверённым миномётом «Буря осколков» и тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Счетверённый миномёт «Буря осколков»	48"	Тяжёлое 4D6	4	0	1	В качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы. Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Любая модель может заменить свой тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом. Любая модель может взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер. Любая модель может взять поисково-истребительную ракету.
------------------------	--

СПОСОБНОСТИ	<p>Взрыв: если количество ран 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.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p> <p>Бронеотряд: во время первого выставления этой боевой единицы все её модели должны быть выставлены в пределах 6" друг от друга. С этого момента каждая из них действует самостоятельно и относительно всех правил считается отдельной боевой единицей.</p>
--------------------	--

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Имперium, Астра Милитарум, <полк>
--------------------------	-----------------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, «Виверны»
-----------------------	--------------------

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	12"	4+	3
3-5	8"	5+	D3
1-2	4"	6+	1



Рейтинг мощности 7

«Мантукора»

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

«Мантукора» — это одна модель, оснащённая четырьмя ракетами «Грозовой орёл» и тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	—
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	—
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Ракеты «Грозовой орёл»	120"	Тяжёлое 2D6	10	-2	D3	В качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы. Модель может выстрелить только одной ракетой «Грозовой орёл» за ход. Одной ракетой «Грозовой орёл» можно выстрелить только один раз за сражение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	—
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Любая модель может заменить свой тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом. Любая модель может взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер. Любая модель может взять поисково-истребительную ракету. 					
СПОСОБНОСТИ	<p>Взрыв: если количество ран 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.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p>					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империя, Астра Милитарум, <полк>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, «Мантукора»					

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	12"	4+	3
3-5	8"	5+	D3
1-2	4"	6+	1



Рейтинг мощности 9

«Смертельный удар»

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

«Смертельный удар» — это одна модель, оснащённая ракетой «Смертельный удар» и тяжёлым болтером.

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	12"	4+	3
3-5	8"	5+	D3
1-2	4"	6+	1

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракета «Смертельный удар»	200"	Тяжёлое 3D6	*	*	*	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение. В качестве цели этого можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы. Каждый раз при попадании этим оружием цель получает смертельное ранение. После отыгрыша всего урона боевой единице бросьте D6 за каждую другую боевую единицу в пределах 6". При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Любая модель может заменить свой тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом. Любая модель может взять тяжёлый стаббер или штурмовой болтер. Любая модель может взять поисково-истребительную ракету. 					
СПОСОБНОСТИ	<p>Взрыв: если количество ран 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.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p> <p>Час близится: ракетой «Смертельный удар» нельзя выстрелить как обычно в фазе схватки или на упреждение. Если вы хотите выстрелить ракетой «Смертельный удар» в дружественной фазе схватки, бросьте D6 и прибавьте номер текущего раунда боя. При результате 8 или больше вы можете выстрелить ракетой «Смертельный удар» в этой фазе. Например, если идёт третий раунд боя, то для стрельбы ракетой «Смертельный удар» требуется результат 5+.</p>					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Астра Милитарум, <полк>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, «Смертельный удар»					



Рейтинг мощности 11

Боевые танки «Леман Русс»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Боевой танк «Леман Русс»	*	6+	*	7	8	12	*	7	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	10"	3+	3
4-6	7"	4+	D3
1-3	4"	5+	1

Эта боевая единица включает 1 боевой танк «Леман Русс». Дополнительно она может включить 1 боевой танк «Леман Русс» (+11 к рейтингу мощности) или 2 боевых танка «Леман Русс» (+22 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена боевой пушкой и тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	–
Нова-пушка «Искоренитель»	36"	Тяжёлое D6	6	-2	D3	Атакующие этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Автопушка «Экстерминатор»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой 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.
Плазменная пушка – Обычная стрельба	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. 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	–
Боевая пушка «Покоритель»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	D6	При нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить боевую пушку нова-пушкой «Искоренитель», автопушкой «Экстерминатор» или боевой пушкой «Покоритель».
- Любая модель может заменить тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом или лазпушкой.
- Любая модель может взять два тяжёлых болтера, два тяжёлых огнемёта, две мультимелты или две плазменные пушки.
- Любая модель может взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер.
- Любая модель может взять поисково-истребительную ракету

СПОСОБНОСТИ

Бронеотряд: во время первого выставления этой боевой единицы все её модели должны быть выставлены в пределах 6" друг от друга. С этого момента каждая из них действует самостоятельно и относительно всех правил считается отдельной боевой единицей.

Перемалывающее наступление: эта модель не получает штрафов к результатам бросков на попадание тяжёлым башенным орудием в том ходе, в котором она двигалась. Башенными орудиями являются следующие орудия: боевая пушка, нова-пушка «Искоренитель», автопушка «Экстерминатор» или боевая пушка «Покоритель».

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.

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

Экстренное охлаждение плазменного орудия: если модель перегружает плазменную пушку, и один или более результатов бросков на попадание равны 1, она не уничтожается. Вместо этого она получает 6 смертельных ранений и до конца сражения не может вести огонь из любых плазменных пушек.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империи, Астра Милитарум, <полк>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, «Леман Русс», боевой танк «Леман Русс»



Рейтинг мощности 12

Танки «Леман Русс» типа «Разрушитель»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Леман Русс» типа «Разрушитель»	*	6+	*	7	8	12	*	7	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	10"	3+	3
4-6	7"	4+	D3
1-3	4"	5+	1

Эта боевая единица включает 1 «Леман Русс» типа «Разрушитель». Дополнительно она может включить 1 «Леман Русс» типа «Разрушитель» (+12 к рейтингу мощности) или 2 танка «Леман Русс» типа «Разрушитель» (+24 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена пушкой «Разрушитель» и тяжёлым болтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 и более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Плазменная пушка «Палач»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D6	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D6	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает D6 смертельных ранений.
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой 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.
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.
Гатлинг-пушка «Каратель»	24"	Тяжёлое 20	5	0	1	–
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Любая модель может заменить свою пушку «Разрушитель» плазменной пушкой «Палач» или гатлинг-пушкой «Каратель». Любая модель может заменить тяжёлый болтер тяжёлым огнёмом или лазпушкой. Любая модель может взять два тяжёлых болтера, два тяжёлых огнемёта, две мультимелты или две плазменные пушки. Любая модель может взять тяжёлый стаббер или штурмовой болтер. Любая модель может взять поисково-истребительную ракету.
-----------------	---

СПОСОБНОСТИ	<p>Бронепроход: во время первого выставления этой боевой единицы все её модели должны быть выставлены в пределах 6" друг от друга. С этого момента каждая из них действует самостоятельно и относительно всех правил считается отдельной боевой единицей.</p> <p>Перемалывающее наступление: эта модель не получает штрафов к результатам бросков на попадание тяжёлым башенным орудием в том ходе, в котором она двигалась. Башенными орудиями являются следующие орудия: пушка «Разрушитель», плазменная пушка «Палач» и гатлинг-пушка «Каратель».</p> <p>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.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p> <p>Экстренное охлаждение плазменного орудия: если модель перегружает плазменную пушку, и один или более результатов бросков на попадание равны 1, она не уничтожается. Вместо этого она получает 6 смертельных ранений и до конца сражения не может вести огонь из любых плазменных пушек.</p>
-------------	--

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Астра Милитарум, <полк>
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, «Леман Русс», «Разрушитель»



Рейтинг мощности 30

«Гибельный клинок»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Гибельный клинок»	*	5+	*	9	8	26	*	8	3+

«Гибельный клинок» — это одна модель, оснащённая автопушкой, пушкой «Гибельный клинок», пушкой «Разрушитель», спаренным тяжёлым болтером и адамантовыми гусеницами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	2	–
Пушка «Гибельный клинок»	72"	Тяжёлое 2D6	9	-3	3	–
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 и более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Штормовой 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.
Адамантовые гусеницы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер.
- Можно взять два или четыре спонсона. Каждый из них оснащён лазпушкой и спаренным тяжёлым болтером или спаренным тяжёлым огнемётом.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений.

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

Стальное чудовище: в одном и том же ходе модель может отступать в фазе схватки и стрелять и/или нападать. Также она может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы (но по боевым единицам в пределах 1" от неё можно стрелять только из спаренного тяжёлого болтера или спаренного тяжёлого огнемёта модели — целями всех остальных орудий должны быть другие боевые единицы). В дополнение, модель получает бонус к спасброску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Имперium, Астра Милитарум, <полк>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, титанический, «Гибельный клинок»

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
14-26+	10"	4+	9
7-13	7"	5+	6
1-6	4"	6+	3



Рейтинг мощности 26

«Гибельный молот»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Гибельный молот»	*	5+	*	9	8	26	*	8	3+

УРОН

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

РАН	ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
14-26+	10"	4+	9	
7-13	7"	5+	6	
1-6	4"	6+	3	

«Гибельный молот» — это одна модель, оснащённая пушкой «Дрожь», спаренным тяжёлым болтером и алмазными гусеницами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Пушка «Дрожь»	60"	Тяжёлое 2D6	8	-2	3	Если по боевой единице попали из этого оружия, то в её следующей фазе стрельбы её показатель движения уменьшается в два раза, и она не может совершать марш-бросок.
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренный тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Алмазные гусеницы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять поисково-истребительную ракету.
- Можно взять тяжёлый стаббер или штурмовой болтер.
- Можно взять два или четыре спонсона. Каждый из них оснащён лазпушкой и спаренным тяжёлым болтером или спаренным тяжёлым огнемётом.

СПОСОБНОСТИ

Взрыв: если количество ран 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.

Отсек для стрельбы: до 10 транспортируемых «Гибельным молотом» моделей могут вести огонь в фазе стрельбы, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки на технике. Если «Гибельный молот» двигался в предшествующей фазе движения, то стреляющие таким образом боевые единицы также считаются двигавшимися.

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

Стальное чудовище: в одном и том же ходе модель может отступить в фазе схватки и стрелять и/или нападать. Также она может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы (но по боевым единицам в пределах 1" от неё можно стрелять только из спаренного тяжёлого болтера или спаренного тяжёлого огнемёта модели — целями всех остальных орудий должны быть другие боевые единицы). В дополнение, модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

ТРАНСПОРТ

Можно перевозить 25 моделей пехоты **Астра Милитарум**. Каждый расчёт тяжёлого оружия или ветеранский расчёт тяжёлого оружия занимает место двух моделей, а каждая боевая единица **огринов** занимает место трёх моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

Империиум, Астра Милитарум, <полк>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Техника, титанический, транспорт, «Гибельный молот»



Рейтинг мощности 25

«Гибельный меч»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Гибельный меч»	*	5+	*	9	8	26	*	8	3+

«Гибельный меч» — это одна модель, оснащённая пушкой «Землетрясение», спаренным тяжёлым болтером и алмазными гусеницами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Пушка «Землетрясение»	140"	Тяжёлое D6	14	-4	D6	Все результаты 1 и 2 бросков на определение урона этого оружия считаются равными 3.
Штормовой 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.
Алмазные гусеницы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Можно взять поисково-истребительную ракету. Можно взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер. Можно взять два или четыре спонсона. Каждый из них оснащён лазпушкой и спаренным тяжёлым болтером или спаренным тяжёлым огнемётом.
-----------------	--

СПОСОБНОСТИ	<p>Взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p>	<p>Стальное чудовище: в одном и том же ходе модель может отступать в фазе схватки и стрелять и/или нападать. Также она может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы (но по боевым единицам в пределах 1" от неё можно стрелять только из спаренного тяжёлого болтера или спаренного тяжёлого огнемёта модели — целями всех остальных орудий должны быть другие боевые единицы). В дополнение, модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.</p>
-------------	--	--

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>
-------------------	------------------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, титанический, «Гибельный меч»
----------------	--

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
14-26+	10"	4+	9
7-13	7"	5+	6
1-6	4"	6+	3



Рейтинг мощности 26

«Роковой молот»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Роковой молот»	*	5+	*	9	8	26	*	8	3+

«Роковой молот» — это одна модель, оснащённая пушкой «Магма», спаренным тяжёлым болтером и алмазовыми гусеницами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Пушка «Магма»	60"	Тяжёлое D6	10	-5	D6	Атакующие этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броскам за нахождение в укрытии. В дополнение, если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Штурмовой 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.
Алмазовые гусеницы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять поисково-истребительную ракету.Можно взять тяжёлый стаббер или штурмовой болтер.Можно взять два или четыре спонсона. Каждый из них оснащён лазпушкой и спаренным тяжёлым болтером или спаренным тяжёлым огнемётом.
СПОСОБНОСТИ	<p>Взрыв: если количество ран 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.</p> <p>Отсек для стрельбы: до 10 транспортируемых «Роковым молотом» моделей могут вести огонь в фазе стрельбы, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки на технике. Если «Роковой молот» двигался в предшествующей фазе движения, то стреляющие таким образом боевые единицы также считаются двигающимися.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p> <p>Стальное чудовище: в одном и том же ходе модель может отступать в фазе схватки и стрелять и/или нападать. Также она может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы (но по боевым единицам в пределах 1" от неё можно стрелять только из спаренного тяжёлого болтера или спаренного тяжёлого огнемёта модели — целями всех остальных орудий должны быть другие боевые единицы). В дополнение, модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.</p>
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 25 моделей пехоты Астра Милитарум. Каждый расчёт тяжёлого оружия или ветеранский расчёт тяжёлого оружия занимает место двух моделей, а каждая боевая единица огринов занимает место трёх моделей.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империя, Астра Милитарум, <полк>
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, титанический, транспорт, «Роковой молот»

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
14-26+	10"	4+	9
7-13	7"	5+	6
1-6	4"	6+	3



Рейтинг мощности 31

«Адский молот»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Адский молот»	*	5+	*	9	8	26	*	8	3+

«Адский молот» — это одна модель, оснащённая автопушкой, пушкой «Разрушитель», пушкой «Адский молот», спаренным тяжёлым болтером, лазружьём и адамантовыми гусеницами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	2	–
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 и более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Пушка «Адский молот»	36"	Тяжёлое 2D6	10	-4	3	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броскам за нахождение в укрытии.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Лазружьё	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Штормовой 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.
Адамантовые гусеницы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять поисково-истребительную ракету.Можно взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер.Можно взять два или четыре спонсона. Каждый из них оснащён лазпушкой и спаренным тяжёлым болтером или спаренным тяжёлым огнемётом.
-----------------	--

СПОСОБНОСТИ	<p>Взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p>	<p>Стальное чудовище: в одном и том же ходе модель может отступать в фазе схватки и стрелять и/или нападать. Также она может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы (но по боевым единицам в пределах 1" от неё можно стрелять только из спаренного тяжёлого болтера или спаренного тяжёлого огнемёта модели — целями всех остальных орудий должны быть другие боевые единицы). В дополнение, модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.</p>
-------------	--	--

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, титанический, «Адский молот»

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
14-26+	10"	4+	9
7-13	7"	5+	6
1-6	4"	6+	3



Рейтинг мощности 27

«Сумрачный меч»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Сумрачный меч»	*	5+	*	9	8	26	*	8	3+

«Сумрачный меч» — это одна модель, оснащённая пушкой «Вулкан», спаренным тяжёлым болтером и алмазовыми гусеницами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Штормовой 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.
Пушка «Вулкан»	120"	Тяжёлое D6	16	-5	2D6	Если целью этого оружия является титаническая боевая единица, то вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение.
Алмазовые гусеницы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять поисково-истребительную ракету.Можно взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер.Можно взять два или четыре спонсона. Каждый из них оснащён лазпушкой и спаренным тяжёлым болтером или спаренным тяжёлым огнемётом.
------------------------	--

СПОСОБНОСТИ	<p>Взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p> <p>Стальное чудовище: в одном и том же ходе модель может отступать в фазе схватки и стрелять и/или нападать. Также она может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы (но по боевым единицам в пределах 1" от неё можно стрелять только из спаренного тяжёлого болтера или спаренного тяжёлого огнемёта модели — целями всех остальных орудий должны быть другие боевые единицы). В дополнение, модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.</p> <p>Целеуказатели «Сумрачного меча»: прибавляйте 1 к результатам бросков на попадание этой модели по титаническим боевым единицам.</p>
--------------------	---

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империя, Астра Милитарум, <полк>
--------------------------	----------------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, титанический, «Сумрачный меч»
-----------------------	--

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
14-26+	10"	4+	9
7-13	7"	5+	6
1-6	4"	6+	3



Рейтинг мощности 27

«Грозовой владыка»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Грозовой владыка»	*	5+	*	9	8	26	*	8	3+

«Грозовой владыка» — это одна модель, оснащённая двумя тяжёлыми стабберами, спаренным тяжёлым болтером, мегаболтером «Вулкан» и алмазовыми гусеницами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Штормовой 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.
Мегаболтер «Вулкан»	60"	Тяжёлое 20	6	-2	2	–
Алмазовые гусеницы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Можно взять поисково-истребительную ракету. Можно взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер. Можно взять два или четыре спонсона. Каждый из них оснащён лазпушкой и спаренным тяжёлым болтером или спаренным тяжёлым огнемётом.
-----------------	--

СПОСОБНОСТИ	<p>Взрыв: если количество ран 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.</p> <p>Увеличенный отсек для стрельбы: до 20 транспортируемых «Грозовым владыкой» моделей могут вести огонь в фазе стрельбы, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки на технике. Если «Грозовой владыка» двигался в предшествующей фазе движения, то стреляющие таким образом боевые единицы также считаются двигающимися.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p> <p>Стальное чудовище: в одном и том же ходе модель может отступать в фазе схватки и стрелять и/или нападать. Также она может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы (но по боевым единицам в пределах 1" от неё можно стрелять только из спаренного тяжёлого болтера или спаренного тяжёлого огнемёта модели — целями всех остальных орудий должны быть другие боевые единицы). В дополнение, модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.</p>
-------------	--

ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 40 моделей пехоты Астра Милитарум . Каждый расчёт тяжёлого оружия или ветеранский расчёт тяжёлого оружия занимает место двух моделей, а каждая боевая единица огринов занимает место трёх моделей.
-----------	---

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Астра Милитарум, <полк>
-------------------	----------------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, титанический, транспорт, «Грозовой владыка»
----------------	--

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
14-26+	10"	4+	9
7-13	7"	5+	6
1-6	4"	6+	3



Рейтинг мощности 25

«Грозовой меч»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Грозовой меч»	*	5+	*	9	8	26	*	8	3+

«Грозовой меч» — это одна модель, оснащённая осадной пушкой «Грозовой меч», спаренным тяжёлым болтером и алмазными гусеницами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Осадная пушка «Грозовой меч»	36"	Тяжёлое D6	10	-4	D6	При определении числа атак этим оружием кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. Атакующие этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии. Перекидывайте результаты 1 бросков на урон этого оружия.
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренный тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Алмазные гусеницы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Можно взять поисково-истребительную ракету. Можно взять тяжёлый стаббер или штормовой болтер. Можно взять два или четыре спонсона. Каждый из них оснащён лазпушкой и спаренным тяжёлым болтером или спаренным тяжёлым огнемётом.
-----------------	--

СПОСОБНОСТИ	<p>Взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p> <p>Стальное чудовище: в одном и том же ходе модель может отступать в фазе схватки и стрелять и/или нападать. Также она может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы (но по боевым единицам в пределах 1" от неё можно стрелять только из спаренного тяжёлого болтера или спаренного тяжёлого огнемёта модели — целями всех остальных орудий должны быть другие боевые единицы). В дополнение, модель получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.</p>
-------------	---

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империя, Астра Милитарум, <полк>
-------------------	----------------------------------

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, титанический, «Грозовой меч»
----------------	---------------------------------------

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
14-26+	10"	4+	9
7-13	7"	5+	6
1-6	4"	6+	3

КАДИЙСКИЕ УДАРНЫЕ ЧАСТИ



Рейтинг мощности 4

Лорд-кастелян Крид

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лорд-кастелян Крид	6"	3+	3+	3	3	4	3	9	4+
Лорд-кастелян Крид — это одна модель, вооружённая двумя пробивными лазпистолетами и силовым мечом. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Пробивной лазпистолет	6"	Пистолет 1			3	-2	1	–	
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-3	1	–	
СПОСОБНОСТИ	Командный голос							Верховный главнокомандующий: в каждом вашем ходе лорд-кастелян Крид может трижды использовать способность «командный голос». Перед тем, как отдать следующий приказ, отыграйте все эффекты предыдущего.	
	Отражающее поле: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.								
	Тактический гений: если военачальником вашей батальной армии назначен лорд-кастелян Крид, вы получаете 2 дополнительных командных очка.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Кадия								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, офицер, лорд-кастелян Крид								



Рейтинг мощности 3

Флаг-сержант Келл

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Флаг-сержант Келл	6"	3+	3+	3	3	4	3	7	4+
Флаг-сержант Келл — это одна модель, вооружённая лазпистолетом, силовым кулаком и силовым мечом. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	–	
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное			x2	-3	D3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.	
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-3	1	–	
СПОСОБНОСТИ	Знамя 8-го Кадийского: все кадийские боевые единицы в пределах 6" от флаг-сержанта Келла могут перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух.								
	Слушать сюда, слизняки!: в каждом ходе один дружественный офицер Астра Милитарум в пределах 6" от флаг-сержанта Келла может отдать один дополнительный приказ.								
	Верный защитник: всякий раз, когда лорд-кастелян Крид теряет рану в пределах 3" от флаг-сержанта Келла, бросайте D6. На 2+ лорд-кастелян Крид рану не теряет, но флаг-сержант Келл получает смертельное ранение.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Кадия								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, флаг-сержант Келл								



Рейтинг мощности 14

Рыцарь-командор Паск

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рыцарь-командор Паск	*	6+	*	7	8	12	*	8	3+

Рыцарь-командор Паск — это одна модель. В бою он находится в башенке своего верного боевого танка «Леман Русс», «Стальной Руки», оснащённого боевой пушкой и тяжёлым болтером. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	—
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 и более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Нова-пушка «Искоренитель»	36"	Тяжёлое D6	6	-2	D3	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Плазменная пушка «Палач»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D6	7	-3	1	—
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D6	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает D6 смертельных ранений.
Автопушка «Экстерминатор»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	—
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	—
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	—
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.
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.
Гатлинг-пушка «Каратель»	24"	Тяжёлое 20	5	0	1	—
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	—
Боевая пушка «Покоритель»	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	—

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить боевую пушку автопушкой «Экстерминатор», боевой пушкой «Покоритель», нова-пушкой «Искоренитель», пушкой «Разрушитель», гатлинг-пушкой «Каратель» или плазменной пушкой «Палач».
- Можно заменить тяжёлый болтер тяжёлым огнемётом или лазпушкой.
- Можно взять два тяжёлых болтера, два тяжёлых огнемёта, две мультимелты или две плазменные пушки.
- Можно взять тяжёлый стаббер или штурмовой болтер

СПОСОБНОСТИ

Перемалывающее наступление: рыцарь-командор Паск не получает штрафов к результатам бросков на попадание тяжёлым башенным орудием в том ходе, в котором он двигался. Башенными орудиями являются следующие орудия: боевая пушка, нова-пушка «Искоренитель», автопушка «Экстерминатор», боевая пушка «Покоритель», пушка «Разрушитель», плазменная пушка «Палач» и гатлинг-пушка «Каратель».

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

Танковые приказы: в начале вашей фазы стрельбы рыцарь-командор Паск может отдать приказ дружественному «Леману Руссу» <полка>. Чтобы отдать танковый приказ, выберите «Леман Русс» в пределах 6" от рыцаря-командора Паска и отдаваемый приказ из таблицы справа. За один ход одному «Леману Руссу» можно отдать только один приказ.

Рыцарь-командор: в каждом вашем ходе рыцарь-командор Паск может дважды использовать способность «танковые приказы». Перед тем, как отдать второй приказ, отыграйте все эффекты первого.

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.

ТАНКОВЫЕ ПРИКАЗЫ

ПРИКАЗ

Полный ход!

Вместо стрельбы в этой фазе получившая приказ боевая единица немедленно двигается словно в фазе движения. Также вместе с этим движением она должна совершить марш-бросок. Позднее в этом ходе она не может объявлять о нападении.

Стрелки! Огонь по готовности!

До конца фазы можно перекидывать результат 1 при бросках на попадание получившей приказ модели.

Атака и завеса!

Этот приказ можно отдать только модели, что ещё не использовала в этом сражении постановщики дыма. В этой фазе получившая приказ модель может

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	10"	2+	3
4-6	7"	3+	D3
1-3	4"	4+	1

	<p>Помните, что рыцарь-командор Паск может отдавать приказы другим кадийским персонажам на танке «Леман Русс».</p> <p>Экстренное охлаждение плазменного орудия: если модель перегружает плазменную пушку, и один или более результатов бросков на попадание равны 1, она не уничтожается. Вместо этого она получает 6 смертельных ранений и до конца сражения не может вести огонь из любых плазменных пушек.</p>	<div>стрелять из своих орудий и использовать постановщики дыма.</div>
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, <полк>	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, техника, «Леман Русс», танковый командир, рыцарь-командор Паск	

КАТАЧАНСКИЕ ДЖУНГЛЕВЫЕ БОЙЦЫ



Рейтинг мощности 5

Полковник «Железная рука» Стракен

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Полковник «Железная рука» Стракен	6"	2+	3+	6	4	5	4	9	3+
Полковник «Железная рука» Стракен — это одна модель, вооружённая плазменным пистолетом, дробовиком, крак-гранатами и бионической рукой с когтями дьявола. 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.		
Дробовик	12"	Штурмовое 2		3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.		
Бионическая рука с «дьявольским когтем»	Рукопашное	Рукопашное		Владельца		-1	2	–	
Крак-граната	6"	Граната 1		6	-1	D3	–		
СПОСОБНОСТИ	Командный голос						Холодная сталь и отвага: если на начало фазы схватки дружественная катачанская боевая единица находится в пределах 6" от полковника «Железной руки» Стракена, то в этой фазе все её модели могут совершать одну дополнительную атаку.		
	Пришёл, увидел, замочил: в фазе схватки полковник «Железная рука» Стракен может перекидывать неудачные результаты бросков на ранение вражеских монстров.								
	Старший офицер: в каждом вашем ходе полковник «Железная рука» Стракен может дважды использовать способность «командный голос». Перед тем, как отдать следующий приказ, отыграйте все эффекты предыдущего.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Катачан								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, офицер, полковник «Железная рука» Стракен								



Рейтинг мощности 3

Сержант Харкер

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сержант Харкер	6"	3+	3+	4	3	3	4	7	5+
Сержант Харкер — это одна модель, вооружённая «Расплатой», фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
«Расплата»	36"	Штурмовое 3			5	-2	1	–	
Фраг-граната	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Крак-граната	6"	Граната 1			6	-1	D3	–	
СПОСОБНОСТИ	Восставшие из Ада: в фазе стрельбы дружественные катачанские боевые единицы в пределах 6" от сержанта Харкера могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Астра Милитарум, Катачан								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, сержант Харкер								

ОФФИЦИО ПРЕФЕКТУС



Рейтинг мощности 4

Лорд-комиссар

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лорд-комиссар	6"	2+	2+	3	3	4	3	9	4+
Лорд-комиссар — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом и силовым мечом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S		AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4		0	1	–		
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца		-3	1	–		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить силовой меч предметом из списка рукопашного вооружения Астры Милитарум.Можно заменить болт-пистолет предметом из списка дистанционного вооружения Астры Милитарум.								
СПОСОБНОСТИ	Аура дисциплины: все дружественные боевые единицы Астры Милитарум в пределах 6" от комиссара могут использовать его значение лидерства вместо своего.						Дисциплинарная казнь: дружественные боевые единицы Астры Милитарум в пределах 6" от комиссара не могут потерять более одной модели от одного неудачного результата теста на боевой дух.		
	Отражающее поле: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империмум, Астра Милитарум, Оффицио Префектус								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, комиссар, лорд-комиссар								



Рейтинг мощности 2

Комиссар

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Комиссар	6"	3+	3+	3	3	3	3	8	5+
Комиссар — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1			4	0	1	—	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять до двух предметов из списка рукопашного вооружения Астра Милитарум.Можно заменить болт-пистолет предметом из списка дистанционного вооружения Астра Милитарум.								
СПОСОБНОСТИ	<p>Аура дисциплины: все дружественные боевые единицы Астра Милитарум в пределах 6" от комиссара могут использовать его значение лидерства вместо своего.</p> <p>Дисциплинарная казнь: дружественные боевые единицы Астра Милитарум в пределах 6" от комиссара не могут потерять более одной модели от одного неудачного результата теста на боевой дух.</p>								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Оффицио Префектус								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, комиссар								



Рейтинг мощности 7

Комиссар Яррик

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

Комиссар Яррик — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, штормовым болтером, силовой клишней и «Дурным глазом». В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
«Дурной глаз»	6"	Пистолет 1	3	-2	1	–
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Силовая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.

СПОСОБНОСТИ	<p>Аура дисциплины: все дружественные боевые единицы Астра Милитарум в пределах 6" от комиссара могут использовать его значение лидерства вместо своего.</p> <p>Железная воля: каждый раз, когда комиссар Яррик теряет последнюю рану, бросайте D6. При результате 3+ рана не теряется.</p> <p>Дисциплинарная казнь: дружественные боевые единицы Астра Милитарум в пределах 6" от комиссара не могут потерять более одной модели от одного неудачного результата теста на боевой дух.</p>	<p>Герой улья Гадес: дружественные боевые единицы Астра Милитарум в пределах 6" от комиссара Яррика могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание. Если же целью атаки являются орки, то дружественные боевые единицы Астра Милитарум в пределах 6" от комиссара Яррика могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.</p> <p>Силовое поле: комиссар Яррик имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.</p>
--------------------	---	---

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Имперium, Астра Милитарум, Оффицио Префектус
--------------------------	--

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, комиссар, Яррик
-----------------------	-----------------------------------

МИЛИТАРУМ ТЕМПЕСТУС



Рейтинг мощности 2

Темпестор-прайм									
НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Темпестор-прайм	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	4+
Темпестор-прайм — это одна модель, вооружённая пробивным лазпистолетом, фраз- и крак-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1			4	0	1	–	
Пробивной лазпистолет	6"	Пистолет 1			3	-2	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.	
Фраз-граната	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Крак-граната	6"	Граната 1			6	-1	D3	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять цепной меч или один предмет из списка рукопашного вооружения Астра Милитарум.Можно заменить пробивной лазпистолет командным жезлом Темпестус, болт-пистолетом или плазменным пистолетом.								
СПОСОБНОСТИ	Командный голос Командный посох Темпестус: в каждом вашем ходе модель с командным посохом Темпестус может дважды использовать способность «командный голос». Перед тем, как отдать второй приказ, отыграйте все эффекты первого.						Воздушный десант: во время расстановки вместо выставления модели на поле боя вы можете поместить её в воздушный транспорт, откуда она прыгнет с гравитишютом. В конце любой вашей фазы движения она может десантироваться с воздуха — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Милитарум Темпестус								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, офицер, темпестор-прайм								



Рейтинг мощности 3

Командное отделение Милитарум Темпестус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Отпрыск Темпестус	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Эта боевая единица включает 4 отпрысков Темпестус. Каждая модель вооружена пробивным лазружьём, фраз- и крак-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Огнемёт	8"	Штурмовое D6		4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.		
Гранатомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.								
- Фраз-граната	24"	Штурмовое D6		3	0	1	–		
- Крак-граната	24"	Штурмовое 1		6	-1	D3	–		
Пробивное лазружьё	18"	Скорострельное 1		3	-2	1	–		
Пробивной лазпистолет	6"	Пистолет 1		3	-2	1	–		
Пробивное залповое ружьё	24"	Тяжёлое 4		4	-2	1	–		
Мелтаружьё	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.		
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 данного оружия владелец умирает.		
Фраз-граната	6"	Граната D6		3	0	1	–		
Крак-граната	6"	Граната 1		6	-1	D3	–		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Одна модель может заменить своё пробивное лазружьё пробивным лазпистолетом и вокс-передатчиком.Другая модель может заменить своё пробивное лазружьё пробивным лазпистолетом и аптечкой.Другая модель может взять взводный штандарт.До четырёх других моделей могут заменить своё пробивное лазружьё огнемётом, мелтаружьём, плазмомётом, гранатомётом или пробивным залповым ружьём.								
СПОСОБНОСТИ	Воздушный десант: во время расстановки вместо выставления боевой единицы на поле боя вы можете поместить её в воздушный транспорт, откуда она прыгнет с гравитишютом. В конце любой вашей фазы движения она может десантироваться с воздуха — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.						Взводный штандарт: в пределах 6" от боевых единиц с взводным штандартом дружественные боевые единицы Милитарум Темпестус прибавляют 1 ед. к своему показателю лидерства при прохождении тестов на боевой дух.		
	Аптечка: в конце любой вашей фазы движения модель с аптечкой может попытаться вылечить одну модель. Выберите дружественную боевую единицу пехоты Астра Милитарум в пределах 3" от неё и бросьте D6. На 4+ одна модель этой боевой единицы восстанавливает одну ранее потерянную в сражении рану (если все модели боевой единицы имеют по 1 ране, то вместо этого в боевую единицу возвращается одна ранее убитая в сражении модель). В каждом ходе боевая единица может быть целью этого умения только один раз.						Вокс-передатчик: если дружественный офицер использует способность «командный голос» в пределах 3" от боевой единицы с вокс-передатчиком, и получающая приказ боевая единица также оснащена вокс-передатчиком, то дальность отдачи приказа можно увеличить до 18".		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империум, Астра Милитарум, Милитарум Темпестус								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, командное отделение Темпестус								



Рейтинг мощности 3

Отпрыски Милитарум Темпестус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Отпрыск Темпестус	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Темпестор	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

Эта боевая единица включает 1 темпестора и 4 отпрысков Темпестус. Дополнительно она может включить до 5 отпрысков Темпестус (+3 к рейтингу мощности).

- Каждый отпрыск Темпестус вооружён пробивным лазружьём, фраз- и крак-гранатами.
- Темпестор вооружён пробивным лазпистолетом, цепным мечом, фраз- 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.
Гранатомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
- Фраз-граната	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
- Крак-граната	24"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
Пробивное лазружьё	18"	Скорострельное 1	3	-2	1	–
Пробивной лазпистолет	6"	Пистолет 1	3	-2	1	–
Пробивное залповое ружьё	24"	Тяжёлое 4	4	-2	1	–
Мелтаружьё	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.
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.
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 данного оружия владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраз-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> • Один отпрыск Темпестус может заменить своё пробивное лазружьё пробивным лазпистолетом и взять вокс-передатчик. • За каждые 5 моделей в боевой единице до двух других отпрысков Темпестус могут заменить своё пробивное лазружьё огнемётом, мелтаружьём, плазмомётом, гранатомётом или пробивным залповым ружьём. • Темпестор может заменить свой цепной меч предметом из списка рукопашного вооружения Астра Милитарум. • Темпестор может заменить свой пробивной лазпистолет болт-пистолетом или плазменным пистолетом. 					
СПОСОБНОСТИ	<p>Воздушный десант: во время расстановки вместо выставления боевой единицы на поле боя вы можете поместить её в воздушный транспорт, откуда она прыгнет с гравитотом. В конце любой вашей фазы движения она может десантироваться с воздуха — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.</p> <p>Вокс-передатчик: если дружественный офицер использует способность «командный голос» в пределах 3" от боевой единицы с вокс-передатчиком, и получающая приказ боевая единица также оснащена вокс-передатчиком, то дальность отдачи приказа можно увеличить до 18".</p>					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Милитарум Темпестус					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, отпрыски Темпестус					



(транспорт)
Рейтинг мощности 6

«Таврокс-Прайм»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Таврокс-Прайм»	*	6+	*	6	6	10	*	7	3+

«Таврокс-Прайм» — это одна модель, оснащённая боевой пушкой «Таврокс» и двумя пробивными залповыми ружьями.

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-10+	14"	3+	3
3-5	10"	4+	D3
1-2	6"	5+	1

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	1	–
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Пробивное залповое ружьё	24"	Тяжёлое 4	4	-2	1	–
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Боевая пушка «Таврокс»	48"	Тяжёлое D6	7	-1	D3	–
Гатлинг-пушка «Таврокс»	24"	Тяжёлое 20	4	0	1	–
Ракетная установка «Таврокс»	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	<ul style="list-style-type: none"> Можно заменить боевую пушку «Таврокс» гатлинг-пушкой «Таврокс» или ракетной установкой «Таврокс» Можно заменить две пробивные картечники двумя автопушками. Можно взять штурмовой болтер или тяжёлый стаббер. 					
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.					
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 10 моделей пехоты Милитарум Темпестус или Оффицию Префектус.					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Милитарум Темпестус					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, транспорт, «Таврокс-Прайм»					

МИЛИТАРУМ АУКСИЛИЯ



Рейтинг мощности 4

Огрины

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Огрин	6"	3+	4+	5	5	3	3	7	5+
Башковитый огрин	6"	3+	4+	5	5	3	4	8	5+
Эта боевая единица включает 1 башковитого огрина и 2 огринов. Дополнительно она может включить до 3 огринов (+4 к рейтингу мощности) или до 6 огринов (+8 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена «Потрошителем» и фраг-бомбами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ		КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
«Потрошитель»	12"	Штурмовое 3			5	0	1	–	
Фраг-бомба	6"	Граната D6			4	0	1	–	
СПОСОБНОСТИ	Гора мышц: в первом сражении фазы схватки того хода, в котором боевая единица успешно совершила нападение, её модели могут совершать одну дополнительную атаку.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Милитарум Ауксалия								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, огрин								



Рейтинг мощности 7

Булгрины

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Булгрин	6"	3+	4+	5	5	3	3	7	4+
Башковитый булгрин	6"	3+	4+	5	5	3	4	8	4+
Эта боевая единица включает 1 башковитого булгрин и 2 булгринов. Дополнительно она может включить до 3 булгринов (+7 к рейтингу мощности) или до 6 булгринов (+14 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена гренадерской перчаткой и фраз-бомбами и оснащена плиточным щитом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Гренадерская перчатка	12"	Штурмовое D6			4	0	1	–	
Булгринская булава	Рукопашное	Рукопашное			+2	-1	2	–	
Фраз-бомба	6"	Граната D6			4	0	1	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любая модель может заменить свою гренадерскую перчатку булгринской булавой.Любая модель может заменить свой плиточный щит щитом «Здоровяк».								
СПОСОБНОСТИ	Щит «Здоровяк»: оснащённая щитом «Здоровяк» модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.						Гора мышц: в первом сражении фазы схватки того хода, в котором боевая единица успешно совершила нападение, её модели могут совершать одну дополнительную атаку.		
	Плиточный щит: оснащённая плиточным щитом модели имеет спас-бросок на 2+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Милитарум Ауксалия								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, огрин, булгрины								



Рейтинг мощности 2

Крысюки

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Крысюк	6"	5+	3+	2	2	1	1	5	6+
Эта боевая единица включает 5 крысюков. Дополнительно она может включить до 5 крысюков (+2 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена снайперской винтовкой.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
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.	
СПОСОБНОСТИ									
Найди лучшую позицию: вместо обычного выставления этой боевой единицы можно подождать, пока обе армии не расставятся полностью, а затем поместить её где угодно на столе, но далее, чем в 18" от любых вражеских моделей.									
Пристрели и сматывайся: сразу после совершения дистанционной атаки, не являющейся стрельбой на упреждение, эта боевая единица может двигаться, словно идёт фаза движения (при этом она не может совершать марш-бросок).									
Врождённая незаметность: при получении преимуществ от укрытия модели этой боевой единицы могут прибавлять 2 к результатам спас-бросков, а не 1.									
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Милитарум Ауксидия								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, крысюки								



Рейтинг мощности 4

Норк Деддог

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Норк Деддог	6"	3+	4+	5	5	6	4	8	4+
Норк Деддог — это одна модель, вооружённая «Потрошителем», огромным ножом и фраз-бомбами. Также в ближнем бою он наносит громовые удары башкой. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
«Потрошитель»	12"	Штурмовое 3			5	0	1	–	
Огромный нож	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-1	2	–	
Громовой удар башкой	Рукопашное	Рукопашное			+3	-2	D3	Каждый раз, когда Норк Деддог сражается, он может совершить только один громовой удар башкой.	
Фраз-бомба	6"	Граната D6			4	0	1	–	
СПОСОБНОСТИ	Гора мышц: в первом сражении фазы схватки того хода, в котором боевая единица успешно совершила нападение, её модели могут совершать одну дополнительную атаку. Героическое самопожертвование: если Норк Деддог убит в фазе схватки, то сразу перед его удалением как потери он сражаться даже если во время этой фазы он уже сражался.							Предан до конца: всякий раз, когда дружественный персонаж Астра Милитарум теряет рану в пределах 3" от Норка Деддога, бросайте кубик. На 2+ персонаж Астра Милитарум рану не теряет, но Норк Деддог получает смертельное ранение.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Милитарум Ауксидия								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, огрин, Норк Деддог								

АЭРОНАВТИКА ИМПЕРИАЛИС



Рейтинг мощности 2

Офицер флота

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Офицер флота	6"	4+	3+	3	3	3	2	6	5+
Офицер флота — это одна модель, вооружённая лазпистолетом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	–	
СПОСОБНОСТИ	Вызов авианалёта: один раз за сражение в своей фазе схватки данная модель может выбрать где угодно на поле битвы вражескую БЕ, которая не является ПЕРСОНАЖЕМ, и бросить D6. При результатах 1-3 ничего не происходит. При результатах 4-5 выбранная БЕ получает D3 смертельных ранений. При результате 6 цель получает 3 смертельных ранения. Вне зависимости от того, сколько в вашей армии офицеров флота, за ход можно вызвать только один авианалёт.								
	Обстрел по координатам: в начале фазы стрельбы выберите не умеющую летать вражескую боевую единицу в пределах 18" от этой модели. До конца фазы вы можете перекидывать результат 1 при бросках на попадание дружественных боевых единиц Аэронавтика Импералис по выбранной боевой единице.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империум, Астра Милитарум, Аэронавтика Импералис								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, офицер флота								



(Летательный аппарат)
Рейтинг мощности 10

«Валькирии»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Валькирии»	*	6+	*	7	7	14	3	7	3+

Эта боевая единица включает 1 «Валькирию». Дополнительно она может включить 1 «Валькирию» (+10 к рейтингу мощности) или 2 «Валькирии» (+20 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена мультитазером и ракетами «Адский удар»

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Ракеты «Адский удар»	72"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	При определении урона этого оружия кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Мультитазер	36"	Тяжёлое 3	6	0	1	–
Многочарядный пусковой контейнер	36"	Тяжёлое D6	5	-1	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любая модель может заменить свой мультитазер лазпушкой.Любая модель может заменить ракеты «Адский удар» двумя многочарядными пусковыми контейнерами.Любая модель может взять два тяжёлых болтера.
------------------------	---

СПОСОБНОСТИ	<p>Авиаотряд: во время первого выставления этой боевой единицы все её модели должны быть выставлены в пределах 6" друг от друга. С этого момента каждая из них действует самостоятельно и относительно всех правил считается отдельной боевой единицей.</p> <p>Сброс на гравитютах: модели могут высаживаться из этой техники в любой точке траектории её движения. При этом если «Валькирия» двигалась больше чем на 20", бросьте D6 за каждую высаживающуюся модель. При результате 1 модель убита. Высаживающиеся таким образом модели должны быть помещены за пределами 9" от вражеских моделей.</p> <p>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».</p> <p>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.</p>	<p>Трудно попасть: в фазе стрельбы противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание по этой модели.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
--------------------	---	---

ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 12 моделей пехоты <полка> Астра Милитарум . Каждый расчёт тяжёлого оружия или ветеранский расчёт тяжёлого оружия занимает место двух моделей, а каждая боевая единица огринов занимает место трёх моделей.
------------------	---

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Аэроавтика Импералис
--------------------------	--

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, транспорт, летает, «Валькирии»
-----------------------	---

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS
8-14+	20-45"	4+
4-7	20-30"	5+
1-3	20"	6+

СТОИМОСТЬ ВОЙСК АСТРА МИЛИТАРУМ

Если вы проводите матч 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)
Бронированные «Часовые»	1-3	40
«Гибельный клинок»	1	430
«Гибельный молот»	1	410
«Гибельный меч»	1	390
«Василиски»	1-3	100
Булгрины	3-9	35
«Химера»	1	75
Командное отделение	4	6
Комиссар	1	30
Командир роты	1	30
Призывники	20-50	3
«Смертельный удар»	1	155
«Роковой молот»	1	420
Отделение тяжёлого оружия	3	4
«Адский молот»	1	450
«Адские гончие»	1-3	73
«Гидры»	1-3	115
Пехотное отделение	10	4
Рыцарь-командор Паск	1	177
Боевые танки «Леман Русс»	1-3	132
«Леманы Руссы» типа	1-3	132
«Разрушитель»		
Лорд-комиссар	1	50
«Мантикора	1	125
Начальник артиллерии	1	38
Командное отделение	4	9
Милитарум Темпестус		
Отпрыски Милитарум Темпестус	5-10	9
Офицер флота	1	25
Огрины	3-9	30
Командир взвода	1	20
Крысюки	5-10	5
Дикие всадники	5-10	8
Разведывательные «Часовые»	1-3	35
«Сумрачный меч»	1	430
Отделение специального оружия	6	4
«Грозовой владыка»	1	430
«Грозовой меч»	1	390
Танковый командир	1	167
«Таврокс»	1	55
«Таврокс-Прайм»	1	60
Темпестор-прайм	1	40
«Валькирии»	1-3	130
Ветераны	10	6
«Виверны»	1-3	85
ПЕРСОНАЖИ		
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Полковник «Железная рука»	1	90
Стракен		
Флаг-сержант Келл	1	50
Комиссар Яррик	1	130
Лорд-кастелян Крид	1	70
Норк Деддог	1	80
Сержант Харкер	1	50

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Заградительный огонь	0
Автопушка	15
Пушка «Гибельный клинок»	0
Боевая пушка	22
Болт-пистолет	1
Болтер	1
Хим-пушка	15
Ракета «Смертельный удар»	0
Пушка «Разрушитель»	40
Подрывной заряд	5
Пушка «Сотрясатель»	0
Нова-пушка «Искоренитель»	25
Плазменная пушка «Палач»	20
Автопушка «Экстерминатор»	25
Огнемёт	7
Фраг-бомба	0
Фраг-граната	0
Гранатомёт	5
Гренадерская перчатка	10
Тяжёлый болтер	8
Тяжёлый огнемёт	17
Тяжёлый стаббер	4
Пушка «Адский молот»	0
Ракеты «Адский удар»	20
Пробивное лазружьё	1
Пробивной лазпистолет	1
Пробивное залповое ружьё	9
Поисково-истребительная ракета	6
Счетверённая автопушка «Гидра»	0
Пушка «Инферно»	20
Крак-граната	0
Лазпушка	20
Лазружьё	0
Батарея лазружей	0
Лазпистолет	0
Пушка «Магма»	0
Мелта-пушка	35
Мелтаружьё	12
Ракетная установка	20
Миномёт	5
Мультилазер	10
Мультимелта	20
Многозарядный пусковой контейнер	11
Плазменная пушка	15
Плазмомёт	7
Плазменный пистолет	5
Гатлинг-пушка «Каратель»	20
Пушка «Землетрясение»	0
«Потрошитель»	0
Дробовик	0
Снайперская винтовка	2
Штормовой болтер	2
Ракеты «Грозовой орёл»	0
Осадная пушка «Грозовой меч»	0
Боевая пушка «Таврокс»	28
Гатлинг-пушка «Таврокс»	18
Ракетная установка «Таврокс»	50
Пушка «Дрожь»	0
Спаренный тяжёлый болтер	14
Спаренный тяжёлый огнемёт	30
Боевая пушка «Покоритель»	25
Пушка «Вулкан»	0
Мегаболтер «Вулкан»	0
Счетверённый миномёт «Буря осколков»	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Адамантовые гусеницы	0
Булгринская булава	7
Цепной меч	0
Охотничья пика	2
Силовой топор	5
Силовой кулак	10
Силовое копьё	4
Силовая булава	4
Силовой меч	4
Цепная пила «Часовой»	2
Копыта	0

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Щит «Здоровяк»	0
Аптечка	10
Взводный штандарт	5
Полковой штандарт	5
Плиточный щит	0
Командный жезл Темпестус	0
Вокс-передатчик	5

ОСНАЩЕНИЕ АСТРА МИЛИТАРУМ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Заградительный огонь	100"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	Это оружие можно использовать только один раз за сражение, и нельзя использовать, если его владелец двигался. В качестве цели можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы (при этом вычитайте 1 из результатов бросков на попадание). Вне зависимости от того, сколько в вашей армии начальников артиллерии, за ход можно объявить только один заградительный огонь.
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	1	–
«Дурной глаз»	6"	Пистолет 1	3	-2	1	–
Пушка «Гибельный клинок»	72"	Тяжёлое 2D6	9	-3	3	–
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	–
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Хим-пушка	8"	Тяжёлое D6	*	-3	1	Это оружие попадает по цели автоматически. В дополнение, оно ранит на 2+
Ракета «Смертельный удар»	200"	Тяжёлое 3D6	*	*	*	Из этого оружия можно выстрелить только один раз за сражение. В качестве цели этого можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы. Каждый раз при попадании этим оружием цель получает смертельное ранение. После отыгрыша всего урона боевой единице бросьте D6 за каждую другую боевую единицу в пределах 6". При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 и более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Подрывной заряд	6"	Граната D6	8	-3	D3	Один подрывной заряд можно использовать лишь один раз за сражение.
Пушка «Сотрясатель»	240"	Тяжёлое D6	9	-2	D3	При определении числа атак этим оружием кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. В качестве цели можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы.
Нова-пушка «Искоренитель»	36"	Тяжёлое D6	6	-2	D3	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Плазменная пушка «Палач»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D6	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D6	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, то после отыгрыша всех выстрелов данного оружия владелец получает D6 смертельных ранений.
Автопушка «Экстерминатор»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Фраг-бомба	6"	Граната D6	4	0	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Гранатомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
- Фраг-граната	24"	Штурмовое D6	3	0	1	–
- Крак-граната	24"	Штурмовое 1	6	-1	D3	–
Гренадерская перчатка	12"	Штурмовое 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.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Пушка «Адский молот»	36"	Тяжёлое 2D6	10	-4	3	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броскам за нахождение в укрытии.
Ракеты «Адский удар»	72"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	При определении урона этого оружия кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Пробивное лазружьё	18"	Скорострельное 1	3	-2	1	–
Пробивной лазпистолет	6"	Пистолет 1	3	-2	1	–
Пробивное залповое ружьё	24"	Тяжёлое 4	4	-2	1	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Счетверённая автопушка «Гидра»	72"	Тяжёлое 8	7	-1	2	Если цель умеет летать, прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Пушка «Инферно»	16"	Тяжёлое D6	6	-1	2	Это оружие попадает по цели автоматически.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Лазружьё	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Батарея лазружей	24"	Скорострельное 3	3	0	1	Из этого оружия можно стрелять только если в оснащённую им технику погружена боевая единица.
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–

Пушка «Магма»	60"	Тяжёлое D6	10	-5	D6	Атакующие этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броскам за нахождение в укрытии. В дополнение, если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Мелта-пушка	24"	Тяжёлое D3	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Мелтаружьё	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.
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	–
Миномёт	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	В качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы.
Мультилазер	36"	Тяжёлое 3	6	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.
Многочарный пусковой контейнер	36"	Тяжёлое D6	5	-1	1	–
«Расплата»	36"	Штурмовое 3	5	-2	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.
Плазменный	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 данного 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.
Гатлинг-пушка «Каратель»	24"	Тяжёлое 20	5	0	1	–
Пушка «Землетрясение»	140"	Тяжёлое D6	14	-4	D6	Все результаты 1 и 2 бросков на определение урона этого оружия считаются равными 3.
«Потрошитель»	12"	Штурмовое 3	5	0	1	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, прибавьте 1 к силе этого оружия.
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.
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Ракеты «Грозовой орёл»	120"	Тяжёлое 2D6	10	-2	D3	В качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы. Модель может выстрелить только одной ракетой «Грозовой орёл» за ход. Одной ракетой «Грозовой орёл» можно выстрелить только один раз за сражение.
Осадная пушка «Грозовой меч»	36"	Тяжёлое D6	10	-4	D6	При определении числа атак этим оружием кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат. Атакующие этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии. Перекидывайте результаты 1 бросков на урон этого оружия.
Боевая пушка «Таврокс»	48"	Тяжёлое D6	7	-1	D3	–
Гатлинг-пушка «Таврокс»	24"	Тяжёлое 20	4	0	1	–
Ракетная установка «Таврокс»	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	–
Пушка «Дрожь»	60"	Тяжёлое 2D6	8	-2	3	Если по боевой единице попали из этого оружия, то в её следующей фазе стрельбы её показатель движения уменьшается в два раза, и она не может совершать марш-бросок.
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренный тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Боевая пушка «Покоритель»	72"	Тяжёлое 1	8	-3	D6	При нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Пушка «Вулкан»	120"	Тяжёлое D6	16	-5	2D6	Если целью этого оружия является титаническая боевая единица, то вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение.
Мегаболтер «Вулкан»	60"	Тяжёлое 20	6	-2	2	–
Счетверённый миномёт «Буря осколков»	48"	Тяжёлое 4D6	4	0	1	В качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы. Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Адамантовые гусеницы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	–
Бионическая рука с «дьявольским когтем»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Булгринская булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	2	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Огромный нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Охотничья пика	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	Модель может атаковать этим оружием только в том ходе, в котором она нападала.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 из результата броска на попадание этим оружием.
Силавая клишня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовое копье	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Цепная пила «Часовой»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Громовой удар башкой	Рукопашное	Рукопашное	+3	-2	D3	Каждый раз, когда Норк Деддог сражается, он может совершить только один громовой удар башкой.
Копыта	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	После того, как модель на чистокровном скакуне совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать самим скакуном. Он совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

В: Существуют ли полки «Оффицио Префектус» и «Милитарум Ауксилия»? Т.е. могу ли я заменить ключевое слово «<полк>» командира роты на «Милитарум Ауксилия»?
О: Нет.

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

«Адская гончая»	Hellhound
«Адский молот»	Hellhammer
«Василиск»	Basilisk
«Виверна»	Wyvern
«Гибельный клинок»	Baneblade
«Гибельный меч»	Banesword
«Гибельный молот»	Banehammer
«Гидра»	Hydra
«Грозовой владыка»	Stormlord
«Грозовой меч»	Stormsword
«Леман Русс» типа «Разрушитель»	Leman Russ demolisher
«Мантикора»	Manticore
«Роковой молот»	Doomhammer
«Смертельный удар»	Deathstrike
«Сумрачный меч»	Shadowsword
«Таврокс»	Taurox
«Химера»	Chimera
авиация	airborne
аптечка	medi-pack
Астра Милитарум	Astra Militarum
Атака и завеса!	Strike and shroud!
aura дисциплины	aura of discipline
Аэронавтика Импералис	Aeronautica Imperialis
боевой танк «Леман Русс»	Leman Russ battle tank
бронепоезд/авиаотряд	vehicle squadron
бронированный «Часовой»	armoured sentinel
булгрин	bullgryn
Вернуться в бой!	Get back in the fight!
верный защитник	sworn protector
верховный главнокомандующий	supreme commander
ветеран	veteran
взводный штандарт	platoon standart
взрыв	explodes
воздушный десант	aerial drop
вокс-передатчик	vox-caster
Восставшие из Ада	Harker's hellraisers
востроянский	vostroyan
Вперёд, за Императора!	Forwards, for the Emperor!
вызов авианалёта	air raid requested

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

героическое самопожертвование	heroic sacrifice
герой улья Гадес	hero of Hades hive
гора мышц	avalanche of muscle
дикий всадник	rough rider
дисциплинарная казнь	summary execution
железная воля	iron will
искусный баллистик	master of ballistics
Кадийские ударные части	cadian shock troops
Катачанские джунглевые бойцы	catathan jungle fighters
командир взвода	platoon commander
командир роты	company commander
командное отделение	command squad
командный голос	voice of command
командный жезл Темпестус	Tempestus command rod
комиссар	comissar
крушение	crash and burn
лорд-кастелян Крид	lord castellan Creed
лорд-комиссар	lord commissar
манёвры на флангах	flanking manoeuvres
Милитарум Ауксилия	Militarum Auxilla
Милитарум Темпестус	Militarum Tempestus
найди лучшую позицию	find the best spot
начальник артиллерии	master of ordnance
обстрел по координатам	strafing coordinates
отделение специального оружия	special weapons squad
отделение тяжёлого оружия	heavy weapons squad
отражающее поле	refractor field
отсек для стрельбы	firing deck
Оффицию Префектус	Officio Prefectus
Паск	Pask
Первая шеренга, пли!	First rank, fire! Second rank, fire!
Вторая шеренга, пли!	rank, fire!
перемалывающее наступление	grinding advance
пехотное отделение	infantry squad
плиточный щит	slabshield
полк	regiment
полковник «Железная	Colonel 'Iron Hand'

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

рука» Стракен	Straken
полковой штандарт	regimental standart
Полный ход!	Full throttle!
постановщики дыма	smoke launchers
Пошли, пошли, пошли!	Move! Move! Move!
предан до конца	loyal to the end
призывник	conscript
Примкнуть штыки!	Fix bayonets!
врождённая незаметность	naturally stealthy
пристрели и сматывайся	shoot sharp and scarper
разведывательная техника	scout vehicle
разведывательный «Часовой»	scout sentinel
режим парения	hover jet
рыцарь-командор	knight-commander
сброс на гравшютах	grav-shute incertion
Свалить его!	Bring it down!
сверхзвуковая	supersonic
сержант	sergeant
Слушать сюда, слизняки!	Listen up, maggots!
стальное чудовище	steel behemoth
старший офицер	senior officer
Стрелки! Огонь по готовности!	Gunners, kill on sight!
тактический гений	tactical genius
танковые приказы	tank orders
танковый командир	tank commander
трудно попасть	hard to hit
флаг-сержант Келл	colour sergeant Kell
Харкер	Harker
целеуказатели	targeters
Цельсь!	Take aim!
час близится	the hour is nigh
щит «Здоровяк»	bruteshield
экстренное охлаждение плазменного орудия	emergency plasma vents

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
автопушка	autocannon
автопушка	Exterminator
«Экстерминатор»	autocannon
адамантовые гусеницы	adamantium tracks
батарея лазружей	lasgun array
бионическая рука с «дьявольским когтем»	bionic arm with devil's claw
боевая пушка	battle cannon
боевая пушка	Vanquisher battle cannon
«Покоритель»	cannon
боевая пушка	Taurox battle cannon
«Таврокс»	
болтер	boltgun
болт-пистолет	bolt pistol
булгринская булава	bullgryn maul
гатлинг-пушка	Punisher gatling cannon
«Каратель»	cannon
гатлинг-пушка	Taurox gatling cannon
«Таврокс»	
гранатомёт	grenade launcher
гренадерская перчатка	grenadier gauntlet
громовой удар башкой	thunderous headbutt
дробовик	shotgun
«Дурной глаз»	Bale Eye
заградительный огонь	artillery barrage
копыта	trampling hooves
крак-граната	krak grenade
лазпистолет	laspistol
лазпушка	lascannon
лазружьё	lasgun
мегаболтер «Вулкан»	Vulcan mega-bolter
мелта-пушка	melta cannon

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
мелтаружьё	meltagun
миномёт	mortar
многозарядный	multiple rocket pod
пусковой контейнер	
мультилазер	multi-laser
мультимелта	multi-melta
нова-пушка	Eradicator nova cannon
«Искоренитель»	cannon
огнемёт	flamer
огромный нож	huge knife
осадная пушка	Stormsword siege cannon
«Грозовой меч»	cannon
охотничья пика	hunting lance
плазменная пушка	plasma cannon
плазменная пушка	Executioner plasma cannon
«Палач»	
плазменный пистолет	plasma pistol
плазмомёт	plasma gun
подрывной заряд	Demolition charge
«Потрошитель»	ripper gun
поисково-	hunter-killer missile
истребительная ракета	
пробивное залповое	hot-shot volley gun
ружьё	
пробивное лазружьё	hot-shot lasgun
пробивной лазпистолет	hot-shot laspistol
пушка «Адский молот»	Hellhammer cannon
пушка «Вулкан»	Volcano cannon
пушка «Гибельный клинок»	Baneblade cannon
пушка «Дрожь»	Tremor cannon
пушка «Землетрясение»	Quake cannon

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
пушка «Инферно»	Inferno cannon
пушка «Магма»	Magma cannon
пушка «Разрушитель»	Demolisher cannon
пушка «Сотрясатель»	Earthshaker cannon
ракета «Смертельный удар»	Deathstrike missile
ракетная установка	missile launcher
ракетная установка	Taurox missile launcher
«Таврокс»	
ракеты «Адский удар»	Hellstrike missiles
ракеты «Грозовой орёл»	Storm eagle rockets
«Расплата»	Payback
силовая клишня	power klaw
силовая булава	power maul
силовое копье	power lance
силовой кулак	power fist
силовой меч	power sword
силовой топор	power axe
снайперская винтовка	sniper rifle
счетверённая	Hydra quad
автопушка «Гидра»	autocannon
счетверённый миномёт	Wyvern quad
«Буря осколков»	stormshard mortar
тяжёлый болтер	heavy bolter
тяжёлый огнемёт	heavy flamer
тяжёлый стаббер	heavy stubber
фраг-бомба	frag bomb
фраг-граната	frag grenade
хим-пушка	chem cannon
цепная пила «Часовой»	Sentinel chainsaw
цепной меч	chainsword
штормовой болтер	storm bolter

ВОЙСКА АДЕПТУС МЕХАНИКУС

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Во многих инфолистах встречается ключевое слово в угловых скобках — <мир-кузница>. Оно заменяется на ключевое слово по вашему усмотрению, как описано ниже.

<Мир-кузница>

Все боевые единицы Адептус Механикус принадлежат какому-либо миру-кузнице. При включении в вашу армию боевой единицы Адептус Механикус вы должны выбрать её родной мир-кузницу. Существует множество таких миров, и вы можете как выбрать уже описанный в прочитанных вами книгах, так и придумать свой собственный. Затем просто замените «<мир-кузница>» на название выбранного вами мира-кузницы всюду в инфолисте боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию техножреца-доминуса с Марса, то его фракционное ключевое слово «<мир-кузница>» заменяется на «Марс», а описание его способности «повелитель культа Машины» будет гласить: «в фазе стрельбы дружественные боевые единицы Марса в пределах 6" могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание».

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».

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Электродуговое ружьё
- Плазменный калибр
- Трансурановая аркебуза

ПИСТОЛЕТЫ

- Электродуговой пистолет
- Фосфорный бласт-пистолет
- Радиевый пистолет

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Электродуговая булава
- Силовой меч
- Тазерное стрекало

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц Адептус Механикус встречаются следующие способности:

Славословия Омниссии

Во время сражения все боевые единицы с этим правилом (далее «соответствующие БЕ») получают бонус, зависящий от исполняемого в данный момент славословия Омниссии.

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

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

Боевые единицы батальных армий получают бонус от славословий, только если все боевые единицы в их подразделении обладают соответствующей способностью.

СЛАВОСЛОВИЯ ОМНИССИИ	
D6	СЛАВОСЛОВИЕ
1	Заклинание железной души Можно перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух соответствующих БЕ.
2	Литания электроманта Бросьте D6 за каждую вражескую боевую единицу в пределах 1" от соответствующих БЕ. При результате 6 она получает D3 смертельных ранений.
3	Песнь безжалостного кулака В фазе схватки соответствующие БЕ могут перекидывать неудачный результат 1 при бросках на попадание.
4	Псалом покрова Соответствующих БЕ получают бонус к спас-броскам, словно находятся в укрытии. Не действует на уже находящиеся в укрытии боевые единицы.
5	Призыв машинной мощи Соответствующих БЕ получают +1 к силе.
6	Благодарение Омниссии В фазе стрельбы соответствующие БЕ могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

КУЛЬТ МЕХАНИКУС



Рейтинг мощности 13

Велизарий Коул

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
ВелизариЙ Коул	6"	2+	2+	5	6	8	4	9	2+
ВелизариЙ Коул — это одна модель, вооружённая электродуговым бичом, топором всезнания, солярным атомизатором и ульем мехадендритов. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Солярный атомизатор	12"	Штурмовое D3			10	-4	D3	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, урон оружия равен D6.	
Электродуговой хлыст	Рукопашное	Рукопашное			x2	-1	1	Если целью является техника , урон оружия равен D3.	
Улей мехадендритов	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	0	1	Каждый раз, когда ВелизариЙ Коул сражается, он может совершить 2D6 дополнительных атак этим оружием.	
Топор Омниссии	Рукопашное	Рукопашное			+1	-2	2	–	
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии							Знаток машин: в конце вашей фазы движения ВелизариЙ Коул может починить дружественную модель Адептус Механикус в пределах 3" (но не себя). Выбранная модель восстанавливает D3 потерянные раны. За один ход модель может быть целью умения «знаток машин» не более одного раза вне зависимости от его источника.	
	Архимагос: пока ВелизариЙ Коул присутствует на поле боя, вы можете прибавлять или отнимать 1 из результатов бросков по таблице славословий Омниссии.							Марсианский лорд в фазе стрельбы дружественные боевые единицы Марса в пределах 6" могут перекидывать любые результаты бросков на попадание.	
	Отражающее поле: ВелизариЙ Коул имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.								
	Искусные механизмы саморемонта: в начале каждого вашего хода ВелизариЙ Коул восстанавливает D3 раны.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империум, Адептус Механикус, Культ Механикус, Марс								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, техножрец, ВелизариЙ Коул								



Рейтинг мощности 7

Техножрец-доминус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Техножрец-доминус	6"	3+	2+	4	4	5	3	8	2+
Техножрец-доминус — это одна модель, вооружённая топором всезнания, волкитным бластером и макростаббером.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Проектор искоряющего луча	24"	Тяжёлое D3		6	-2	1	Если цель находится в 8" и ближе, то атаки по ней отыгрываются с AP -4 и уроном D3.		
Макростаббер	12"	Пистолет 5		4	0	1	–		
Волкитный бластер	24"	Тяжёлое 3		6	0	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение в дополнение к любому другому урону.		
Топор Омниссии	Рукопашное	Рукопашное		+1	-2	2	–		
Фосфорная серпента	18"	Штурмовое 1		5	-1	1	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить волкитный бластер проектором искоряющего луча.Можно заменить макростаббер фосфорной серпентой.								
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии Отражающее поле: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+. Знарок машин: в конце вашей фазы движения эта модель может починить дружественную модель Адептус Механикус в пределах 3" (но не себя). Выбранная модель восстанавливает D3 потерянные раны. За один ход модель может быть целью умения «знарок машин» не более одного раза вне зависимости от его источника.						Искусная бионика: в начале каждого вашего хода модель восстанавливает D3 раны, ранее потерянные в сражении. Повелитель культа Машин: в фазе стрельбы дружественные боевые единицы <мира-кузницы> в пределах 6" могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, Культ Механикус, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, техножрец, доминус								



Рейтинг мощности 3

Техножрец-машиновидец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Техножрец-машиновидец	6"	4+	4+	4	4	4	2	8	3+
Техножрец-машиновидец — это одна модель, вооружённая топором всезнания, лазпистолетом и серворукой.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Лазпистолет	12"	Пистолет 1		3	0	1	–		
Топор Омниссии	Рукопашное	Рукопашное		+1	-2	2	–		
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	Славословия Омниссии								
	Бионика: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 6+.								
	Знарок машин: в конце вашей фазы движения эта модель может починить дружественную модель <мира-кузницы> или Технику Астра Милитарум в пределах 3". Выбранная модель восстанавливает D3 потерянные раны. За один ход модель может быть целью умения «знарок машин» не более одного раза вне зависимости от его источника.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, Культ Механикус, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, техножрец, машиновидец								



Рейтинг мощности 9

Катафроны-прорывники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Катафрон-прорывник	5"	4+	4+	5	5	3	2	7	3+
Эта боевая единица включает 3 катафронов-прорывников. Дополнительно она может включить до 3 катафронов-прорывников (+9 к рейтингу мощности), до 6 катафронов-прорывников (+18 к рейтингу мощности) или до 9 катафронов-прорывников (+27 к рейтингу мощности). Каждый катафрон-прорывник вооружён тяжёлым электродуговым ружьём и электродуговой клешнёй									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Тяжёлое электродуговое ружьё	36"	Тяжёлое 2		6	-2	D3	При атаке техники урон оружия равен D6.		
Торсионная пушка	24"	Тяжёлое 1		8	-4	D6	–		
Электродуговая клешня	Рукопашное	Рукопашное		+1	-1	1	При атаке техники урон оружия равен D3.		
Гидравлическая клешня	Рукопашное	Рукопашное		x2	-1	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любая модель может заменить своё тяжёлое электродуговое ружьё торсионной пушкой.Любая модель может заменить свою электродуговую клешню гидравлической клешней.								
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии Бионика: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 6+. Тяжёлый боевой сервитор: модели этой боевой единицы могут совершать марш-бросок только на D3", но не получают штрафа к стрельбе из тяжёлого оружия после движения.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Механикус, Культ Механикус, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, катафроны-прорывники								



Рейтинг мощности 10

Катафроны-уничтожители

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Катафрон-уничтожитель	5"	4+	4+	5	5	3	1	7	4+
Эта боевая единица включает 3 катафронов-уничтожителей. Дополнительно она может включить до 3 катафронов-уничтожителей (+10 к рейтингу мощности), до 6 катафронов-уничтожителей (+20 к рейтингу мощности) или до 9 катафронов-уничтожителей (+30 к рейтингу мощности). Каждый катафрон-уничтожитель вооружён плазменной кулевриной и фосфорным бластером.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Когнис-огнемёт	8"	Штурмовое D6		4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически. В дополнение, при определении числа атак упреждающего огня кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.		
Тяжёлая гравипушка	30"	Тяжёлое 5		5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.		
Фосфорный бластер	24"	Скорострельное 1		5	-1	1	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.		
Плазменная кулеврина	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.								
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D6		7	-3	1	–		
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D6		8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любая модель может заменить свою плазменную кулеврину тяжёлой гравипушкой.Любая модель может заменить свой фосфорный бластер когнис-огнемётом.								
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии Бионика: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 6+. Тяжёлый боевой сервитор: модели этой боевой единицы могут совершать марш-бросок только на D3", но не получают штрафа к стрельбе из тяжёлого оружия после движения.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, Культ Механикус, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, катафроны-уничтожители								



Рейтинг мощности 4

Электрожрецы-фульгуриты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Электрожрец-фульгурит	6"	3+	4+	3	3	1	2	8	6+
Эта боевая единица включает 5 электрожрецов-фульгуритов. Дополнительно она может включить до 5 электрожрецов-фульгуритов (+4 к рейтингу мощности), до 10 электрожрецов-фульгуритов (+8 к рейтингу мощности) или до 15 электрожрецов-фульгуритов (+12 к рейтингу мощности). Каждый электрожрец-фульгурит вооружён электрососущим посохом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Электрососущий посох	Рукопашное	Рукопашное		+2	-2	D3	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает D3 смертельных ранений вместо обычного урона.		
<div>СПОСОБНОСТИ</div> <div>Славословия Омниссии</div> <div>Поле вольтагейста: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+. После завершения манёвра нападения этой боевой единицы выберите одну боевую единицу из целей нападения и бросьте D6 за каждую её модель. За каждый результат 6 выбранная боевая единица получает смертельное ранение.</div> <div>Выкачанная жизненная сила: если в фазе схватки эта боевая единица полностью уничтожает вражескую боевую единицу, то до конца сражения её непробиваемый спас-бросок улучшается до 3+.</div> <div>Фанатичная набожность: всякий раз, когда модель этой боевой единицы теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.</div>									
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, Культ Механикус, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, электрожрецы, фульгуриты								



Рейтинг мощности 3

Электрожрецы-корпускарии

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Электрожрец-корпускарий	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	6+
Эта боевая единица включает 5 электрожрецов-корпускариев. Дополнительно она может включить до 5 электрожрецов-корпускариев (+3 к рейтингу мощности), до 10 электрожрецов-корпускариев (+6 к рейтингу мощности) или до 15 электрожрецов-корпускариев (+9 к рейтингу мощности). Каждый электрожрец-корпускарий вооружён электростатическими наручами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Электростатические наручи (стрельба)	12"	Штурмовое 3		5	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно совершает не 1, а 3 попадания.		
Электростатические наручи (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное		5	0	1			
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии Поле вольтагейста: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+. После завершения манёвра нападения этой боевой единицы выберите одну боевую единицу из целей нападения и бросьте D6 за каждую её модель. За каждый результат 6 выбранная боевая единица получает смертельное ранение. Фанатичная набожность: всякий раз, когда модель этой боевой единицы теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, Культ Механикус, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, электрожрецы, корпускарии								



Рейтинг мощности 12

Роботы «Кастелан»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Робот «Кастелан»	8"	4+	4+	6	7	6	3	10	3+
Эта боевая единица включает 2 роботов «Кастелан». Дополнительно она может включить до 2 роботов «Кастелан» (+12 к рейтингу мощности) или до 4 роботов «Кастелан» (+24 к рейтингу мощности). Каждый робот «Кастелан» вооружён кулаками «Кастелан» и всесжигателем.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Тяжёлый фосфорный бластер	36"	Тяжёлое 3			6	-2	1	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.	
Всесжигатель	12"	Тяжёлое D6			5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.	
Кулаки «Кастелан»	Рукопашное	Рукопашное			+4	-3	3	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любая модель может заменить всесжигатель тяжёлым фосфорным бластером.Любая модель может заменить кулаки «Кастелан» тяжёлым фосфорным бластером.								
СПОСОБНОСТИ	<p><u>Славословия Омниссии</u></p> <p>Репульсорная решётка: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+ против стрелковых атак. В дополнение, при результате 6+ непробиваемого спас-броска за репульсорную решётку совершившая атаку боевая единица получает смертельное ранение.</p> <p>Боевые протоколы: при выставлении этой боевой единицы активен протокол «Эгида». Если в начале вашей фазы движения в пределах 6" есть дружественный инфокузнец Кибернетика <мира-кузницы>, то боевой протокол боевой единицы можно попытаться поменять. Для этого бросьте D6. При результате 2+ попытка успешна, и вы можете выбрать один из трёх боевых протоколов, который начнёт действовать с начала следующего раунда боя. В противном случае попытка неудачна — текущий протокол остаётся активным.</p> <ul style="list-style-type: none">Протокол «Эгида»: пока активен этот протокол, можно прибавлять 1 к любым результатам спас-бросков и непробиваемых спас-бросков моделей этой боевой единицы.Протокол «Завоеватель»: пока активен этот протокол, боевая единица не может стрелять, но в каждой фазе схватки она может сражаться не один, а два раза.Протокол «Протектор»: пока активен этот протокол, боевая единица не может двигаться или нападать, но в каждой фазе стрельбы (и при упреждении) она может стрелять не один, а два раза. <p>Взрыв: если количество ран модели этой боевой единицы 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.</p>								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, Культ Механикус, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, роботы «Кастелан»								



Рейтинг мощности 3

Инфокузнец Кибернетика

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Инфокузнец Кибернетика	6"	3+	3+	4	4	4	2	8	2+
Инфокузнец Кибернетика — это одна модель, вооружённая силовым кулаком и гамма-пистолетом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Гамма-пистолет	12"	Пистолет 1			6	-3	2	При атаке техники можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.	
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное			x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.	
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии								
	Знатоки машин: в конце вашей фазы движения эта модель может починить дружественную модель робота «Кастелан» в пределах 3". Выбранная модель восстанавливает D3 потерянные раны. За один ход модель может быть целью умения «знатоки машин» не более одного раза вне зависимости от его источника.								
	Отражающее поле: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, Культ Механикус, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, техножрец, инфокузнец Кибернетика								



Рейтинг мощности 4

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 кидайте 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	Славословия Омниссии Мыслеблок: пока сервиторы находятся в пределах 6" от дружественных техножрецов , показатели их навыка стрельбы и навыка ближнего боя увеличиваются до 4+, а показатель их лидерства увеличивается до 9.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, сервиторы								

СКИТАРИИ



Рейтинг мощности 4

Егеря скитариев									
НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Скитарий-егерь	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Альфа-егерь	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+
Эта боевая единица включает 1 альфа-егеря и 4 егерей скитариев. Дополнительно она может включить до 5 егерей скитариев (+4 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена гальваническим ружьём.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Гальваническое ружьё	30"	Скорострельное 1			4	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -1.	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">До двух егерей скитариев могут заменить свою гальваническую винтовку одним предметом из списка специального вооружения Адептус Механикус.Если боевая единица насчитывает 10 моделей, то ещё один егерь скитариев может заменить свою гальваническую винтовку одним предметом из списка специального вооружения Адептус Механикус.Один егерь скитариев также может взять улучшенную инфопривязь или омниспик.Альфа-егерь может взять один предмет из списка рукопашного вооружения Адептус Механикус и может заменить свою гальваническую винтовку одним предметом из списка пистолетов Адептус Механикус.								
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии Бионика: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 6+. Омниспик: если боевая единица включает модель с омниспиком, то атакуемые ею вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броскам за нахождение в укрытии. Улучшенная инфопривязь: если боевая единица включает модель с улучшенной инфопривязью, то она может перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, скитарии, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, егеря скитариев								



Рейтинг мощности 4

Авангард скитариев

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Скитарий авангарда	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Альфа авангарда	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+
Эта боевая единица включает 1 альфу авангарда и 4 скитариев авангарда. Дополнительно она может включить до 5 скитариев авангарда (+4 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена радиевым карабином.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Радиевый карабин	18"	Штурмовое 3			3	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно наносит 2 ед. урона, а не 1.	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">До двух скитариев авангарда могут заменить свой радиевый карабин одним предметом из списка специального вооружения Адептус Механикус.Если боевая единица насчитывает 10 моделей, то ещё один скитарий авангарда может заменить свой радиевый карабин одним предметом из списка специального вооружения Адептус Механикус.Один скитарий авангарда также может взять улучшенную инфопривязь или омниспик.Альфа авангарда может взять один предмет из списка рукопашного вооружения Адептус Механикус и может заменить свой радиевый карабин одним предметом из списка пистолетов Адептус Механикус.								
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии Бионика: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 6+. Радиационное насыщение: стойкость вражеских боевых единиц, находящихся в пределах 1" от любых боевых единиц скитариев авангарда и не являющихся техникой , снижается на 1. Омниспик: если боевая единица включает модель с омниспиком, то атакуемые ею вражеские боевые единицы не получают бонусов к спас-броскам за нахождение в укрытии. Улучшенная инфопривязь: если боевая единица включает модель с улучшенной инфопривязью, то она может перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, скитарии, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, авангард скитариев								



Рейтинг мощности 6

Сикарийские разведчики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сикарийский разведчик	8"	3+	3+	4	3	2	2	6	4+
Принцепс разведчиков	8"	3+	3+	4	3	2	3	7	4+
Эта боевая единица включает 1 принцепса разведчиков и 4 сикарийских разведчиков. Дополнительно она может включить до 5 сикарийских разведчиков (+6 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена стабкарбином и силовым мечом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Флешетный бластер	12"	Пистолет 5		3	0	1	–		
Стабкарбин	18"	Пистолет 3		4	0	1	–		
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное		Владельца	-3	1	–		
Тазерное стрекало	Рукопашное	Рукопашное		+2	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно совершает не 1, а 3 попадания.		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Любая модель может заменить свои стабкарбин и силовой меч флешетным бластером и тазерным стрекалом.								
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии Бионика: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 6+. Разведчики: во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете поместить эту боевую единицу на сокрытые позиции. В конце любой вашей фазы движения она может открыть своё местоположение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей. Аура нейропомех: показатель лидерства вражеских БЕ в пределах 3" от любых сикарийских разведчиков снижается на 1 ед.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, скитарии, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, сикарийские разведчики								



Рейтинг мощности 5

Сикарийские ловцы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сикарийский ловец	8"	3+	3+	4	3	2	3	6	4+
Принцепс ловцов	8"	3+	3+	4	3	2	4	7	4+
Эта боевая единица включает 1 принцепса ловцов и 4 сикарийских ловцов. Дополнительно она может включить до 5 сикарийских ловцов (+5 к рейтингу мощности). Каждая модель оснащена трансзвуковой бритвой и аккордовыми когтями.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Аккордовые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца		0	D3	Аккордовые когти можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает D3 смертельных ранений вместо обычного урона. Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение вместо обычного урона. Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение вместо обычного урона.		
Трансзвуковые клинки	Рукопашное	Рукопашное	+1		0	1			
Трансзвуковая бритва	Рукопашное	Рукопашное	Владельца		0	1			
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любой сикарийский ловец может заменить свои трансзвуковую бритву и аккордовые когти трансзвуковыми клинками.Принцепс ловцов может заменить свою трансзвуковую бритву трансзвуковыми клинками.								
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии								
	Бионика: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 6+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, скитарии, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, сикарийские ловцы								



Рейтинг мощности 4

Баллистарии

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Баллистарий	10"	3+	3+	5	6	6	2	8	4+
Эта боевая единица включает 1 баллистария. Дополнительно она может включить до 5 баллистариев (+4 к рейтингу мощности за модель). Каждая модель оснащена спаренной когнис-автопушкой и широкополосной инфопривязью.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Спаренная когнис-автопушка	48"	Тяжёлое 4			7	-1	2	Из этого оружия можно стрелять даже если стреляющая модель совершала марш-бросок. При этом вычитайте 2 из результатов бросков на попадание.	
Спаренная когнис-лазпушка	48"	Тяжёлое 2			9	-3	D6	Из этого оружия можно стрелять даже если стреляющая модель совершала марш-бросок. При этом вычитайте 2 из результатов бросков на попадание.	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Любая модель может заменить свою спаренную когнис-автопушку спаренной когнис-лазпушкой.								
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии Бионика: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 6+. Широкополосная инфопривязь: если в начале фазы боевого духа боевая единица <мира-кузницы> находится в пределах 3" от дружественной боевой единицы с улучшенной инфопривязью, то до конца фазы её показатель лидерства увеличивается на 1. Взрыв: если количество ран модели этой боевой единицы 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 1 смертельное ранение.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Механикус, скитарии, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, баллистарии								



Рейтинг мощности 3

Сидонийские драгуны

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сидонийский драгун	10"	3+	3+	5	6	6	3	8	4+
Эта боевая единица включает 1 сидонийского драгуна. Дополнительно она может включить до 5 сидонийских драгунов (+3 к рейтингу мощности за модель). Каждая модель оснащена тазерной пикой и широкополосной инфопривязью.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Фосфорная серпента	18"	Штурмовое 1			5	-1	1	Атакующие этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.	
Радиевый джезайл	30"	Тяжёлое 2			5	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.	
Тазерная пика	Рукопашное	Рукопашное			+3	0	2	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно совершает не 1, а 3 попадания.	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любая модель может заменить своё тазерное копье радиевым джезайлом.Любая модель может взять фосфорную серпенту.								
СПОСОБНОСТИ	Славословия Омниссии Бионика: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 6+. Широкополосная инфопривязь: если в начале фазы боевого духа боевая единица <мира-кузницы> находится в пределах 3" от дружественной боевой единицы с улучшенной инфопривязью, то до конца фазы её показатель лидерства увеличивается на 1.							Взрыв: если количество ран модели этой боевой единицы 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 1 смертельное ранение. Облако фимиама: ваш противник должен вычитать 1 из результатов бросков на попадание дистанционным оружием по этой боевой единице.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Механикус, скитарии, <мир-кузница>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, сидонийские драгуны								



Рейтинг мощности 6

Дюнный ползун «Онагр»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Дюнный ползун «Онагр»	*	5+	*	6	7	11	*	8	3+

Дюнный ползун «Онагр» — это одна модель, оснащённая проектором искореняющего луча.

УРОН

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

РАН	ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
6-11+	8"	3+	3	
3-5	6"	4+	D3	
1-2	4"	5+	1	

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый когнис-стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	Из этого оружия можно стрелять даже если стреляющая модель совершала марш-бросок. При этом вычитайте 2 из результатов бросков на попадание.
Искореняющий лучевик	36"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	Если цель находится в пределах 12", то класс оружия меняется на «Тяжёлое 3», а выстрелы отыгрываются с AP -4 и уроном D6.
Батарея «Икар»	При атаке этим оружием вы можете использовать все три профиля ниже.					
– Ракетная установка	48"	Тяжёлое 1	7	-3	D6	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
«Дедал»						
– Гатлинг-ракетомёт	48"	Тяжёлое 5	6	-2	1	
– Спаренная автопушка	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	
«Икар»						
Нейтронный лазер	48"	Тяжёлое D3	10	-4	D6	Результаты 1 и 2 бросков на определение урона этого оружия считаются равными 3.
Спаренный тяжёлый фосфорный бластер	36"	Тяжёлое 6	6	-2	1	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Можно заменить искореняющий лучевик нейтронным лазером и тяжёлым когнис-стаббером, спаренным тяжёлым фосфорным бластером или батареей «Икар». Можно взять тяжёлый когнис-стаббер. Можно взять широкополосную инфопривязь или постановщики дыма. 					
СПОСОБНОСТИ	<p>Славословия Омниссии</p> <p>Силовое поле «Эманатус»: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+. Если в пределах 6" от дюнного ползуна «Онагр» есть хотя бы один дружественный дюнный ползун «Онагр» <мира-кузницы>, то вы можете перекидывать результаты 1 его непробиваемых спас-бросков.</p> <p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p> <p>Широкополосная инфопривязь: если в начале фазы боевого духа боевая единица <мира-кузницы> находится в пределах 3" от дружественной боевой единицы с улучшенной инфопривязью, то до конца фазы её показатель лидерства увеличивается на 1.</p> <p>Ползун: модель может совершать марш-бросок только на D3", но не получают штрафа к стрельбе из тяжёлого оружия после движения.</p> <p>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.</p>					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Механикус, скитарии, <мир-кузница>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, дюнный ползун «Онагр»					

СТОИМОСТЬ ВОЙСК АДЕПТУС МЕХАНИКУС

Если вы проводите матч 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)
Электрожрецы-корпускарии	5-20	14
Инфокузнец Кибернетика	1	22
Электрожрецы-фульгуриты	5-20	16
Баллистарии на железных верхоходах	1-6	50
Роботы «Кастелан»	2-6	65
Катафроны-прорывники	3-12	35
Катафроны-уничтожители	3-12	35
Дюнный ползун «Онагр»	1	90
Сервиторы	4	2
Сикарийские разведчики	5-10	18
Сикарийские ловцы	5-10	15
Егеря скитариев	5-10	10
Скитарии авангарда	5-10	10
Сидонийские драгуны	1-6	59
Техножрец-доминус	1	125
Техножрец-машиновидец	1	40

ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ		
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Велизари Коул	1	250

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Электродуговая клешня	4
Электродуговая булава	5
Аккордовые когти	3
Электрососущий посох	0
Электростатические наручи	0
Гидравлическая клешня	8
Кулаки «Кастелан»	35
Топор Омниссии	0
Силовой кулак	20
Силовой меч	4
Серворука	12
Тазерное стрекало	6
Тазерная пика	9
Трансзвуковые клинки	7
Трансзвуковая бритва	2

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Электродуговой пистолет	3
Электродуговое ружьё	4
Когнис-огнемёт	11
Тяжёлый когнис-стаббер	8
Искоряющий лучевик	30
Проектор искоряющего луча	14
Флешетный бластер	2
Гальваническое ружьё	0
Гамма-пистолет	10
Тяжёлое электродуговое ружьё	18
Тяжёлый болтер	10
Тяжёлая гравипушка	30
Тяжёлый фосфорный бластер	15
Батарея «Икар»	40
Всесжигатель	21
Лазпистолет	0
Макростаббер	2
Мультимелта	27
Нейтронный лазер	45
Фосфорный бласт-пистолет	4
Фосфорный бластер	8
Фосфорная серпента	6
Плазменный каливр	14
Плазменная пушка	21
Плазменная кулеврина	27
Радиовый карабин	0
Радиовый джеззайл	4
Радиовый пистолет	1
Стаббарабин	2
Торсионная пушка	22
Трансурановая аркебуза	25
Спаренная когнис-автопушка	25
Спаренная когнис-лазпушка	45
Спаренный тяжёлый фосфорный бластер	30
Волкитный бластер	8

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ	
ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Широкополосная инфопривязь	0
Улучшенная инфопривязь	9
Омниспик	7
Дымовые гранатомёты	0

ОСНАЩЕНИЕ АДЕПТУС МЕХАНИКУС

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Электродуговой пистолет	12"	Пистолет 1	6	-1	1	При атаке техники урон оружия равен D3.
Электродуговое ружьё	24"	Скорострельное 1	6	-1	1	При атаке техники урон оружия равен D3.
Когнис-огнемет	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически. В дополнение, при определении числа атак упреждающего огня кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Тяжёлый когнис-стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	Из этого оружия можно стрелять даже если стреляющая модель совершала марш-бросок. При этом вычитайте 2 из результатов бросков на попадание.
Электростатические наручи (стрельба)	12"	Штурмовое 3	5	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно совершает не 1, а 3 попадания.
Искоряющий лучевик	36"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	Если цель находится в пределах 12", то класс оружия меняется на «Тяжёлое 3», а выстрелы отыгрываются с AP -4 и уроном D6.
Проектор искоряющего луча	24"	Тяжёлое D3	6	-2	1	Если цель находится в 8" и ближе, то атаки по ней отыгрываются с AP -4 и уроном D3.
Флешетный бластер	12"	Пистолет 5	3	0	1	–
Гальваническое ружьё	30"	Скорострельное 1	4	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -1.
Гамма-пистолет	12"	Пистолет 1	6	-3	2	При атаке техники можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Тяжёлое электродуговое ружьё	36"	Тяжёлое 2	6	-2	D3	При атаке техники урон оружия равен D6.
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлая гравипушка	30"	Тяжёлое 5	5	-3	1	Если спас-бросок цели равен или лучше 3+, то характеристика урона этого оружия меняется на D3.
Тяжёлый фосфорный бластер	36"	Тяжёлое 3	6	-2	1	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Батарея «Икар»	При атаке этим оружием вы можете использовать все три профиля ниже.					
– Ракетная установка «Дедал»	48"	Тяжёлое 1	7	-3	D6	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
– Гатлинг-ракетомёт	48"	Тяжёлое 5	6	-2	1	
– Спаренная автопушка «Икар»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	
Всесжигатель	12"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Макростаббер	12"	Пистолет 5	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.
Нейтронный лазер	48"	Тяжёлое D3	10	-4	D6	Результаты 1 и 2 бросков на определение урона этого оружия считаются равными 3.
Фосфорный бласт-пистолет	12"	Пистолет 1	5	-1	1	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Фосфорный бластер	24"	Скорострельное 1	5	-1	1	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Фосфорная серпента	18"	Штурмовое 1	5	-1	1	Атакованные этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Плазменный каливр	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	18"	Штурмовое 2	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	18"	Штурмовое 2	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
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.
Плазменная кулеврина	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	36"	Тяжёлое D6	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	36"	Тяжёлое D6	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Радиовый карабин	18"	Штурмовое 3	3	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно наносит 2 ед. урона, а не 1.
Радиовый джеззайл	30"	Тяжёлое 2	5	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.
Радиовый пистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно наносит 2 ед. урона, а не 1.
Солярный атомизатор	12"	Штурмовое D3	10	-4	D3	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, урон оружия равен D6.
Стабкарабин	18"	Пистолет 3	4	0	1	–
Торсионная пушка	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	–

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Трансурановая аркебуза	60"	Тяжёлое 1	7	-2	D3	Из этого оружия нельзя стрелять если модель двигалась в фазе стрельбы. 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.
Спаренная когнис-автопушка	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	Из этого оружия можно стрелять даже если стреляющая модель совершала марш-бросок. При этом вычитайте 2 из результатов бросков на попадание.
Спаренная когнис-лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	Из этого оружия можно стрелять даже если стреляющая модель совершала марш-бросок. При этом вычитайте 2 из результатов бросков на попадание.
Спаренный тяжёлый фосфорный бластер	36"	Тяжёлое 6	6	-2	1	Атакующие этим оружием боевые единицы не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии.
Волкитный бластер	24"	Тяжёлое 3	6	0	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение в дополнение к любому другому урону.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Электродуговая клешня	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	При атаке техники урон оружия равен D3.
Электродуговая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	При атаке техники урон оружия равен D3.
Электродуговой хлыст	Рукопашное	Рукопашное	x2	-1	1	При атаке техники урон оружия равен D3.
Аккордовые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	D3	Аккордовые когти можно использовать для совершения только одной атаки всякий раз, когда её владелец сражается. Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает D3 смертельных ранений вместо обычного урона.
Электрососущий посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	D3	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает D3 смертельных ранений вместо обычного урона.
Электростатические наручи (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	5	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно совершает не 1, а 3 попадания.
Гидравлическая клешня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-1	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Кулаки «Кастелан»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	3	–
Улей мехадендритов	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда Велизариус Коул сражается, он может совершить 2D6 дополнительных атак этим оружием.
Топор Омниссии	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	2	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	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.
Тазерное стрекало	Рукопашное	Рукопашное	+2	0	1	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно совершает не 1, а 3 попадания.
Тазерная пика	Рукопашное	Рукопашное	+3	0	2	Каждый раз как при броске на попадание этим оружием выпадает 6+, оно совершает не 1, а 3 попадания.
Трансзвуковые клинки	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение вместо обычного урона.
Трансзвуковая бритва	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, цель получает смертельное ранение вместо обычного урона.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

Адептус Механикус	Adeptus Mechanicus
альфа авангарда	vanguard alpha
альфа-егерь	ranger alpha
архимагос	archmagos
баллистарии,	ironstrider ballistarii
бионика	bionics
благодарение	benediction of the
Омниссии	Omnissiah
боевые протоколы	battle protocols
Велизариус Коул	Belisarius Cawl
взрыв	explodes
выкачанная жизненная сила	siphoned vigour
доминус	dominus
дюнный ползун «Онагр»	Onager duneclawler
скитарий-егерь	skitarii ranger
закливание железной души	incantation of the iron soul
знарок машин	master of machines
инфокузнец Кибернетика	cybernetica datasmith
искусная бионика	masterwork bionics
искусные механизмы саморемонта	artificer self-repair mechanisms
катафрон-прорывник	kataphron breacher
катафрон-уничтожитель	kataphron destroyer
корпускарии	corpuscarii

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

Культе Механикус	Cult Mechanicus
литания электроманта	litany of the elecromancer
Марс	Mars
машиновидец	engineer
мир-кузница	forge world
мыслеблок	mindlock
аура нейропомех	neurostatic aura
облако фимиама	incense cloud
омниспекс	omnispe
отражающее поле	refractor field
песнь безжалостного кулака	chant of the remorseless fist
пехота	infantry
повелитель культа	lord of the Machine
Машины	cult
марсианский лорд	lord of Mars
поле вольтагейста	voltageist field
ползун	clawler
постановщики дыма	smoke launchers
призыв машинной мощи	invocation of machine might
принцепс ловцов	ruststalker princeps
принцепс разведчиков	infiltrator princeps
протокол «Завоеватель»	Conqueror protocol
протокол «Защитник»	Protector protocol
протокол «Эгида»	Aegis protocol
псалом покровы	shroudpsalm
радиационное	rad-saturation

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

насыщение	
разведчики	infiltrators
репульсорная решётка	repulsor grid
робот «Кастелан»	Kastelan robot
сервитор	servitor
сидонийский драгун	sydonian dragoons
сикарийские ловцы	sicarian ruststalkers
сикарийский разведчик	sicarian infiltrator
силовое поле «Эманатус»	Emanatus force field
скитарии	skitarii
скитарий авангарда	skitarii vanguard
славословия Омниссии	canticles of the Omnissiah
техника	vehicle
техножрец	tech-priest
тяжёлый боевой сервитор	heavy battle servitor
улучшенная инфопривязь	enhanced data-tether
фанатичная набожность	fanatical devotion
фульгурит	fulgurite
широкополосная инфопривязь	broad spectrum data-tether
электрожрец	electro-priest

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
аккордовые когти	chordclaw
батарея «Икар»	Icarus array
волкитный бластер	volkite blaster
всесжигатель	Incendine combustor
гальваническое ружьё	galvanic rifle
гамма-пистолет	gamma pistol
гатлинг-ракетомёт	Gatling rocket launcher
гидравлическая клешня	hydraulic claw
искореняющий лучевик	eradication beamer
когнис-огнемет	cognis-flamer
кулаки «Кастелан»	Kastelan fists
лазипистолет	laspistol
макростаббер	macrostubber
мультимелта	multi-melta
нейтронный лазер	neutron blaster
обычная стрельба	standart
плазменная кулеврина	plasma culverin
плазменная пушка	plasma cannon
плазменный каливр	plasma caliver
проектор	eradication ray
искореняющего луча	
радиевый джезайл	radium jezzail
радиевый карабин	radium carbine
радиевый пистолет	radium pistol

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
ракетная установка	Daedalus missile
«Дедал»	launcher
режим перегрузки	supercharge
серворука	servo-arm
силовой кулак	power fist
силовой меч	power sword
солярный атомизатор	solar atomiser
спаренная автопушка	twin Icarus autocannon
«Икар»	
спаренная когнис-автопушка	twin cognis autocannon
спаренная когнис-лазпушка	twin cognis lascannon
спаренный тяжёлый фосфорный бластер	twin heavy phosphor blaster
стабкарабин	stubcarbine
тазерная пика	taser lance
тазерное стрекало	taser goad
топор Омниссии	omnissian axe
торсионная пушка	torsion cannon
трансзвуковая бритва	transonic razor
трансзвуковые клинки	transonic blades
трансурановая аркебуза	transuranic arquebus
тяжёлая гравипушка	heavy grav-cannon

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
тяжёлое электродуговое ружьё	heavy arc rifle
тяжёлый болтер	heavy bolter
тяжёлый когнис-стаббер	cognis heavy stubber
тяжёлый фосфорный бластер	heavy phosphor blaster
улей мехадендритов	mechadendrite hive
флешетный бластер	flechette blaster
фосфорная серпента	phosphor serpenta
фосфорный бластер	phosphor blaster
фосфорный бласт-пистолет	phosphor blast pistol
электродуговая булава	arc maul
электродуговая клешня	arc claw
электродуговое ружьё	arc rifle
электродуговой пистолет	arc pistol
электродуговой хлыст	arc scourge
электрососущий посох	electroleech stave
электростатические наручи	electrostatic gauntlets

ВОЙСКА КВЕСТОР ИМПЕРИАЛИС

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

<Дом>

За исключением Вольных Клинков, все боевые единицы Квестор Импералис принадлежат благородному дому, хранящему верность Империи или Адептус Механикус.

Инфолисты имперских рыцарей содержат ключевое слово «<дом>». При включении в вашу армию такой боевой единицы вы должны выбрать дом, откуда она происходит. Затем просто замените «<дом>» на название выбранного вами дома всюду в инфолисте боевой единицы. Вы можете как выбрать дом, уже описанный в прочитанных вами книгах, так и придумать свой собственный.

Например, если вы хотите включить в свою армию рыцаря «Странник» дома Таранис, то его фракционное ключевое слово «<дом>» заменяется на «дом Таранис».

Вместо выбора дома вы можете объявить, что этот имперский рыцарь является Вольным Клинком. При этом ключевое слово «<дом>» заменяется на «Вольный Клинок».

ОСНАЩЕНИЕ

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

ПАНЦИРНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Спаренная автопушка «Икар»
- Ракетный контейнер «Грозное копьё»
- Пусковой контейнер «Железный шторм»

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц Квестор Импералис встречаются следующие способности:

Ионный щит

Модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+ против стрелковых атак.

Взрыв

Если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений.

Сверхтяжёлый шагочод

В фазе движения модель может отступить, сохраняя возможность стрелять и нападать в этом же ходе. При отступлении она может двигаться сквозь вражеские модели пехоты, но должна закончить движение дальше чем в 1" от вражеских боевых единиц. В дополнение модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание за стрельбу из тяжёлого оружия после движения. И наконец, модель получает преимущества от укрытия, только если от стреляющего скрыто больше половины модели.



Рейтинг мощности 23

Рыцарь типа «Странник»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рыцарь типа «Странник»	*	*	*	8	8	24	4	9	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
13-24+	12"	3+	3+
7-12	9"	4+	4+
1-6	6"	5+	5+

Рыцарь типа «Странник» — это одна модель, оснащённая цепным мечом «Жнец», термальной пушкой, тяжёлым стаббером и титанической поступью.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	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.
Термальная пушка	36"	Тяжёлое D3	9	-4	D6	При атаке боевой единицы из 5 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6». Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Цепной меч «Жнец»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	6	–
Перчатка «Удар грома»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание. Если этим оружием убита техника или монстр , выберите вражескую боевую единицу в пределах 9" от владельца и бросьте D6. При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.
Титаническая поступь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Можно взять предмет из списка панцирного вооружения. Можно заменить цепной меч «Жнец» перчаткой «Удар грома». Можно заменить тяжёлый стаббер мелта-ружьём. 					
СПОСОБНОСТИ	Ионный щит , взрыв , сверхтяжёлый шаг					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Квестор Импералис, <дом>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Титанический, техника, рыцарь типа «Странник»					



Рейтинг мощности 24

Рыцарь типа «Паладин»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рыцарь типа «Паладин»	*	*	*	8	8	24	4	9	3+

Рыцарь типа «Паладин» — это одна модель, оснащённая цепным мечом «Жнец», скорострельной боевой пушкой, двумя тяжёлыми стабберами и титанической поступью.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	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.
Скорострельная боевая пушка	72"	Тяжёлое 2D6	8	-2	D3	–
Цепной меч «Жнец»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	6	–
Перчатка «Удар грома»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание. Если этим оружием убита техника или монстр , выберите вражескую боевую единицу в пределах 9" от владельца и бросьте D6. При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.
Титаническая поступь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Можно взять предмет из списка панцирного вооружения. Можно заменить цепной меч «Жнец» перчаткой «Удар грома». Можно заменить один тяжёлый стаббер мелта-ружьём. 					
СПОСОБНОСТИ	Ионный щит , взрыв , сверхтяжёлый шаг					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Квестор Импералис, <дом>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Титанический, техника, рыцарь типа «Паладин»					

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
13-24+	12"	3+	3+
7-12	9"	4+	4+
1-6	6"	5+	5+



Рейтинг мощности 25

Рыцарь типа «Хранитель»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рыцарь типа «Хранитель»	*	*	*	8	8	24	4	9	3+

Рыцарь типа «Хранитель» — это одна модель, оснащённая цепным мечом «Жнец», гатлинг-пушкой «Мститель», тяжёлым стаббером, тяжёлым огнемётом и титанической поступью.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гатлинг-пушка «Мститель»	36"	Тяжёлое 12	6	-2	2	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	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.
Цепной меч «Жнец»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	6	–
Перчатка «Удар грома»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание. Если этим оружием убита техника или монстр , выберите вражескую боевую единицу в пределах 9" от владельца и бросьте D6. При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.
Титаническая поступь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Можно взять предмет из списка панцирного вооружения. Можно заменить цепной меч «Жнец» перчаткой «Удар грома». Можно заменить тяжёлый стаббер мелта-ружьём. 					
СПОСОБНОСТИ	Ионный щит , взрыв , сверхтяжёлый шаг					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Квестор Импералис, <дом>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Титанический, техника, рыцарь типа «Хранитель»					

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
13-24+	12"	3+	3+
7-12	9"	4+	4+
1-6	6"	5+	5+



Рейтинг мощности 21

Рыцарь типа «Доблестный»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рыцарь типа «Доблестный»	*	*	*	8	8	24	4	9	3+

Рыцарь типа «Доблестный» — это одна модель, оснащённая цепным мечом «Жнец», перчаткой «Удар грома», тяжёлым стаббером и титанической поступью.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	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.
Цепной меч «Жнец»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	6	–
Перчатка «Удар грома»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание. Если этим оружием убита техника или монстр , выберите вражескую боевую единицу в пределах 9" от владельца и бросьте D6. При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.
Титаническая поступь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Можно взять предмет из списка панцирного вооружения. Можно заменить тяжёлый стаббер мелта-ружьём. 					
СПОСОБНОСТИ	Ионный щит , взрыв , сверхтяжёлый шагочод					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Квестор Импералис, <дом>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Титанический, техника, рыцарь «Доблестный»					

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
13-24+	12"	3+	3+
7-12	9"	4+	4+
1-6	6"	5+	5+



Рейтинг мощности 27

Рыцарь типа «Крестоносец»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рыцарь типа «Крестоносец»	*	*	*	8	8	24	4	9	3+

Рыцарь типа «Крестоносец» — это одна модель, оснащённая гатлинг-пушкой «Мститель», термальной пушкой, тяжёлым стаббером, тяжёлым огнём и титанической поступью.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гатлинг-пушка «Мститель»	36"	Тяжёлое 12	6	-2	2	–
Тяжёлый огнёмёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	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.
Скорострельная боевая пушка	72"	Тяжёлое 2D6	8	-2	D3	–
Перчатка «Удар грома»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание. Если этим оружием убита техника или монстр , выберите вражескую боевую единицу в пределах 9" от владельца и бросьте D6. При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.
Титаническая поступь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none"> Можно взять предмет из списка панцирного вооружения. Можно заменить термальную пушку скорострельной боевой пушкой и тяжёлым стаббером. Можно заменить один тяжёлый стаббер мелта-ружьём. 					
СПОСОБНОСТИ	Ионный щит , взрыв , сверхтяжёлый шаг					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Квестор Импералис, <дом>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Титанический, техника, рыцарь типа «Крестоносец»					

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	BS
13-24+	12"	3+	3+
7-12	9"	4+	4+
1-6	6"	5+	5+

СТОИМОСТЬ ВОЙСК КВЕСТОР ИМПЕРИАЛИС

Если вы проводите матч 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)
Рыцарь типа «Крестоносец»	1	320
Рыцарь типа «Странник»	1	320
Рыцарь типа «Доблестный»	1	320
Рыцарь типа «Паладин»	1	320
Рыцарь типа «Хранитель»	1	320

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Цепной меч «Жнец»	30
Перчатка «Удар грома»	35
Титаническая поступь	0

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Гатлинг-пушка «Мститель»	95
Тяжёлый огнемёт	17
Тяжёлый стаббер	4
Пусковой контейнер «Железный шторм»	16
Мелта-ружьё	17
Скорострельная боевая пушка	100
Ракетный контейнер «Грозовое копьё»	45
Термальная пушка	76
Спаренная автопушка «Икар»	30

ОСНАЩЕНИЕ КВЕСТОР ИМПЕРИАЛИС

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гатлинг-пушка «Мститель»	36"	Тяжёлое 12	6	-2	2	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый стаббер	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Ракетный контейнер «Железный шторм»	72"	Тяжёлое D6	5	-1	2	Это оружие может стрелять по боевым единицам, невидимым для владельца.
Мелга-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.
Скорострельная боевая пушка	72"	Тяжёлое 2D6	8	-2	D3	–
Пусковой контейнер «Грозное копье»	48"	Тяжёлое 3	8	-2	D6	–
Термальная пушка	36"	Тяжёлое D3	9	-4	D6	При атаке боевой единицы из 5 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6». Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Спаренная автопушка «Икар»	48"	Тяжёлое 4	7	-1	2	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Цепной меч «Жнец»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	6	–
Перчатка «Удар грома»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание. Если этим оружием убита техника или монстр , выберите вражескую боевую единицу в пределах 9" от владельца и бросьте D6. При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.
Титаническая поступь	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

взрыв	explodes
вольный клинок	freeblade
«Доблестный»	Gallant
дом	household
ионный щит	ion shield
Квестор Импералис	Questor Imperialis
«Крестоносец»	Crusader
«Паладин»	Paladin
рыцарь	knight
сверхтяжёлый шагоход	super-heavy walker
«Странник»	Errant
Таранис	Taranis
техника	vehicle
титанический	titanic
«Хранитель»	Warden

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

гатлинг-пушка «Мститель»	Avenger gatling cannon
мелта-ружьё	meltagun
панцирное вооружение	carapace weapon
перчатка «Удар грома»	thunderstrike gauntlet
ракетный контейнер «Грозное копьё»	Stormspear rocket pod
пусковой контейнер «Железный шторм»	Ironstorm missile pod
скорострельная боевая пушка	rapid-firebattle cannon
спаренная автопушка «Икар»	twin Icarus autocannon
термальная пушка	thermal cannon
титаническая поступь	titanic feet
тяжёлый огнемёт	heavy flamer
тяжёлый стаббер	heavy stubber

ВОЙСКА АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр Адептус Министорум в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей. Некоторые правила встречаются у многих боевых единиц Адептус Министорум, 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 члены Адепта Сороритас принадлежат какому-либо ордену. При включении в вашу армию такой боевой единицы вы должны выбрать её орден. Затем просто замените «<орден>» на название выбранного вами ордена всюду в инфолисте боевой единицы. Вы можете как выбрать орден, уже описанный в прочитанных вами книгах, так и придумать свой собственный.

Например, если вы хотите включить в свою армию канониссу, и вы хотите, чтобы она принадлежала ордену Пресвятой Девы-Мученицы, то её фракционное ключевое слово «<орден>» заменяется на «орден Пресвятой Девы-Мученицы», а описание её способности «наставница праведных» будет гласить: «дружественные боевые единицы **ордена Пресвятой Девы-Мученицы** в пределах 6" могут перекидывать результаты 1 всех бросков на попадание».

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц Адептус Министорум встречаются следующие способности:

Акты веры

Бросайте D6 в начале каждого вашего хода. При результате 2+ одна боевая единица вашей армии с этой способностью может совершить акт веры из нижеследующего списка. Некоторые способности позволяют совершать более одного акта веры за ход. В этом случае каждый акт совершается разными боевыми единицами.

Длань Императора: боевая единица может немедленно двигаться словно в фазе движения.

Божественное указание: боевая единица может немедленно стрелять словно в фазе стрельбы.

Пыл: если в пределах 1" есть вражеская боевая единица, то боевая единица может немедленно ввязаться в бой и атаковать словно в фазе схватки.

Дух мученика: одна модель боевой единицы немедленно восстанавливает D3 утерянных ран или одна убитая модель возвращается в боевую единицу с 1 раной.

Щит веры

Модели с этой способностью имеют непробиваемый спас-бросок на 6+. В дополнение, во вражеской пси-фазе боевые единицы с этой способностью могут попытаться противостоять одной психосиле так, словно они являются **псайкерами**. Однако при этом они бросают лишь один D6, а не 2D6 как обычно. Если результат больше результата пси-теста, пройденного для проявления этой психосилы, то она нейтрализуется.

Фанатик

В том ходе, в котором эта боевая единица нападала, героически вступала в бой, или на неё было совершено нападение вражеской боевой единицей, она может перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.

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».

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Болтер
- Комбиогнемёт
- Комбимелта
- Комбиплазма
- Болтер «Осуждающий»
- Штормовой болтер

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Штормовой болтер
- Огнемёт
- Мелта-ружьё

ПИСТОЛЕТЫ

- Болт-пистолет
- Плазменный пистолет
- Пистолет «Инферно»

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Цепной меч
- Силовой топор
- Силовая булава
- Силовой меч

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Тяжёлый болтер
- Тяжёлый огнемёт
- Мультимелта



Рейтинг мощности 5

Урия Яков

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Урия Яков	6"	3+	3+	3	3	5	4	8	6+
Урия Яков — это одна модель, вооружённая «Искупителем», болт-пистолетом, цепным мечом, фраз- 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	–	
«Искупитель»	24"	Штурмовое 2			4	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно наносит 2 ед. урона, а не 1.	
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.	
Фраз-граната	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Крак-граната	6"	Граната 1			6	-1	D3	–	
СПОСОБНОСТИ	Щит веры, фанатик								
	Знамя святости: дружелюбные боевые единицы Адептус Министорум и Астра Милитарум в пределах 6" от Урии Якова прибавляют 1 к своему показателю лидерства.						Военные гимны: дружелюбные боевые единицы пехоты Адептус Министорум и пехоты Астра Милитарум в пределах 6" от любого дружелюбного священника Министорум могут прибавлять 1 к своему числу атак.		
	Розарий: Урия Яков имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум, Астра Милитарум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, священник Министорум, Урия Яков								



Рейтинг мощности 3

Священник Министорум

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Священник Министорум	6"	4+	4+	3	3	4	3	7	6+
Священник Министорум — это одна модель, вооружённая лазпистолетом, фраз- и крак-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Автомат	24"	Скорострельное 1			3	0	1	–	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	–	
Плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.								
– Обычная стрельба	12"	Скорострельное 1			7	-3	1	–	
– Режим перегрузки	12"	Скорострельное 1			8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.	
Дробовик	12"	Штурмовое 2			3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1.	
Эвисцератор	Рукопашное	Рукопашное			x2	-4	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.	
Фраз-граната	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Крак-граната	6"	Граната 1			6	-1	D3	–	
СПОСОБНОСТИ	фанатик			Военные гимны: дружелюбные боевые единицы пехоты Адептус Министорум и пехоты Астра Милитарум в пределах 6" от любого дружелюбного священника а Министорум могут прибавлять 1 к своему числу атак.					
	Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Министорум, Астра Милитарум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, священник Министорум								



Рейтинг мощности 1

Крестоносцы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Крестоносец	6"	3+	4+	3	3	1	2	7	4+
Эта боевая единица включает 2 крестоносцев. Дополнительно она может включить до 2 крестоносцев (+1 к рейтингу мощности), до 4 крестоносцев (+2 к рейтингу мощности), до 6 крестоносцев (+3 к рейтингу мощности) или до 8 крестоносцев (+4 к рейтингу мощности). Каждый крестоносец вооружён силовым мечом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-3	1	–	
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры , фанатик								
	Грозовой щит: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, крестоносцы								



Рейтинг мощности 1

Ассасины культа смерти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ассасин культа смерти	7"	3+	4+	4	3	1	4	7	5+
Эта боевая единица включает 2 ассасинов культа смерти. Дополнительно она может включить до 2 ассасинов культа смерти (+1 к рейтингу мощности), до 4 ассасинов культа смерти (+2 к рейтингу мощности), до 6 ассасинов культа смерти (+3 к рейтингу мощности) или до 8 ассасинов культа смерти (+4 к рейтингу мощности). Каждый ассасин культа смерти вооружён силовыми клинками культа смерти.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Силовые клинки культа смерти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца			-2	1	–	
СПОСОБНОСТИ	фанатик								
	Неестественные рефлексy: модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, ассасины культа смерти								



Рейтинг мощности 2

Аркофлагеллянты

Наименование	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Аркофлагеллянт	7"	3+	6+	4	3	2	2	7	7+
Эта боевая единица включает 3 аркофлагеллянтов. Дополнительно она может включить до 3 аркофлагеллянтов (+2 к рейтингу мощности) или до 6 аркофлагеллянтов (+4 к рейтингу мощности). Каждый аркофлагеллянт вооружён цепями аркофлагеллянтов.									
Оружие	Дальность	Класс			S	AP	D	Способности	
Цепи аркофлагеллянтов	Рукопашное	Рукопашное				+1	0	1	Совершайте не 1, а D3 бросков за каждую атаку этим оружием.
Способности	фанатик								
	Безумные машины для убийства: модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.								
Фракционные ключи	Империиум, Адептус Министорум								
Ключевые слова	Пехота, аркофлагеллянты								



Рейтинг мощности 6

Машины кающихся

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Машина кающегося	7"	3+	5+	5	6	7	4	8	4+
Эта боевая единица включает 1 машину кающегося. Дополнительно она может включить 1 машину кающегося (+6 к рейтингу мощности) или 2 машины кающихся (+12 к рейтингу мощности). Каждая машина кающегося оснащена пилами кающегося и двумя тяжёлыми огнёмётами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Тяжёлый огнёмёт	8"	Тяжёлое D6		5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.		
Дисковые пилы	Рукопашное	Рукопашное		x2	-3	3	–		
СПОСОБНОСТИ	фанатик								
В поисках искупления: в фазе схватки после первого отыгрыша всех атак боевой единицы бросьте D6. При результате 4+ боевая единица немедленно может ввязаться в бой и атаковать второй раз.									
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, машины кающихся								

АДЕПТА СОРОРИТАС



Рейтинг мощности 8

Целестина

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Целестина	12"	2+	2+	3	3	7	6	9	2+
Гемина-суперия	12"	3+	3+	3	3	2	3	9	2+

Целестина — это одна модель, вооружённая Пылающим клинком. Дополнительно её боевая единица может включить 1 гемина-суперию (+3 к рейтингу мощности) или 2 гемина-суперий (+6 к рейтингу мощности), каждая из которых вооружена болт-пистолетом, силовым мечом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пылающий клинок (стрельба)	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	—
Пылающий клинок (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	2	—
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	—
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	—
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	—

СПОСОБНОСТИ

Акты веры, щит веры

Светоч веры: все дружественные боевые единицы Адепта Сороритас в пределах 6" от Целестины прибавляют 1 к результатам непробиваемых спас-бросков за способность «щит веры». Все дружественные боевые единицы Адептус Министорум и Астра Милитарум в пределах 6" от Целестины получают непробиваемый спас-бросок на 6+.

Доспехи святой Катерины: Целестина имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. Более того, благодаря её божественной защите гемина-суперии её боевой единицы также имеют непробиваемый спас-бросок на 4+.

Святые благословения: в начале любого из ваших ходов вы можете выбрать имеющую способность «акты веры» дружественную боевую единицу Адепта Сороритас в пределах 6" от Целестины. Она немедленно совершает акт веры. Этот акт веры совершается в дополнение к обычно разрешённому одному акту веры за ход.

Целебные слёзы: в начале каждой вашей фазы движения вы можете выставить одну убитую гемина-суперию с полным числом ран в пределах 2" от Целестины, но дальше, чем в 1" от вражеских моделей.

Вмешательство свыше: один раз за игру при потере Целестиной последней раны бросьте D6. При результате 2+ она не удаляется, а воскрешается с полным числом ран. Поместите её модель в пределах 2" от гемина-суперии. Если это невозможно (например, если в игре нет гемина-суперий), то вместо этого поместите Целестину где угодно на поле боя, но дальше, чем в 9" от вражеских моделей. При результате 1 долг зовёт Целестину в другое место — удалите оставшихся гемина-суперий из игры. Относительно всех правил миссий и условий победы Целестина и её телохранильницы считаются убитыми.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Министорум, Адепта Сороритас
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, прыжковый ранец, летает, Целестина



Рейтинг мощности 4

Канонисса

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Канонисса	6"	2+	2+	3	3	5	4	9	3+
Канонисса — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, цепным мечом, фраз- 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.		
Эвисцератор	Рукопашное	Рукопашное	x2		-4	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.		
Фраз-граната	6"	Граната D6		3	0	1	–		
Крак-граната	6"	Граната 1		6	-1	D3	–		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить болт-пистолет болтером.Можно заменить цепной меч эвисцератором или предметом из списка рукопашного вооружения.Можно заменить болт-пистолет и цепной меч предметом из списка дистанционного вооружения или пистолетов.								
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры						Наставница праведных: дружественные боевые единицы <ордена> в пределах 6" могут перекидывать результаты 1 всех бросков на попадание.		
	Розарий: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, канонисса								



Рейтинг мощности 2

Икононосец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Икононосец	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	3+
Икононосец — это одна модель, оснащённая болт-пистолетом, болтером, фраз- 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	–	
Фраз-граната	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Крак-граната	6"	Граната 1			6	-1	D3	–	
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры Симулякрум Импералис: в начале каждого своего хода бросайте D6. При результате 4+ вы можете выбрать имеющую способность «акты веры» дружественную боевую единицу <ордена> в пределах 6" от этой модели. Она немедленно совершает акт веры. Этот акт веры совершается в дополнение к обычно разрешённому одному акту веры за ход.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, икононосец								



Рейтинг мощности 2

Госпитальерка

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Госпитальерка	6"	4+	3+	3	3	4	2	8	3+
Госпитальерка — это одна модель, вооружённая медицинскими инструментами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Медицинские инструменты	Рукопашное	Рукопашное		Владельца	-1	1	–		
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры Целитель: в конце вашей фазы движения госпитальерка может попытаться вылечить или оживить одну модель. Выберите дружественную боевую единицу пехоты Адепта Сороритас в пределах 3" от госпитальерки и бросьте D6. При результате 4+ одна модель боевой единицы восстанавливает D3 потерянных ран. Если боевая единица не содержит раненых моделей, но ранее в битве была убита хотя бы одна её модель, одна убитая модель возвращается в боевую единицу с одной раной. В каждом ходе боевая единица может быть целью умения «Целитель» только один раз.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум, Адепта Сороритас								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, госпитальерка								



Рейтинг мощности 1

Диалогус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Диалогус	6"	4+	3+	3	3	4	2	8	6+
Диалогус — это одна модель, вооружённая посохом Диалогус.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Посох Диалогус	Рукопашное	Рукопашное			+1	0	1	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.	
СПОСОБНОСТИ		Акты веры , Щит веры Громкославитель: дружественные боевые единицы Адепта Сороритас в пределах 6" от этой модели могут перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух.							
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ		Империиум, Адептус Министорум, Адепта Сороритас							
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА		Персонаж, пехота, диалогус							



Рейтинг мощности 4

Отделение боевых сестёр

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Боевая сестра	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Старшая сестра	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+
Эта боевая единица включает 1 старшую сестру и 4 боевых сестёр. Дополнительно она может включить до 5 боевых сестёр (+4 к рейтингу мощности) или до 10 боевых сестёр (+8 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, болтером, фраз- 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	–		
Фраз-граната	6"	Граната D6		3	0	1	–		
Крак-граната	6"	Граната 1		6	-1	D3	–		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Одна боевая сестра может заменить свой болтер предметом из списка специального вооружения.Одна боевая сестра может заменить свой болтер предметом из списка специального вооружения или <i>тяжёлого вооружения</i>.Старшая сестра может заменить свой болтер предметом из списка рукопашного вооружения или дистанционного вооружения.Старшая сестра может заменить свой болт-пистолет предметом из списка пистолетов.Старшая сестра может взять предмет из списка рукопашного вооружения.								
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, отделение боевых сестёр								



Рейтинг мощности 4

Отделение серафимок

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Серафимка	12"	3+	3+	3	3	1	1	7	3+
Старшая серафимка	12"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
Эта боевая единица включает 1 старшую серафимку и 4 серафимок. Дополнительно она может включить до 5 серафимок (+4 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена двумя болт-пистолетами, фраз- и крак-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Болт-пистолет	12"	Пистолет 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	-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.	
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное		Владельца		-3	1	–	
Фраз-граната	6"	Граната D6		3		0	1	–	
Крак-граната	6"	Граната 1		6		-1	D3	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">До двух серафимок могут заменить оба своих болт-пистолета двумя ручными огнемётами или двумя пистолетами «Инферно».Старшая серафимка может заменить один из своих болт-пистолетов цепным мечом или силовым мечом.Старшая серафимка может заменить другой свой болт-пистолет плазменным пистолетом.								
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры Ангельский лик: эта боевая единица перебрасывает неудачные результаты непробиваемых спас-бросков за способность «щит веры».							Удар с небес: во время расстановки вместо выставления боевой единицы серафимок на поле боя вы можете припрятать 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.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, прыжковый ранец, летает, серафимки								



Рейтинг мощности 5

Отделение целестинок

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Целестинка	6"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
Старшая целестинка	6"	3+	3+	3	3	1	3	9	3+
Эта боевая единица включает 1 старшую целестинку и 4 целестинок. Дополнительно она может включить до 5 целестинок (+5 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, болтером, фраз- 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	–	
Фраз-граната	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Крак-граната	6"	Граната 1			6	-1	D3	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Одна целестинка может заменить свой болтер предметом из списка специального вооружения.Другая целестинка может заменить свой болтер предметом из списка специального вооружения или тяжёлого вооружения.Старшая целестинка может заменить свой болтер предметом из списка рукопашного вооружения или дистанционного вооружения.Старшая целестинка может заменить свой болт-пистолет предметом из списка пистолетов.Старшая целестинка может взять предмет из списка рукопашного вооружения.								
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры Телохранители: всякий раз, когда дружественный персонаж из <ордена> в пределах 3" от этой боевой единицы теряет рану, бросайте D6. На 2+ модель из этого отделения может перехватить попадание — персонаж рану не теряет, но данная боевая единица получает смертельное ранение.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, целестинки								



Рейтинг мощности 2

Госпожа покаяния

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Госпожа покаяния	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	3+
Госпожа покаяния — это одна модель, вооружённая нейрохлыстами, фраз- и крак-гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Нейрохлысты	Рукопашное	Рукопашное	Владельца			-2	1	Если наивысшая характеристика лидерства цели меньше 8 (и цель не является техникой), прибавляйте 1 к результатам бросков на ранение этим оружием.	
Фраз-гранаты	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Крак-гранаты	6"	Граната 1			6	-1	D3	–	
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры							Указывающая путь: вы можете перекидывать результаты бросков на определение расстояния марш-броска, нападения и бросков на попадание репентисток <ордена> в пределах 6" от этой модели.	
	Ангельский лик: эта боевая единица перебрасывает неудачные результаты непробиваемых спас-бросков за способность «щит веры».								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, госпожа покаяния								



Рейтинг мощности 3

Отделение репентисток

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сестра-репентистка	6"	3+	3+	3	3	1	2	8	7+
Эта боевая единица включает 3 сестёр-репентисток. Дополнительно она может включить до 3 сестёр-репентисток (+3 к рейтингу мощности) или до 6 сестёр-репентисток (+6 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена эвисцератором кающегося.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Эвисцератор кающегося	Рукопашное	Рукопашное		x2	-2	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.		
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, репентистки								



Рейтинг мощности 6

Отделение воздаятельница

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Воздаятельница	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Старшая воздаятельница	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+
Эта боевая единица включает 1 старшую воздаятельница и 4 воздаятельница. Дополнительно она может включить до 5 воздаятельница (+4 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, болтером, 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	<ul style="list-style-type: none">До четырёх воздаятельница могут заменить свой болтер предметом из списка тяжёлого вооружения.Старшая воздаятельница может заменить свой болтер предметом из списка рукопашного вооружения или дистанционного вооружения.Старшая воздаятельница может заменить свой болт-пистолет предметом из списка пистолетов.Старшая воздаятельница может взять предмет из списка рукопашного вооружения.								
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, воздаятельница								



Рейтинг мощности 5

Отделение доминионков

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Доминионка	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Старшая доминионка	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+
Эта боевая единица включает 1 старшую доминионку и 4 доминионки. Дополнительно она может включить до 5 доминионков (+4 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, болтером, фраз- 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	–	
Фраз-граната	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Крак-граната	6"	Граната 1			6	-1	D3	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">До четырёх доминионки могут заменить свой болтер предметом из списка специального вооружения.Старшая доминионка может заменить свой болтер предметом из списка рукопашного вооружения или дистанционного вооружения.Старшая доминионка может заменить свой болт-пистолет предметом из списка пистолетов.Старшая доминионка может взять предмет из списка рукопашного вооружения.								
СПОСОБНОСТИ	Акты веры , Щит веры Авангард: после расстановки обоих игроков, но перед началом хода первого игрока эта боевая единица может передвинуться словно в фазе движения. Она не может закончить это движение в пределах 9" от вражеских моделей. Если у обоих игроков есть способные сделать это боевые единицы, то первым свои боевые единицы двигает тот игрок, кому принадлежит первый ход. Если все погружённые в транспортную технику модели обладают этой способностью, то вместо этого может двигаться эта транспортная техника.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адиптус Министорум, Адипта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, доминионки								



Рейтинг мощности 4

«Носорог» Сороритас

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Носорог» Сороритас	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+
«Носорог» Сороритас — это одна модель, оснащённая штормовым болтером.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1			8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.	
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2			4	0	1	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять поисково-истребительную ракету.Можно взять дополнительный штормовой болтер.								
СПОСОБНОСТИ	Щит веры Саморемонт: в начале каждого своего хода бросайте D6. При результате 6 эта модель восстанавливает одну потерянную рану. 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 д... стрельбы из всего... данная... свои постановщи... вашей фазы стрел... вычитать 1 ед. из... попадание дистан... данной технике.	
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 10 моделей пехоты Адептус Министорум. Нельзя переводить модели с прыжковыми ранцами модели Адепта Сороритас из других орденов.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, транспорт, «Носорог», «Носорог» Сороритас								

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



Рейтинг мощности 5

«Испепелитель»

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

Испепелитель — это одна модель, оснащённая огнём «Испепеление».

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

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Огнемёт «Испепеление»	12"	Штурмовое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
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	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить огнемёт «Испепеление» спаренным тяжёлым болтером или спаренной мультимелтой.Можно взять поисково-истребительную ракету.Можно взять дополнительный штурмовой болтер.					
СПОСОБНОСТИ	<div><div>Щит веры</div><div>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.</div></div> <div>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</div>					
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 6 моделей пехоты Адептус Министорум. Нельзя переводить модели с прыжковыми ранцами или модели Адепта Сороритас из других орденов.					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, транспорт, «Испепелитель»					



Рейтинг мощности 8

«Экзорцист»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Экзорцист»	*	6+	*	7	8	12	*	7	3+

«Экзорцист» — это одна модель, оснащённая ракетной установкой «Экзорцист».

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12	12"	3+	3
4-6	6"	4+	D3
1-3	4"	5+	1

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ракетная установка «Экзорцист»	48"	Тяжёлое D6	8	-4	D3	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять поисково-истребительную ракету.Можно взять штурмовой болтер.					
СПОСОБНОСТИ	<div><div>Щит веры</div><div>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.</div></div>					<div>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</div>
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Адептус Министорум, Адепта Сороритас, <орден>					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, «Экзорцист»					

СТОИМОСТЬ ВОЙСК АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

Если вы проводите матч 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)
Аркофлагеллянты	3-9	15
Отделение боевых сестёр	5-15	9
Канонисса	1	45
Отделение целестинок	5-10	11
Крестоносцы	2-10	11
Ассасины культа смерти	2-10	17
Диалогус	1	15
Отделение доминионок	5-10	10
«Экзорцист»	1	160
Госпитальерка	1	30
Икононосец	1	40
«Испепелитель»	1	68
Священник Министорум	1	35
Госпожа покаяния	1	35
Машины кающихся	1-3	55
Отделение репентисток	3-9	17
Отделение воздаятельница	5-10	9
Отделение серафимок	5-10	11
«Носорог» Сороритас	1	73

ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ		
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Целестина	1	150
– Гемина-суперии	0-2	50
Урия Яков	1	100

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Цепи аркофлагеллянтов	0
Цепной меч	0
Медицинские инструменты	0
Силовые клинки культа смерти	0
Посох Диалогус	0
Эвисцератор	22
Нейрохлысты	3
Дисковые пилы	40
Эвисцератор кающегося	0
Силовой топор	5
Силовая булава	4
Силовой меч	4

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Автомат	0
Болт-пистолет	0
Болтер	0
Комбиогнемёт	11
Комбимелта	19
Комбиплазма	15
Болтер «Осуждающий»	1
Ракетная установка «Экзорцист»	0
Огнемёт	9
Фраг-гранаты	0
Ручной огнемёт	6
Тяжёлый болтер	10
Тяжёлый огнемёт	17
Поисково-истребительная ракета	6
Огнемёт «Испепеление»	35
Пистолет «Инферно»	12
Крак-гранаты	0
Лазпистолет	0
Мелта-ружьё	17
Мультимелта	27
Плазмомёт	13
Плазменный пистолет	7
Дробовик	0
Штурмовой болтер	2
Спаренный тяжёлый болтер	17
Спаренная мультимелта	54

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ	
ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Грозовой щит	0

ОСНАЩЕНИЕ АДЕПТУС МИНИСТОРУМ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пылающий клинок (стрельба)	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Автомат	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Комбиогнемёт	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	-1	1	–
– Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Комбимелта	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	-1	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.
Комбиплазма	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	-1	1	–
– Плазмомёт	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	См. плазмомёт
Болтер «Осуждающий»	24"	Скорострельное 1	4	0	1	Если целью является псайкер, оружие наносит D3 ед. урона.
Ракетная установка «Экзорцист»	48"	Тяжёлое D6	8	-4	D3	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Ручной огнемёт	6"	Пистолет D3	3	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Огнемёт «Испепеление»	12"	Штурмовое 2D6	5	-1	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.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
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.
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.
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.
«Искупитель»	24"	Штурмовое 2	4	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно наносит 2 ед. урона, а не 1.
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1.
Штурмовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
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.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Цепы аркофлагеллянтов	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	Совершайте не 1, а D3 бросков за каждую атаку этим оружием.
Пылающий клинок (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	2	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Медицинские инструменты	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Силовые клинки культа смерти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Посох Диалогус	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Эвисцератор	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Нейрохлысты	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если наивысшая характеристика лидерства цели меньше 8 (и цель не является техникой), прибавляйте 1 к результатам бросков на ранение этим оружием.
Дисковые пилы	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Эвисцератор кающего	Рукопашное	Рукопашное	x2	-2	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 из результата броска на попадание.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Если я могу использовать более одного акта веры за ход, то как я должен их отыгрывать — по одному за раз? Должен ли я объявлять, какие акты веры я собираюсь использовать до бросков на их совершение?

Ответ: Броски на совершение актов веры и их отыгрыш происходят по одному за раз. Вам не нужно заранее объявлять, какие акты веры вы будете использовать.

В: Требуется ли способность Целестины «вмешательство свыше» выделения очков подкреплений на возвращение в сражение?

О: Нет.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

авангард	vanguard
Адепта Сороритас	Adepta Sororitas
Адептус Министорум	Adeptus Ministorum
акты веры	acts of faith
ангельский лик	angelic visage
аркофлагеллант	arco-flagellant
ассасин культа смерти	Death Cult assassin
Астра Милитарум	Astra Militarum
безумные машины для убийства	berserk killing machines
боевая сестра	battle sister
божественное указание	divine guidance
в поисках искупления	desperate for redemption
взрыв	explodes
вмешательство свыше	miraculous intervention
военные гимны	war hymns
воздаятельница	retributor
гемина-суперия	Gemina Superia
госпитальерка	hospitalier
госпожа покаяния	mistress of repentance
грозовой щит	storm shield
диалогус	dialogus
длань Императора	hand of the Emperor
доминионка	dominion
доспехи Святой Катерины	the armour of Saint Katherine
дух мученика	spirit of the martyr
знамя святости	banner of sanctity
икононосец	imagifier
«Испепелитель»	Immolator
канонисса	canoness
крестоносец	crusader
машина кающегося	penitent engine
наставница праведных	lead the righteous
неестественные рефлексы	uncanny reflexes
«Носорог»	Rhino
«Носорог» Сороритас	Sororitas Rhino
орден	order

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

орден Пресвятой Девы-Мученицы	order of Our Martyred Lady
отделение	squad
громкославитель	laud hailer
персонаж	character
пехота	infantry
постановщики дыма	smoke launchers
пыл	the passion
реpentистка	repentia
розарий	rosarius
саморемонт	self-repair
светоч веры	beacon of faith
святые благословения	saintly blessings
Министорум	Ministorum priest
серафимка	seraphim
Симулякрум	Simulacrum Imperialis
Импералис	
старшая	superior
телохранители	bodyguard
техника	vehicle
удар с небес	sky strike
указывающая путь	driven onwards
Урия Яков	Uriah Jacobus
фанатик	zealot
целebные слёзы	healing tears
Целестина	Celestine
целестинка	celestian
целитель	healer
щит веры	shield of faith
«Экзорцист»	Exorcist

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

автомат	autogun
болтер	boltgun
болтер «Осуждающий»	Condemnor boltgun
болт-пистолет	bolt pistol
дробовик	shotgun
«Искупитель»	the Redemer
комбимелта	combi-melta

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

комбиогнемёт	combi-flamer
комбиплазма	combi-plasma
крак-граната	krak-grenade
лазпистолет	laspistol
медицинские инструменты	chirurgeon's tools
мелта-ружьё	meltagun
мультимелта	multimelta
нейрохлысты	neural whips
обычная стрельба	standart
огнемёт	flamer
огнемёт «Испепеление»	Immolation flamer
дисковые пилы	penitent buzz-blades
пистолет «Инферно»	Inferno pistol
плазменный пистолет	plasma pistol
плазмомёт	plasmagun
поисково-истребительная ракета	hunter-killer missile
посох Диалогус	Dialogus staff
пылающий клинок	the Ardent blade
ракетная установка «Экзорцист»	Exorcist missile launcher
режим перегрузки	supercharge
ручной огнемёт	hand flamer
силовая булава	power maul
силовой меч	power sword
силовой топор	power axe
силовые клинки культа смерти	Death Cult power blades
спаренная мультимелта	twin multimelta
спаренный тяжёлый болтер	twin heavy bolter
тяжёлый болтер	heavy bolter
тяжёлый огнемёт	heavy flamer
фраг-граната	frag-grenade
цепной меч	chainsword
цепы аркофлагеллантов	arco-flails
штормовой болтер	storm bolter
эвисцератор	eviscerator
эвисцератор кающегося	penitent eviscerator

ВОЙСКА АДЕПТУС АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

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

ДИСЦИПЛИНА ПСАЙКАНЫ

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

ДИСЦИПЛИНА ПСАЙКАНЫ	
D3	ПСИХОСИЛА
1	Ужасные видения <i>Ужасные видения</i> стоят 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. До начала вашего следующего хода её лидерство понижается на 2.
2	Взор Императора <i>Взор Императора</i> стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы проведите прямую линию длиной 2D6" от псайкера и бросьте D6 за каждую модель, стоящую на этой линии. При результате 4+ боевая единица этой модели получает смертельное ранение.
3	Пси-барьер <i>Пси-барьер</i> стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите боевую единицу Астра Милитарум в пределах 12" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы прибавляйте 1 к результатам её спас-бросков.



Рейтинг мощности 2

Псайкер-примарис

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Псайкер-примарис	6"	3+	3+	3	3	4	3	8	5+
Псайкер-примарис — это одна модель, вооружённая лазпистолетом и психосиловым посохом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	–	
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное			+2	-1	D3	–	
СПОСОБНОСТИ	Это для твоего же блага: если модель убита опасностями варпа, а в пределах 6" от неё есть дружественный комиссар , он казнит псайкера до того, как произойдут неприятности. Проявление психосилы по-прежнему неудачно, но боевые единицы в пределах 6" от него не получают D3 смертельных ранений.								
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 две психосилы из дисциплины псайканы.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империмум, Астра Милитарум, Астра Телепатика, Схоластика Псайкана								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, псайкер, псайкер-примарис								



Рейтинг мощности 1

Псайкеры-вурдоплёты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Псайкер-вурдоплёт	6"	5+	4+	3	3	1	1	7	6+
Эта боевая единица включает 3 псайкеров-вурдоплётов. Дополнительно она может включить до 3 псайкеров-вурдоплётов (+1 к рейтингу мощности) или до 6 псайкеров-вурдоплётов (+2 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена лазпистолетом и посохом вурдоплетения.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Лазпистолет	12"	Пистолет 1		3	0	1	–		
Посох вурдоплетения	Рукопашное	Рукопашное		+1	0	1	–		
СПОСОБНОСТИ	Хор разумов: при прохождении этой боевой единицей пси-теста или теста на отрицание ведьмовства бросайте 1D6 вместо 2D6. Вы можете прибавлять 1 к результатам пси-тестов этой боевой единицы если она включает 3 и более модели, и прибавлять 2, если она включает 6 и более моделей.								
ПСАЙКЕР	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 псайканы.								
	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.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Астра Телепатика, Схоластика Псайкана								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, псайкер, псайкеры-вурдоплёты								



Рейтинг мощности 1

Астропат

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Астропат	6"	5+	6+	3	3	3	1	6	6+
Астропат — это одна модель, оснащённая посохом Телепатика.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	–	
Посох Телепатика	Рукопашное	Рукопашное			+1	0	D3	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Можно заменить посох Телепатика лазпистолетом.								
СПОСОБНОСТИ	Предсказание по звёздам: в начале фазы стрельбы выберите вражескую боевую единицу в пределах 18" от этой модели. До конца фазы выбранная вами боевая единица не получает бонусов к спас-броскам за нахождение в укрытии против атак дружественных боевых единиц Астра Милитарум в пределах 6" от этой модели.							Телепатический удар: при прохождении пси-тестов на проявление психосилы «Разрывающий разряд» бросайте 1D6 вместо 2D6.	
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 псайканы.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Милитарум, Астра Телепатика, Схоластика Псайкана								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, псайкер, астропат								

ВОЙСКА СЕСТЁР БЕЗМОЛВИЯ

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц Сестёр Безмолвия:

Охотники на ведьм

В фазе схватки данная боевая единица может перекидывать неудачные результаты бросков на ранение **псайкеров**.

Пси-абоминация

Боевая единица ни при каких обстоятельствах не может быть целью психосил или быть затронута их действием. В дополнение, за каждую боевую единицу с этой способностью в пределах 18" от себя вражеские псайкеры вычитают 1 из результатов любых пси-тестов и тестов на отрицание ведьмовства (до максимума -4). Однако учтите, что эта способность не работает, если боевая единица погружена в **транспорт**.



Рейтинг мощности 3

Обвинительницы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Обвинительница	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
Старшая сестра	7"	3+	3+	3	3	1	3	9	3+
Эта боевая единица включает 1 старшую сестру и 4 обвинительниц. Дополнительно она может включить до 5 обвинительниц (+3 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена болтером и антипсайкерскими гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Болтер	24"	Скорострельное 1		4	0	1	–		
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3		2	0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по псайкеру или демону равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.		
СПОСОБНОСТИ									
Пси-абоминация , охотники на ведьм									
Обвинение: модели этой боевой единицы могут выбрать целью вражеского персонажа, являющегося псайкером, даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей.									
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ									
Империиум, Астра Телепатика, Сёстры Безмолвия									
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА									
Пехота, обвинительницы									



Рейтинг мощности 4

Смотрительницы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Смотрительница	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
Старшая сестра	7"	3+	3+	3	3	1	3	9	3+
Эта боевая единица включает 1 старшую сестру и 4 смотрительниц. Дополнительно она может включить до 5 смотрительниц (+4 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена большим палаческим мечом и антипсайкерскими гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Большой палаческий меч	Рукопашное	Рукопашное		+1	-3	D3	–		
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3		2	0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по псайкеру или демону равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.		
СПОСОБНОСТИ	Пси-абоминация , охотники на ведьм								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Астра Телепатика, Сёстры Безмолвия								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, смотрительницы								



Рейтинг мощности 5

Ведьмоискательницы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ведьмоискательница	7"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+
Старшая сестра	7"	3+	3+	3	3	1	3	9	3+

Эта боевая единица включает 1 старшую сестру и 4 ведьмоискательниц. Дополнительно она может включить до 5 ведьмоискательниц (+5 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена огнём и антипсайкерскими гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Огнёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по псайкеру или демону равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

СПОСОБНОСТИ	Пси-абоминация, охотники на ведьм
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империя, Астра Телепатика, Сёстры Безмолвия
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, ведьмоискательницы



(транспорт)

Рейтинг мощности 4

«Носорог» нуль-дев

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

«Носорог» нуль-дев — 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.
-----------------	---

СПОСОБНОСТИ	<p>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.</p> <p>Саморемонт: в начале каждого своего хода бросайте D6. При результате 6 эта модель восстанавливает одну потерянную рану.</p>	<p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p>
-------------	---	--

ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 10 моделей пехоты Сестёр Безмолвия.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империя, Астра Телепатика, Сёстры Безмолвия
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, транспорт, «Носорог», «Носорог» нуль-дев

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

СТОИМОСТЬ ВОЙСК АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

Если вы проводите матч 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)
Астропат	1	15
Псайкер-примарис	1	28
Псайкеры-вурдоплёты	3-9	8

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Лазпистолет	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Психосиловой посох	12
Посох Телепатика	6
Посох вурдоплетения	0

ОСНАЩЕНИЕ АСТРА ТЕЛЕПАТИКА

ДИСТАНЦИОННОЕ И РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Посох Телепатика	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	D3	–
Посох вурдоплетения	Рукопашное	Рукопашное	+1	0	1	–

СТОИМОСТЬ ВОЙСК СЕСТЁР ТИШИНЫ

Если вы проводите матч 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)
«Носорог» нуль-дев	1	70
Обвинительницы	5-10	12
Смотрительницы	5-10	11
Ведьмоискательницы	5-10	11

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Болтер	0
Огнемёт	9
Поисково-истребительная ракета	6
Антипсайкерские гранаты	0
Штормовой болтер	2

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Большой палаческий меч	8

ОСНАЩЕНИЕ СЕСТЁР ТИШИНЫ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	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.
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по псайкеру или демону равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большой палаческий меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	–

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

Астра Телепатика	Astra Telepathica
астропат	astropath
ведьмоискательница	witchseeker
взор Императора	gaze of the Emperor
взрыв	explodes
«Носорог» нуль-дев	null-maiden Rhino
обвинение	prosecution protocols
обвинительница	prosecutor
охотники на ведьм	witch hunters
постановщики дыма	smoke launchers
предсказание по звёздам	astral divination
псайкана	psycana
псайкер-вурдоплёт	wyrdvane psyker
псайкер-примарис	primaris psyker
пси-абоминация	psychic abomination
пси-барьер	psychic barrier
саморемонт	self-repair
Сёстры Безмолвия	Sisters of Silence
смотрительница	vigilator
старшая сестра	sister superior
Схоластика Псайкана	Scholastica Psycana
телепатический удар	telepathic assault
ужасные видения	terrifying visions
хор разумов	choir of minds
это для твоего же блага	it's for your own good

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

болтер	boltgun
огнемёт	flamer
поисково-истребительная ракета	hunter-killer missile
антипсайкерская граната	psyk-out grenade
штормовой болтер	storm bolter
большой палаческий меч	executioner greatblade
психосиловой посох	force stave
лазпиштелет	laspistol
посох Телепатика	telepathica stave
посох вурдоплетения	wyrdvane stave

ВОЙСКА ОФФИЦИО АССАСИНОРУМ

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

СПОСОБНОСТИ

Следующие способности характерны для многих боевых единиц Оффицио Ассасинорум:

Независимый оперативник

Эта модель не может обладать особенностью военачальника. Во время расстановки вместо выставления на поле боя вы можете скрыть эту боевую единицу. В конце любой вашей фазы движения она может открыть своё местоположение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.

Молниеносные рефлексy

Модель имеет спас-бросок на 4+.



Рейтинг мощности 5

Ассасин-виндикар

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ассасин-виндикар	7"	2+	2+	4	4	5	5	9	6+
Ассасин-виндикар — это одна модель, вооружённая пистолетом «Экзитус», винтовкой «Экзитус» и ослепляющими гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Пистолет «Экзитус»	12"	Пистолет 1			4	-3	D3	Против ранений этим оружием нельзя использовать непробиваемые спас-броски. Это оружие ранит пехоту на 2+.	
Винтовка «Экзитус»	72"	Тяжёлое 1			5	-3	D3	Против ранений этим оружием нельзя использовать непробиваемые спас-броски. Это оружие ранит пехоту на 2+.	
Ослепляющая граната	12"	Граната D6			*	*	*	Это оружие не наносит цели урон. Вместо этого боевая единица, по которой попало это оружие, до конца хода вычитает 1 ед. из результатов бросков на попадание.	
СПОСОБНОСТИ		Независимый оперативник , молниеносные рефлексy Смертельный выстрел: персонажа можно выбрать целью этой боевой единицы даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. В дополнение, если в фазе стрельбы результат броска на ранение этой моделью равен 6+, то эта атака наносит не D3 ед., а D6 ед. урона.						Шпионская маска: в фазе стрельбы боевые единицы, выбранные в качестве цели этой боевой единицей, не получают бонусов к спас-броску за нахождение в укрытии. Стелс-костюм: в фазе стрельбы ваш противник вычитает 1 ед. из результатов бросков на попадание по этой модели. Если она находится в укрытии, то вместо этого он вычитает 2 ед..	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ		Империиум, Оффицио Ассасинорум							
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА		Пехота, персонаж, ассасин-виндикар							



Рейтинг мощности 5

Ассасин-каллидус

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



Рейтинг мощности 4

Ассасин-эверсор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ассасин-эверсор	7"	2+	2+	4	4	6	6	9	6+
Ассасин-эверсор — это одна модель, вооружённая пистолетом «Палач», нейроперчаткой, силовым мечом и мелта-бомбами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Пистолет «Палач»	12"	Пистолет 4		4	-1	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение моделей пехоты этим оружием.		
Нейроперчатка	Рукопашное	Рукопашное		+1	-1	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.		
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное		Владельца	-3	1	–		
Мелта-бомба	4"	Граната 1		8	-4	D6	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение техники этим оружием.		
СПОСОБНОСТИ	Независимый оперативник , молниеносные рефлексy						Озверин: при совершении бросков на нападение этой модели бросайте 3D6, а не 2D6. В дополнение, если модель нападала в предшествующей фазе нападения, то число её атак увеличивается на 2.		
	Живая бомба: если количество ран этой модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6 за каждую вражескую боевую единицу в пределах 1". При результате 4+ она получает D3 смертельных ранений.						Комплекс «Часовой»: можно перекидывать неудачные результаты бросков на попадание при стрельбе на упреждение.		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Оффицио Ассасинорум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, персонаж, ассасин-эверсор								



Рейтинг мощности 5

Ассасин-кулексус

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Ассасин-кулексус	7"	2+	2+	4	4	5	4	9	6+
Ассасин-кулексус — это одна модель, вооружённая анимусом спекулюм и антипсайкерскими гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Анимус спекулюм	18"	Штурмовое D3			5	-4	1	Если в пределах 18" от владельца есть вражеские псайкеры , класс оружия меняется на «Штурмовое D6».	
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3			2	0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по псайкеру или демону равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.	
СПОСОБНОСТИ	Независимый оперативник , молниеносные рефлексy							Эфирий: атаки вражеских моделей по этой модели отыгрываются с WS и BS 6+.	
	Абоминация: модель ни при каких обстоятельствах не может быть целью психосил или быть затронута их действием. Вражеские псайкеры в пределах 18" от ассасинов-кулексус вычитают 2 из своих результатов пси-тестов и тестов на отрицание ведьмовства.							Убийца псайкеров: персонажа-псайкера можно выбрать целью этой боевой единицы даже если он не является ближайшей вражеской боевой единицей. В дополнение, модель может совершить атаку антипсайкерскими гранатами в той же фазе стрельбы, в которой она использовала анимус спекулюм.	
	Высасывание жизни: против рукопашных атак этой модели неприменимы спас-броски за броню.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Официо Ассасинорум								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, персонаж, ассасин-кулексус								

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ОФФИЦИО АССАСИНОРУМ

Если вы проводите матч 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 (включая оснащение)
Ассасин-каллидус	1	80
Ассасин-кулексус	1	85
Ассасин-эверсор	1	70
Ассасин-виндикар	1	90

ОСНАЩЕНИЕ ОФФИЦИО АССАСИНОРУМ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Анимус спекулюм	18"	Штурмовое D3	5	-4	1	Если в пределах 18" от владельца есть вражеские псайкеры , класс оружия меняется на «Штурмовое D6».
Ослепляющая граната	12"	Граната D6	*	*	*	Это оружие не наносит цели урон. Вместо этого боевая единица, по которой попало это оружие, до конца хода вычитает 1 из результатов бросков на попадание.
Пистолет «Палач»	12"	Пистолет 4	4	-1	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение моделей пехоты этим оружием.
Пистолет «Экзитус»	12"	Пистолет 1	4	-3	D3	Против ранений этим оружием нельзя использовать непробиваемые спас-броски. Это оружие ранит пехоту на 2+.
Винтовка «Экзитус»	72"	Тяжёлое 1	5	-3	D3	Против ранений этим оружием нельзя использовать непробиваемые спас-броски. Это оружие ранит пехоту на 2+.
Мелта-бомба	4"	Граната 1	8	-4	D6	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение техники этим оружием.
Нейрошредер	9"	Штурмовое 1	*	*	*	Если это оружие попало по боевой единице, бросьте 3D6. Если результат больше или равен наивысшему значению лидерства боевой единицы, она получает D3 смертельных ранений.
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по псайкеру или демону равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Нейроперчатка	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	–
Фазовый меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Отравленные клинки	Рукопашное	Рукопашное	*	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Не-технику оно ранит на 3+, а технику — на 6+.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владе льца	-3	1	–

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
абоминация	abomination
ассасин-виндикар	vindicare assassin
ассасин-каллидус	callidus assassin
ассасин-кулексус	culexus assassin
ассасин-эверсор	eversor assassin
высасывание жизни	life drain
господствующая неразбериха	reign of confusion
живая бомба	bio-meltdown
комплекс «Страж»	sentinel array
молниеносные рефлексы	lightning reflexes
независимый оперативник	independent operative
озверин	frenzon

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
Оффицио Ассасинорум	Officio Assassinorum
полиморфин	polymorphine
смертельный выстрел	deadshot
стелс-костюм	stealth suit
убийца псайкеров	psychic assassin
ударил-отступил	hit and run
шпионская маска	spymask
эфирий	etherium

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
анимус спекулюм	animus speculum
антипсайкерская граната	psyk-out grenade
винтовка «Экзитус»	Exitus rifle
мелта-бомба	melta bomb
нейроперчатка	neuro-gauntlet
нейрошредер	neural shredder
ослепляющая граната	blind grenade
отравленные клинки	poison blades
пистолет «Палач»	executioner pistol
пистолет «Экзитус»	Exitus pistol
силовой меч	power sword
фазовый меч	phase sword

ВОЙСКА ИНКВИЗИЦИИ

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

<Ордо>

Все члены Инквизиции принадлежат какому-либо ордосу, каждый из которых специализируется на противостоянии определённой угрозе человечеству. Некоторые инфолисты уже содержат информацию, к какому ордосу принадлежит его боевая единица (например, инквизитор Котеаз имеет ключевое слово «Ордо Маллеус»), а другие содержат ключевое слово <Ордо>. При включении такой единицы в свою армию вы должны выбрать ордос, которому она служит. Затем просто замените «<Ордо>» на название выбранного вами ордоса всюду в инфолисте боевой единицы.

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц Инквизиции встречаются следующие способности:

Специализация

Боевая единица с этой способностью сражается эффективнее против некоторых противников. Если боевая единица принадлежит Ордо Маллеус, Ордо Еретикус или Ордо Ксенос, она получает соответствующую особенность из таблицы ниже.

Если же боевая единица не принадлежит ни к одному из трёх главных ордосов, то она служит одному из меньших, но более специализированных ордосов. Целью таких ордосов скорее всего являются отдельные личности, представляющие угрозу Империи, а принадлежащие им боевые единицы получают особенность «специалист» из таблицы ниже.

ОСОБЕННОСТИ ОРДОСОВ

ОРДОС	СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ
Маллеус	Боевые единицы Ордо Маллеус могут перекидывать неудачные броски на попадание и ранение, если цель имеет ключевое слово «Хаос» или «демон».
Еретикус	Боевые единицы Ордо Еретикус могут перекидывать неудачные броски на попадание и ранение, если цель имеет ключевое слово «Хаос» или «псайкер».
Ксенос	Боевые единицы Ордо Ксенос могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание и ранение, если цель НЕ имеет ключевое слово «Хаос», «Империмум» или «нейтральный».
Специалист	Боевые единицы специалистов могут перекидывать результаты 1 при бросках на попадание, если цель имеет ключевое слово «персонажам».

Власть Инквизиции

Боевая единица с этой способностью может погрузиться в транспорт Империи даже если этот транспорт может перевозить только боевые единицы с определённым фракционным ключевым словом. При этом остальные требования к пассажирам остаются в силе. Так, модели **терминаторов инквизиторов** могут погрузиться только в те **транспорты**, что могут перевозить **терминаторов**.

ДИСЦИПЛИНА ТЕЛЕТЕЗИИ

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

ДИСЦИПЛИНА ТЕЛЕТЕЗИИ	
D3	ПСИХОСИЛА
1	Устрашение <i>Устрашение</i> стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы лидерство этой боевой единицы уменьшается на 1, и она не может вести огонь на упреждение.
2	Ментальная стойкость <i>Ментальная стойкость</i> стоит 4 варп-заряда. После проявления силы выберите видимую боевую единицу Имперiums в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы она автоматически проходит тесты на боевой дух.
3	Доминирование <i>Доминирование</i> стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите вражеского персонажа в пределах 18" от псайкера. Вы можете немедленно заставить модель выстрелить из одного своего оружия или совершить одну атаку ближнего боя по вражеской боевой единице по вашему выбору так, словно эта модель является частью вашей армии. Модель не может атаковать саму себя, но может атаковать другие модели своей боевой единицы.

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».

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ ИНКВИЗИЦИИ

- Молот демонов «Немезида»¹
- Жезл обнуления¹
- Силовой меч
- Силовая булава
- Силовой кулак
- Громовой молот

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ ИНКВИЗИЦИИ

- Болтер
- Комбиогнемёт
- Комбимелта
- Комбиплазма
- Болтер «Осуждающий»¹
- Огнемёт
- Пробивное лазружьё
- Сжигатель¹
- Мелтаружьё
- Плазмомёт
- Штормовой болтер

ПИСТОЛЕТЫ ИНКВИЗИЦИИ

- Болт-пистолет
- Пистолет «Инферно»¹
- Пистолет-игольник
- Плазменный пистолет

ПСИХОСИЛОВОЕ ВООРУЖЕНИЕ ИНКВИЗИЦИИ

- Психосиловой топор
- Психосиловой меч
- Психосиловой посох

¹ Только для инквизиторов.



Рейтинг мощности 5

Инквизитор Грейфакс

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Инквизитор Грейфакс	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	3+
Инквизитор Грейфакс — это одна модель, вооружённая мастерски сделанным болтером «Осуждающий», мастерски сделанным силовым мечом, фраг-, крак- и антисайкерскими гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Мастерски сделанный болтер «Осуждающий»	24"	Скорострельное 1			4	-1	1	Если целью является псайкер , оружие наносит D3 ед. урона.	
Мастерски сделанный силовой меч	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-3	2	–	
Фраг-граната	6"	Граната D6			3	0	1	–	
Крак-граната	6"	Граната 1			6	-1	D3	–	
Антисайкерская граната	6"	Граната D3			2	0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по псайкеру или демону равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.	
СПОСОБНОСТИ	Власть Инквизиции, специализация							Непреклонность: прибавляйте 1 к результатам тестов на отрицание ведьмовства инквизитором Грейфакс.	
	Пси-оккулум: инквизитор Грейфакс может выбрать в качестве цели вражеских персонажей с ключевыми словами « псайкер » или « демон » даже если они не являются ближайшими вражескими боевыми единицами.							Бесспорная мудрость: все дружественные боевые единицы Имперiums в пределах 6" могут использовать показатель лидерства инквизитора Грейфакс вместо своего.	
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе инквизитор Грейфакс может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать две психосилы. Она знает психосилу «Разрывающий разряд» и одну психосилу из дисциплины телетезии.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империмум, Инквизиция, Ордо Еретикус								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, инквизитор, псайкер, Грейфакс								



Рейтинг мощности 8

Инквизитор Карамазов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Инквизитор Карамазов	5"	3+	3+	5	5	8	4	10	4+
Инквизитор Карамазов — это одна модель, вооружённая мастерски сделанным силовым мечом. Он восседает на «Троне правосудия», оснащённом мастерски сделанной мультимелтой и атакующем своей сокрушающей поступью. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Мастерски сделанная мультимелта	30"	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.	
Мастерски сделанный силовой меч	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-3	2	–	
Сокрушающая поступь «Трона правосудия»	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	0	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.	
СПОСОБНОСТИ	Власть Инквизиции, специализация							Железная воля: если целью психосилы противника выбран инквизитор Карамазов, бросьте 2D6. Если результат равен или выше результата пси-теста на проявление психосилы, то сила не действует на инквизитора Карамазова (однако она действует как обычно на другие модели, выбранные в качестве цели).	
	Устрашающая репутация: вражеские псайкеры в пределах 12" от инквизитора Карамазова вычитают 1 из результатов любых пси-тестов. В фазе проверки боевого духа вражеские боевые единицы пехоты в пределах 12" от инквизитора Карамазова вычитают 1 из своего показателя лидерства.							Трон правосудия: инквизитор Карамазов имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.	
	Бесспорная мудрость: все дружественные боевые единицы Имперiums в пределах 6" могут использовать показатель лидерства инквизитора Карамазова вместо своего.								
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе данная модель может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать две психосилы. Она знает психосилу «Разрывающий разряд» и одну психосилу из дисциплины телетезии.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Имперium, Инквизиция, Ордо Еретикус								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, персонаж, инквизитор, Карамазов								



Рейтинг мощности 4

Инквизитор Котеаз

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Инквизитор Котеаз	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	2+
Инквизитор Котеаз — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, мастерски сделанным молотом демонов «Немезида» и псайбер-орлом. В армию можно включить только одну такую модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1			4	0	1	–	
Псайбер-орёл	24"	Штурмовое D6			4	0	1	–	
Мастерски сделанный молот демонов «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное			x2	-3	3	–	
СПОСОБНОСТИ	Власть Инквизиции, специализация							Шпионская сеть: если вражеская единица выставляется на поле боя после начала игры, вы можете выбрать дружественную боевую единицу Ордо Маллеус в пределах 6" от инквизитора Котеаза. Она немедленно ведёт упреждающий огонь по выставленной боевой единице.	
	Бесспорная мудрость: все дружественные боевые единицы Империиума в пределах 6" могут использовать показатель лидерства инквизитора Котеаза вместо своего.								
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе инквизитор Котеаз может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу « <i>Разрывающий разряд</i> » и одну психосилу из дисциплины телетезии.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Инквизиция, Ордо Маллеус								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, инквизитор, псайкер, Котеаз								



Рейтинг мощности 5

Инквизитор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Инквизитор	6"	3+	3+	3	3	5	4	9	4+
Инквизитор — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, цепным мечом, фраз- 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.			
Фраз-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–			
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–			
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить болт-пистолет предметом из списка пистолетов Инквизиции.Можно заменить цепной меч одним предметом из списков рукопашного вооружения Инквизиции или дистанционного вооружения Инквизиции.Можно сделать модель псайкером. При этом она получает ключевое слово «псайкер» и может заменить свой цепной меч предметом из списка психосилового вооружения Инквизиции. В противном случае она имеет способность «железная воля» (см. ниже).								
СПОСОБНОСТИ	<div>Власть Инквизиции, специализация</div> <div>Бесспорная мудрость: все дружественные боевые единицы Империя в пределах 6" могут использовать показатель лидерства модели вместо своего.</div> <div>Железная воля: если целью психосилы противника выбран инквизитор, не являющийся псайкером, бросьте 2D6. Если результат равен или выше результата пси-теста на проявление психосилы, то сила не действует на модель (однако она действует как обычно на другие модели, выбранные в качестве цели).</div>								
ПСАЙКЕР	Если модель является псайкером, то в каждой дружественной пси-фазе она может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «Разрывающий разряд» и одну психосилу из дисциплины телетезии.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империя, Инквизиция, <ордо>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, инквизитор								



Рейтинг мощности 7

Инквизитор Ордо Маллеус в терминаторском доспехе

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Инквизитор Ордо Маллеус в терминаторском доспехе	6"	3+	3+	3	3	6	5	9	2+
Инквизитор Ордо Маллеус в терминаторском доспехе — это одна модель, вооружённая штормовым болтером, молотом демонов «Немезида» и антипсайкерскими гранатами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S		AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Комбиогнемёт	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		-1	1	–		
– Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4		0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.		
Комбимелта	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		-1	1	–		
– Мелтаружьё	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.		
Комбиплазма	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		-1	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.		
Пси-пушка	24"	Тяжёлое 4	7		-1	1	–		
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4		0	1	–		
Молот демонов «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	x2		-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.		
Антипсайкерская граната	6"	Граната D3	2		0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по псайкеру или демону равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить штормовой болтер комбиогнемётом, комбимелтой, комбиплазмой или пси-пушкой.Можно сделать модель псайкером. При этом она получает ключевое слово «псайкер» и может заменить свой молот демонов «Немезида» предметом из списка психосилового вооружения Инквизиции. В противном случае она имеет способность «Железная воля» (см. ниже).								
СПОСОБНОСТИ	<div><div>Власть Инквизиции, специализация</div><div>Железная воля: если целью психосилы противника выбран инквизитор, не являющийся псайкером, бросьте 2D6. Если результат равен или выше результата пси-теста на проявление психосилы, то сила не действует на модель (однако она действует как обычно на другие модели, выбранные в качестве цели).</div><div>Железный нимб: инквизитор Ордо Маллеус в терминаторском доспехе имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.</div></div> <div>Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления этой модели на поле боя вы можете разместить её в телепортариуме. В конце любой вашей фазы движения она может телепортироваться в сражение — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеских моделей.</div> <div>Беспорная мудрость: все дружественные боевые единицы Империиума в пределах 6" могут использовать показатель лидерства модели вместо своего.</div>								
ПСАЙКЕР	Если модель является псайкером , то в каждой дружественной пси-фазе она может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе — заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу « <i>Разрывающий разряд</i> » и одну психосилу из дисциплины телетезии.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, Инквизиция, Ордо Маллеус								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Персонаж, пехота, терминатор, инквизитор								



Рейтинг мощности 1

Аколиты

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Аколит	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+
Эта боевая единица включает 1 аколита. Дополнительно она может включить до 5 аколитов (+1 к рейтингу мощности за аколита). Каждый аколит вооружён лазпистолетом и цепным мечом.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Лазпистолет	12"	Пистолет 1			3	0	1	–	
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.	
СПОСОБНОСТИ	Власть Инквизиции, специализация								
	Верный слуга: всякий раз, когда дружественный инквизитор <Ордо> в пределах 3" от этой боевой единицы теряет рану, бросайте D6. На 2+ модель из этого отделения может перехватить попадание — персонаж рану не теряет, но аколит получает смертельное ранение.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Инквизиция, <Ордо>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, аколиты								



Рейтинг мощности 1

Демонхост

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Демонхост	6"	4+	4+	4	4	3	2	7	7+
Демонхост — это одна модель. Она атакует нечестивым взором и варп-хваткой.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Нечестивый взор	12"	Штурмовое 1		8	-1	1	Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, это попадание наносит урон 3, а не 1.		
Варп-хватка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца		-3	1	–		
СПОСОБНОСТИ	Демоническая мощь: в начале фазы схватки модели бросайте D6 и сверяйтесь с таблицей ниже.								
	D6	Результат							
	1-2	Демоническая скорость: до конца фазы движения дальность движения модели равна 12", и она может летать.							
	3-4	Повторное связывание с носителем: удалите ранения, полученные моделью ранее в сражении.							
	5-6	Поток энергии: бросьте D6 за каждую вражескую боевую единицу в пределах 3" от этой модели. При результате 2+ вражеская боевая единица получает D3 смертельных ранения.							
	Демонический: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империи, Инквизиция								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, демон, демонхост								



Рейтинг мощности 2

Оружейник джокаэро

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Оружейник джокаэро	6"	6+	4+	2	3	3	2	7	7+
Оружейник джокаэро — это одна модель, вооружённая наперстным вооружением.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Наперстное вооружение	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.								
– Сфокусированный выстрел	24"	Тяжёлое 1		7	-3	D3	–		
– Рассеянный выстрел	12"	Штурмовое 5		4	-1	1	–		
СПОСОБНОСТИ	Защитные сферы: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.								
Непостижимые улучшения: в начале фазы стрельбы вы можете бросить D6 за одну дружественную боевую единицу <Ордо> в пределах 3" от этой модели и применить к этой боевой единице результат из нижеследующей таблицы, который будет действовать до конца фазы.									
D6 Результат									
1-2 Улучшенное наведение: можно перебрасывать неудачные броски на попадание.									
3-4 Улучшенная пробиваемость: можно перебрасывать неудачные броски на ранение.									
5-6 Наилучший результат: можно перебрасывать неудачные броски на попадание и на ранение.									
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империиум, джокаэро, инквизиция, <Ордо>								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, оружейник джокаэро								

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ИНКВИЗИЦИИ

Если вы проводите матч 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)
Аколиты	1-6	8
Демонхост	1	25
Инквизитор	1	55
Оружейник джокаэро	1	18
Инквизитор Ордо Маллеус в терминаторском доспехе	1	91
Инквизитор Котеаз	1	100
Инквизитор Грейфакс	1	85
Инквизитор Карамазов	1	150

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Болт-пистолет	0
Болтер	0
Комбиогнемёт	11
Комбимелта	19
Комбиплазма	15
Болтер «Осуждающий»	1
Наперстное оружие	20
Огнемёт	9
Фраг-гранаты	0
Пробивное лазружьё	4
Сжигатель	20
Пистолет «Инферно»	12
Лазпистолет	0
Крак-гранаты	0
Мастерски сделанный болтер «Осуждающий»	0
Мастерски сделанная мультимелта	0
Мелтаружьё	17
Пистолет-игольник	2
Плазмомёт	13
Плазменный пистолет	7
Псайбер-орёл	0
Пси-пушка	20
Антипсайкерские гранаты	0
Штормовой болтер	2
Нечестивый взор	0

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Цепной меч	0
Психосиловой топор	16
Психосиловой посох	14
Психосиловой меч	12
Мастерски сделанный молот демонов «Немезида»	0
Мастерски сделанный силовой меч	0
Молот демонов «Немезида»	25
Жезл обнуления	4
Силовой кулак	20
Силовая булава	4
Силовой меч	4
Сокрушающая поступь «Трона правосудия»	0
Громовой молот	25
Варп-хватка	0

ОСНАЩЕНИЕ ИНКВИЗИЦИИ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Комбиогнемёт	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	-1	1	–
– Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Комбимелта	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	-1	1	–
– Мелтаружьё	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.
Комбиплазма	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	-1	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.
Болтер «Осуждающий»	24"	Скорострельное 1	4	0	1	Если целью является псайкер , урон оружия увеличивается с 1 ед. до D3 ед.
Наперстное вооружение	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Сфокусированный выстрел	24"	Тяжёлое 1	7	-3	D3	–
– Рассеянный выстрел	12"	Штурмовое 5	4	-1	1	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Пробивное лазружьё	18"	Скорострельное 1	3	-2	1	–
Сжигатель	8"	Штурмовое D6	6	-1	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.
Лазпистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Мастерски сделанный болтер «Осуждающий»	24"	Скорострельное 1	4	-1	1	Если целью является псайкер , оружие наносит D3 ед. урона.
Мастерски сделанная мультимелта	30"	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.
Мелтаружьё	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.
Пистолет-игольник	12"	Пистолет 1	1	0	1	Если цель не является техникой , пистолет-игольник всегда ранит на 2+.
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.
Псайбер-орёл	24"	Штурмовое D6	4	0	1	–
Пси-пушка	24"	Тяжёлое 4	7	-1	1	–
Антисайкерская граната	6"	Граната D3	2	0	1	Если результат броска на попадание этим оружием по псайкеру или демону равен 6+, то вместо обычного урона цель получает смертельное ранение.
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Нечестивый взор	12"	Штурмовое 1	8	-1	1	Если результат броска на ранение этим оружием равен 6+, это попадание наносит 3 ед. урона.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Мастерски сделанный молот демонов «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Мастерски сделанный силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	2	–
Молот демонов «Немезида»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Жезл обнуления	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Если целью является псайкер , оружие наносит D3 ед. урона.
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	–
Сокрушающая поступь «Трона правосудия»	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.
Громовой молот	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 из броска на попадание.
Варп-хватка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

власть Инквизиции	authority of the Inquisition
аколит	acolyte
бесспорная мудрость	unquestionable wisdom
верный слуга	loyal servant
Грейфакс	Greyfax
демоническая мощь	daemonic power
демоническая скорость	daemonic speed
демонический	daemonic
демонхост	daemonhost
джокаэро	jokaero
доминирование	dominate
Еретикус	Hereticus
железная воля	iron will
защитные сферы	defence orbs
инквизитор	inquisitor
Инквизиция	Inquisition
Карамазов	Karamazov
Котеаз	Coteaz
Ксенос	Xenos
Маллеус	Malleus
ментальная стойкость	mental fortitude
наилучший результат	the works
непостижимые	inconceivable
улучшения	customisation
непреклонность	indomitable
Ордо	Ordo
оружейник джокаэро	jokaero weaponsmith
повторное связывание с носителем	re-knit host form
поток энергии	energy torrent
пси-оккулум	psyocculum

специализация	quarry
специалист	specialist
телепортационный удар	teleport strike
телетезия	teletesia
терминаторский доспех	terminator armour
«Трон правосудия»	Throne of Judgement
улучшенная пробиваемость	augmented penetration
улучшенное наведение	augmented targeting
устрашающая репутация	dread reputation
устрашение	terrify
шпионская сеть	spy network

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

антипсайкерская граната	psyk-out grenade
болтер	boltgun
болтер «Осуждающий»	condemnor boltgun
болт-пистолет	bolt-pistol
варп-хватка	warp grasp
громовой молот	thunder hammer
жезл обнуления	null rod
комбимелта	combi-melta
комбиогнемёт	combi-flamer
комбиплазма	combi-plasma
крак-граната	krak grenade
лазпистолет	laspistol
мастерски сделанная мультимелта	master-crafted multi-melta
мастерски сделанный болтер «Осуждающий»	condemnor boltgun
мастерски сделанный молот демонов «Немезида»	master-crafted Nemesis daemon hammer

мастерски сделанный силовой меч	master crafted power sword
мелтаружьё	meltagun
молот демонов «Немезида»	Nemesis daemon hammer
наперстное вооружение	digital weapons
нечестивый взор	unholy gaze
обычная стрельба	standart
огнемёт	flamer
пистолет «Инферно»	inferno pistol
пистолет-игольник	needle pistol
плазменный пистолет	plasma pistol
плазмомёт	plasmagun
пробивное лазружьё	hot-shot lasgun
псайбер-орёл	psyber-eagle
пси-пушка	psycannon
психосиловой меч	force sword
психосиловой посох	force stave
психосиловой топор	force axe
рассеянный выстрел	scatter shot
режим перегрузки	supercharge
сжигатель	incinerator
силовая булава	power maul
силовой кулак	power fist
силовой меч	power sword
сокрушающая поступь «Трона правосудия»	Throne of Judgement's stomping feet
сфокусированный выстрел	focused strike
фраг-граната	frag grenade
цепной меч	chainsword
штормовой болтер	storm bolter

ВОЙСКА АДЕПТУС КУСТОДЕС



Рейтинг мощности 14

Кустодийская гвардия

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кустодий	6"	2+	3+	5	5	3	3	8	2+
Щит-капитан	6"	2+	2+	5	5	3	4	9	2+
Эта боевая единица включает 1 щит-капитана и 4 кустодиев. Дополнительно она может включить до 5 кустодиев (+13 к рейтингу мощности). Каждая модель вооружена копьём Стража.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Копьё Стража (стрельба)	24"	Скорострельное 1			4	-1	2	–	
Клинок Часового (стрельба)	12"	Пистолет 2			4	0	1	–	
Копьё Стража (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное			+1	-3	D3	–	
Силовой нож	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-2	1	Каждый раз, когда экипированная клинком Часового и силовым ножом модель сражается, она может совершить 1 дополнительную атаку.	
Клинок Часового (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное			Владельца	-3	D3	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Любая модель может заменить своё копьё Стража клинком Часового.Один кустодий может заменить своё копьё Стража вексиллой Кустодес и силовым ножом. Учтите, что только одна боевая единица Кустодийской гвардии в подразделении может взять вексиллу Кустодес.Любой кустодий, не вооружённый копьём Стража, может взять грозовой щит.Щит-капитан, вооружённый клинком Часового, может взять грозовой щит или силовой нож.								
СПОСОБНОСТИ	Под эгидой Императора: модели этой боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.							Вексилла Кустодес: дружелюбные боевые единицы Имперiums в пределах 6" от модели с вексиллой Кустодес могут перекидывать неудачные результаты тестов на боевой дух. В дополнение, в фазе схватки все модели боевой единицы с вексиллой Кустодес могут совершать 1 дополнительную атаку.	
	Грозовой щит: модель с грозовым щитом имеет непробиваемый спас-бросок на 3+.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империмум, Адептус Кустодес								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Пехота, Кустодийская гвардия								



Рейтинг мощности 8

Почтенный дредноут «Контемптор»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Почтенный дредноут «Контемптор»	*	*	*	7	7	10	4	8	3+
Почтенный дредноут «Контемптор» — это одна модель, оснащённая дредноутским оружием ближнего боя, мультимелтой и комбиболтером.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2			4	0	1	–	
Штурмовая пушка «Кхерес»	24"	Тяжёлое 6			7	-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.	
Дредноутское оружие ближнего боя	Рукопашное	Рукопашное			x2	-3	3	–	
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Можно заменить мультимелту штурмовой пушкой «Кхерес».								
СПОСОБНОСТИ	Под эгидой Императора: 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 6" получают D3 смертельных ранений.	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империмум, Адептус Кустодес								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, дредноут, почтенный дредноут «Контемптор»								

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+



Рейтинг мощности 19

Почтенный «Лэндрейдер»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Почтенный «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"	2+	6
5-8	5"	3+	D6
1-4	3"	4+	1

Почтенный «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	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
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	<ul style="list-style-type: none">Можно взять поисково-истребительную ракету.Можно взять штормовой болтер.					
СПОСОБНОСТИ	<div><div><p>Под эгидой Императора: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.</p><p>Постановщики дыма: один раз за игру вместо стрельбы из всего своего оружия в фазе стрельбы данная модель может использовать свои постановщики дыма. До следующей вашей фазы стрельбы ваш противник должен вычитать 1 ед. из результатов всех бросков на попадание дистанционным оружием по данной технике.</p><p>Сила духа машины: эта модель не получает штрафа к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения.</p></div><div><p>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.</p><p>Несокрушимый Древний: всякий раз, когда эта модель теряет рану, бросайте D6. При результате 6 урон игнорируется, и рана не теряется.</p></div></div>					
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить 5 моделей пехоты Адептус Кустодес.					
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Империмум, Адептус Кустодес					
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Техника, транспорт, «Лэндрейдер», почтенный «Лэндрейдер»					

СТОИМОСТЬ ВОЙСК АДЕПТУС КУСТОДЕС

Если вы проводите матч 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)
Кустодийская гвардия	5-10	40
Почтенный дредноут «Контемптор»	1	100
Почтенный «Лэндрейдер»	1	241

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Комбиболтер	2
Поисково-истребительная ракета	6
Штурмовая пушка «Кхерес»	25
Мультиметла	27
Штормовой болтер	2
Спаренный тяжёлый болтер	23
Спаренная лазпушка	50

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Дредноутское оружие ближнего боя	40
Копьё Стража	12
Силовой нож	5
Клинок Часового	9

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Вексилла Кустодес	25
Грозовой щит	5

ОСНАЩЕНИЕ АДЕПТУС КУСТОДЕС

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Копьё Стража (стрельба)	24"	Скорострельное 1	4	-1	2	–
Поисково-истребительная ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	Одной поисково-истребительной ракетой можно выстрелить только один раз за сражение.
Штурмовая пушка «Кхерес»	24"	Тяжёлое 6	7	-1	1	–
Мультиметла	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.
Клинок Часового (стрельба)	12"	Пистолет 2	4	0	1	–
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	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Дредноутское оружие ближнего боя	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Копьё Стража (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	–
Силовой нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Каждый раз, когда экипированная клинком Часового и силовым ножом модель сражается, она может совершить 1 дополнительную атаку.
Клинок Часового (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

Адептус Кустодес	Adeptus Custodes
вексилла Кустодес	Custodes vexilla
взрыв	explodes
кустодий	custodian
Кустодийская гвардия	Custodian guard
несокрушимый Древний	unyielding ancient
под эгидой Императора	aegis of the Emperor
постановщики дыма	smoke launchers
почтенный «Лэндрейдер»	venerable Land Raider
почтенный дредноут «Контемптор»	venerable Contemptor dreadnought
сила духа машины	power of the machine spirit
грозовой щит	storm shield
щит-капитан	shield-captain

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

дредноутское оружие ближнего боя	dreadnought combat weapon
клинок Часового	sentinel blade
комбиболтер	combi-bolter
копьё Стража	guardian spear
мультимелта	multi-melta
поисково-истребительная ракета	hunter-killer missile
силовой нож	power knife
спаренная лазпушка	twin lascannon
спаренный тяжёлый болтер	twin heavy bolter
штормовой болтер	storm bolter
штурмовая пушка «Кхерес»	Kheres pattern autocannon

УКРЕПЛЕНИЯ



Рейтинг мощности 4

Оборонительная линия «Эгида»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Оборудованная огневая позиция	–	–	5+	–	7	3	–	–	4+
Оборонительная линия «Эгида» состоит из 4 больших защитных секций и 4 малых защитных секций. Также она может включить одну оборудованную огневую позицию. Все защитные секции оборонительной линии «Эгида» должны быть выставлены таким образом, чтобы каждая секция соприкасалась своим концом с хотя бы с одной другой защитной секцией. Оборудованная огневая позиция должна быть выставлена в пределах 6" от любой защитной секции. Оборудованная огневая позиция оснащена лазпушкой «Икар».									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Лазпушка «Икар»	96"	Тяжёлое 1		9	-3	D6	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.		
Четырёхстволка	48"	Тяжёлое 8		7	-1	1	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Оборудованная огневая позиция может заменить свою лазпушку «Икар» четырёхстволкой.								
СПОСОБНОСТИ	<p>Неподвижная оборонительная сеть: после расстановки оборонительная линия «Эгида» (исключая оборудованную огневую позицию, если она была взята) считается элементом ландшафта. Она не может двигаться ни при каких обстоятельствах, не считается дружественной или вражеской моделью и не может быть целью каких-либо атак и способностей, равно как не может быть подвержена их воздействию.</p> <p>Обездвиженная: эта модель не может как двигаться при любых обстоятельствах, так и сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако эта модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы, а дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.</p> <p>Автоматизированные орудия: если только в пределах 1" от оборудованной огневой позиции нет дружественной модели пехоты, она может выбрать в качестве цели только ближайшую видимую вражескую боевую единицу. Если две боевые единицы одинаково близки, то можно выбрать одну из них в качестве цели.</p>						<p>Оборонительная линия: боевые единицы пехоты в пределах 1" от оборонительной линии «Эгида» и за ней (относительно стреляющей боевой единицы) получают преимущество от укрытия.</p> <p>При нападении на боевую единицу по другую сторону от оборонительной линии «Эгида» нападение считается успешным если нападающая боевая единица может окончить движение в пределах 2" от цели нападения. При отыгрыше схватки между боевыми единицами по разные стороны от оборонительной линии «Эгида» можно сражаться боевой единицей, которая находится в пределах 2", а не 1" от врага.</p>		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ЛИНИЯ)	Оборонительная линия «Эгида»								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА (ОБОРУДОВАННАЯ ОГНЕВАЯ ПОЗИЦИЯ)	Техника, оборудованная огневая позиция								



Рейтинг мощности 10

Имперский бастион

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Имперский бастион	–	–	5+	–	9	20	–	–	3+
Имперский бастион — это одна модель, оснащённая четырьмя тяжёлыми болтерами.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S		AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5		-1	1	–		
Лазпушка «Икар»	96"	Тяжёлое 1	9		-3	D6	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.		
Четырёхстволка	48"	Тяжёлое 8	7		-1	1	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять лазпушку «Икар» или четырёхстволку.								
СПОСОБНОСТИ	<p>Обездвиженная: эта модель не может ни двигаться при любых обстоятельствах, ни сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако эта модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы, а дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.</p> <p>Автоматизированные орудия: если только в пределах 1" от оборудованной огневой позиции нет дружественной модели пехоты, она может выбрать в качестве цели только ближайшую видимую вражескую боевую единицу. Если две боевые единицы одинаково близки, то можно выбрать одну из них в качестве цели.</p> <p>Места для стрельбы: 10 моделей, погружённых в эту модель, могут вести огонь в фазе стрельбы, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки на этой модели. Они могут делать это даже если в пределах 1" от этой модели есть вражеские модели.</p> <p>Взрыв склада боеприпасов: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 её склад боеприпасов взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D3 смертельных ранений.</p> <p><i>Примечание авторов: если вы не можете удалить эту модель с поля боя после её уничтожения (если, например, она приклеена к поверхности), то вне зависимости от того, взорвался ли склад боеприпасов или нет, она считается разбитой. С этого момента модели больше не могут в неё погрузиться, она не может стрелять и т.д.</i></p>								
ТРАНСПОРТ	<p>Можно перевозить любое число персонажей-пехотинцев и одну другую боевую единицу пехоты до максимума в 20 моделей.</p> <p><i>Примечание авторов: при погружении моделей в имперский бастион может быть полезно поместить некоторые из них на его стены для того чтобы помнить, какие боевые единицы погружены в укрепление.</i></p>								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Строение, техника, транспорт, имперский бастион								



Рейтинг мощности 4

Имперская оборонительная линия

Имперская оборонительная линия состоит из 2 траншейных секций и до 4 концевых секций или из 3 оборонительных огневых позиций и до 2 дополнительных концевых секций. Все секции должны быть выставлены таким образом, чтобы каждая секция соприкасалась своим концом с хотя бы с одной другой моделью Стены Мучеников .		
СПОСОБНОСТИ	<p>Неподвижная оборонительная сеть: после расстановки имперская оборонительная линия считается элементом ландшафта. Она не может двигаться ни при каких обстоятельствах, не считается дружественной или вражеской моделью и не может быть целью каких-либо атак и способностей, равно как не может быть подвержена их воздействию.</p> <p>Надёжное оборонительное сооружение: боевые единицы пехоты Империи внутри имперской оборонительной линии прибавляют 1 к своему показателю лидерства.</p>	<p>Оборонительная линия: боевые единицы пехоты внутри имперской оборонительной линии и за ней (относительно стреляющей боевой единицы) получают преимущество от укрытия.</p> <p>При нападении на боевую единицу внутри имперской оборонительной линии нападение считается успешным если нападающая боевая единица может окончить движение в пределах 2" от цели нападения.</p> <p>При отыгрыше схватки между боевыми единицами по разные стороны от имперской оборонительной линии можно сражаться боевой единицей, которая находится в пределах 2", а не 1" от врага.</p>
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный	
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Стена Мучеников, имперская оборонительная линия	



Рейтинг мощности 5

Имперский бункер

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Имперский бункер	—	—	5+	—	8	12	—	—	3+
Имперский бункер — это одна модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S		AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Лазпушка «Икар»	96"	Тяжёлое 1	9		-3	D6	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.		
Четырёхстволка	48"	Тяжёлое 8	7		-1	1	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять лазпушку «Икар» или четырёхстволку.								
СПОСОБНОСТИ	<p>Обездвиженная: эта модель не может ни двигаться при любых обстоятельствах, ни сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако эта модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы, а дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.</p> <p>Взрыв: если количество ран 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 D6" получают D3 смертельных ранений.</p> <p>Автоматизированные орудия: если только в эту модель не погружена дружественная боевая единица, она может выбрать в качестве цели только ближайшую видимую вражескую боевую единицу. Если две боевые единицы одинаково близки, то можно выбрать одну из них в качестве цели.</p>						<p>Места для стрельбы: 5 моделей, погружённых в эту модель, могут вести огонь в фазе стрельбы, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки на этой модели. Они могут делать это даже если в пределах 1" от этой модели есть вражеские модели.</p> <p><i>Примечание авторов: если вы не можете удалить эту модель с поля боя после её уничтожения (если, например, она приклеена к поверхности), то вне зависимости от того, взорвалась она или нет, она считается разбитой. С этого момента модели больше не могут в неё погрузиться, она не может стрелять и т.д.</i></p>		
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить любое число персонажей-пехотинцев и одну другую боевую единицу пехоты до максимума в 10 моделей.						<p><i>Примечание авторов: при погружении моделей в имперский бункер может быть полезно поместить некоторые из них на его стены для того чтобы помнить, какие боевые единицы погружены в укрепление.</i></p>		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Строение, техника, транспорт, Стена Мучеников, имперский бункер								



Рейтинг мощности 6

Орудийные батареи «Мщение»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Орудийная батарея «Мщение»	–	–	5+	–	8	10	--	–	3+
Орудийная батарея «Мщение» — это одна модель, оснащённая гатлинг-пушкой «Каратель». Дополнительно можно включить 1 орудийную батарею «Мщение» (+6 к рейтингу мощности).									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S		AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8		-2	D3	–		
Гатлинг-пушка «Каратель»	24"	Тяжёлое 20	5		0	1	–		
Счетверённая лазпушка «Икар»	96"	Тяжёлое 4	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	<ul style="list-style-type: none">Можно заменить гатлинг-пушку «Каратель» боевой пушкой или счетверённой лазпушкой «Икар».								
СПОСОБНОСТИ	<p>Обездвиженная: эта модель не может ни двигаться при любых обстоятельствах, ни сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако эта модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы, а дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.</p> <p>Полностью автоматизированные орудия: орудия модели могут выбрать в качестве цели только ближайшую вражескую боевую единицу, а счетверённая автопушка «Икар» может выбрать в качестве цели только ближайшую видимую вражескую летающую боевую единицу. В обоих случаях, если на равном удалении находится несколько противников, вы можете выбрать, по кому стрелять.</p>						<p>Взрыв склада боеприпасов: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 6 её склад боеприпасов взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D3 смертельных ранений.</p> <p><i>Примечание авторов: если вы не можете удалить эту модель с поля боя после её уничтожения (если, например, она приклеена к поверхности), то вне зависимости от того, взорвалась она или нет, она считается разбитой. С этого момента модели больше не могут в неё погрузиться, она не может стрелять и т.д.</i></p>		
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Строение, техника, Стена Мучеников, орудийные батареи «Мщение»								



Рейтинг мощности 15

Редут «Огненный шторм»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Редут «Огненный шторм»	–	–	5+	–	8	20	–	–	3+
Редут «Огненный шторм» — это одна модель, оснащённая двумя счетверёнными лазпушками «Икар»									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S		AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8		-2	D3	–		
Гатлинг-пушка «Каратель»	24"	Тяжёлое 20	5		0	1	–		
Счетверённая лазпушка «Икар»	96"	Тяжёлое 4	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 заменить каждую счетверённую лазпушку «Икар» боевой пушкой или гатлинг-пушкой «Каратель».								
СПОСОБНОСТИ	<p>Автоматизированные орудия: если только в эту модель не погружена дружественная боевая единица, она может выбрать в качестве цели только ближайшую видимую вражескую боевую единицу. Если две боевые единицы одинаково близки, то можно выбрать одну из них в качестве цели.</p> <p>Взрыв склада боеприпасов: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 её склад боеприпасов взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D3 смертельных ранений.</p> <p>Места для стрельбы: 10 моделей, погружённых в эту модель, могут вести огонь в фазе стрельбы, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки на этой модели. Они могут делать это даже если в пределах 1" от этой модели есть вражеские модели.</p>						<p>Обездвиженная: эта модель не может ни двигаться при любых обстоятельствах, ни сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако эта модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы, а дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.</p> <p><i>Примечание авторов: если вы не можете удалить эту модель с поля боя после её уничтожения (если, например, она приклеена к поверхности), то вне зависимости от того, взорвалась она или нет, она считается разбитой. С этого момента модели больше не могут в неё погрузиться, она не может стрелять и т.д.</i></p>		
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить любое число персонажей-пехотинцев и одну другую боевую единицу пехоты до максимума в 20 моделей.								
<i>Примечание авторов: при погружении моделей в редут «Огненный шторм» может быть полезно поместить некоторые из них на его стены для того чтобы помнить, какие боевые единицы погружены в укрепление.</i>									
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Строение, техника, транспорт, Стена Мучеников, редут «Огненный шторм»								



Рейтинг мощности 9

Плазменный облитератор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Плазменный облитератор	–	–	5+	–	9	20	–	–	3+
Плазменный облитератор — это одна модель, оснащённая плазменным облитератором.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Плазменный облитератор	72"	Тяжёлое 2D6		8	-3	2	За каждый результат 1 при бросках на попадание модель получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.		
СПОСОБНОСТИ	Обездвиженная: эта модель не может ни двигаться при любых обстоятельствах, ни сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако эта модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы, а дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.						Места для стрельбы: 10 моделей, погружённых в эту модель, могут вести огонь в фазе стрельбы, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки на этой модели. Они могут делать это даже если в пределах 1" от этой модели есть вражеские модели.		
	Автоматизированные орудия: если только в эту модель не погружена дружественная боевая единица, она может выбрать в качестве цели только ближайшую видимую вражескую боевую единицу. Если две боевые единицы одинаково близки, то можно выбрать одну из них в качестве цели.						Плазменный взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 4+ её плазменное ядро взрывается, а все боевые единицы в пределах D6" получают D6 смертельных ранений.		
ТРАНСПОРТ	Можно перевозить любое число персонажей-пехотинцев и одну другую боевую единицу пехоты до максимума в 20 моделей.								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Строение, техника, транспорт, плазменный облитератор								



Рейтинг мощности 20

Опорный пункт «Аквила» с макропушкой

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Опорный пункт «Аквила» с макропушкой	–	–	5+	–	10	30	–	–	3+
Опорный пункт «Аквила» с макропушкой — это одна модель, оснащённая макропушкой «Аквила».									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ			
Макропушка «Аквила»	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.								
– Макроснаряд	72"	Тяжёлое D6	14	-3	D6	Считайте результаты 1 и 2 бросков на урон этого оружия равными 3.			
– Снаряд «Землетрясение»	180"	Тяжёлое 2D6	9	-2	D3				
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1				
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять до четырёх тяжёлых болтеров.								
СПОСОБНОСТИ	<p>Обездвиженная: эта модель не может ни двигаться при любых обстоятельствах, ни сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако эта модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы, а дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.</p> <p>Взрыв склада боеприпасов: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей бросьте D6. При результате 6 её склад боеприпасов взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений.</p> <p>Автоматизированные орудия: если только в эту модель не погружена дружественная боевая единица, она может выбрать в качестве цели только ближайшую видимую вражескую боевую единицу. Если две боевые единицы одинаково близки, то можно выбрать одну из них в качестве цели.</p>					<p>Места для стрельбы: 15 моделей, погружённых в эту модель, могут вести огонь в фазе стрельбы, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки на этой модели. Они могут делать это даже если в пределах 1" от этой модели есть вражеские модели.</p> <p><i>Примечание авторов: если вы не можете удалить эту модель с поля боя после её уничтожения (если, например, она приклеена к поверхности), то вне зависимости от того, взорвалась она или нет, она считается разбитой. С этого момента модели больше не могут в неё погрузиться, она не может стрелять и т.д.</i></p>			
ТРАНСПОРТ	<p>Можно перевозить любое число персонажей-пехотинцев и одну другую боевую единицу пехоты до максимума в 30 моделей.</p> <p><i>Примечание авторов: при погружении моделей в опорный пункт с макропушкой «Аквила» может быть полезно поместить некоторые из них на его стены для того чтобы помнить, какие боевые единицы погружены в укрепление.</i></p>								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Строение, техника, транспорт, Стена Мучеников, опорный пункт «Аквила», макропушка								



Рейтинг мощности 21

Опорный пункт «Аквила» с батареей вихревых ракет

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Опорный пункт «Аквила» с батареей вихревых ракет	–	–	5+	–	10	30	–	–	3+
Опорный пункт «Аквила» с батареей вихревых ракет — это одна модель, оснащённая батареей вихревых ракет.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС		S	AP	D	СПОСОБНОСТИ		
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3		5	-1	1	–		
Батарея вихревых ракет	180"	Тяжёлое D6		–	–	–	Даже с учётом способности «автоматизированные орудия» в качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы. При попадании из этого оружия цель получает D6 смертельных ранений. Если модель ранена, но не убита атакой, бросьте ещё один D6. При результате 6 модель дополнительно получает D6 смертельных ранений.		
ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	<ul style="list-style-type: none">Можно взять до четырёх тяжёлых болтеров.								
СПОСОБНОСТИ	<p>Нарушение условий хранения: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя и высадкой погружённых в неё моделей её вихревые ракеты взрываются. Все боевые единицы в пределах 2D6" получают D6 смертельных ранений. Если при взрыве модель ранена, но не убита, бросьте ещё один D6. При результате 6 модель попадает в вихревую воронку и умирает.</p> <p><i>Примечание авторов: если вы не можете удалить эту модель с поля боя после её уничтожения (если, например, она приклеена к поверхности), то вне зависимости от того, взорвалась она или нет, она считается разбитой. С этого момента модели больше не могут в неё погрузиться, она не может стрелять и т.д.</i></p> <p>Автоматизированные орудия: если только в эту модель не погружена дружественная боевая единица, она может выбрать в качестве цели только ближайшую видимую вражескую боевую единицу. Если две боевые единицы одинаково близки, то можно выбрать одну из них в качестве цели.</p>						<p>Места для стрельбы: 15 моделей, погружённых в эту модель, могут вести огонь в фазе стрельбы, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки на этой модели. Они могут делать это даже если в пределах 1" от этой модели есть вражеские модели.</p> <p>Обездвиженная: эта модель не может ни двигаться при любых обстоятельствах, ни сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако эта модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы, а дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.</p>		
ТРАНСПОРТ	<p>Можно перевозить любое число персонажей-пехотинцев и одну другую боевую единицу пехоты до максимума в 30 моделей.</p> <p><i>Примечание авторов: при погружении моделей в опорный пункт «Аквила» с батареей вихревых ракет может быть полезно поместить некоторые из них на его стены для того чтобы помнить, какие боевые единицы погружены в укрепление.</i></p>								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Строение, техника, транспорт, Стена Мучеников, опорный пункт «Аквила», батарея вихревых ракет								



Рейтинг мощности 9

Генератор пустотного щита

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Генератор пустотного щита	–	–	–	–	8	18	–	–	4+
Генератор пустотного щита — это одна модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС			S	AP	D	СПОСОБНОСТИ	
СПОСОБНОСТИ	Обездвиженная: эта модель не может ни двигаться при любых обстоятельствах, ни сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако эта модель может стрелять из своего оружия даже если в пределах 1" от неё есть вражеские боевые единицы, а дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.							Создание пустотных щитов: все боевые единицы, полностью находящиеся в пределах 6" от генератора пустотного щита, получают непробиваемый спас-бросок на 5+ против всех совершаемых в фазе стрельбы атак (если только стреляющая модель сама не находится в пределах 6" от генератора пустотного щита).	
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Строение, техника, генератор пустотного щита								



Рейтинг мощности 6

Взлётно-посадочная платформа «Небесный щит»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Взлётно-посадочная платформа «Небесный щит»	–	–	–	–	8	20	–	–	4+
Взлётно-посадочная платформа «Небесный щит» — это одна модель.									
ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ			
СПОСОБНОСТИ	<p>Конфигурация взлётно-посадочной платформы: если в начале вашего хода в пределах 1" от взлётно-посадочной платформы «Небесный щит» нет вражеских моделей, дружественная модель в пределах 1" от неё может изменить её конфигурацию на одну из следующих:</p> <ul style="list-style-type: none">• Закрытая: в этой конфигурации все модели (дружественные или вражеские) на платформе получают непробиваемый спас-бросок на 5+ против всех совершаемых в фазе стрельбы атак (если только стреляющая модель сама не находится на платформе). Однако учтите, что сама взлётно-посадочная платформа «Небесный щит» не получает непробиваемый спас-бросок от этой способности.• Раскрытая: в этой конфигурации любая дружественная боевая единица с боевой ролью «летательный аппарат», которая в течение всего хода находится на взлётно-посадочной платформе «Небесный щит», чинится автоматическими системами ремонта платформы и восстанавливает D3 потерянные раны в конце хода. <p>Обездвиженная: эта модель не может ни двигаться при любых обстоятельствах, ни сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели попадают по ней автоматически — не нужно совершать броски на попадание. Однако дружественные боевые единицы могут стрелять по вражеским боевым единицам в пределах 1" от этой модели.</p>								
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	Нейтральный								
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	Строение, техника, взлётно-посадочная платформа «Небесный щит»								

СТОИМОСТЬ УКРЕПЛЕНИЙ

Если вы проводите матч 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)
Оборонительная линия «Эгида»	1	75
Редут «Огненный шторм»	1	160
Имперский бастион	1	160
Имперский бункер	1	100
Имперская оборонительная линия	1	85
Опорный пункт «Аквила» с макропушкой	1	330
Плазменный облитератор	1	150
Взлётно-посадочная платформа «Небесный щит»	1	110
Орудийные батареи «Мщение»	1-2	80
Генератор пустотного щита	1	190
Опорный пункт «Аквила» с батареями вихревых ракет	1	330

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Макропушка «Аквила»	80
Боевая пушка	30
Тяжёлый болтер	8
Лазпушка «Икар»	25
Плазменный облитератор	40
Гатлинг-пушка «Каратель»	20
Четырёхстволка	30
Счетверённая лазпушка «Икар»	70
Батарея вихревых ракет	100

ОСНАЩЕНИЕ УКРЕПЛЕНИЙ

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Макропушка «Аквила» – Макроснаряд	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей. 72"	Тяжёлое D6	14	-3	D6	Считайте результаты 1 и 2 бросков на урон этого оружия равными 3.
– Снаряд «Землетрясение»	180"	Тяжёлое 2D6	9	-2	D3	–
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Лазпушка «Икар»	96"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Плазменный облитератор	72"	Тяжёлое 2D6	8	-3	2	За каждый результат 1 при бросках на попадание модель получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Гатлинг-пушка «Каратель»	24"	Тяжёлое 20	5	0	1	–
Четырёхстволка	48"	Тяжёлое 8	7	-1	1	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Счетверённая лазпушка «Икар»	96"	Тяжёлое 4	9	-3	D6	Если цель умеет летать , прибавляйте 1 ко всем броскам на попадание. Если нет — вычитайте 1 из всех бросков на попадание.
Батарея вихревых ракет	180"	Тяжёлое D6	–	–	–	Даже с учётом способности «автоматизированные орудия» в качестве цели этого оружия можно выбрать невидимые для владельца боевые единицы. При попадании из этого оружия цель получает D6 смертельных ранений. Если модель ранена, но не убита атакой, бросьте ещё один D6. При результате 6 модель дополнительно получает D6 смертельных ранений.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
автоматизированные орудия	automated weapons
нейтральный	unaligned
взлётно-посадочная платформа «Небесный щит»	Skyshield landing pad
взрыв склада боеприпасов	magazine explosion
генератор пустотного щита	void shield generator
закрытая	shielded
имперская оборонительная линия	imperial defence line
имперский бастион	imperial bastion
имперский бункер	imperial bunker
конфигурация взлётно-посадочной платформы	landing pad configuration
места для стрельбы	fire points
надёжное оборонительное сооружение	stalwart defence
нарушение условий хранения	containment failure
неподвижная	static defence network

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
оборонительная сеть	
обездвиженная	immobile
оборонительная линия	defence line
оборонительная линия «Эгида»	Aegis defence line
оборудованная огневая позиция	gun emplacement
опорный пункт «Аквила»	Aquila strongpoint
орудийная батарея «Мщение»	Vengeance weapon battery
плазменный взрыв	plasma explosion
плазменный облитератор	plasma obliterator
полностью автоматизированные орудия	fully automated weapons
раскрытая	unfurled
редут «Огненный шторм»	Firestorm redoubt
создание пустотных щитов	projected void shields
Стена Мучеников	Wall of Martyrs
строение	building

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
техника	vehicle
транспорт	transport

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
батарея вихревых ракет	vortex missile battery
боевая пушка	battle cannon
гатлинг-пушка «Каратель»	Punisher gatling-cannon
лазпушка «Икар»	Icarus lascannon
макропушка «Аквила»	Aquila macro-cannon
макроснаряд	macro shell
плазменный облитератор	plasma obliterator
снаряд «Землетрясение»	quake shell
четверённая лазпушка «Икар»	quad Icarus lascannon
тяжёлый болтер	heavy bolter
квадропушка	quad-gun

Редактура и вёрстка: **Desperado**
Перевод: **Shaseer**
Сверка правил: **MoonPhoenix**

Версия 1.0

О любых ошибках и неточностях оставляйте комментарии [здесь](#), или [здесь](#). Файл периодически обновляется.