ВОЙСКА ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Во многих инфолистах встречается ключевые слова в угловых скобках – **<ЛЕГИОН>** и **<МЕТКА ХАОСА>**. Оно заменяется на ключевое слово по вашему усмотрению, как описано ниже.

<ЛЕГИОН>

Космические десантники Хаоса принадлежат какому-либо легиону или ордену-предателю. Для простоты мы будет называть их легионами и закроем глаза на то, что ордены-отступники из них не происходят.

Некоторые инфолисты уже содержат информацию, к какому легиону принадлежит его боевая единица (например, Абаддон Разоритель имеет ключевое слово «**ЧЁРНЫЙ ЛЕГИОН**» и принадлежит Чёрному Легиону). Если же в инфолисте еретиков-астартес не указана принадлежность к конкретному легиону, то вместо этого он содержит ключевое слово «**<ЛЕГИОН>**», а вы должны выбрать легион боевой единицы самостоятельно при включении её в свою армию. Затем просто замените «**<ЛЕГИОН>**» на название выбранного вами легиона везде в инфолисте этой боевой единицы.

Например, если вы хотите включить в свою армию лорда Хаоса, и вы хотите, чтобы он принадлежал легиону Пожирателей Миров, то его фракционное ключевое слово «**<ЛЕГИОН>**» заменяется на «**ПОЖИРАТЕЛИ МИРОВ**», а описание его способности «лорд Хаоса» будет гласить: «дружественные боевые единицы **ПОЖИРАТЕЛЕЙ МИРОВ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание».

Учтите, что некоторые боевые единицы еретиков-астартес можно включить не во все армии Космического Десанта Хаоса – у легионов **ТЫСЯЧИ СЫНОВЕЙ** и **ГВАРДИИ СМЕРТИ** более жёсткие требования. Описания этих двух легионов вместе со списком доступных им боевых единиц можно найти далее в книге. Если вы хотите узнать, какие боевые единицы можно включить в эти легионы, то стоит сначала прочесть соответствующий раздел. Также учтите, что ключевое слово «**<ЛЕГИОН>**» нельзя заменить на «**ПАДШИЙ**».

<МЕТКА ХАОСА>

Многие еретики-астартес посвятили себя одному из четырёх богов Хаоса, когда как другие служат всему тёмному пантеону. Бог Хаоса, которому служит боевая единица, обозначается соответствующей меткой Хаоса.

Некоторые инфолисты уже содержат информацию о метке Хаоса боевой единице (например, Кхарн Предатель имеет ключевое слово «**КХОРН**»). Если же в инфолисте еретиков-астартес не указано, какой меткой Хаоса отмечена боевая единица, то вместо этого там содержится ключевое слово «**<МЕТКА ХАОСА>**», и вы должны выбрать метку Хаоса для боевой единицы самостоятельно при включении её в свою армию. Затем просто замените ключевое слово «**<МЕТКА ХАОСА>**» на «**КХОРН**», «**ТЗИНЧ**», «**НУРГЛ**» или «**СЛААНЕШ**». Помните, что **ПСАЙКЕРЫ** не могут иметь ключевое слово «**КХОРН**».

Вы не обязаны выбирать метку Хаоса для боевой единицы. Если вы не хотите этого делать, то считается, что боевая единица не посвятила себя ни одному конкретному богу Хаоса.

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц еретиков-астартес встречаются следующие способности:

Смерть Ложному Императору

Если в фазе схватки результат броска на попадание модели с этой способностью равен 6+, и её целью является боевая единица **ИМПЕРИУМА**, то модель немедленно совершает ещё одну атаку по той же боевой единице тем же оружием. Такие атаки не могут сгенерировать дополнительных атак.

Иконы Хаоса

Некоторые модели могут взять икону Хаоса. Некоторые иконы могут взять только боевые единицы с определённой меткой Хаоса, указанной в таблице ниже. Например, только боевые единицы **КХОРНА** могут взять икону гнева. Боевые единицы **КХОРНА**, **ТЗИНЧА**, **НУРГЛА** или **СЛААНЕШ** не могут взять икону мщения.

ИКОНА	БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	ЭФФЕКТ
Икона гнева	Только для боевых единиц **КХОРНА**	Боевые единицы с иконой гнева могут перекидывать неудачные результаты бросков на нападение.
Икона пламени	Только для боевых единиц **ТЗИНЧА**	В начале пси-фазы бросьте D6 за каждую боевую единицу с иконой пламени. При результате 6 ближайшая вражеская боевая единица в пределах 12" от модели с иконой пламени получает смертельное ранение.
Икона отчаяния	Только для боевых единиц **НУРГЛА**	Лидерство вражеских боевых единиц в пределах 3" от боевых единиц с иконой отчаяния понижается на 1 ед..
Икона невоздержанности	Только для боевых единиц **СЛААНЕШ**	Если боевая единица имеет икону невоздержанности, то способность «смерть Ложному Императору» срабатывает при результате 5+ (а не 6+) при бросках на попадание.
Икона мщения	Нельзя брать боевым единицам **КХОРНА**, **ТЗИНЧА**, **НУРГЛА** или **СЛААНЕШ**	Показатель лидерства всех моделей боевой единицы с иконой мщения увеличивается на 1 ед.

ДИСЦИПЛИНА ЕРЕТИКОВ ТЬМЫ

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

ДИСЦИПЛИНА ЕРЕТИКОВ ТЬМЫ	
D3	**ПСИХОСИЛА**
1	**Дьявольский взор** *Дьявольский взор* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера и бросьте 3 кубика. За каждый результат 4+ цель получает одно смертельное ранение.
2	**Варп-ускорение** *Варп-ускорение* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС** в пределах 3" от псайкера. Она может немедленно переместиться, как в фазе движения. В одной фазе схватки на одну боевую единицу нельзя использовать *варп-ускорение* более одного раза.
3	**Предвидение** *Предвидение* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите боевую единицу **ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы вы можете прибавлять 1 ед. ко всем результатам её 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».

ЧЕМПИОНСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Чемпион может взять до двух предметов из следующего списка:

- Болт-пистолет
- Цепной топор
- Цепной меч
- Молниевые когти
- Плазменный пистолет
- Силовой топор
- Силовой кулак
- Силовая булава
- Силовой меч

Вместо этого чемпион может взять один предмет из следующего списка:

- Болтер
- Комбиболтер
- Комбиогнемёт
- Комбимелта
- Комбиплазма

КОМБИВООРУЖЕНИЕ

- Комбиболтер
- Комбиогнемёт
- Комбимелта
- Комбиплазма

ТЯЖЁЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Автопушка
- Тяжёлый болтер
- Лазпушка
- Ракетная установка

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Огнемёт
- Мелта-ружьё
- Плазмомёт

ПИСТОЛЕТЫ

- Болт-пистолет
- Плазменный пистолет

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Цепной топор
- Цепной меч
- Молниевые когти
- Силовой топор
- Силовой кулак
- Силовая булава
- Силовой меч

ТЕРМИНАТОРСКОЕ РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Цепной кулак
- Молниевые когти
- Силовой топор
- Силовой кулак
- Силовая булава
- Силовой меч

Рейтинг мощности 13

Абаддон Разоритель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Абаддон Разоритель	6"	2+	2+	4	5	7	6	10	2+

Абаддон Разоритель — это одна модель, вооружённая Драк'ниеном и Когтем Гора. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Коготь Гора (стрельба)	24"	Скорострельное 2	4	-1	D3	–
Драк'ниен	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Каждый раз, когда Абаддон Разоритель сражается, бросайте D6. При результате 1 он получает смертельное ранение и не может использовать это оружие до конца фазы. При результате 2+ он может совершить количество атак этим оружием, равное результату.
Коготь Гора (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Тёмное предназначение: Абаддон Разоритель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. В дополнение, весь получаемый Абаддоном Разорителем урон делится пополам (с округлением вверх).

Повелитель Чёрного Легиона: дружественные боевые единицы **ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА** в пределах 6" от Абаддона Разорителя могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.

Метка Восходящей звезды Хаоса: дружественные боевые единицы **ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС** в пределах 12" от Абаддона Разорителя автоматически проходят тесты на боевой дух.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, НУРГЛ, СЛААНЕШ, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ЧЁРНЫЙ ЛЕГИОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ЛОРД ХАОСА, ТЕРМИНАТОР, АБАДДОН РАЗОРИТЕЛЬ

Рейтинг мощности 7

Гурон Чёрное Сердце

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гурон Чёрное Сердце	6"	2+	2+	4	4	5	5	9	3+
Гамадрия	6"	6+	–	2	4	1	1	9	3+

Гурон Чёрное Сердце и его гамадрия — это одна боевая единица. Гурон вооружён Клешнёй Тирана, силовым топором, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую боевую единицу.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клешня Тирана (стрельба)	9"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Клешня Тирана (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Гамадрия: после проявления психосилы Гуроном Чёрное Сердце его гамадрия (если она жива) может наделить его большей мощью. При этом Гурон Чёрное Сердце может немедленно проявить ещё одну психосилу.

Повелитель Красных Корсаров: дружественные боевые единицы **КРАСНЫХ КОРСАРОВ** в пределах 6" от Гурона Чёрное Сердце автоматически проходят тесты на боевой дух.

Печать порчи: Гурон Чёрное Сердце имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе Гурон Чёрное Сердце может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины еретиков тьмы.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **ХАОС, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, КРАСНЫЕ КОРСАРЫ**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ЛОРД ХАОСА, ПСАЙКЕР, ГУРОН ЧЁРНОЕ СЕРДЦЕ**

Рейтинг мощности 6

Сайфер

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Сайфер	7"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+

Сайфер — это одна модель, вооружённая уникальными болт-пистолетом и плазменным пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет Сайфера	16"	Пистолет 3	4	-1	1	–
Плазменный пистолет Сайфера	12"	Пистолет 2	8	-3	2	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Дульные вспышки: в фазе стрельбы Сайфер может использовать свои пистолеты даже если он совершал марш-бросок или отступал в этом же ходе.

Таинственная защита: Сайфер имеет непробиваемый спас-бросок на 4+. В дополнение, бросайте D6 при смерти Сайфера. При результате 2+ модель Сайфера удаляется из игры, но относительно любых условий победы данной миссии он не считается убитым.

Лорд Сайфер: дружественные боевые единицы **ПАДШИХ** в пределах 6" от Сайфера могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Ничья марионетка: Сайфер не может использовать способность «Демонический ритуал», пусть даже у него есть ключевые слова **ХАОС** и **ПЕРСОНАЖ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **ИМПЕРИУМ, ХАОС, ПАДШИЕ**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, САЙФЕР**

Рейтинг мощности 6

Падшие

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Падший	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Чемпион Падших	6"	3+	3+	4	4	1	3	9	3+

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

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
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.
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими одну дополнительную атаку.
Фраг-гранаты	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-гранаты	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой болтер цепным мечом.
- До четырёх Падших могут сделать что-то из следующего:
  - Заменить болт-пистолет плазменным пистолетом.
  - Заменить болтер одним предметом из списков *комбивооружения* или *специального вооружения*.
  - Заменить болт-пистолет и болтер парой молниевых когтей.
  - Взять один предмет из списка *рукопашного вооружения*.
- Дополнительно один Падший может заменить свой болтер одним предметом из списков *специального вооружения* или *тяжёлого вооружения*.
- Чемпион Падших может заменить свой болтер и/или болт-пистолет одним предметом из списка *чемпионского снаряжения*.

СПОСОБНОСТИ

Падшие Ангелы: если боевая единица Падших не двигалась в последней фазе движения, то при стрельбе (включая огонь на упреждение) она может перекидывать результат 1 при бросках на попадание. В дополнение, от одного неудачного результата теста на боевой дух боевая единица Падших не может потерять более одной модели – все потери после первой игнорируются.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ИМПЕРИУМ, ХАОС, ПАДШИЕ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА

Рейтинг мощности 6

Фабий Байл

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

Фабий Байл — это одна модель, вооружённая ксиклос-игольником, жезлом пыток, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ксиклос-игольник	18"	Пистолет D3	*	0	1	Это оружие ранит не являющуюся **ТЕХНИКОЙ** цель на 2+, а **ТЕХНИКУ** на 6+.
Жезл Пыток	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	При атаке **ТЕХНИКИ** оружие наносит 1 ед. урона.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Хирургеон: в начале каждого вашего хода Фабий Байл восстанавливает D3 раны.

Улучшенные воины: в конце фазы движения Фабий Байл может улучшить одну боевую единицу **ПЕХОТЫ ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС** (но не **ПЕРСОНАЖЕЙ** – они отказываются от сомнительной чести быть удостоенными дарами Байла), в пределах 1" от него. Бросьте D6 за каждую модель боевой единицы. За каждый результат 6 боевая единица получает смертельное ранение (только сильные переживут приём экспериментальных смесей Байла). Затем бросьте D3 и определите, какое улучшение боевая единица будет иметь до конца сражения, сверившись с таблицей ниже. Одну боевую единицу можно улучшить только один раз за сражение.

D3	Улучшение
1	**Разбухшие мускулы:** +1 к силе
2	**Укрепление костей:** +1 к стойкости
3	**Ярость берсерка:** +1 атака

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ФАБИЙ БАЙЛ

Рейтинг мощности 5

Кранон Неумолимый

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

Кранон Неумолимый — это одна модель, вооружённая плазменным пистолетом, силовым мечом и фраг-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

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

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Лорд Хаоса: дружественные боевые единицы **БАГРОВОЙ РЕЗНИ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Печать порчи: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, БАГРОВАЯ РЕЗНЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ЛОРД ХАОСА

Рейтинг мощности 5

Врош Рваная Душа

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

Врош Рваная Душа — это одна модель, вооружённая болт-пистолетом, комбимелтой, силовым топором, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Комбимелта	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона кидайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Восхождение к славе: в пределах 6" от Вроша Рваной Души дружественные боевые единицы **БАГРОВОЙ РЕЗНИ** могут перекидывать провальные результаты бросков на ранение в фазе схватки.

За Тёмных богов: если целью атаки является **ПЕРСОНАЖ**, Врош Рваная Душа может перекидывать провальные результаты бросков на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, БАГРОВАЯ РЕЗНЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ВОЗВЫШЕННЫЙ ЧЕМПИОН

Рейтинг мощности 5

Лорд Хаоса

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

Лорд Хаоса — это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

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

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч одним предметом из списков *пистолетов* или *рукопашного вооружения*.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевые слова «**ПРЫЖКОВЫЙ РАНЕЦ**» и «**ЛЕТАЕТ**».

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Лорд Хаоса: дружественные боевые единицы **<ЛЕГИОНА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Печать порчи: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ЛОРД ХАОСА

Рейтинг мощности 7

Лорд Хаоса

в терминаторском доспехе

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

Лорд Хаоса в терминаторском доспехе — это одна модель, вооружённая силовым мечом и комбиболтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить комбиболтер одним предметом из списков *комбивооружения* или *терминаторского рукопашного вооружения*.
- Можно заменить силовой меч одним предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Лорд Хаоса: дружественные боевые единицы **<легиона>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Печать порчи: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

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.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ТЕРМИНАТОР, ЛОРД ХАОСА

Рейтинг мощности 7

Лорд Хаоса

на мотоцикле

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

Лорд Хаоса на мотоцикле — это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он разъезжает на мотоцикле с установленным комбиболтером.

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

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч одним предметом из списков *пистолетов* или *рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Лорд Хаоса: дружественные боевые единицы **<ЛЕГИОНА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Печать порчи: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА МОТОЦИКЛИСТ, ПЕРСОНАЖ, ЛОРД ХАОСА

Рейтинг мощности 7

Лорд Хаоса

на джаггернауте Кхорна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лорд Хаоса на джаггернауте Кхорна	8"	2+	2+	5	5	6	4	9	3+

Лорд Хаоса на джаггернауте Кхорна — это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он разъезжает на джаггернауте Кхорна, атакующем врагов своим острым рогом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лорд Хаоса						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Джаггернаут Кхорна						
Острый рог	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч одним предметом из списков *пистолетов* или *рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Опустошительное нападение: незамутнённая ярость атакующего джаггернаута может стереть врагов в порошок. Если модель нападала в этом ходе, сила атаки острым рогом джаггернаута увеличивается на 2 ед.

Лорд Кхорна: дружественные боевые единицы **КХОРНА** из **<ЛЕГИОНА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Печать порчи: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, ДЕМОН, ЛОРД ХАОСА

Рейтинг мощности 6

Лорд Хаоса

на диске Тзинча

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лорд Хаоса на диске Тзинча	12"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+

Лорд Хаоса на диске Тзинча — это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он передвигается на диске Тзинча, атакующем врагов своими клинками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лорд Хаоса						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Диск Тзинча						
Клинки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч одним предметом из списков *пистолетов* или *рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Лорд Тзинча: дружественные боевые единицы **ТЗИНЧА** из **<ЛЕГИОНА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Печать порчи: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, ДЕМОН, ЛЕТАЕТ, ЛОРД ХАОСА

Рейтинг мощности 6

Лорд Хаоса

на паланкине Нургла

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лорд Хаоса на паланкине Нургла	5"	2+	2+	4	5	6	4	9	3+

Лорд Хаоса на паланкине Нургла — это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он разъезжает на несомом нургликами паланкине, которые атакуют острыми, словно иглы, когтями и зубами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лорд Хаоса						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Паланкин Нургла						
Острые когти и зубы нургликов	Рукопашное	Рукопашное	2	0	1	После того как модель на паланкине совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать нургликами, что несут её паланкин. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием, перекидывая результат 1 при бросках на ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч одним предметом из списков *пистолетов* или *рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Лорд Нургла: дружественные боевые единицы **НУРГЛА** из **<ЛЕГИОНА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Печать порчи: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, ДЕМОН, ЛОРД ХАОСА

Рейтинг мощности 6

Лорд Хаоса

на скакуне Слаанеш

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Лорд Хаоса на скакуне Слаанеш	12"	2+	2+	4	4	6	5	9	3+

Лорд Хаоса на скакуне Слаанеш — это одна модель, вооружённая цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он разъезжает на скакуне Слаанеш, атакующем врагов своим плетевидным языком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Лорд Хаоса						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Скакун Слаанеш						
Плетевидный язык	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 2 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч одним предметом из списков *пистолетов* или *рукопашного вооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Лорд Слаанеш: дружественные боевые единицы **СЛААНЕШ** из **<ЛЕГИОНА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Нечестивая быстрота: модель может совершать марш-бросок и нападать в одном и том же ходе.

Печать порчи: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, ДЕМОН, ЛОРД ХАОСА

Рейтинг мощности 5

Тёмный апостол

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

Тёмный апостол — это одна модель, вооружённая силовой булавой, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов* или *комбивооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Тёмный фанатизм: дружественные боевые единицы **<ЛЕГИОНА>** в пределах 6" от Тёмного апостола могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.

Демагог: все дружественные боевые единицы **<ЛЕГИОНА>** в пределах 6" от Тёмного апостола могут использовать его значение лидерства вместо своего собственного.

Печать порчи: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ТЁМНЫЙ АПОСТОЛ

Рейтинг мощности 10

Князь демонов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Князь демонов	8"	2+	2+	7	6	8	4	10	3+

Князь демонов — это одна модель, вооружённая адским мечом и дьявольскими когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Варповый болтер	24"	Штурмовое 2	4	-1	2	–
Демонический топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Адский меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	–
Дьявольские когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Вместо этого вооружённая парой дьявольских когтей модель может совершить ими 3 дополнительные атаки.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить адский меч демоническим топором или вторыми дьявольскими когтями.
- Можно взять варповый болтер.
- Можно взять крылья (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевое слово «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Демонический: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Демоническое служение: при включении князя демонов в вашу армию вы должны выбрать, какому из богов Хаоса (**КХОРНУ**, **ТЗИНЧУ**, **НУРГЛУ** или **СЛААНЕШ**) он служит. Он получает соответствующее ключевое слово.

Князь Хаоса: дружественные боевые единицы **<ЛЕГИОНА>** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание. Эта способность также действует на дружественные боевые единицы **ДЕМОНОВ** того же бога в пределах 6". Например, способность князя демонов **КХОРНА** действует на **ДЕМОНОВ КХОРНА**.

Грубая мощь превыше магии: число атак князя демонов **КХОРНА** увеличено на 1 ед.

ПСАЙКЕР

Князь демонов **ТЗИНЧА**, **НУРГЛА** или **СЛААНЕШ** получает ключевое слово «**ПСАЙКЕР**». В каждой дружественной пси-фазе он может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины еретиков тьмы.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

ХАОС, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ДЕМОН, КНЯЗЬ ДЕМОНОВ

Рейтинг мощности 7

Чернокнижник

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

Чернокнижник — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

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

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить психосиловой меч психосиловым посохом или психосиловым топором.
- Можно взять прыжковый ранец (**+1 к рейтингу мощности**). При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевые слова «**прыжковый ранец**» и «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

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

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ПСАЙКЕР, ЧЕРНОКНИЖНИК

Рейтинг мощности 8

Чернокнижник
в терминаторском доспехе

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

Чернокнижник в терминаторском доспехе — это одна модель, вооружённая психосиловым посохом и комбиболтером.

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

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *комбивооружения* или *терминаторского рукопашного вооружения*.
- Можно заменить психосиловой посох психосиловым топором или психосиловым мечом.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Терминаторский доспех: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

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.

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ТЕРМИНАТОР, ПСАЙКЕР, ЧЕРНОКНИЖНИК

Рейтинг мощности 8

Чернокнижник

на мотоцикле

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

Чернокнижник на мотоцикле — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он разъезжает на мотоцикле с установленным комбиболтером.

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

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить психосиловой меч психосиловым посохом или психосиловым топором.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

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

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА МОТОЦИКЛИСТ, ПЕРСОНАЖ, ПСАЙКЕР, ЧЕРНОКНИЖНИК

Рейтинг мощности 8

Чернокнижник

на диске Тзинча

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чернокнижник на диске Тзинча	12"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+

Чернокнижник на диске Тзинча — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он передвигается на диске Тзинча, атакующем врагов своими клинками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чернокнижник						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Диск Тзинча						
Клинки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ
- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить психосиловой меч психосиловым посохом или психосиловым топором.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Любимцы Тзинча: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, ДЕМОН, ЛЕТАЕТ, ПСАЙКЕР, ЧЕРНОКНИЖНИК

Рейтинг мощности 8

Чернокнижник

на паланкине Нургла

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чернокнижник на паланкине Нургла	5"	3+	3+	4	5	6	3	9	3+

Чернокнижник на паланкине Нургла — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он разъезжает на несомом нургликами паланкине, которые атакуют острыми, словно иглы, когтями и зубами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чернокнижник						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Паланкин Нургла						
Острые когти и зубы нургликов	Рукопашное	Рукопашное	2	0	1	После того как модель на паланкине совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать нургликами, что несут её паланкин. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием, перекидывая результат 1 при бросках на ранение.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*. • Можно заменить психосиловой меч психосиловым посохом или психосиловым топором.
СПОСОБНОСТИ	**Смерть Ложному Императору**
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины еретиков тьмы.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, ДЕМОН, ПСАЙКЕР, ЧЕРНОКНИЖНИК**

Рейтинг мощности 7

Чернокнижник

на скакуне Слаанеш

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чернокнижник на скакуне Слаанеш	12"	3+	3+	4	4	5	4	9	3+

Чернокнижник на скакуне Слаанеш — это одна модель, вооружённая психосиловым мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами. Он разъезжает на скакуне Слаанеш, атакующем врагов своим плетевидным языком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чернокнижник						
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Скакун Слаанеш						
Плетевидный язык	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 2 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов*, *комбивооружения* или *рукопашного вооружения*.
- Можно заменить психосиловой меч психосиловым посохом или психосиловым топором.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Нечестивая быстрота: модель может совершать марш-бросок и нападать в одном и том же ходе.

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, ДЕМОН, ПСАЙКЕР, ЧЕРНОКНИЖНИК

Рейтинг мощности 6

Варповый кузнец

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

Варповый кузнец — это одна модель, вооружённая силовым топором, механощупальцами, мелта-ружьём, огнемётом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Механощупальца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить болт-пистолет одним предметом из списков *пистолетов* или *комбивооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Мастер механизмов: в конце вашей фазы движения эта модель может починить дружественную не умеющую **летать** единицу техники **<ЛЕГИОНА>** в пределах 1". Выбранная модель восстанавливает D3 потерянные раны. Вместо этого варповый кузнец может проклясть вражескую модель **ТЕХНИКИ** в пределах 18". Для этого бросьте D6. При результате 2+ эта единица техники получает смертельное ранение. За один ход единицу **ТЕХНИКИ** не может быть починена или проклята более чем одним варповым кузнецом.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ВАРПОВЫЙ КУЗНЕЦ

Рейтинг мощности 5

Космодесантники Хаоса

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

Эта боевая единица включает 1 восходящего чемпиона и 4 космодесантников Хаоса. Дополнительно она может включить до 5 космодесантников Хаоса (**+4 к рейтингу мощности**), до 10 космодесантников Хаоса (**+7 к рейтингу мощности**) или до 15 космодесантников Хаоса (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Восходящий чемпион может заменить свои болт-пистолет и болтер предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Любой космодесантник Хаоса может заменить свой болтер цепным мечом.
- Один космодесантник Хаоса может заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом или заменить свой болтер одним предметом из списков *специального вооружения* или *тяжёлого вооружения*.
- Если боевая единица включает десять или более моделей, то ещё один космодесантник Хаоса может взять один предмет из списков *специального вооружения* или *тяжёлого вооружения*.
- Одна модель может взять икону Хаоса.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, КОСМОДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Рейтинг мощности 3

Культисты Хаоса

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

Эта боевая единица включает 1 культиста-чемпиона и 9 культистов. Дополнительно она может включить до 10 культистов (**+3 к рейтингу мощности**), до 20 культистов (**+6 к рейтингу мощности**) или до 30 культистов (**+9 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена автоматом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автомат	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Тяжёлый пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1 ед.
Устрашающего вида оружие	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой культист Хаоса может заменить свой автомат автопистолетом и устрашающего вида оружием.
- За каждые 10 моделей в боевой единице один культист Хаоса может заменить свой автомат тяжёлым пулемётом или огнемётом.
- Культист-чемпион может заменить свой автомат дробовиком или устрашающего вида оружием и автопистолетом.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, КУЛЬТИСТЫ ХАОСА

Рейтинг мощности 14

Терминаторы Хаоса

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Терминатор Хаоса	5"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Терминатор-чемпион	5"	3+	3+	4	4	2	3	9	2+

Эта боевая единица включает 1 терминатора-чемпиона и 4 терминаторов Хаоса. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов Хаоса (**+13 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена комбиболтером и силовым топором.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Автопушка «Жнец»	36"	Тяжёлое 4	7	-1	1	–
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими одну дополнительную атаку.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой комбиболтер одним предметом из списка *комбивооружения*.
- Любая модель может заменить свой силовой топор одним предметом из списка *терминаторского рукопашного вооружения*.
- Любая модель может заменить своё комбиоружие и силовой топор парой молниевых когтей.
- За каждые 5 моделей в боевой единице один терминатор Хаоса может заменить свой комбиболтер тяжёлым огнемётом или автопушкой «Жнец».
- Одна модель может взять икону Хаоса.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Терминаторский доспех: терминаторы Хаоса и чемпион терминаторов имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления боевой единицы 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.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ТЕРМИНАТОР, ТЕРМИНАТОРЫ ХАОСА

Рейтинг мощности 5

Берсерки Кхорна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Берсерки Кхорна	6"	3+	3+	5	4	1	2	7	3+
Берсерк-чемпион	6"	3+	3+	5	4	1	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 берсерка-чемпиона и 4 берсерков Кхорна. Дополнительно она может включить до 5 берсерков Кхорна (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 берсерков Кхорна (**+10 к рейтингу мощности**) или до 15 берсерков Кхорна (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой берсерк Кхорна может заменить свой цепной меч или болт-пистолет цепным топором.
- До двух берсерков Кхорна могут заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом.
- Берсерк-чемпион может заменить свои болт-пистолет и цепной меч предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Один берсерк Кхорна может взять икону гнева.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Кровь для Кровавого Бога: в каждой фазе схватки боевая единица вместо одного раза может сражаться дважды.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, БЕРСЕРКИ КХОРНА

Рейтинг мощности 8

Рубрики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рубрик	5"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Восходящий чернокнижник	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Боевая единица включает 1 восходящего чернокнижника и 4 рубриков. Дополнительно она может включить до 5 рубриков (**+6 к рейтингу мощности**), до 10 рубриков (**+12 к рейтингу мощности**) или до 15 рубриков (**+18 к рейтингу мощности**).

- Каждый рубрик вооружён болтером «Инферно».
- Восходящий чернокнижник вооружён психосиловым посохом и болт-пистолетом «Инферно».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет «Инферно»	12"	Пистолет 1	4	-2	1	–
Болтер «Инферно»	24"	Скорострельное 1	4	-2	1	–
Пушка «Жнец душ»	24"	Тяжёлое 4	5	-3	1	–
Варпопламенный пистолет	6"	Пистолет D6	3	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Варповый огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Восходящий чернокнижник может заменить свой психосиловой посох психосиловым топором или психосиловым мечом.
- Восходящий чернокнижник может заменить свой болт-пистолет «Инферно» варпопламенным пистолетом.
- Любой рубрик может заменить свой болтер «Инферно» варповым огнемётом.
- За каждые 10 моделей в боевой единице один рубрик может заменить свой болтер «Инферно» пушкой «Жнец душ».
- Один рубрик может взять икону пламени.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Всё – прах: если атака наносит 1 ед. урона, прибавляйте 1 ед. к результатам спас-бросков рубриков. В дополнение на рубриков не распространяется модификатор -1 к результатам бросков на попадание из тяжёлого оружия после движения.

Любимцы Тзинча: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе восходящий чернокнижник может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*». Проявленная восходящим чернокнижником психосила «*Разрывающий разряд*» наносит не D3, а 1 смертельное ранение. Если результат пси-теста равен или больше 10, она наносит не D6, а D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ПСАЙКЕР, РУБРИКИ

Рейтинг мощности 7

Чумные десантники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чумной десантник	5"	3+	3+	4	5	1	1	7	3+
Чумной чемпион	5"	3+	3+	4	5	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 чумного чемпиона и 4 чумных десантников. Дополнительно она может включить до 2 чумных десантников (**+2 к рейтингу мощности**), до 5 чумных десантников (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 чумных десантников (**+10 к рейтингу мощности**) или до 15 чумных десантников (**+15 к рейтингу мощности**).

- Каждая модель вооружена чумным ножом, болтером, гнилостными и крак-гранатами.
- Чумной чемпион также вооружён болт-пистолетом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гнилостный гранатомёт	24"	Штурмовое 2	6	-2	D3	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	24"	Скорострельное 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, 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.
Чумной нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Чумной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.
Гнилостная граната	6"	Граната D6	3	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До двух чумных десантников могут взять плазменный пистолет или заменить свой болтер гнилостным гранатомётом или одним предметом из списка *специального вооружения*.
- Чумной чемпион может заменить свой чумной нож чумным мечом.
- Чумной чемпион может заменить свои болт-пистолет и болтер силовым кулаком и плазмомётом или предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Один чумной десантник может взять икону отчаяния.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Страшно живучий: каждый раз, когда модель этой боевой единицы теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ЧУМНЫЕ ДЕСАНТНИКИ

Рейтинг мощности 7

Шумовые десантники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Шумовой десантник	6"	3+	3+	4	4	1	2	7	3+
Шумовой чемпион	6"	3+	3+	4	4	1	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 шумового чемпиона и 4 шумовых десантников. Дополнительно она может включить до 5 шумовых десантников (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 шумовых десантников (**+9 к рейтингу мощности**) или до 15 шумовых десантников (**+14 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бластмастер	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Постоянная частота	48"	Тяжёлое D3	8	-2	D3	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
– Переменная частота	36"	Штурмовое D6	4	-1	1	–
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Сирена погибели	8"	Штурмовое D3	5	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Акустический бластер	24"	Штурмовое 3	4	0	1	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
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	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой болтер цепным мечом или акустическим бластером.
- Один шумовой десантник может заменить свой болтер бластмастером. Если боевая единица насчитывает десять и более моделей, то это же может сделать ещё один шумовой десантник.
- Шумовой чемпион может заменить свои болт-пистолет и болтер предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Шумовой чемпион может взять сирену погибели.
- Один шумовой десантник может взять икону невоздержанности.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Музыка Апокалипсиса: каждый раз, когда умирает модель этой боевой единицы, она собирается с последними силами и наносит предсмертный удар. Пока не удаляйте убитую модель – после того, как будут отыграны все атаки атакующей боевой единицы, убитая модель может выстрелить из одной единицы своего оружия или кинуть гранату (даже если в пределах 1" от боевой единицы модели есть враги). Затем убитая модель удаляется как потеря.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ШУМОВЫЕ ДЕСАНТНИКИ

Рейтинг мощности 8

Избранные

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Избранный	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+
Избранный чемпион	6"	3+	3+	4	4	1	3	9	3+

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

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими одну дополнительную атаку.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой избранный может заменить свой болтер цепным мечом.
- До четырёх избранных могут сделать что-то из следующего:
  – Заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом.
  – Заменить свой болтер одним предметом из списков *комбивооружения*, *специального вооружения* или *рукопашного вооружения*.
  – Заменить свои болтер и болт-пистолет парой молниевых когтей.
- Дополнительный избранный может заменить свой болтер одним предметом из списков *специального вооружения* или *тяжёлого вооружения*.
- Избранный чемпион может заменить свои болтер и болт-пистолет предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Одна модель может взять икону Хаоса.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ИЗБРАННЫЕ

Рейтинг мощности 6

Одержимые

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Одержимый	7"	3+	3+	5	4	1	*	8	3+

Эта боевая единица включает 5 одержимых. Дополнительно она может включить до 5 одержимых (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 одержимых (**+10 к рейтингу мощности**) или до 15 одержимых (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая модель наделена ужасными мутациями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ужасные мутации	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Одна модель может взять икону Хаоса.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Демонический: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Извивающиеся щупальца: если боевая единица сражается в фазе схватки, бросьте D3. Результатом броска определяется количество атак каждой модели боевой единицы в данной фазе.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ДЕМОН, ОДЕРЖИМЫЕ

Рейтинг мощности 8

Хелбрут

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

Эта боевая единица включает 1 хелбрута, оснащённого мультимелтой и кулаком хелбрута.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плазменная пушка хелбрута	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	За каждый результат 1 при бросках на попадание хелбрут получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Автопушка «Жнец»	36"	Тяжёлое 4	7	-1	1	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–
Кулак хелбрута	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Молот хелбрута	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Силовая плеть	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 3 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить мультимелту вторым кулаком хелбрута, спаренным тяжёлым болтером, спаренной лазпушкой, плазменной пушкой хелбрута или автопушкой «Жнец».
- Можно заменить один кулак хелбрута ракетной установкой.
- Можно заменить кулаки хелбрута молотом хелбрута или силовой плетью.
- В каждый кулак хелбрута можно встроить комбиболтер или тяжёлый огнемёт.

СПОСОБНОСТИ

Сумасшедший: в конце фазы, в которой модель получила неспасённые ранения или смертельные ранения, бросьте D6. При результате 6 и если в пределах 1" от модели нет врагов, она немедленно стреляет, словно идёт фаза стрельбы. Если же в пределах 1" от неё есть враги, она ввязывается в бой и сражается, словно идёт фаза схватки. Если она не видит врага, ничего не происходит.

Бездумный натиск: если модель оснащена двумя единицами оружия ближнего боя, количество её атак увеличивается на 1 ед.

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 3" получают D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **ТЕХНИКА, ХЕЛБРУТ**

Рейтинг мощности 10

Мутиляторы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Мутилятор	4"	3+	3+	5	4	3	3	8	2+

Эта боевая единица включает 3 мутиляторов. Каждая модель вооружена клинками из металлической плоти.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клинки из металлической плоти	Рукопашное	Рукопашное	+D3	-D3	D3	См. ниже.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Оружие из металлической плоти: если боевая единица мутиляторов сражается в фазе схватки, бросьте три D3, по одному за раз. В этой схватке сила атак боевой единицы увеличивается на результат первого броска, показатель AP равен результату второго броска, а урон атак равен результату третьего броска. Например, если последовательность результатов бросков выглядит как 1, 3 и 2, то все атаки боевой единицы в данной схватке будут иметь +1 к силе, AP -3 и наносить урон в 2 ед.

Демонический: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, КУЛЬТ РАЗРУШЕНИЯ, ДЕМОН, МУТИЛЯТОРЫ

Рейтинг мощности 4

«Носорог» Хаоса

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

УРОН

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

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

«Носорог» Хаоса — это одна модель, оснащённая комбиболтером.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Штормовой болтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Пусковая установка «Разоритель»	48"	Тяжёлое D6	5	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять пусковую установку «Разоритель» и/или один предмет из списка *комбивооружения*.

СПОСОБНОСТИ

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

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

Взрыв: если количество ран 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 <ЛЕГИОНА>**. Нельзя перевозить модели **ТЕРМИНАТОРОВ**, **КУЛЬТА РАЗРУШЕНИЯ** или модели с **ПРЫЖКОВЫМИ РАНЦАМИ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, ТРАНСПОРТ, «НОСОРОГ» ХАОСА

Рейтинг мощности 7

Мотоциклисты Хаоса

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Мотоциклист Хаоса	14"	3+	3+	4	5	2	1	7	3+
Мотоциклист-чемпион Хаоса	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 мотоциклиста-чемпиона Хаоса и 2 мотоциклистов Хаоса. Дополнительно она может включить до 3 мотоциклистов Хаоса (**+5 к рейтингу мощности**) или до 6 мотоциклистов Хаоса (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами, и разъезжает на мотоцикле, оснащённом комбиболтером.

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

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой мотоциклист Хаоса может заменить свой болт-пистолет цепным мечом.
- Мотоциклист-чемпион Хаоса может заменить свой болт-пистолет одним предметом из списка *чемпионского снаряжения*.
- До двух мотоциклистов Хаоса могут или взять один дополнительный предмет из списка *специального вооружения*, или заменить комбиболтер своего мотоцикла одним предметом из списка *специального вооружения*.
- Одна модель может взять икону Хаоса.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА МОТОЦИКЛИСТ, МОТОЦИКЛИСТЫ ХАОСА

Рейтинг мощности 7

Рапторы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Раптор	12"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Раптор-чемпион	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 чемпиона рапторов и 4 рапторов. Дополнительно она может включить до 5 рапторов (**+5 к рейтингу мощности**) или до 10 рапторов (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болт-пистолетом, цепным мечом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До двух рапторов могут заменить свои болт-пистолет и цепной меч плазменным пистолетом и цепным мечом или одним предметом из списка *специального вооружения*.
- Раптор-чемпион может заменить свои болт-пистолет и цепной меч предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Одна модель может взять икону Хаоса.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Устрашающий лик: вражеские боевые единицы в пределах 1" от этой боевой единицы прибавляют 1 ед. к результатам тестов на боевой дух.

Удар рапторов: во время расстановки вместо выставления боевой единицы на поле боя вы можете разместить её высоко в небе. В конце любой вашей фазы движения она может ударить с небес — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ПРЫЖКОВЫЙ РАНЕЦ, ЛЕТАЕТ, РАПТОРЫ

Рейтинг мощности 9

Варповые Когти

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Варповый Коготь	12"	3+	3+	4	4	1	1	8	3+
Чемпион Варповых Когтей	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 чемпиона Варповых Когтей и 4 Варповых Когтей. Дополнительно она может включить до 5 Варповых Когтей (**+9 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена парой молниевых когтей.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими одну дополнительную атаку.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Демонический: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Удар варп-пламени: во время расстановки вместо выставления боевой единицы на поле боя вы можете разместить её на низкой орбите. В конце любой вашей фазы движения она может явиться во вспышке варп-пламени — поместите её где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей. В дополнение, вражеские боевые единицы не могут стрелять на упреждение по боевым единицам, что прибыли в этом ходе посредством удара варп-пламени.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ДЕМОН, ПРЫЖКОВЫЙ РАНЕЦ, ЛЕТАЕТ, ВАРПОВЫЕ КОГТИ

Рейтинг мощности 2

Отродья Хаоса

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Отродье Хаоса	7"	4+	–	5	5	4	D6	9	5+

Эта боевая единица включает 1 отродье Хаоса. Дополнительно она может включить 1 отродье Хаоса (**+2 к рейтингу мощности**), 2 отродья Хаоса (**+4 к рейтингу мощности**), 3 отродья Хаоса (**+6 к рейтингу мощности**) или 4 отродья Хаоса (**+8 к рейтингу мощности**). Каждое отродье Хаоса наделено отвратительными мутациями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Отвратительные мутации	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	–

СПОСОБНОСТИ

Устрашающий: лидерство вражеских боевых единиц в пределах 1" от отродья Хаоса уменьшается на 1 ед.

Беспричинное мутирование: когда боевая единица отродий Хаоса совершает атаки ближнего боя, бросьте D3 и сверьтесь с таблицей ниже:

D3	Результат
1	**Когти-бритвы:** до конца фазы схватки отвратительные мутации отродий Хаоса имеют AP -4.
2	**Цепкие ложноножки:** до конца фазы схватки количество атак отродий Хаоса увеличивается на 2 ед.
3	**Токсичное кровоизлияние:** до конца фазы схватки можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ЗВЕРЬ, ОТРОДЬЕ ХАОСА

Рейтинг мощности 9

Хелдрейк

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Хелдрейк	*	*	4+	7	7	12	*	8	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	A
7-12+	30"	3+	4
4-6	20"	4+	3
1-3	10"	5+	2

Хелдрейк — это одна модель, оснащённая автопушкой «Гадес» и когтями хелдрейка.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Злогнемёт	18"	Штурмовое D6	6	-2	2	Это оружие попадает по цели автоматически.
Автопушка «Гадес»	36"	Тяжёлое 4	8	-1	2	–
Когти хелдрейка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	Если цель умеет **ЛЕТАТЬ**, можно прибавлять 1 ед. к результатам бросков на попадание.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить автопушку «Гадес» злогнемётом.

СПОСОБНОСТИ

Демонический: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Дьявольская регенерация: в начале каждого вашего хода модель восстанавливает одну рану.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, ДЕМОН, ДЕМОНИЧЕСКАЯ МАШИНА, ЛЕТАЕТ, ХЕЛДРЕЙК

Рейтинг мощности 19

«Лэндрейдер» Хаоса

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

УРОН

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

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

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

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пусковая установка «Разоритель»	48"	Тяжёлое D6	5	0	1	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять пусковую установку «Разоритель» и/или один предмет из списка *комбивооружения*.

СПОСОБНОСТИ

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

Демонический дух машины: игнорируйте модификатор в -1 к результатам бросков на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения.

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 6" получают D6 смертельных ранений.

ТРАНСПОРТ Можно перевозить 10 моделей **ПЕХОТЫ <ЛЕГИОНА>**. Каждая модель с **ПРЫЖКОВЫМ РАНЦЕМ** или модель **ТЕРМИНАТОРА** занимает место двух обычных моделей, а каждая модель **КУЛЬТА РАЗРУШЕНИЯ** – место трёх обычных моделей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, ТРАНСПОРТ, «ЛЭНДРЕЙДЕР» ХАОСА

Рейтинг мощности 10

«Хищник» Хаоса

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

УРОН

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

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

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

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пусковая установка «Разоритель»	48"	Тяжёлое D6	5	0	1	–
Тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 3	5	-1	1	–
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Автопушка «Хищник»	48"	Тяжёлое 2D3	7	-1	3	–
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить автопушку «Хищник» спаренной лазпушкой.
- Можно взять два тяжёлых болтера или две лазпушки.
- Можно взять пусковую установку «Разоритель» и/или один предмет из списка *комбивооружения*.

СПОСОБНОСТИ

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

Взрыв: если количество ран 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 ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, «ХИЩНИК» ХАОСА

Рейтинг мощности 11

«Поборник» Хаоса

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

УРОН

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

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

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

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Пусковая установка «Разоритель»	48"	Тяжёлое D6	5	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять пусковую установку «Разоритель» и/или один предмет из списка *комбивооружения*.

СПОСОБНОСТИ

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

Взрыв: если количество ран 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 ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, «ПОБОРНИК» ХАОСА

Рейтинг мощности 10

Облитераторы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Облитератор	4"	3+	3+	5	4	3	3	8	2+

Эта боевая единица включает 3 облитераторов. Каждая модель вооружена оружием из металлической плоти.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Оружие из металлической плоти	24"	Штурмовое 2	6+D3	-D3	D3	См. ниже.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Оружие из металлической плоти: если боевая единица облитераторов стреляет в фазе стрельбы или навскидку, бросьте три D3, по одному за раз. Сила дистанционных атак боевой единицы равна сумме 6 и результата первого броска, показатель AP равен результату второго броска, а урон атак равен результату третьего броска. Например, если последовательность результатов бросков выглядит как 1, 3 и 2, то все атаки боевой единицы в этой фазе стрельбы или при стрельбе навскидку будут иметь силу 7, AP -3 и наносить урон в 2 ед.

Демонический: облитераторы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, КУЛЬТ РАЗРУШЕНИЯ, ДЕМОН, ОБЛИТЕРАТОРЫ

Рейтинг мощности 7

Разорители

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Разоритель	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Восходящий чемпион	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 восходящего чемпиона и 4 разорителей. Дополнительно она может включить до 5 разорителей (**+3 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

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

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой болтер цепным мечом.
- До четырёх Разорителей могут заменить свой болтер одним предметом из списков *тяжёлого вооружения* или *специального вооружения*.
- Восходящий чемпион может заменить свои болт-пистолет и болтер предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Одна модель может взять икону Хаоса.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, РАЗОРИТЕЛИ

Рейтинг мощности 10

Стальной изверг

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Стальной изверг	*	4+	*	6	7	12	*	8	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	8"	4+	4
4-6	6"	5+	3
1-3	4"	6+	2

Стальной изверг — это одна модель, оснащённая двумя автопушками «Гадес» и челюстями демона.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Эктоплазменная пушка	24"	Тяжёлое D3	7	-3	D3	–
Автопушка «Гадес»	36"	Тяжёлое 4	8	-1	2	–
Челюсти демона	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить обе автопушки «Гадес» эктоплазменными пушками.
- Можно заменить челюсти демона эктоплазменными пушками.

СПОСОБНОСТИ

Демонический: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Дьявольская регенерация: в начале каждого вашего хода модель восстанавливает одну рану.

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.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, ДЕМОН, ДЕМОНИЧЕСКАЯ МАШИНА, СТАЛЬНОЙ ИЗВЕРГ

Рейтинг мощности 9

Изверг-истязатель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Изверг-истязатель	*	4+	4+	*	7	12	*	8	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
7-12+	10"	6	4
4-6	8"	5	3
1-3	6"	4	2

Изверг-истязатель — это одна модель, оснащённая кулаками изверга-истязателя и двумя магма-резаками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Магма-резак	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–
Стегающие щупальца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить D6 дополнительных атак этим оружием.
Кулаки изверга-истязателя	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить оба магма-резака стегающими щупальцами.

СПОСОБНОСТИ

Демонический: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Дьявольская регенерация: в начале каждого вашего хода модель восстанавливает одну рану.

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.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, ДЕМОН, ДЕМОНИЧЕСКАЯ МАШИНА, ИЗВЕРГ-ИСТЯЗАТЕЛЬ

Рейтинг мощности 16

«Осквернитель»

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Осквернитель»	*	4+	*	8	7	14	*	8	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
8-14+	8"	4+	3
4-7	6"	5+	3
1-3	4"	5+	D3

«Осквернитель» — это одна модель, оснащённая боевой пушкой, автопушкой «Жнец», спаренным тяжёлым огнемётом и когтями «Осквернителя».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	–
Пусковая установка «Разоритель»	48"	Тяжёлое D6	5	0	1	–
Автопушка «Жнец»	36"	Тяжёлое 4	7	-1	1	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренный тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–
Клешни «Осквернителя»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	–
Плеть «Осквернителя»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-2	3	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 3 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить спаренный тяжёлый огнемёт пусковой установкой «Разоритель» или бичом «Осквернителя».
- Можно заменить автопушку «Жнец» спаренным тяжёлым болтером или спаренной лазпушкой.
- Можно взять один предмет из списка *комбивооружения*.

СПОСОБНОСТИ

Демонический: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Дьявольская регенерация: в начале каждого вашего хода модель восстанавливает одну рану.

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

Взрыв: если количество ран 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 ХАОС, <МЕТКА ХАОСА>, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, ДЕМОН, ДЕМОНИЧЕСКАЯ МАШИНА, «РАЗОРИТЕЛЬ»

Рейтинг мощности 39

«Повелитель черепов» Кхорна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
«Повелитель черепов» Кхорна	*	3+	3+	*	8	28	*	8	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
14-28+	10"	10	4
7-13	7"	8	6
1-6	4"	5	8

«Повелитель черепов» Кхорна — это одна модель, оснащённая пушкой «Кровавая буря», гатлинг-пушкой «Гадес» и большим секачом Кхорна.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка «Кровь демонов»	18"	Тяжёлое D6	Владельца	-2	3	Это оружие попадает по цели автоматически.
Пушка «Кровавая буря»	18"	Тяжёлое D6	Владельца	-2	2	Это оружие попадает по цели автоматически. При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое 2D6».
Гатлинг-пушка «Гадес»	48"	Тяжёлое 12	8	-2	2	–
Ихорная пушка	48"	Тяжёлое D6	7	-4	D3	–
Швырятель черепов	60"	Тяжёлое D6	9	-3	D3	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое 2D6».
Большой секач Кхорна	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	–
– Рубящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить пушку «Кровавая буря» ихорной пушкой или пушкой «Кровь демонов».
- Можно заменить гатлинг-пушку «Гадес» швырятелем черепов.

СПОСОБНОСТИ

Демонический: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Дьявольская регенерация: в начале каждого вашего хода модель восстанавливает одну рану.

Титаническая демоническая машина: «Повелитель черепов» Кхорна может стрелять, если в пределах 1" от него все вражеские модели являются моделями **ПЕХОТЫ**. В этом случае он может стрелять по боевой единице в пределах 1" от себя или по видимым вражеским боевым единицам в пределах дальности стрельбы, которые находятся дальше чем в 1" от дружественных моделей. В дополнение, «Повелитель черепов» Кхорна может стрелять из тяжёлого оружия после движения без штрафов к результатам бросков на попадание. И наконец, «Повелитель черепов» Кхорна получает бонус к спас-броску за укрытие только если от стрелка скрыта хотя бы половина модели.

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.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, <ЛЕГИОН>

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТИТАНИЧЕСКИЙ, ТЕХНИКА, ДЕМОН, ДЕМОНИЧЕСКАЯ МАШИНА, «ПОВЕЛИТЕЛЬ ЧЕРЕПОВ»

ПОЖИРАТЕЛИ МИРОВ

В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр Пожирателей Миров в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей.

ВОЙСКА ПОЖИРАТЕЛЕЙ МИРОВ

Боевые единицы еретиков-астартес, чьи инфолисты перечислены ниже, могут входить в состав легиона Пожирателей Миров, а ключевое слово «**<ЛЕГИОН>**» везде в их инфолистах заменяется на «**ПОЖИРАТЕЛИ МИРОВ**». Если какой-то боевой единицы еретиков-астартес нет в списке ниже, то её нельзя включить в войска Пожирателей Миров, и, следовательно, она не может иметь фракционный ключ «**ПОЖИРАТЕЛИ МИРОВ**». Если у боевой единицы есть ключевое слово **ТЗИНЧ, НУРГЛ** или **СЛААНЕШ**, она не может иметь фракционный ключ «**ПОЖИРАТЕЛИ МИРОВ**».

- Лорд Хаоса
- Лорд Хаоса в терминаторском доспехе
- Лорд Хаоса на мотоцикле
- Лорд Хаоса на джаггернауте Кхорна
- Тёмный апостол
- Князь демонов
- Варповый кузнец
- Космодесантники Хаоса
- Культисты Хаоса
- Терминаторы Хаоса
- Берсерки Кхорна
- Избранные
- Одержимые
- Хелбрут
- Мутиляторы
- «Носорог» Хаоса
- Мотоциклисты Хаоса
- Рапторы
- Варповые Когти
- Отродье Хаоса
- Хелдрейк
- «Лэндрейдер» Хаоса
- «Хищник» Хаоса
- «Поборник» Хаоса
- Облитераторы
- Разорители
- Стальной изверг
- Изверг-истязатель
- «Осквернитель»
- «Повелитель черепов» Кхорна

Прислужники Кхорна

Если боевая единица Пожирателей Миров имеет ключевое слово «**<МЕТКА ХАОСА>**», это должна быть метка **КХОРНА**, а князья демонов **ПОЖИРАТЕЛЕЙ МИРОВ** должны служить **КХОРНУ**.

Орда берсерков

Берсерки Кхорна из легиона **ПОЖИРАТЕЛЕЙ МИРОВ** играют роль основных войск, а не элитных.

Рейтинг мощности 9

Кхарн Предатель

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

Кхарн Предатель — это одна модель, вооружённая Дитём Кровопролития, уникальным плазменным пистолетом, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плазменный пистолет Кхарна	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец получает смертельное ранение.
Дитя Кровопролития	Рукопашное	Рукопашное	+1	-4	D3	Вне зависимости от любых модификаторов это оружие всегда попадает на 2+.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Предатель: в фазе схватки вы не можете перекинуть или модифицировать результат 1 при бросках на попадание Кхарна Предателя. Вместо этого такие атаки автоматически попадают по случайной дружественной боевой единице в пределах 1". Если в пределах 1" от Кхарна Предателя нет дружественных боевых единиц, попадания пропадают.

Печать порчи: Кхарн Предатель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Кровь для Кровавого Бога: в каждой фазе схватки Кхарн Предатель вместо одного раза может сражаться дважды.

Убивай! Калечь! Сжигай!: дружественные боевые единицы **ПОЖИРАТЕЛЕЙ МИРОВ** в пределах 6" от Кхарна Предателя могут перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ПОЖИРАТЕЛИ МИРОВ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ЛОРД ХАОСА, КХАРН ПРЕДАТЕЛЬ

Рейтинг мощности 5

Берсерки Кхорна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Берсерки Кхорна	6"	3+	3+	5	4	1	2	7	3+
Берсерк-чемпион	6"	3+	3+	5	4	1	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 берсерка-чемпиона и 4 берсерков Кхорна. Дополнительно она может включить до 5 берсерков Кхорна (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 берсерков Кхорна (**+10 к рейтингу мощности**) или до 15 берсерков Кхорна (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена цепным мечом, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Плазменный пистолет	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	12"	Пистолет 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец умирает.
Цепной топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	–
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любой берсерк Кхорна может заменить свой цепной меч или болт-пистолет цепным топором.
- До двух берсерков Кхорна могут заменить свой болт-пистолет плазменным пистолетом.
- Берсерк-чемпион может заменить свои болт-пистолет и цепной меч предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Один берсерк Кхорна может взять икону ярости.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Кровь для Кровавого Бога: в каждой фазе схватки боевая единица вместо одного раза может сражаться дважды.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ПОЖИРАТЕЛИ МИРОВ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, БЕРСЕРКИ КХОРНА

ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ

В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр Тысячи Сыновей в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей.

ВОЙСКА ТЫСЯЧИ СЫНОВЕЙ

Боевые единицы еретиков-астартес, чьи инфолисты перечислены ниже, могут входить в состав легиона Тысячи Сыновей, а ключевое слово «**<ЛЕГИОН>**» везде в их инфолистах заменяется на «**ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ**». Если какой-то боевой единицы еретиков-астартес нет в списке ниже, то её нельзя включить в войска Тысячи Сыновей, и, следовательно, она не может иметь фракционный ключ «**ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ**».

- Магнус Красный
- Ариман
- Князь демонов
- Возвышенный чернокнижник
- Чернокнижник
- Чернокнижник в терминаторском доспехе
- Чернокнижник на диске Тзинча
- Рубрики
- Тзаангоры
- Культисты Хаоса
- Терминаторы Оккультных Скарабеев
- Хелбрут
- «Носорог» Хаоса
- Хелдрейк
- Отродье Хаоса
- «Осквернитель»
- «Поборник» Хаоса
- «Хищник» Хаоса
- «Лэндрейдер» Хаоса
- Стальной изверг
- Изверг-истязатель

Прислужники Тзинча

Если боевая единица Тысячи Сыновей имеет ключевое слово «**<МЕТКА ХАОСА>**», это должна быть метка **ТЗИНЧА**, а князья демонов **ТЫСЯЧИ СЫНОВЕЙ** должны служить **ТЗИНЧУ**.

Наследие Рубрикации

Рубрики из легиона **ТЫСЯЧИ СЫНОВЕЙ** играют роль основных войск, а не элитных.

Рейтинг мощности 21

Магнус Красный

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Магнус Красный	*	2+	2+	8	7	18	*	10	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	A	ПСИ-БОНУС
10-18+	16"	7	+2
5-9	14"	6	+1
1-4	12"	5	0

Магнус Красный — это одна модель, вооружённая клинком Магнуса. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клинок Магнуса	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	3	Если этим оружием уничтожен **ПЕРСОНАЖ**, вы можете добавить отродье Хаоса в свою армию. Поместите отродье Хаоса в пределах 6" от Магнуса и дальше, чем в 1" от вражеских моделей.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Корона Алого Короля: Магнус Красный имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Взор Магнуса: проявленная Магнусом психосила «*Разрывающий разряд*» наносит D6 смертельных ранений (или 2D6 смертельных ранений, если результат пси-теста был равен или больше 10).

Примарх Тысячи Сыновей: дружественные боевые единицы **ТЫСЯЧИ СЫНОВЕЙ** в пределах 9" от Магнуса Красного могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание и непробиваемых спас-бросков.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе Магнус Красный может попытаться проявить три психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать три психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины еретиков тьмы. Когда Магнус Красный пытается проявить или заблокировать психосилу, прибавляйте пси-бонус из таблицы урона к результату пси-теста или теста на отрицание ведьмовства.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ДЕМОН, ПРИМАРХ, ЛЕТАЕТ, ПСАЙКЕР, МАГНУС КРАСНЫЙ

Рейтинг мощности 8

Ариман

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

Ариман — это одна модель, вооружённая Чёрным посохом Аримана, болт-пистолетом «Инферно», фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ариман						
Болт-пистолет «Инферно»	12"	Пистолет 1	4	-2	1	–
Чёрный посох Аримана	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Диск Тзинча						
Клинки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Ариман может передвигаться на диске Тзинча (**+2 к рейтингу мощи**). При этом он теряет ключевое слово «**ПЕХОТА**», но получает ключевые слова «**ДЕМОН**», «**КАВАЛЕРИЯ**» и «**ЛЕТАЕТ**», его показатель движения увеличивается до 12", а в сражении его диск атакует врагов своими клинками.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Печать порчи: Ариман имеет непробиваемый спас-бросок на 4+.

Повелитель Тысячи Сыновей: дружественные боевые единицы **ТЫСЯЧИ СЫНОВЕЙ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результаты 1 непробиваемых спас-бросков.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе Ариман может попытаться проявить три психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать три психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины еретиков тьмы. Когда Ариман пытается проявить или заблокировать психосилу, прибавляйте 1 ед. результату пси-теста или теста на отрицание ведьмовства.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ЧЕРНОКНИЖНИК, ПСАЙКЕР, АРИМАН

Рейтинг мощности 7

Возвышенный чернокнижник

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

Возвышенный чернокнижник — это одна модель, вооружённая психосиловым посохом, болт-пистолетом «Инферно», фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чернокнижник						
Болт-пистолет «Инферно»	12"	Пистолет 1	4	-2	1	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Диск Тзинча						
Клинки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Модель может передвигаться на диске Тзинча (**+2 к рейтингу мощи**). При этом она теряет ключевое слово «**ПЕХОТА**», но получает ключевые слова «**ДЕМОН**», «**КАВАЛЕРИЯ**» и «**ЛЕТАЕТ**», её показатель движения увеличивается до 12", а в сражении её диск атакует врагов своими клинками.
- Модель может заменить свой психосиловой посох психосиловым мечом.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Любимцы Тзинча: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Повелитель Тысячи Сыновей: дружественные боевые единицы **ТЫСЯЧИ СЫНОВЕЙ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результаты 1 непробиваемых спас-бросков.

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ЧЕРНОКНИЖНИК, ПСАЙКЕР, ВОЗВЫШЕННЫЙ ЧЕРНОКНИЖНИК

Рейтинг мощности 4

Тзаангоры

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Тзаангор	6"	3+	4+	4	4	1	1	6	6+
Криворог	6"	3+	4+	4	4	1	2	7	6+

Эта боевая единица включает 1 криворога и 9 тзаангоров (**+3 к рейтингу мощности**) или до 20 тзаангоров (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена клинками тзаангоров.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопистолет	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.
Клинки тзаангоров	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свои клинки тзаангоров автопистолетом и цепным мечом.
- Один тзаангор может взять икону пламени.
- Один Тзаангор может взять музыкальный инструмент Хаоса (см. ниже).

СПОСОБНОСТИ

Аура тёмного величия: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Музыкальный инструмент Хаоса: боевая единица тзаангоров с музыкальным инструментом Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на марш-бросок и на нападение.

Охотники за реликвиями: если в фазе схватки целью боевой единицы является **ПЕРСОНАЖ**, то вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ТЗААНГОРЫ

Рейтинг мощности 8

Рубрики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рубрик	5"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Восходящий чернокнижник	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Боевая единица включает 1 восходящего чернокнижника и 4 рубриков. Дополнительно она может включить до 5 рубриков (**+6 к рейтингу мощности**), до 10 рубриков (**+12 к рейтингу мощности**) или до 15 рубриков (**+18 к рейтингу мощности**).

- Каждый рубрик вооружён болтером «Инферно».
- Восходящий чернокнижник вооружён психосиловым посохом и болт-пистолетом «Инферно».

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет «Инферно»	12"	Пистолет 1	4	-2	1	–
Болтер «Инферно»	24"	Скорострельное 1	4	-2	1	–
Пушка «Жнец душ»	24"	Тяжёлое 4	5	-3	1	–
Варпопламенный пистолет	6"	Пистолет D6	3	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Варповый огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Восходящий чернокнижник может заменить свой психосиловой посох психосиловым топором или психосиловым мечом.
- Восходящий чернокнижник может заменить свой болт-пистолет «Инферно» варпопламенным пистолетом.
- Любой рубрик может заменить свой болтер «Инферно» варповым огнемётом.
- За каждые 10 моделей в боевой единице один рубрик может заменить свой болтер «Инферно» пушкой «Жнец душ».
- Один рубрик может взять икону пламени.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Всё – прах: если атака наносит 1 ед. урона, прибавляйте 1 ед. к результатам спас-бросков рубриков. В дополнение на рубриков не распространяется модификатор -1 к результатам бросков на попадание из тяжёлого оружия после движения.

Любимцы Тзинча: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе восходящий чернокнижник может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*». Проявленная восходящим чернокнижником психосила «*Разрывающий разряд*» наносит не D3, а 1 смертельное ранение. Если результат пси-теста равен или больше 10, она наносит не D6, а D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ПСАЙКЕР, ДЕСАНТНИКИ РУБРИКИ

Рейтинг мощности 13

Терминаторы Оккультных Скарабеев

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Терминатор Оккультных Скарабеев	4"	3+	3+	4	4	2	2	8	2+
Чернокнижник Оккультных Скарабеев	5"	3+	3+	4	4	2	2	9	2+

Эта боевая единица включает 1 чернокнижника Оккультных Скарабеев и 4 терминаторов Оккультных Скарабеев. Дополнительно она может включить до 5 терминаторов Оккультных Скарабеев (**+11 к рейтингу мощности**).

- Каждый терминатор Оккультных Скарабеев вооружён комбиболтером «Инферно» и силовым мечом.
- Чернокнижник Оккультных Скарабеев вооружён комбиболтером «Инферно» и психосиловым посохом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Тяжёлый варповый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Ракетная установка «Адское полымя»	24"	Тяжёлое 2	8	-2	D3	–
Комбиболтер «Инферно»	24"	Скорострельное 2	4	-2	1	–
Пушка «Жнец душ»	24"	Тяжёлое 4	5	-3	1	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Чернокнижник Оккультных Скарабеев может заменить свой комбиболтер «Инферно» силовым мечом.
- Один терминатор Оккультных Скарабеев может заменить свой комбиболтер «Инферно» тяжёлым варповым огнемётом или пушкой «Жнец душ». Если боевая единица включает десять моделей, это же может сделать ещё один терминатор Оккульных Скарабеев.
- Один терминатор Оккультных Скарабеев может взять ракетную установку «Адское полымя». Если боевая единица включает десять моделей, это же может сделать ещё один терминатор Оккульных Скарабеев.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Всё – прах: если атака наносит 1 ед. урона, прибавляйте 1 ед. к результатам спас-бросков терминаторов Оккультных Скарабеев. В дополнение, на терминаторов Оккультных Скарабеев не действует модификатор в -1 к результатам бросков на попадание из тяжёлого оружия после движения.

Терминаторский доспех: все модели боевой единицы имеют непробиваемый спас-бросок на 5+.

Телепортационный удар: во время расстановки вместо выставления боевой единицы 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.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе чернокнижник Оккультных Скарабеев может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*». Проявленная чернокнижником Оккультных Скарабеев психосила «*Разрывающий разряд*» наносит не D3, а 1 смертельное ранение. Если результат пси-теста равен или больше 10, она наносит не D6, а D3 смертельных ранений.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ТЫСЯЧА СЫНОВЕЙ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ТЕРМИНАТОР, ПСАЙКЕР, ТЕРМИНАТОРЫ ОККУЛЬТНЫХ СКАРАБЕЕВ

ГВАРДИЯ СМЕРТИ

В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр Гвардии Смерти в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей.

ВОЙСКА ГВАРДИИ СМЕРТИ

Боевые единицы еретиков-астартес, чьи инфолисты перечислены ниже, могут входить в состав легиона Гвардии Смерти, а ключевое слово «**<ЛЕГИОН>**» везде в их инфолистах заменяется на «**ГВАРДИЯ СМЕРТИ**». Если какой-то боевой единицы еретиков-астартес нет в списке ниже, то её нельзя включить в войска Гвардии Смерти, и, следовательно, она не может иметь фракционный ключ «**ГВАРДИЯ СМЕРТИ**».

- Тиф
- Властелин заражения
- Заклинатель болезней
- Вредоносец
- Князь демонов
- Лорд Хаоса
- Лорд Хаоса в терминаторском доспехе
- Лорд Хаоса на паланкине Нургла
- Чернокнижник
- Чернокнижник в терминаторском доспехе
- Чернокнижник на паланкине Нургла
- Чумные десантники
- Оспенные зомби
- Культисты Хаоса
- Одержимые
- Хелбрут
- Злоуханный дрон
- «Носорог» Хаоса
- Отродье Хаоса
- «Осквернитель»
- «Хищник» Хаоса
- «Лэндрейдер» Хаоса

Прислужники Нургла

Если боевая единица Гвардии Смерти имеет ключевое слово «**<МЕТКА ХАОСА>**», это должна быть метка **НУРГЛА**, а князья демонов **ГВАРДИИ СМЕРТИ** должны служить **НУРГЛУ**.

Повелители чумных воинств

Чумные десантники из легиона **ГВАРДИИ СМЕРТИ** играют роль основных войск, а не элитных.

ЗАКЛИНАТЕЛИ БОЛЕЗНЕЙ

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

ДИСЦИПЛИНА ЗАРАЖЕНИЯ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Миазмы мора** *Миазмы мора* стоят 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую дружественную боевую единицу **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы ваш противник вычитает 1 ед. из результатов всех бросков на попадание по этой боевой единице.
2	**Дар заражения** *Дар заражения* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера и бросьте D3. До начала вашей следующей пси-фазы на все модели этой боевой единицы будет действовать соответствующий штраф к характеристике из таблицы ниже. Значение характеристики не может быть меньше 1. **D3 — ЭФФЕКТ** 1 — **Парализующие укусы:** -1 атака. 2 — **Мышечная атрофия:** -1 к силе. 3 — **Разжижающая лихорадка:** -1 к стойкости.
3	**Чумной ветер** *Чумной ветер* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую вражескую боевую единицу в пределах 18" от псайкера и бросьте D6 за каждую модель этой боевой единицы. За каждый результат 6 боевая единица получает смертельное ранение.

Рейтинг мощности 9

Тиф

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

Тиф — это одна модель, вооружённая Жнецом Людей, Истребляющим роем и гнилостными гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Истребляющий рой	6"	Пистолет 2D6	4	-3	1	Вне зависимости от модификаторов и даже при стрельбе на упреждение это оружие попадает при результате 5+ броска на попадание.
Жнец Людей	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	3	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Гнилостная граната	6"	Граната D6	3	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Страшно живучий: каждый раз, когда Тиф теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

Дар Нургла: все модели **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 7" от Тифа источают ауру чумы. Бросайте D6 за каждую вражескую боевую единицу, что в начале вашего хода находится в пределах 1" от таких моделей. При результате 4+ эта боевая единица получает смертельное ранение.

Доспех типа «Катафрактарий»: Тиф имеет непробиваемый спас-бросок на 4+, но при определении дальности марш-броска результат броска должен делиться пополам.

Вместилище Истребляющего роя: сила и стойкость дружественных боевых единиц оспенных зомби в пределах 7" от Тифа увеличивается на 1 ед.

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

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ГВАРДИЯ СМЕРТИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ВЛАСТЕЛИН ЗАРАЖЕНИЯ, ТЕРМИНАТОР, ПСАЙКЕР, ТИФ

Рейтинг мощности 9

Властелин заражения

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

Властелин заражения — это одна модель, вооружённая чумным жнецом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чумной жнец	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	3	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Страшно живучий: каждый раз, когда модель теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

Дар Нургла: все модели **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 7" от этой модели источают ауру чумы. В начале вашего хода бросайте D6 за каждую вражескую боевую единицу в пределах 1" от таких моделей. При результате 4+ эта боевая единица получает смертельное ранение.

Доспех типа «Катафрактарий»: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 4+, но при определении дальности марш-броска результат броска должен делиться пополам.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ГВАРДИЯ СМЕРТИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ТЕРМИНАТОР, ВЛАСТЕЛИН ЗАРАЖЕНИЯ

Рейтинг мощности 6

Заклинатель болезней

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Заклинатель болезней	5"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Заклинатель болезней — это одна модель, вооружённая посохом разложения, болт-пистолетом, гнилостными и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Посох разложения	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Гнилостная граната	6"	Граната D6	3	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Страшно живучий: каждый раз, когда модель теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

Болезнетворные осадки: если модель успешно проявляет психосилу с результатом пси-теста 7 или больше, то после отыгрыша эффектов психосилы ближайшая вражеская боевая единица в пределах 7" получает смертельное ранение.

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ГВАРДИЯ СМЕРТИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ПСАЙКЕР, ЗАКЛИНАТЕЛЬ БОЛЕЗНЕЙ

Рейтинг мощности 3

Оспенные зомби

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Оспенный зомби	4"	5+	6+	3	3	1	2	4	7+

Эта боевая единица включает 10 оспенных зомби. Дополнительно она может включить до 10 оспенных зомби (**+3 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена импровизированным оружием.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Импровизированное оружие	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Страшно живучий: каждый раз, когда оспенный зомби теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

Проклятие ходячей оспы: когда в фазе схватки оспенный зомби убивает модель **пехоты**, добавьте 1 модель в боевую единицу оспенных зомби.

Безмозглые: боевой единице не нужно проходить тесты на боевой дух.

Массовое заражение: если боевая единица содержит более 10 моделей, то в фазе схватки можно прибавлять 1 ед. ко всем результатам бросков на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ГВАРДИЯ СМЕРТИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ОСПЕННЫЕ ЗОМБИ

Рейтинг мощности 7

Чумные десантники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чумной десантник	5"	3+	3+	4	5	1	1	7	3+
Чумной чемпион	5"	3+	3+	4	5	1	2	8	3+

Эта боевая единица включает 1 чумного чемпиона и 4 чумных десантников. Дополнительно она может включить до 2 чумных десантников (**+2 к рейтингу мощности**), до 5 чумных десантников (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 чумных десантников (**+10 к рейтингу мощности**) или до 15 чумных десантников (**+15 к рейтингу мощности**).

- Каждая модель вооружена чумным ножом, болтером, гнилостными и крак-гранатами.
- Чумной чемпион также вооружён болт-пистолетом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Гнилостный гранатомёт	24"	Штурмовое 2	6	-2	D3	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Плазмомёт	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Обычная стрельба	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	–
– Режим перегрузки	24"	Скорострельное 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, 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.
Чумной нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Чумной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение.
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.
Гнилостная граната	6"	Граната D6	3	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- До двух чумных десантников могут взять плазменный пистолет или заменить свой болтер гнилостным гранатомётом или одним предметом из списка *специального вооружения*.
- Чумной чемпион может заменить свой чумной нож чумным мечом.
- Чумной чемпион может заменить свои болт-пистолет и болтер силовым кулаком и плазмомётом или предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Один чумной десантник может взять икону отчаяния.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Страшно живучий: каждый раз, когда модель этой боевой единицы теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ГВАРДИЯ СМЕРТИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ЧУМНЫЕ ДЕСАНТНИКИ

Рейтинг мощности 10

Злоуханный дрон

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Злоуханный дрон	*	4+	4+	*	7	10	*	8	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
6-10+	10"	6	3
3-5	8"	5	2
1-2	6"	4	1

Злоуханный дрон — это одна модель, оснащённая двумя разбрызгивателями гнили и чумным зондом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Разбрызгиватель гнили	9"	Штурмовое D6	Владельца	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Чумной зонд	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.

СПОСОБНОСТИ

Страшно живучий: каждый раз, когда модель теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

Демонический: модель имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Мерзостный взрыв: если количество ран модели уменьшается до 0, то перед удалением её с поля боя бросьте D6. При результате 4+ она взрывается, а все боевые единицы в пределах 7" получают 1 смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ГВАРДИЯ СМЕРТИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, ДЕМОН, ДЕМОНИЧЕСКАЯ МАШИНА, ЛЕТАЕТ, ЗЛОУХАННЫЙ ДРОН

Рейтинг мощности 4

Вредоносец

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Вредоносец	5"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Вредоносец — это одна модель, вооружённая проклятым чумным колоколом, плазменным пистолетом, гнилостными и крак-гранатами.

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.
Проклятый чумной колокол	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Гнилостная граната	6"	Граната D6	3	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Страшно живучий: каждый раз, когда модель теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

Бедственный набат: лидерство боевых единиц в пределах 7" от вражеских вредоносцев понижается на 1 ед. (лидерство **ПСАЙКЕРОВ** понижается на 2 ед.). В дополнение, при определении дальности марш-бросков боевые единицы **ГВАРДИИ СМЕРТИ** в пределах 7" от дружественных вредоносцев бросают два D6 и отбрасывают меньший результат.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ГВАРДИЯ СМЕРТИ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ВРЕДОНОСЕЦ

ДЕТИ ИМПЕРАТОРА

В данном разделе содержатся все инфолисты, которые понадобятся вам для использования миниатюр Детей Императора в сражениях. Каждый инфолист включает в себя перечень характеристик описываемой боевой единицы, её оснащения и способностей.

ВОЙСКА ДЕТЕЙ ИМПЕРАТОРА

Боевые единицы еретиков-астартес, чьи инфолисты перечислены ниже, могут входить в состав легиона Детей Императора, а ключевое слово «**<ЛЕГИОН>**» везде в их инфолистах заменяется на «**ДЕТИ ИМПЕРАТОРА**». Если какой-то боевой единицы еретиков-астартес нет в списке ниже, то её нельзя включить в войска Детей Императора, и, следовательно, она не может иметь фракционный ключ «**ДЕТИ ИМПЕРАТОРА**». Если у боевой единицы есть ключевое слово **ТЗИНЧ, НУРГЛ** или **КХОРН**, она не может иметь фракционный ключ «**ДЕТИ ИМПЕРАТОРА**».

- Лорд Хаоса
- Лорд Хаоса в терминаторском доспехе
- Лорд Хаоса на мотоцикле
- Лорд Хаоса на скакуне Слаанеш
- Тёмный апостол
- Князь демонов
- Чернокнижник
- Чернокнижник в терминаторском доспехе
- Чернокнижник на мотоцикле
- Чернокнижник на скакуне Слаанеш
- Варповый кузнец
- Космодесантники Хаоса
- Культисты Хаоса
- Терминаторы Хаоса
- Шумовые десантники
- Избранные
- Одержимые
- Хелбрут
- Мутиляторы
- «Носорог» Хаоса
- Мотоциклисты Хаоса
- Рапторы
- Варповые Когти
- Отродье Хаоса
- Хелдрейк
- «Лэндрейдер» Хаоса
- «Хищник» Хаоса
- «Поборник» Хаоса
- Облитераторы
- Разорители
- Стальной изверг
- Изверг-истязатель
- «Осквернитель»

Прислужники Слаанеш

Если боевая единица Детей Императора имеет ключевое слово «**<МЕТКА ХАОСА>**», это должна быть метка **СЛААНЕШ**, а князья демонов **ДЕТЕЙ ИМПЕРАТОРА** должны служить **СЛААНЕШ**.

Хозяева какофонов

Шумовые десантники из легиона **ДЕТЕЙ ИМПЕРАТОРА** играют роль основных войск, а не элитных.

Рейтинг мощности 6

Люций Вечный

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

Люций Вечный — это одна модель, вооружённая пыточной плетью, мастерски сделанным силовым мечом, сиреной погибели, фраг- и крак-гранатами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сирена погибели	8"	Штурмовое D3	5	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Пыточная плеть	6"	Штурмовое 2	Владельца	-1	2	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
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	–

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Броня из вопящих душ: Люций Вечный имеет непробиваемый спас-бросок на 5+. Когда в фазе схватки выпадает успешный результат спас-броска Люция Вечного, бросьте D6. При результате 4+ совершившая атакую боевая единица получает смертельное ранение после отыгрыша всех своих атак.

Гордость дуэлянта: если все атаки Люция Вечного направлены на одного вражеского **ПЕРСОНАЖА**, совершите 2 дополнительные атаки по этому же персонажу.

Лорд Слаанеш: дружественные боевые единицы **ДЕТЕЙ ИМПЕРАТОРА** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ДЕТИ ИМПЕРАТОРА

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ЛОРД ХАОСА, ЛЮЦИЙ ВЕЧНЫЙ

Рейтинг мощности 7

Шумовые десантники

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Шумовой десантник	6"	3+	3+	4	4	1	2	7	3+
Шумовой чемпион	6"	3+	3+	4	4	1	3	8	3+

Эта боевая единица включает 1 шумового чемпиона и 4 шумовых десантников. Дополнительно она может включить до 5 шумовых десантников (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 шумовых десантников (**+9 к рейтингу мощности**) или до 15 шумовых десантников (**+14 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена болтером, болт-пистолетом, фраг- и крак-гранатами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Бластмастер	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Постоянная частота	48"	Тяжёлое D3	8	-2	D3	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
– Переменная частота	36"	Штурмовое D6	4	-1	1	–
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Сирена погибели	8"	Штурмовое D3	5	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Акустический бластер	24"	Штурмовое 3	4	0	1	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
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	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Любая модель может заменить свой болтер цепным мечом или акустическим бластером.
- Один шумовой десантник может заменить свой болтер бластмастером. Если боевая единица насчитывает десять и более моделей, то это же может сделать ещё один шумовой десантник.
- Шумовой чемпион может заменить свои болт-пистолет и болтер предметами из списка *чемпионского снаряжения*.
- Шумовой чемпион может взять сирену погибели.
- Один шумовой десантник может взять икону невоздержанности.

СПОСОБНОСТИ

Смерть Ложному Императору

Музыка Апокалипсиса: каждый раз, когда умирает модель этой боевой единицы, она собирается с последними силами и наносит предсмертный удар. Пока не удаляйте убитую модель – после того, как будут отыграны все атаки атакующей боевой единицы, убитая модель может выстрелить из одной единицы своего оружия или кинуть гранату (даже если в пределах 1" от боевой единицы модели есть враги). Затем убитая модель удаляется как потеря.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ЕРЕТИКИ-АСТАРТЕС, ДЕТИ ИМПЕРАТОРА

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ШУМОВЫЕ ДЕСАНТНИКИ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС

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

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Мотоциклисты Хаоса	3-9	31
Культисты Хаоса	10-40	5
«Лэндрейдер» Хаоса	1	239
Лорд Хаоса	1	74
Лорд Хаоса в терминаторском доспехе	1	122
Лорд Хаоса на мотоцикле	1	113
Лорд Хаоса на диске Тзинча	1	100
Лорд Хаоса на джаггернауте Кхорна	1	125
Лорд Хаоса на паланкине Нургла	1	99
Лорд Хаоса на скакуне Слаанеш	1	94
Лорд Хаоса с прыжковым ранцем	1	93
«Хищник» Хаоса	1	102
«Носорог» Хаоса	1	70
Космодесантники Хаоса	5-20	13
Отродье Хаоса	1-5	33
Терминаторы Хаоса	5-10	31
«Поборник» Хаоса	1	160
Избранные	5-10	16
Князь демонов	1	146
Князь демонов с крыльями	1	170
Тёмный апостол	1	72
«Осквернитель»	1	216
Возвышенный чернокнижник	1	112
Возвышенный чернокнижник на диске Тзинча	1	146
Падшие	5-10	14
Злоуханный дрон	1	99
Стальной изверг	1	119
Разорители	5-10	13
Хелбрут	1	72
Хелдрейк	1	138
Берсерки Кхорна	5-20	16
«Повелитель Черепов» Кхорна	1	465
Властелин заражения	1	139
Заклинатель болезней	1	110
Изверг-истязатель	1	149
Мутиляторы	3	65

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Шумовые десантники	5-20	16
Вредоносец	1	73
Облитераторы	3	65
Чумные десантники	5-20	21
Одержимые	5-20	22
Оспенные зомби	10-20	6
Рапторы	5-15	17
Десантники Рубрики	5-20	18
– Восходящий чернокнижник		30
Терминаторы Оккультных Скарабеев	5-10	33
– Чернокнижник Оккультных Скарабеев		50
Чернокнижник	1	90
Чернокнижник в терминаторском доспехе	1	140
Чернокнижник на мотоцикле	1	130
Чернокнижник на диске Тзинча	1	125
Чернокнижник на паланкине Нургла	1	123
Чернокнижник на скакуне Слаанеш	1	115
Чернокнижник с прыжковым ранцем	1	114
Тзаангоры	10-30	7
Варповые Когти	5-10	15
Варповый кузнец	1	78

ПЕРСОНАЖИ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Абаддон Разоритель	1	253
Ариман	1	131
Ариман на диске Тзинча	1	166
Сайфер	1	110
Фабий Байл	1	109
Гурон Чёрное Сердце	1	125
Кхарн Предатель	1	173
Люций Вечный	1	115
Магнус Красный	1	415
Тиф	1	164

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Автопушка	20
Автомат	0
Автопистолет	0
Злогнемёт	60
Боевая пушка	0
Бластмастер	28
Гнилостный гранатомёт	14
Болт-пистолет	0
Болтер	0
Комбиболтер	2
Комбиогнемёт	11
Комбимелта	19
Комбиплазма	15
Пушка «Кровь демонов»	71
Пушка «Разрушитель»	0
Сирена погибели	22
Эктоплазменная пушка	26
Огнемёт	9
Оружие из металлической плоти	0
Пушка «Кровавая буря»	74
Автопушка «Гадес»	33
Гатлинг-пушка «Гадес»	184
Пусковая установка «Разоритель»	11
Тяжёлый болтер	10
Тяжёлый огнемёт	17
Тяжёлый пулемёт	4
Тяжёлый варповый огнемёт	23
Плазменная пушка хелбрута	30
Ракетная установка «Адское полымя»	22
Ихорная пушка	58
Болт-пистолет «Инферно»	1
Болтер «Инферно»	2
Комбиболтер «Инферно»	3
Лазпушка	25
Магма-резак	16
Мелта-ружьё	17
Ракетная установка	25
Мультимелта	27
Разбрызгиватель гнили	17
Плазмомёт	13
Плазменный пистолет	7
Автопушка «Хищник»	49
Автопушка «Жнец»	18
Дробовик	0
Швырятель черепов	98
Акустический бластер	4
Пушка «Жнец душ»	20
Спаренный тяжёлый болтер	17
Спаренный тяжёлый огнемёт	34
Спаренная лазпушка	50
Варповый болтер	9
Варпопламенный пистолет	7
Варповый огнемёт	15

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Чумная граната	0
Фраг-граната	0
Музыкальный инструмент Хаоса	0
Крак-граната	0

ИКОНЫ

ИКОНА	ОЧКОВ ЗА ИКОНУ
Икона отчаяния	10
Икона невоздержанности	10
Икона пламени	10
Икона мщения	10
Икона гнева	10

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Устрашающего вида оружие	0
Цепной топор	1
Цепной кулак	22
Цепной меч	0
Посох разложения	0
Проклятый чумной колокол	0
Челюсти демона	8
Демонический топор	45
Когти «Осквернителя»	0
Бич «Осквернителя»	12
Клинки диска Тзинча	2
Клинки из металлической плоти	0
Психосиловой топор	16
Психосиловой посох	14
Психосиловой меч	12
Большой секач Кхорна	0
Кулак хелбрута	40
Молот хелбрута	52
Когти хелдрейка	17
Адский меч	42
Отвратительные мутации	0
Ужасные мутации	0
Импровизированное оружие	0
Острый рог джаггернаута Кхорна	10
Стегающие щупальца	10
Молниевые когти (одни/пара)	9/13
Дьявольские когти (одни/пара)	0/10
Кулаки изверга-истязателя	0
Механощупальца	0
Острые когти и зубы нургликов, несущих паланкин Нургла	6
Чумной нож	0
Чумной зонд	25
Чумной жнец	45
Чумной меч	3
Силовой топор	5
Силовой кулак	20
Силовая булава	4
Силовая плеть	43
Силовой меч	4
Плетевидный язык скакуна Слаанеш	4
Клинки тзаангоров	0

ОСНАЩЕНИЕ ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Автопушка	48"	Тяжёлое 2	7	-1	2	–
Автомат	24"	Скорострельное 1	3	0	1	–
Автопистолет	12"	Пистолет 1	3	0	1	–
Злогнемёт	18"	Штурмовое D6	6	-2	2	Это оружие попадает по цели автоматически.
Боевая пушка	72"	Тяжёлое D6	8	-2	D3	–
Бластмастер	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Постоянная частота	48"	Тяжёлое D3	8	-2	D3	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
– Переменная частота	36"	Штурмовое D6	4	-1	1	–
Гнилостная граната	6"	Граната D6	3	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Гнилостный гранатомёт	24"	Штурмовое 2	6	-2	D3	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Болт-пистолет	12"	Пистолет 1	4	0	1	–
Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
Комбиболтер	24"	Скорострельное 2	4	0	1	–
Комбиогнемёт	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Комбимелта	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Комбиплазма	При атаке этим оружием выбирайте один или оба нижеприведённых профиля. Если выбираете оба, то вычитайте 1 ед. из всех результатов бросков на попадание этим оружием.					
– Болтер	24"	Скорострельное 1	4	0	1	–
– Плазмомёт	24"	Скорострельное 1	7	-3	1	*См. плазмомёт*
Болт-пистолет Сайфера	16"	Пистолет 3	4	-1	1	–
Плазменный пистолет Сайфера	12"	Пистолет 2	8	-3	2	–
Пушка «Кровь демонов»	18"	Тяжёлое D6	Владельца	-2	3	Это оружие попадает по цели автоматически.
Пушка «Разрушитель»	24"	Тяжёлое D3	10	-3	D6	При атаке боевой единицы из 5 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6».
Истребляющий рой	6"	Пистолет 2D6	4	-3	1	Вне зависимости от модификаторов, это оружие попадает при результате 5+ броска на попадание (даже при стрельбе на упреждение).
Сирена погибели	8"	Штурмовое D3	5	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Эктоплазменная пушка	24"	Тяжёлое D3	7	-3	D3	–
Огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	0	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Оружие из металлической плоти	24"	Штурмовое 2	6+D3	-D3	D3	*См. инфолист облитераторов*
Фраг-граната	6"	Граната D6	3	0	1	–
Пушка «Кровавая буря»	18"	Тяжёлое D6	Владельца	-2	2	Это оружие попадает по цели автоматически. При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое 2D6».
Автопушка «Гадес»	36"	Тяжёлое 4	8	-1	2	–
Гатлинг-пушка «Гадес»	48"	Тяжёлое 12	8	-2	2	–
Пусковая установка «Разоритель»	48"	Тяжёлое D6	5	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 пулемёт	36"	Тяжёлое 3	4	0	1	–
Тяжёлый варповый огнемёт	8"	Тяжёлое D6	5	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плазменная пушка хелбрута	36"	Тяжёлое D3	8	-3	2	За каждый результат 1 при бросках на попадание владелец получает 1 смертельное ранение после отыгрыша всех выстрелов данного оружия.
Ракетная установка «Адское полымя»	24"	Тяжёлое 2	8	-2	D3	–
Ихорная пушка	48"	Тяжёлое D6	7	-4	D3	–
Болт-пистолет «Инферно»	12"	Пистолет 1	4	-2	1	–
Болтер «Инферно»	24"	Скорострельное 1	4	-2	1	–
Комбиболтер «Инферно»	24"	Скорострельное 2	4	-2	1	–
Плазменный пистолет Кхарна	12"	Пистолет 1	8	-3	2	Если результат броска на попадание равен 1, владелец получает смертельное ранение.
Крак-граната	6"	Граната 1	6	-1	D3	–
Лазпушка	48"	Тяжёлое 1	9	-3	D6	–
Пыточная плеть	6"	Штурмовое 2	Владельца	-1	2	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Магма-резак	6"	Пистолет 1	8	-4	D3	–

Мелта-ружьё	12"	Штурмовое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Ракетная установка	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей					
– Фраг-ракета	48"	Тяжёлое D6	4	0	1	–
– Крак-ракета	48"	Тяжёлое 1	8	-2	D6	–
Мультимелта	24"	Тяжёлое 1	8	-4	D6	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы этого оружия, то при нанесении урона бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Разбрызгиватель гнили	9"	Штурмовое D6	Владельца	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически. Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
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.
Автопушка «Хищник»	48"	Тяжёлое 2D3	7	-1	3	–
Автопушка «Жнец»	36"	Тяжёлое 4	7	-1	1	–
Дробовик	12"	Штурмовое 2	3	0	1	Если цель находится в пределах половины дальности стрельбы, сила оружия увеличивается на 1 ед.
Швырятель черепов	60"	Тяжёлое D6	9	-3	D3	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое 2D6».
Акустический бластер	24"	Штурмовое 3	4	0	1	Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Пушка «Жнец душ»	24"	Тяжёлое 4	5	-3	1	–
Коготь Гора (стрельба)	24"	Скорострельное 2	4	-1	D3	–
Спаренный тяжёлый болтер	36"	Тяжёлое 6	5	-1	1	–
Спаренный тяжёлый огнемёт	8"	Тяжёлое 2D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Спаренная лазпушка	48"	Тяжёлое 2	9	-3	D6	–
Клешня Тирана (стрельба)	9"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Варповый болтер	24"	Штурмовое 2	4	-1	2	–
Варнопламенный пистолет	6"	Пистолет D6	3	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Варповый огнемёт	8"	Штурмовое D6	4	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Ксиклос-игольник	18"	Пистолет D3	*	0	1	Это оружие ранит не являющуюся **ТЕХНИКОЙ** цель на 2+, а **ТЕХНИКУ** на 6+.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чёрный посох Аримана	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	3	–
Клинок Магнуса	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	3	Если этим оружием убит **ПЕРСОНАЖ**, вы можете добавить отродье Хаоса в свою армию. Поместите отродье Хаоса в пределах 6" от Магнуса и дальше, чем в 1" от вражеских моделей.
Устрашающего вида оружие	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Цепной топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-1	1	–
Цепной кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	2	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из броска на попадание.
Цепной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.
Посох разложения	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Проклятый чумной колокол	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Челюсти демона	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	–
Демонический топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Когти «Осквернителя»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	–
Бич «Осквернителя»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-2	3	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 3 дополнительные атаки этим оружием.
Драк'ниен	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D3	Каждый раз, когда владелец сражается, бросайте D6. При результате 1 он получает смертельное ранение и не может использовать это оружие до конца фазы. При результате 2+ он может совершить количество атак этим оружием, равное результату.
Клинки из металлической плоти	Рукопашное	Рукопашное	+D3	-D3	D3	*См. инфолист мутиляторов*
Психосиловой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	D3	–
Психосиловой посох	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	D3	–
Психосиловой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	–
Дитя Кровопролития	Рукопашное	Рукопашное	+1	-4	D3	Вне зависимости от любых модификаторов это оружие всегда попадает на 2+.
Большой секач Кхорна	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Дробящий удар	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	–
– Рубящий удар	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Кулак хелбрута	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Молот хелбрута	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Когти хелдрейка	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	Если цель умеет **ЛЕТАТЬ**, можно прибавлять 1 ед. к результатам

						бросков на попадание.
Адский меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	–
Отвратительные мутации	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	–
Ужасные мутации	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	–
Импровизированное оружие	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Стегающие щупальца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить D6 дополнительных атак этим оружием.
Молниевые когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	1	Вы можете перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием. Если модель вооружена парой молниевых когтей, то каждый раз, когда она сражается, она может совершить ими одну дополнительную атаку.
Дьявольские когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Вместо этого вооружённая парой дьявольских когтей модель может совершить ими 3 дополнительные атаки.
Жнец Людей	Рукопашное	Рукопашное	+3	-3	3	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Мастерски сделанный силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	2	–
Кулаки изверга-истязателя	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	3	–
Механощупальца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 2 дополнительные атаки этим оружием.
Чумной нож	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Чумной зонд	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Чумной жнец	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	3	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение.
Чумной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение.
Силовой топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-2	1	–
Силовой кулак	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	Вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание этим оружием.
Силовая булава	Рукопашное	Рукопашное	+2	-1	1	–
Силовая плеть	Рукопашное	Рукопашное	+2	-2	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 3 дополнительные атаки этим оружием.
Силовой меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	–
Жезл пыток	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	D3	При атаке **ТЕХНИКИ** оружие наносит 1 ед. урона.
Коготь Гора (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	–
Клешня Тирана (ближний бой)	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Клинки тзаангоров	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

ВООРУЖЕНИЕ ДЕМОНИЧЕСКИХ СРЕДСТВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клинки диска Тзинча	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.
Острый рог джаггернаута Кхорна	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.
Острые когти и зубы нургликов, несущих паланкин Нургла	Рукопашное	Рукопашное	2	0	1	После того как модель на паланкине совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать нургликами, что несут её паланкин. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием, перекидывая результат 1 при бросках на ранение.
Плетевидный язык скакуна Слаанеш	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 2 дополнительные атаки этим оружием.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

«Лэндрейдер» Хаоса	Chaos Land Raider
«Носорог» Хаоса	Chaos Rhino
«Осквернитель»	Defiler
«Поборник» Хаоса	Chaos Vindicator
«Повелитель черепов»	Lord of Sculls
«Хищник» Хаоса	Chaos Predator
Абаддон Разоритель	Abaddon the Despoiler
Ариман	Ahriman
Багровая Резня	Crimson Slaughter
бедственный набат	tocsin of misery
бездумный натиск	battering onslaught
берсерк Кхорна	Khorne berzerker
берсерк-чемпион	berzerker champion
беспричинное мутирование	mutated beyond reason
болезнетворные осадки	pestilential fallout
броня из вопящих душ	armour of shrieking souls
Варповый Коготь	warp talon
варповый кузнец	warpsmith
варп-ускорение	warptime
взор Магнуса	gaze of Magnus
взрыв	explodes
властелин заражения	lord of contagion
вместилище Истребляющего роя	host of the destroyer hive
возвышенный	exalted
восходящий	aspiring
восхождение к славе	Aspire to glory
вредоносец	noxious blightbringer
Врош Рваная Душа	Vrosh Tattersoul
всё – прах	all is dust
гамадрия	hamadrya
Гвардия Смерти	Death Guard
гнилостный дрон	blight drone
гордость дуэлянта	duelist's pride
грубая мощь превыше магии	might over magic
Гурон Чёрное Сердце	Huron Blackheart
дар заражения	gift of contagion
дар Нургла	Nurgle's gift
демагог	demagogue
демоническая машина	daemon vehicle
демонический	daemonic
демонический дух машины	daemonic machine spirit
демоническое служение	daemonic allegiance
Дети Императора	Emperor's children
джаггернаут Кхорна	juggernaut of Khorne
диск Тзинча	disc of Tzeench
дисциплина еретиков тьмы	Dark Hereticus discipline
дисциплина заражения	contagion discipline
доспех типа «Катафрактарий»	cataphractii armour
дульные вспышки	blazing weapons
дьявольская регенерация	infernal regeneration
дьявольский взор	infernal gaze
еретик-астартес	Heretic Astartes
за Тёмных богов	For the Dark Gods
заклинатель болезней	malignant plaguecaster
зверь	beast
злоуханный дрон	Foetid bloat-drone
избранный	chosen
изверг-истязатель	Maulerfiend
извивающиеся щупальца	writhing tentacles
икона гнева	icon of wrath

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

икона мщения	icon of vengeance
икона невоздержанности	icon of excess
икона отчаяния	icon if despair
икона пламени	icon of flame
икона Хаоса	Chaos icon
кавалерия	cavalry
князь демонов	daemon prince
князь Хаоса	prince of Chaos
когти-бритвы	razor claws
корона Алого Короля	crown of the Crimson King
космодесантник Хаоса	Chaos space marine
Кранон Неумолимый	Kranon the Relentless
криворог	twistbray
кровь для Кровавого бога	blood for the Blood God
крушение	crash and burn
культ разрушения	cult of destruction
культист Хаоса	Chaos cultist
культист-чемпион	cultist champion
Кхарн Предатель	Khârn the Betrayer
Кхорн	Khorne
легион	legion
лорд Кхорна	lord of Knorne
лорд Нургла	lord of Nurgle
лорд Сайфер	lord Cypher
лорд Слаанеш	lord of Shaanesh
лорд Тзинча	lord of Tzeench
лорд Хаоса	Chaos lord
любимцы Тзинча	favour of Tzeench
Люций Вечный	Lucius the Eternal
Магнус Красный	Magnus the Red
мастер механизмов	master of mechanisms
мерзостный взрыв	putrid explosion
метка восходящей звезды Хаоса	mark of Chaos Ascendant
метка Хаоса	mark of Chaos
миазмы мора	miasma of pestilence
монстр	monster
мотоцикл	bike
мотоциклист	biker
мотоциклист-чемпион Хаоса	Chaos biker champion
музыка апокалипсиса	music of the Apocalypse
музыкальный инструмент Хаоса	instrument of Chaos
мутилятор	mutilator
мышечная атрофия	muscular atrophy
наследие Рубрикации	legacy of the Rubricae
нечестивая быстрота	unholy speed
ничья марионетка	no-one's puppet
Нургл	Nurgle
облитератор	obliterator
одержимый	possessed
опустошительное нападение	devastating charge
орда берсерков	berzerker horde
оспенный зомби	poxwalker
отродье Хаоса	Chaos spawn
охотники за реликвиями	relic hunters
Падшие Ангелы	Fallen Angels
Падший	Fallen
паланкин Нургла	palanquin of Nurgle
парализующие укусы	flyblown palsy
персонаж	character
пехота	infantry

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

печать порчи	sigil of corription
повелители чумных воинств	lords of the plague host
повелитель Красных Корсаров	lord of the Red Corsairs
повелитель Тысячи Сыновей	lord of the Thousand Sons
повелитель Чёрного Легиона	lord of the Black Legion
Пожиратели Миров	World Eaters
постановщики дыма	smoke launchers
Предатель	the Betrayer
предвидение	prescience
примарх	primarch
примарх Тысячи Сыновей	primarch of the Thousand Sons
прислужники Кхорна	servants of Khorne
прислужники Нургла	servants of Nurgle
прислужники Слаанеш	servants of Shaanesh
прислужники Тзинча	servants of Tzeench
прыжковый ранец	jump pack
псайкер	psyker
разбухшие мускулы	swollen musculature
разжижающая лихорадка	liquefying ague
разоритель	havoc
раптор	raptor
раптор-чемпион	raptor champion
рубрик	Rubric marine
Сайфер	Cypher
саморемонт	self-repair
скакун Слаанеш	steed of Shaanesh
Слаанеш	Slaanesh
смерть Ложному Императору	death to the false Emperor
стальной изверг	Forgefiend
страшно живучий	disgustingly resilient
сумасшедший	crazed
таинственная защита	mysterious protection
телепортационный удар	teleport strike
тёмное предназначение	dark destiny
Тёмный апостол	dark apostle
тёмный фанатизм	dark zealotry
терминатор	terminator
терминатор Оккультных Скарабеев	Scarab Occult terminator
терминатор Хаоса	Chaos terminator
терминаторский доспех	terminator armour
терминатор-чемпион	terminator champion
техника	vehicle
тзаангор	tzaangor
Тзинч	Tzeench
титанический	titanic
Тиф	Typhus
токсичное кровоизлияние	toxic haemorrage
транспорт	transport
турбоускорение	turbo-boost
Тысяча Сыновей	Thousand Sons
Убивай! Калечь! Сжигай!	Kill! Maim! Burn!
удар варп-пламени	warpflame strike
удар рапторов	raptor strike
укрепление костей	calcific growths
улучшенные воины	enhanced warriors
устрашающий	fearsome
устрашающий лик	fearsome visage
Фабий Байл	Fabius Bile
Хаос	Chaos

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

хелбрут	helbrute
хелдрейк	heldrake
хирургеон	the Chirurgeon
хозяева какофонов	masters of the kakophoni
цепкие ложноножки	grasping pseudopods
чемпион Варповых Когтей	warp talon champion
чемпион Падших	Fallen champion
чернокнижник	sorcerer
чернокнижник Оккультных Скарабеев	Scarab Occult sorcerer
Чёрный Легион	Black Legion
чумной ветер	plague wind
чумной десантник	plague marine
чумной чемпион	plague champion
штурм посредством прыжковых ранцев	jump pack assault
шумовой десантник	noise marine
шумовой чемпион	noise champion
ярость берсерка	berserk rage

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

автомат	autogun
автопистолет	autopistol
автопушка	autocannon
автопушка «Гадес»	Hades autocannon
автопушка «Жнец»	Reaper autocannon
автопушка «Хищник»	Predator autocannon
адский меч	hellforged sword
акустический бластер	sonic blaster
бластмастер	blastmaster
боевая пушка	battlecannon
болтер	boltgun
болтер «Инферно»	inferno boltgun
болт-пистолет	boltpistol
болт-пистолет «Инферно»	inferno bolt pistol
болт-пистолет Сайфера	Cypher's boltpistol
большой секач Кхорна	great cleaver of Khorne
варповый болтер	warp bolter
варповый огнемёт	warpflamer
варпопламенный пистолет	warpflame pistol
гатлинг-пушка «Гадес»	Hades gatling cannon
гнилостная граната	blight grenade
гнилостный гранатомёт	blight launcher
демонический топор	daemonic axe
Дитя Кровопролития	Gorechild
Драк'ниен	Drach'nyen
дробовик	shotgun
дробящий удар	smash
дьявольские когти	malefic talons
жезл пыток	rod of torment
Жнец Людей	manreaper
злогнемёт	baleflamer
импровизированное оружие	improvised weapon

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

Истребляющий рой	the destroyer hive
ихорная пушка	ichor cannon
клешни «Осквернителя»	defiler claws
Клешня Тирана	Tyrant's claw
клинки диска Тзинча	disc of Tzeentch's blades
клинки из металлической плоти	fleshmetal weapons
клинки тзаангоров	tzaangor blades
клинок Магнуса	the Blade of Magnus
Коготь Гора	Talon of Horus
когти хелдрейка	heldrake claws
комбиболтер	combi-bolter
комбиболтер «Инферно»	inferno combi-bolter
комбивооружение	combi-weapons
комбимелта	combi-melta
комбиогнемёт	combi-flamer
комбиплазма	combi-plasma
крак-граната	krak grenade
крак-ракета	krak missile
крылья	wings
ксиклос-игольник	Xyclos Needler
кулак хелбрута	helbrute fist
кулаки изверга-истязателя	maulerfiend fists
лазпушка	lascannon
магма-резак	magma cutter
мастерски сделанный силовой меч	master-crafted power sword
мелта-ружьё	meltagun
механощупальца	mechatendrils
молниевые когти	lightning claw
молот хелбрута	helbrute hammer
мультимелта	multi-melta
обычная стрельба	standard
огнемёт	flamer
оружие из металлической плоти	fleshmetal guns
острые когти и зубы нургликов, несущих паланкин Нургла	palanquin of Nurgle's Nurglings' claws and teeth
острый рог джаггернаута Кхорна	juggernaut of Khorne's bladedhorn
отвратительные мутации	hideous mutations
переменная частота	varied frequency
пистолеты	pistols
плазменная пушка	plasma cannon
плазменный пистолет	plasma pistol
плазмомёт	plasma gun
плетевидный язык скакуна Слаанеш	steed of Slaanesh's lashing tongue
плеть «Осквернителя»	defiler scourge
посох разложения	corrupted staff
постоянная частота	single frequency
проклятый чумной колокол	cursed plague bell

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

психосиловой меч	force sword
психосиловой посох	force stave
психосиловой топор	force axe
пусковая установка «Разоритель»	havoc launcher
пушка «Жнец душ»	soulreaper cannon
пушка «Кровавая буря»	gorestorm cannon
пушка «Кровь демонов»	daemongore cannon
пушка «Разрушитель»	demolisher cannon
пыточная плеть	Lash of Torment
разбрызгиватель гнили	plaguespitter
ракетная установка	missile launcher
ракетная установка «Адское полымя»	hellfyre missile rack
режим перегрузки	supercharge
рубящий удар	slash
рукопашное вооружение	melee weapons
силовая булава	power maul
силовая плеть	power scourge
силовой кулак	power fist
силовой меч	power sword
силовой топор	power axe
сирена погибели	doom siren
специальное вооружение	special weapons
стегающие щупальца	lasher tendrils
терминаторское рукопашное вооружение	terminator melee weapons
тяжёлое вооружение	heavy weapons
тяжёлый болтер	heavy bolter
тяжёлый варповый огнемёт	heavy warpflamer
тяжёлый огнемёт	heavy flamer
тяжёлый пулемёт	heavy stubber
ужасные мутации	horrifying mutations
устрашающего вида оружие	brutal assault weapon
фраг-граната	frag grenade
фраг-ракета	frag missile
цепной кулак	chainfist
цепной меч	chainsword
цепной топор	chainaxe
челюсти демона	daemon jaws
чемпионское снаряжение	champion equipment
Чёрный посох Аримана	Black Staff of Ahriman
чумной жнец	plague reaper
чумной зонд	plague probe
чумной меч	plague sword
чумной нож	plague knife
швырятель черепов	skullhurler
эктоплазменная пушка	ectoplasma cannon

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Можно ли использовать способность «Всё – прах», чтобы прибавлять 1 ед. к результатам непробиваемых спас-бросков?
Ответ: Если атака наносит 1 ед. урона, то да.

В: Можно ли использовать способность «Всё – прах», чтобы прибавлять 1ед. к результатам спас-бросков против атак с характеристикой урона «D3» или «D6», если при броске на урон выпало 1?
О: Нет. Характеристика урона не равна 1. Более того, бросок на урон происходит после спас-броска (то есть вы не можете изменить спас-бросок «задним числом»).

В: Что произойдёт, если в фазе схватки боевая единица оспенных зомби убьёт воина некронов? Должен ли я добавить оспенного зомби, даже если этот некрон может реанимироваться?
О: Добавляйте оспенного зомби в боевую единицу оспенных зомби как обычно. А в начале следующего хода игрок за некронов (тоже как обычно) совершает бросок на реанимацию этого некрона (важно, чтобы оба игрока могли добавить модели в свои боевые единицы).

В: Очковые стоимости некоторых боевых единиц в «Индекс: Хаос» и брошюре Гвардии Смерти из набора «Тёмный Империум» различаются. Какому источнику верить?
О: Используйте очковые стоимости из индекса.

В: Может ли шумовой десантник воспользоваться своей способностью «Музыка Апокалипсиса», если он покидает поле битвы?
О: Нет. Данную способностью можно использовать только когда модель умирает.

В: Может ли шумовой десантник в момент смерти воспользоваться своей способностью «Музыка Апокалипсиса», чтобы открыть огонь по любой видимой цели? Или же он должен стрелять по боевой единице, которая убила его?
О: Он может стрелять по любой видимой цели.

В: Если в результате одной атаки погибло несколько шумовых десантников, может ли каждый из них воспользоваться способностью «Музыка Апокалипсиса», чтобы бросить гранату, или это может сделать только один из них?
О: Каждый может бросить по гранате.

В: Если боевая единица шумового десантника находилась в пределах 1″ от вражеской боевой единицы на момент его смерти, может ли он воспользоваться способностью «Музыка Апокалипсиса», чтобы выстрелить по боевой единице в пределах 1″?
О: Да, но только из пистолета.

В: Если шумовой десантник погибает в фазе схватки и использует свою способность «Музыка Апокалипсиса», чтобы выстрелить по боевой единице **ИМПЕРИУМА**, *впоследствии выкидывая 6+ при броске на попадание, получает ли он дополнительную атаку тем же оружием по правилу «Смерть Ложному Императору», пусть даже это дистанционное оружие?*
О: Да. В этом случае сделайте дополнительный бросок на попадание тем же оружием против цели при выпадении 6+.

В: Если я проявляю психосилу «Варп-ускорение», *могу ли я выбрать боевую единицу, прибывшую на поле бое в текущем ходе в качестве подкреплений?*
О: Да.

В: Если я проявляю психосилу «Варп-ускорение», *чтобы переместить боевую единицу в пси-фазе, получает ли она в последующей фазе стрельбы штраф -1 к стрельбе из тяжёлого оружия после движения?*
О: Да.

В: Может ли **ПЕРСОНАЖ ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС** *пытаться вызвать боевую единицу демонов, используя демонический ритуал, или же это могут делать только* **ПЕРСОНАЖИ ДЕМОНОВ***?*
О: Если только в инфолисте не указано иное, любой **ПЕРСОНАЖ ХАОСА**, в том числе П**ЕРСОНАЖИ ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС**, может пытаться вызвать боевую единицу демонов, используя демонический ритуал.

ВОЙСКА ДЕМОНОВ ХАОСА

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

СПОСОБНОСТИ

У многих боевых единиц демонов Хаоса встречаются следующие способности:

Демонический

Боевая единица имеет непробиваемый спас-бросок на 5+.

Неукротимая свирепость

Если боевая единица **ДЕМОНОВ КХОРНА** с этой способность нападала, совершала героической вступление в бой или стала целью нападения, то до конца хода сила и количество атак всех её моделей увеличивается на 1.

Эфемерная форма

Прибавляйте 1 к результатам непробиваемых спас-бросков **ДЕМОНА ТЗИНЧА** с этой способностью.

Страшно живучий

Каждый раз, когда **ДЕМОН НУРГЛА** с этой способностью теряет рану, бросайте D6. При результате 5 или 6 рана не теряется.

Быстрые как ртуть

В фазе схватки **ДЕМОНЫ СЛААНЕШ** с этой способностью всегда бьют первыми, даже если они не нападали. Если у противника есть нападавшие или имеющие схожую способность боевые единицы, то боевые единицы выбираются для сражения по очереди, начиная с того игрока, чей сейчас идёт ход.

ДЕМОНИЧЕСКИЙ РИТУАЛ

Вместо движения в фазе движения в конце фазы движения любой **ПЕРСОНАЖ ХАОСА** может попытаться призвать боевую единицу **ДЕМОНОВ** с этой способностью, проведя демонический ритуал. **ПЕРСОНАЖ** не может сделать это, если он сам прибыл в качестве подкреплений или был призван на поле боя в этом ходе.

Для проведения ритуала сначала выберите одного из четырёх богов Хаоса: **КХОРНА, ТЗИНЧА, НУРГЛА** или **СЛААНЕШ. ПЕРСОНАЖ**, служащий одному из Тёмных Богов, может попытаться призвать только демонов своего повелителя. Например, **ПЕРСОНАЖ КХОРНА** может попытаться призвать только **ДЕМОНОВ КХОРНА**.

Далее бросьте три кубика – это называется броском на призыв. Вы можете призвать на поле боя одну новую боевую единицу со способностью «демонический ритуал» и выбранным вами ключевым словом, чей рейтинг мощности равен или меньше общему результату броска на призыв. Если боевая единица может выбрать, кому она служит (как, например, фурии), то она призывается с выбранным вами ключевым словом. Призванная боевая единица считается подкреплениями вашей армии, и может быть помещена где угодно на поле боя, но целиком в пределах 12" от персонажа и дальше, чем в 9" от вражеских моделей. Если результата броска на призыв недостаточно для призыва любой боевой единицы, то ритуал терпит неудачу, а новые боевые единицы не призываются.

Если при броске на призыв выпал дубль, то персонаж получает смертельное ранение. Если же выпали три одинаковых результата, то вместо этого он получает D3 смертельных ранений.

ДИСЦИПЛИНЫ ДЕМОНОВ ХАОСА

Перед игрой сгенерируйте психосилы **ПСАЙКЕРОВ**, которым доступна силы дисциплин Нургла, Слаанеш или Тзинча. Для этого бросьте D3 по таблицам ниже (любые одинаковые результаты перекидываются) или просто выберите психосилы для псайкера сами.

ДИСЦИПЛИНА НУРГЛА

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Поток порчи** *Поток порчи* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите ближайшую вражескую боевую единицу в пределах 7" от псайкера. Если она насчитывает менее 10 моделей, она получает D3 смертельных ранений. Если же она насчитывает 10 и больше ранений, то она получает D6 смертельных ранений.
2	**Благословение заражением** *Благословение заражением* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы выберите боевую единицу **ДЕМОНОВ НУРГЛА** в пределах 18" от псайкера. До начала вашей следующей пси-фазы данная боевая единица может прибавлять 1 ко всем своим броскам на ранение в фазе схватки. Более того, до начала вашей следующей пси-фазы любой результат 7+ при бросках на ранение в фазе схватки, совершаемых данной боевой единицей, наносит удвоенный урон.
3	**Мясистость** *Мясистость* стоит 5 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ДЕМОНОВ НУРГЛА** в пределах 18" от псайкера. Она немедленно восстанавливает D3 ранее утерянных в сражении ран.

ДИСЦИПЛИНА СЛААНЕШ

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Какофонический хор** *Какофонический хор* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы бросьте 2D6. Если показатель лидерства ближайшей видимой вражеской боевой единицы в пределах 18" от псайкера меньше результата, то она получает по одному смертельному ранению за каждую единицу разницы между результатом броска и показателем её лидерства.
2	**Симфония боли** *Симфония боли* стоит 6 варп-зарядов. После проявления силы ближайшая видимая вражеская боевая единица в пределах 18" от псайкера корчится от боли. До начала вашей следующей пси-фазы ваш противник вычитает 1 из результатов всех её бросков на попадание.
3	**Истеричное безумие** *Истеричное безумие* стоит 8 варп-зарядов. После проявления силы выберите дружественную боевую единицу **ДЕМОНОВ СЛААНЕШ** в пределах 18" от псайкера, что находится в пределах 1" от вражеской боевой единицы. Эта боевая единица может ввязаться в бой и атаковать, словно идёт фаза схватки.

ДИСЦИПЛИНА ТЗИНЧА

D3	ПСИХОСИЛА
1	**Дар изменения** *Дар изменения* стоит 7 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимую дружественную боевую единицу **ДЕМОНОВ ТЗИНЧА** в пределах 18" от псайкера и бросьте D3. До начала вашей следующей пси-фазы все модели боевой единицы получают соответствующий бонус из таблицы ниже. D3 — ЭФФЕКТ 1 — **Дополнительная конечность:** +1 атака 2 — **Таинственная сила:** +1 к силе 3 — **Железная кожа:** +1 к стойкости
2	**Стрела изменения** *Стрела изменения* стоит 9 варп-зарядов. После проявления силы выберите боевую единицу в пределах 18" от псайкера. Она получает D3 смертельных ранений. Если этой психосилой убит **ПЕРСОНАЖ**, то вы можете добавить модель отродья Хаоса в свою армию. Поместите её в пределах 1" от персонажа перед тем, как удалить его модель.
3	**Предательство Тзинча** *Предательство Тзинча* стоит 8 варп-зарядов. После проявления силы выберите видимого вражеского **ПЕРСОНАЖА** в пределах 18" от псайкера (но не военачальника противника) и бросьте 2D6. Если результат броска больше показателя лидерства персонажа, то в фазах стрельбы, нападения и схватки его модель считается дружественной моделью вашей армии. В конце фазы схватки персонаж снова становится вражеской моделью.

ДЕМОНЫ КХОРНА

Рейтинг мощности 6

Каранак

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Каранак	10"	2+	–	5	5	6	4	8	6+

Каранак — это одна модель, сражающаяся раздирающими души клыками. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Раздирающие душу клыки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	–

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Медный ошейник кровавого мщения: в каждой вражеской пси-фазе Каранак может попытаться заблокировать две психосилы.

Жертва Кровавому богу: после расстановки обеих армий выберите вражеского **ПЕРСОНАЖА** на поле боя. Каранак может добавлять 1 к результатам бросков на попадание и на ранение, атакуя этого персонажа.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ЗВЕРЬ, ПЕРСОНАЖ, ГОНЧАЯ КХОРНА, КАРАНАК

Рейтинг мощности 19

Скарбранд

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Скарбранд	*	*	2+	7	7	16	*	9	3+

Скарбранд — это одна модель, вооружённая двумя топорами – Бойней и Резнёй и высвобождающая рёв неиссякаемой ярости. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Рёв неиссякаемой ярости	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Бойня и Резня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на попадание этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Воплощённая ярость: все боевые единицы (и дружественные, и вражеские) в пределах 8" от Скарбранда не нуждаются в тестах на боевой дух, не могут отступить, а количество их атак увеличивается на 1.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ЖАЖДУЩИЙ КРОВИ, СКАРБРАНД

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	A
9-16+	8"	2+	6
5-8	6"	3+	7
1-4	4"	4+	8

Рейтинг мощности 5

Собиратель черепов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Собиратель Черепов	7"	2+	2+	5	4	4	4	8	3+

Собиратель Черепов — это одна модель, вооружённая Мечом-убийцей. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Меч-убийца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Если результата броска на ранение равен 6+, атака наносит не 1 ед., а D6 ед. урона.

СПОСОБНОСТИ	Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал **Черепа Кхорну:** Собиратель Черепов может перекидывать неудачные результаты бросков на попадание и ранение **ПЕРСОНАЖА**. **Очаг обезглавливания:** в фазе схватки дружественные **КРОВОПУСКАТЕЛИ** в пределах 8" от Собирателя Черепов могут прибавлять 1 ед. к результатам бросков на попадание.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**ХАОС, КХОРН, ДЕМОН**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, КРОВОПУСКАТЕЛЬ, ГЕРОЛЬД КХОРНА, СОБИРАТЕЛЬ ЧЕРЕПОВ**

Рейтинг мощности 17

Жаждущий Крови из-за бессмысленной злобы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Жаждущий Крови из-за бессмысленной злобы	*	*	2+	7	7	16	*	10	3+

Жаждуший Крови бездумной ярости — это одна модель, вооружённая большим топором Кхорна.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Большой топор Кхорна	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	При совершении бросков на определение урона этого оружия бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Высший демон: при прохождении тестов на боевой дух дружественные боевые единицы **ДЕМОНОВ КХОРНА** в пределах 6" от этой модели могут использовать её показатель лидерства вместо своего собственного.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ЖАЖДУЩИЙ КРОВИ, ЛЕТАЕТ

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	A
9-16+	12"	2+	6
5-8	8"	3+	4
1-4	6"	4+	2

Рейтинг мощности 17

Жаждущий Крови из-за безудержной ярости

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Жаждущий Крови из-за безудержной ярости	*	2+	*	7	7	16	*	10	3+

Жаждуший Крови бездумной ярости — это одна модель, вооружённая плетью Кхорна и топором Кхорна.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Плеть Кхорна	8"	Штурмовое D3	Владельца	-3	D3	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Топор Кхорна	Рукопашное	Рукопашное	+3	-4	D6	–

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Высший демон: при прохождении тестов на боевой дух дружественные боевые единицы **ДЕМОНОВ КХОРНА** в пределах 6" от этой модели могут использовать её показатель лидерства вместо своего собственного.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ЖАЖДУЩИЙ КРОВИ, ЛЕТАЕТ

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
9-16+	12"	2+	6
5-8	8"	3+	4
1-4	6"	4+	2

Рейтинг мощности 17

Жаждущий Крови из-за гнева Кхорна

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
9-16+	12"	2+	6
5-8	8"	4+	4
1-4	6"	6+	D6

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Жаждущий Крови из-за гнева Кхорна	*	2+	*	7	7	16	*	10	3+

Жаждуший Крови из-за гнева Кхорна — это одна модель, выдыхающая адский огонь и вооружённая кровавым цепом и топором Кхорна.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Кровавый цеп	8"	Штурмовое 1	+1	-3	3	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Адский огонь	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Топор Кхорна	Рукопашное	Рукопашное	+3	-4	D6	–

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Высший демон: при прохождении тестов на боевой дух дружественные боевые единицы **ДЕМОНОВ КХОРНА** в пределах 6" от этой модели могут использовать её показатель лидерства вместо своего собственного.

Неумолимый охотник: эта модель может перекидывать неудачные результаты бросков на попадание по **ПЕРСОНАЖАМ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ЖАЖДУЩИЙ КРОВИ, ЛЕТАЕТ

Рейтинг мощности 3

Герольд Кхорна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Герольд Кхорна	6"	2+	2+	5	4	4	3	8	6+

Герольд Кхорна — это одна модель, вооружённая адским клинком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Адский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Если результата броска на попадание равен 6+, атака наносит не 1 ед., а 2 ед. урона.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Герольд Кхорна: сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ КХОРНА** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, КРОВОПУСКАТЕЛЬ, ГЕРОЛЬД КХОРНА

Рейтинг мощности 6

Герольд Кхорна
на Кровавом троне

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Герольд Кхорна на Кровавом троне	6"	2+	2+	5	7	7	5	8	5+

Герольд Кхорна на Кровавом троне — это одна модель, вооружённая адским клинком. Она восседает верхом на Кровавом троне и сопровождается двумя кровопускателями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Адский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Если результата броска на ранение равен 6+, атака наносит не 1, а 2 ед. урона.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Герольд Кхорна: сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ КХОРНА** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1.

Сокрушительное столкновение: Кровавый трон сокрушает и размазывает по земле воинов, которым не повезло оказаться на его пути. Когда эта модель оканчивает манёвр нападения, бросайте D6 за каждую вражескую модель в пределах 1" от неё. За каждый результат 5+ боевая единица модели получает смертельное ранение.

Кровавый пир: если эта модель убивает другие модели способностью «сокрушительное столкновение», она восстанавливает одну ранее утерянную в сражении рану.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, КОЛЕСНИЦА, КРОВОПУСКАТЕЛЬ, ГЕРОЛЬД КХОРНА

Рейтинг мощности 5

Гончие Кхорна

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Гончая Кхорна	10"	3+	–	4	4	2	2	7	6+

Эта боевая единица включает 5 гончих Кхорна. Дополнительно она может включить до 5 гончих Кхорна (**+5 к рейтингу мощности**), до 10 гончих Кхорна (**+10 к рейтингу мощности**) или до 15 гончих Кхорна (**+15 к рейтингу мощности**). Каждая модель сражается окроплёнными кровью клыками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Окроплённые кровью клыки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Ошейник Кхорна: в каждой вражеской пси-фазе боевая единица может попытаться заблокировать одну психосилу.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ЗВЕРЬ, ГОНЧИЕ КХОРНА

Рейтинг мощности 5

Герольд Кхорна

на джаггернауте

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Герольд Кхорна на джаггернауте	8"	2+	2+	5	5	5	3	8	4+

Герольд Кхорна на джаггернауте — это одна модель, вооружённая адским клинком. Он разъезжает на джаггернауте Кхорна, проливающем кровь врагов своим острым рогом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Герольд Кхорна						
Адский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Если результата броска на ранение равен 6+, атака наносит не 1 ед., а 2 ед. урона.
Джаггернаут Кхорна						
Острый рог	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

СПОСОБНОСТИ	Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал **Герольд Кхорна:** сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ КХОРНА** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1. **Опустошительное нападение:** незамутнённая ярость атакующего джаггернаута может стереть врагов в порошок. Если модель нападала в этом ходе, сила атаки острым рогом джаггернаута увеличивается на 2 ед.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	ХАОС, КХОРН, ДЕМОН
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, КРОВОПУСКАТЕЛЬ, ГЕРОЛЬД КХОРНА

Рейтинг мощности 5

Кровопускатели

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кровопускатель	6"	3+	3+	4	3	1	1	7	6+
Кровавый жнец	6"	3+	3+	4	3	1	2	7	6+

Эта боевая единица включает 1 кровавого жнеца и 9 кровопускателей. Дополнительно она может включить до 10 кровопускателей (**+5 к рейтингу мощности**) или до 20 кровопускателей (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена адским клинком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Адский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Если результата броска на ранение равен 6+, атака наносит не 1 ед., а 2 ед. урона.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• За каждые десять моделей боевой единицы один кровопускатель может взять музыкальный инструмент Хаоса. • За каждые десять моделей боевой единицы один кровопускатель может взять демоническую икону.
СПОСОБНОСТИ	Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал **Убийственная волна:** орда кровопускателей подобна волне, что несётся вперёд, опустошая вражеские ряды своими адскими клинками. Если боевая единица содержит 20 или более моделей, то вы можете прибавлять 1 ед. к их результатам бросков на попадание. **Демоническая икона:** если при прохождении теста на боевой дух боевой единицы с демоническими иконами выпала 1, реальность искривляется, и демоническая орда получает подкрепление. Модели не бегут – вместо этого в боевую единицу возвращаются D6 убитых кровопускателей. **Музыкальный инструмент Хаоса:** боевая единица с музыкальными инструментами Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и на нападение.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	ХАОС, КХОРН, ДЕМОН
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	ПЕХОТА, КРОВОПУСКАТЕЛИ

Рейтинг мощности 8

Кроводавы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кроводав	8"	3+	3+	5	4	3	3	7	4+
Кровавый охотник	8"	3+	3+	5	4	3	4	7	4+

Эта боевая единица включает 1 кровавого охотника и 2 кроводавов. Дополнительно она может включить до 3 кроводавов (**+7 к рейтингу мощности**), до 6 кроводавов (**+14 к рейтингу мощности**) или до 9 кроводавов (**+21 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена адским клинком и разъезжает верхом на джаггернауте, проливающем кровь врагов своим острым рогом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Наездник						
Адский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Если результата броска на ранение равен 6+, атака наносит не 1, а 2 ед. урона.
Джаггернаут Кхорна						
Острый рог	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как кроводав или кровавый охотник совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать его скакуном. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один кроводав может взять музыкальный инструмент Хаоса.
- Один кроводав может взять демоническую икону.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Опустошительное нападение: незамутнённая ярость атакующего джаггернаута может стереть врагов в порошок. Если модель нападала в этом ходе, сила атаки острым рогом джаггернаута увеличивается на 2 ед.

Демоническая икона: если при прохождении теста на боевой дух боевой единицы с демоническими иконами выпала 1, реальность искривляется, и демоническая орда получает подкрепление. Модели не бегут – вместо этого в боевую единицу возвращается 1 убитый кроводав.

Музыкальный инструмент Хаоса: боевая единица с музыкальными инструментами Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и на нападение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, КРОВОДАВЫ

Рейтинг мощности 7

Черепушка

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

Черепушка — это одна модель, оснащённая пушкой черепов и управляемая двумя кровопускателями, сражающимися адскими клинками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Черепушка	36"	Тяжёлое D3	8	-1	D3	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6». Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Адский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Если результата броска на ранение равен 6+, атака наносит не 1 ед., а 2 ед. урона.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Сокрушительное столкновение: черепушка сокрушает и размазывает по земле воинов, которым не повезло оказаться на её пути. Когда эта модель оканчивает манёвр нападения, бросайте D6 за каждую вражескую модель в пределах 1" от неё. За каждый результат 5+ боевая единица модели получает смертельное ранение.

Кровавый пир: если эта модель убивает другие модели способностью «сокрушительное столкновение», она восстанавливает одну ранее утерянную в сражении рану.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, КХОРН, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КОЛЕСНИЦА, КРОВОПУСКАТЕЛЬ, ЧЕРЕПУШКА

ДЕМОНЫ ТЗИНЧА

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	A	ПСИ-БОНУС
9-16+	12"	5	+2
5-8	8"	3	+1
1-4	6"	1	0

Рейтинг мощности 20

Кайрос Судьбоплёт

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Кайрос Судьбоплёт	*	3+	2+	6	7	16	*	10	6+

Кайрос Судьбоплёт — это одна модель, вооружённая посохом Будущего. В армию можно включить только одного Кайроса Судьбоплёта.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох Грядущего	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D6	Если этим оружием убит **ПЕРСОНАЖ**, то вы можете добавить модель отродья Хаоса в свою армию. Поместите отродье Хаоса в пределах 1" от персонажа перед тем, как удалить его модель.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, демонический ритуал, эфемерная форма

Высший демон: при прохождении тестов на боевой дух дружественные боевые единицы **ДЕМОНОВ ТЗИНЧА** в пределах 6" от этой модели могут использовать её показатель лидерства вместо своего собственного.

Предсказание: если военачальником вашей батальной армии назначен Кайрос Судьбоплёт, вы получаете D3 дополнительных командных очка.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе Кайрос Судьбоплёт может попытаться проявить три психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать три психосилы. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины Тзинча. Когда Кайрос Судьбоплёт пытается проявить или заблокировать психосилу, прибавляйте пси-бонус из таблицы урона к результатам пси-теста или теста на отрицание ведьмовства. В дополнение, дальность психосилы «*Разрывающий разряд*», проявляемой этой моделью, увеличивается с 18" до 36".

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ЛЕТАЕТ, ПСАЙКЕР, ПОВЕЛИТЕЛЬ ПЕРЕМЕН, КАЙРОС СУДЬБОПЛЁТ

Рейтинг мощности 5

Перевёртыш

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

Перевёртыш — это одна модель, вооружённая посохом Трюкача. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Посох Трюкача	Рукопашное	Рукопашное	*	*	*	Когда Перевёртыш сражается, выберите рукопашное оружие любой вражеской модели **ПЕХОТЫ** в пределах 1" от него. До конца фазы посох Трюкача использует профиль этого оружия.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, эфемерная форма, демонический ритуал

Бесформенный ужас: когда Перевёртыш сражается, вы можете выбрать вражескую модель **ПЕХОТЫ** в пределах 1" от него. До конца фазы Перевёртыш имеет показатели навыка ближнего боя, силы, стойкости и количество атак этой модели.

Очаг превращения: вокруг атакованных дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ ТЗИНЧА** в пределах 9" от этой модели витает аура изменения. Ваш противник вычитает 1 ед. из результатов бросков на попадание по таким боевым единицам.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе Перевёртыш может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из дисциплины Тзинча.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ПСАЙКЕР, ГЕРОЛЬД ТЗИНЧА, УЖАС, ПЕРЕВЁРТЫШ

Рейтинг мощности 5

Голубые писари

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Голубые писари	12"	4+	4+	3	3	4	2	8	6+

Голубые писари — это одна модель, вооружённая острыми перьями и восседающая верхом на диске Тзинча, атакующем врагов своими клинками. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Голубые писари						
Острые перья	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Диск Тзинча						
Клинки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, эфемерная форма, демонический ритуал

Колдовской выкачиватель П'тарикса: вражеские **ПСАЙКЕРЫ** в пределах 12" от этой модели вычитают 1 из результатов пси-тестов. Если результат пси-теста вражеского псайкера в пределах 12" неудачен, то в этом сражении псайкер больше не может пытаться проявить эту психосилу, а Голубые писари могут использовать эту психосилу в следующей своей пси-фазе (см. ниже).

Колдовской обстрел Скират'па: в каждой пси-фазе Голубые писари, не являясь псайкерами, тем не менее автоматически проявляют одну случайно выбранную психосилу из дисциплины Тзинча и любые психосилы, выкачанные ими в предыдущей вражеской пси-фазе. Для использования этих психосил не требуются пси-тесты, и их нельзя заблокировать. Если для каких-либо целей требуется результат пси-теста, то считается, что психосила проявлена с наименьшим возможным результатом и без дублей.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, УЖАС, ЛЕТАЕТ, ГОЛУБЫЕ ПИСАРИ

Рейтинг мощности 17

Повелитель Перемен

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Повелитель Перемен	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Повелитель Перемен — это одна модель, вооружённая посохом Тзинча.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Губительный меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D6	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Посох Тзинча	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	Если этим оружием убит **ПЕРСОНАЖ**, то вы можете добавить модель отродья Хаоса в свою армию. Поместите её в пределах 1" от персонажа перед тем, как удалить его модель.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять губительный меч или жезл чернокнижия.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, эфемерная форма, демонический ритуал

Высший демон: при прохождении тестов на боевой дух дружественные боевые единицы **ДЕМОНОВ ТЗИНЧА** в пределах 6" от этой модели могут использовать её показатель лидерства вместо своего собственного.

Жезл чернокнижия: дальность психосилы «*Разрывающий разряд*» модели, оснащённой жезлом чернокнижия, увеличивается с 18" до 30".

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе модель может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать две психосилы. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и три психосилы из дисциплины Тзинча. Когда Повелитель Перемен пытается проявить или заблокировать психосилу, прибавляйте пси-бонус из таблицы урона к результатам пси-теста или теста на отрицание ведьмовства.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ЛЕТАЕТ, ПСАЙКЕР, ПОВЕЛИТЕЛЬ ПЕРЕМЕН

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	A	ПСИ-БОНУС
9-16+	12"	5	+2
5-8	8"	4	+1
1-4	6"	3	0

Рейтинг мощности 4

Герольд Тзинча

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

Герольд Тзинча — это одна модель, вооружённая ритуальным кинжалом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Ритуальный кинжал	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если этим оружием убита вражеская модель, владелец восстанавливает 1 ранее утерянную в сражении рану.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять посох перемен.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, **эфемерная форма**, **демонический ритуал**

Герольд Тзинча: сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ ТЗИНЧА** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1.

Посох перемен: дальность психосилы «*Разрывающий разряд*» модели, оснащённой посохом перемен, увеличивается с 18" до 24".

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе 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 Тзинча.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, УЖАС, ПСАЙКЕР, ГЕРОЛЬД ТЗИНЧА

Рейтинг мощности 5

Герольд Тзинча
на диске

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Герольд Тзинча на диске	12"	4+	3+	3	3	4	2	8	6+

Герольд Тзинча на диске — это одна модель, вооружённая ритуальным кинжалом и восседающая верхом на диске Тзинча, атакующем врагов своими изогнутыми клинками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Герольд Тзинча						
Ритуальный кинжал	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если этим оружием убита вражеская модель, владелец восстанавливает 1 утерянную в сражении рану.
Диск Тзинча						
Клинки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять посох перемен.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, **эфемерная форма**, **демонический ритуал**

Герольд Тзинча: сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ ТЗИНЧА** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1.

Посох перемен: дальность психосилы «*Разрывающий разряд*» модели, оснащённой посохом перемен, увеличивается с 18" до 24".

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе 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 Тзинча.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, УЖАС, ЛЕТАЕТ, ПСАЙКЕР, ГЕРОЛЬД ТЗИНЧА

Рейтинг мощности 7

Герольд Тзинча

на пылающей колеснице

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Герольд Тзинча на пылающей колеснице	14"	4+	3+	3	5	8	3	8	5+

Герольд Тзинча на пылающей колеснице — это одна модель, вооружённая ритуальным кинжалом и восседающая верхом на пылающей колеснице, которую тянут два крикуна, сражающихся секущими когтями и миножьей пастью.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Герольд Тзинча						
Ритуальный кинжал	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если этим оружием убита вражеская модель, владелец восстанавливает 1 утерянную в сражении рану.
Крикуны						
Миножья пасть	Рукопашное	Рукопашное	6	-3	2	После того как герольд Тзинча совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать крикунами. Они совершают 2 дополнительные атаки этим оружием.
Секущие когти	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как герольд Тзинча совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать крикунами. Они совершают 4 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять посох перемен.
- Модель могут сопровождать три Голубых ужаса.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, **эфемерная форма**, **демонический ритуал**

Герольд Тзинча: сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ ТЗИНЧА** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1.

Надоедливое пение: вражеские боевые единицы в пределах 9" от пылающих колесниц, сопровождаемых Голубыми ужасами, вычитают 1 ед. из результатов пси-тестов.

Посох перемен: дальность психосилы «*Разрывающий разряд*» модели, оснащённой посохом перемен, увеличивается с 18" до 24".

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе 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 Тзинча.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, КОЛЕСНИЦА, УЖАС, ЛЕТАЕТ, ПСАЙКЕР, ГЕРОЛЬД ТЗИНЧА

Рейтинг мощности 5

Ужасы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Розовый ужас	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	6+
Голубой ужас	6"	5+	–	2	3	1	1	7	6+
Пара Серных ужасов	6"	5+	–	1	3	1	2	7	6+

Эта боевая единица включает 10 Розовых, Голубых или пар Серных ужасов в любой комбинации. Дополнительно она может включить до 10 ужасов (**+5 к рейтингу мощности**) или до 20 ужасов (**+10 к рейтингу мощности**).

- Розовые ужасы вооружены сполохами пламени. Голубые и Серные ужасы могут лишь бросаться на тех, кто подошёл слишком близко.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Сполохи пламени	18"	Штурмовое 2	3	0	1	–

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- За каждые десять моделей боевой единицы один Розовый ужас может взять музыкальный инструмент Хаоса.
- За каждые десять моделей боевой единицы один Розовый ужас может взять демоническую икону.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, неукротимая свирепость, демонический ритуал

Переливчатый ужас: при выставлении этой боевой единицы в первый раз вы можете выбрать в ней одного Розового ужаса. Количество атак этой модели становится равно 2, а не 1.

Явленная магия: в каждой дружественной пси-фазе боевая единица ужасов может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской – заблокировать одну психосилу. Однако при прохождении пси-тестов или тестов на отрицание ведьмовства бросайте только один D6 и используйте получившийся результат. Это означает, что ужасы никогда не подвергаются опасностям варпа.

Разделение: каждый раз, когда умирает Розовый ужас, перед его удалением вы можете добавить в боевую единицу до двух Голубых ужасов, а каждый раз, когда умирает Голубой ужас, перед его удалением вы можете добавить в боевую единицу одну пару Серных ужасов. Добавленные таким образом модели нельзя поместить в пределах 1" от вражеских моделей. Учтите, что сбежавшие ужасы не создают дополнительных моделей для своей боевой единицы.

Матчевые игры: в матчевых играх вам нужно заплатить очки подкреплений за каждую модель Голубых и Серных ужасов, которую вы добавляете в боевую единицу ужасов, но с дополнительными моделями боевая единица может стать больше, чем была изначально.

Демоническая икона: если при прохождении теста на боевой дух боевой единицы с демоническими иконами выпала 1, реальность искривляется, и демоническая орда получает подкрепление. Модели не бегут – вместо этого в боевую единицу возвращаются D6 убитых Розовых ужасов.

Музыкальный инструмент Хаоса: боевая единица с музыкальными инструментами Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и на нападение.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе боевая единица может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Она знает психосилу «*Разрывающий разряд*». При проявлении или блокировании психосилы выберите одну модель боевой единицы, относительно которой будет измеряться расстояние, устанавливаться видимость и т.д. Если выбран Серный ужас, то после использования психосилы он умирает.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ПСАЙКЕР, УЖАСЫ

Рейтинг мощности 5

Огневики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Огневик	12"	5+	3+	4	4	2	2	7	6+
Пирометатель	12"	5+	3+	4	4	2	3	7	6+

Эта боевая единица включает 1 пирометателя и 2 огневиков. Дополнительно она может включить до 3 огневиков (**+4 к рейтингу мощности**) или до 6 огневиков (**+8 к рейтингу мощности**) Каждая модель сражается мерцающим пламенем.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мерцающее пламя	8"	Пистолет D6	4	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, эфемерная форма, демонический ритуал

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ЛЕТАЕТ, ОГНЕВИКИ

Рейтинг мощности 4

Возвышенный огневик

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Возвышенный огневик	10"	3+	3+	4	4	4	3	8	6+

Возвышенный огневик — это одна модель, сражающаяся розовым и голубым огнём Тзинча и языками пламени.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Огонь Тзинча	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Голубой	18"	Тяжёлое D3	9	-4	D3	–
– Розовый	8"	Пистолет D6	5	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Языки пламени	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–

СПОСОБНОСТИ	Демонический, эфемерная форма, демонический ритуал
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ОГНЕВИК, ЛЕТАЕТ, ВОЗВЫШЕННЫЙ ОГНЕВИК

Рейтинг мощности 5

Крикуны

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

Эта боевая единица включает 3 крикунов. Дополнительно она может включить до 3 крикунов (**+4 к рейтингу мощности**) или до 6 крикунов (**+8 к рейтингу мощности**) Каждая модель сражается миножьей пастью и секущими когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Миножья пасть	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	2	Каждый раз, когда эта модель сражается, она может совершить только одну атаку этим оружием.
Секущие когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–

СПОСОБНОСТИ	Демонический, эфемерная форма, демонический ритуал **Секущая атака:** если во время марш-броска эта боевая единица прошла над вражескими боевыми единицами, вы можете выбрать одну из них и бросить D6 за каждого крикуна в этой боевой единице. За каждый результат 6 выбранная вражеская боевая единица получает смертельное ранение.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	КАВАЛЕРИЯ, ЛЕТАЕТ, КРИКУНЫ

Рейтинг мощности 5

Пылающая колесница

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Пылающая колесница	14"	4+	3+	4	5	8	3	8	5+

Пылающая колесница — это одна модель. Она управляется возвышенным огневиком, сражающимся розовым и голубым огнём Тзинча и секущим врагов языками пламени. Её тянут крикуны, сражающиеся секущими когтями и миножьей пастью.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Возвышенный огневик						
Огонь Тзинча	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Голубой	18"	Тяжёлое D3	9	-4	D3	–
– Розовый	8"	Пистолет D6	5	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Языки пламени	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Крикуны						
Миножья пасть	Рукопашное	Рукопашное	6	-3	2	После того как возвышенный огневик совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать крикунами. Они совершают 2 дополнительные атаки этим оружием.
Секущие когти	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как возвышенный огневик совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать крикунами. Они совершают 4 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Модель могут сопровождать три Голубых ужаса.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, эфемерная форма, демонический ритуал

Надоедливое пение: вражеские боевые единицы в пределах 9" от пылающих колесниц, сопровождаемых Голубыми ужасами, вычитают 1 ед. из результатов пси-тестов.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ТЗИНЧ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КОЛЕСНИЦА, ВОЗВЫШЕННЫЙ ОГНЕВИК, ОГНЕВИК, ЛЕТАЕТ, ПЫЛАЮЩАЯ КОЛЕСНИЦА

ДЕМОНЫ НУРГЛА

Рейтинг мощности 5

Эпидемий

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Эпидемий	5"	2+	2+	5	5	8	4	8	6+

Эпидемий — это одна модель, вооружённая чумным мечом и восседающая верхом на величественном паланкине нургликов, рвущих врагов своими когтями и зубами. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Эпидемий						
Чумной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Паланкин Нургла						
Острые когти и зубы нургликов	Рукопашное	Рукопашное	2	0	1	После того как модель на паланкине совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать нургликами, что несут её паланкин. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием, перекидывая результат 1 при бросках на ранение.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, страшно живучий, демонический ритуал

Учёт жертв эпидемии: в начале битвы счёт жертв эпидемии равен 0. Каждый раз, когда вражеская боевая единица уничтожена дружественной или вражеской боевой единицей **ДЕМОНОВ НУРГЛА**, увеличивайте счёт на 1 и сверяйтесь с таблицей. Все результаты складываются.

Счёт	Эффект
0-1	Нет эффекта.
2	Дружественные **ДЕМОНЫ НУРГЛА** перебрасывают результат 1 при бросках на попадание.
3	Показатель движения дружественных **ДЕМОНОВ НУРГЛА** увеличивается на 1.
4	Сила дружественных **ДЕМОНОВ НУРГЛА** увеличивается на 1.
5	Стойкость дружественных **ДЕМОНОВ НУРГЛА** увеличивается на 1.
6	Количество атак дружественных **ДЕМОНОВ НУРГЛА** увеличивается на 1.
7 и больше	Дружественные **ДЕМОНЫ НУРГЛА** перебрасывают результаты 1 бросков за способность «страшно живучий».

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, КАВАЛЕРИЯ, ГЕРОЛЬД НУРГЛА, ЧУМОНОСЕЦ, ЭПИДЕМИЙ

Рейтинг мощности 12

Великий Нечистый

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Великий Нечистый	*	2+	*	6	7	12	*	10	6+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
7-12+	7"	2+	5
4-6	5"	4+	4
1-3	3"	6+	3

Великий Нечистый — это одна модель, вооружённая чумным цепом и мечом желчи и сопровождаемая хихикающими нургликами, рвущими врагов своими когтями и зубами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Великий Нечистый						
Чумной цеп	7"	Штурмовое 2	Владельца	-3	2	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Меч желчи	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D6	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Нурглики						
Когти и зубы	Рукопашное	Рукопашное	2	0	1	После того как сопровождаемая нургликами модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать нургликами. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием, перекидывая результаты 1 на ранение.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, страшно живучий, демонический ритуал

Высший демон: при прохождении тестов на боевой дух дружественные боевые единицы **ДЕМОНОВ НУРГЛА** в пределах 6" от этой модели могут использовать её показатель лидерства вместо своего собственного.

ПСАЙКЕР

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ПСАЙКЕР, ВЕЛИКИЙ НЕЧИСТЫЙ

Рейтинг мощности 4

Герольд Нургла

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Герольд Нургла	5"	2+	2+	5	5	4	3	8	6+

Герольд Нургла — это одна модель, вооружённая чумным мечом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чумной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.

СПОСОБНОСТИ	Демонический, страшно живучий, демонический ритуал **Герольд Нургла:** сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ НУРГЛА** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе 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 Нургла.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**ХАОС, НУРГЛ, ДЕМОН**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ЧУМОНОСЕЦ, ПСАЙКЕР, ГЕРОЛЬД НУРГЛА**

Рейтинг мощности 5

Чумоносцы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чумоносец	5"	4+	4+	4	4	1	1	7	6+
Зачумлённый	5"	4+	4+	4	4	1	2	7	6+

Эта боевая единица включает 1 зачумлённого и 9 чумоносцев. Дополнительно она может включить до 10 чумоносцев (**+5 к рейтингу мощности**) или до 20 чумоносцев (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена чумным мечом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Чумной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ	• За каждые десять моделей боевой единицы один чумоносец может взять музыкальный инструмент Хаоса. • За каждые десять моделей боевой единицы один чумоносец может взять демоническую икону.
СПОСОБНОСТИ	Демонический, страшно живучий, демонический ритуал **Облако мух:** вокруг больших групп чумоносцев роятся и жужжат тучи мух, скрывая их из вида. Если в начале фазы боевая единица включает 20 и более моделей, ваш противник вычитает 1 ед. из результатов бросков на попадание по ней. **Демоническая икона:** если при прохождении теста на боевой дух боевой единицы с демоническими иконами выпала 1, реальность искривляется, и демоническая орда получает подкрепление. Модели не бегут – вместо этого в боевую единицу возвращаются D6 убитых чумоносцев. **Музыкальный инструмент Хаоса:** боевая единица с музыкальными инструментами Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и на нападение.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**ХАОС, НУРГЛ, ДЕМОН**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**ПЕХОТА, ЧУМОНОСЦЫ**

Рейтинг мощности 3

Нурглики

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Стая нургликов	5"	4+	4+	2	2	4	4	7	6+

Эта боевая единица включает 3 стаи нургликов. Дополнительно она может включить до 3 стай нургликов (**+3 к рейтингу мощности**) или до 6 стай нургликов (**+6 к рейтингу мощности**). Каждая модель сражается заражёнными когтями и зубами.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Заражённые когти и зубы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, страшно живучий, демонический ритуал

Сеют неприятности: во время расстановки боевую единицу нургликов можно выставить либо в её зоне расстановки, либо где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от вражеской зоны расстановки.

Мягкотелые: из-за своего крохотного размера нурглики могут использовать способность «страшно живучий» только против атак с показателем урона 1 ед.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА СТАЯ, НУРГЛИКИ

Рейтинг мощности 2

Твари Нургла

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Тварь Нургла	6"	4+	–	4	5	4	D6	7	6+

Эта боевая единица включает 1 тварь Нургла. Дополнительно она может включить до 8 тварей Нургла (**+2 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель сражается мерзкими придатками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Мерзкие придатки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, страшно живучий, демонический ритуал

Ищущений внимания: иногда тварям Нургла кажется, что веселье проходит мимо, и они ищут развлечений. Эта боевая единица может героически вступать в бой словно она является **ПЕРСОНАЖЕМ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ЗВЕРЬ, ТВАРИ НУРГЛА

Рейтинг мощности 7

Чумные трутни

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Чумной трутень	10"	4+	4+	4	5	3	1	7	6+
Хвореносец	10"	4+	4+	4	5	3	2	7	6+

Эта боевая единица включает 1 хвореносца и 2 чумных трутней. Дополнительно она может включить до 3 чумных трутней (**+7 к рейтингу мощности**) или до 6 чумных трутней (**+14 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена мёртвыми головами и чумным мечом. Они летают верхом на гнильных мухах, сражающихся хватательными хоботками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Наездник						
Чумной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Мёртвые головы	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием.
Гнильная муха						
Хватательный хоботок	Рукопашное	Рукопашное	4	0	2	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 4 дополнительные атаки этим оружием. Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Один чумной трутень может взять музыкальный инструмент Хаоса.
- Один чумной трутень может взять демоническую икону.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, страшно живучий, демонический ритуал

Демоническая икона: если при прохождении теста на боевой дух боевой единицы с демоническими иконами выпала 1, реальность искривляется, и демоническая орда получает подкрепление. Модели не бегут – вместо этого в боевую единицу возвращается 1 убитый чумной трутень.

Музыкальный инструмент Хаоса: боевая единица с музыкальными инструментами Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и на нападение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, НУРГЛ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ЛЕТАЕТ, ЧУМНЫЕ ТРУТНИ

ДЕМОНЫ СЛААНЕШ

Рейтинг мощности 4

Маска Слаанеш

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Маска Слаанеш	8"	2+	2+	4	3	4	5	8	6+

Маска Слаанеш — это одна модель, вооружённая пронзающими клешнями. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, быстрые как ртуть, демонический ритуал

Блистательная акробатика: Маска Слаанеш может совершать марш-бросок, отступать и нападать в одном и том же ходе.

Очаг заблуждения: в фазе схватки ваш противник вычитает 1 ед. из результатов бросков на попадание по боевой единице **ДЕМОНЕСС** в пределах 6" от этой модели.

Вечный танец: в начале каждой фазы схватки выбирайте вражескую боевую единицу в пределах 1" от этой модели. До конца фазы прибавляйте 1 ед. к результатам бросков на попадание по этой боевой единице.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ДЕМОНЕССА, ГЕРОЛЬД СЛААНЕШ, МАСКА СЛААНЕШ

Рейтинг мощности 11

Хранитель Секретов

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Хранитель Секретов	*	2+	3+	*	7	12	*	10	6+

Хранитель Секретов — это одна модель, вооружённая похищающим сознание мечом и щёлкающими клешнями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Щёлкающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить D3 дополнительных атак этим оружием. Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Похищающий сознание меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	3	Получившие ранения этим оружием (но не убитые) модели вычитают 1 из результатов бросков на попадание.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, быстрые как ртуть, демонический ритуал

Высший демон: при прохождении тестов на боевой дух дружественные боевые единицы **ДЕМОНОВ СЛААНЕШ** в пределах 6" от этой модели могут использовать её показатель лидерства вместо своего собственного.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, ПСАЙКЕР, ХРАНИТЕЛЬ СЕКРЕТОВ

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	S	A
7-12+	12"	6	6
4-6	9"	5	5
1-3	6"	4	4

Рейтинг мощности 3

Герольд Слаанеш

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

Герольд Слаанеш — это одна модель, вооружённая пронзающими клешнями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.

СПОСОБНОСТИ	Демонический, быстрые как ртуть, демонический ритуал **Герольд Слаанеш:** сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ СЛААНЕШ** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе 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 Слаанеш.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**ПЕРСОНАЖ, ПЕХОТА, ПСАЙКЕР, ГЕРОЛЬД СЛААНЕШ**

Рейтинг мощности 4

Герольд Слаанеш

на скакуне

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Герольд Слаанеш на скакуне	14"	2+	2+	4	3	5	4	8	6+

Герольд Слаанеш на скакуне — это одна модель, вооружённая пронзающими клешнями и разъезжающая верхом на извивающемся скакуне Слаанеш, атакующем врагов своим плетевидным языком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Герольд Слаанеш						
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Скакун Слаанеш						
Плетевидный язык	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как эта модель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 2 дополнительные атаки этим оружием.

СПОСОБНОСТИ	Демонический, быстрые как ртуть, демонический ритуал **Герольд Слаанеш:** сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ СЛААНЕШ** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1. **Нечестивая быстрота:** модель может совершать марш-бросок и нападать в одном и том же ходе.
ПСАЙКЕР	В каждой дружественной пси-фазе 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 Слаанеш.
ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ	**ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН**
КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	**КАВАЛЕРИЯ, ПЕРСОНАЖ, ПСАЙКЕР, ГЕРОЛЬД СЛААНЕШ**

Рейтинг мощности 6

Герольд Слаанеш

на колеснице искательниц

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Герольд Слаанеш на колеснице искательниц	12"	2+	2+	4	5	7	6	8	4+

Герольд Слаанеш на колеснице искательниц — это одна модель, вооружённая пронзающими клешнями и сопровождаемая демонессой-возничьей. Они разъезжают на колеснице искательниц, которую тянут скакуны Слаанеш, атакующие врагов плетевидными языками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Наездницы на колеснице						
Пыточные плети	6"	Штурмовое D6	4	0	1	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Скакуны Слаанеш						
Плетевидные языки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как герольд Слаанеш на колеснице искательниц совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать скакунами Слаанеш. Они совершают 4 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять пыточные плети.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, **быстрые как ртуть**, **демонический ритуал**

Герольд Слаанеш: сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ СЛААНЕШ** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1.

Выкашивающее столкновение: колесница искательниц косит и расчленяет воинов, которым не повезло оказаться на её пути. Когда герольд Слаанеш на колеснице искательниц оканчивает манёвр нападения, бросайте D6 за каждую вражескую модель в пределах 1" от него. За каждый результат 6 боевая единица модели получает смертельное ранение.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе 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 Слаанеш.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ПЕРСОНАЖ, КОЛЕСНИЦА, ПСАЙКЕР, ГЕРОЛЬД СЛААНЕШ

Рейтинг мощности 7

Герольд Слаанеш

на возвышенной колеснице искательниц

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Герольд Слаанеш на возвышенной колеснице искательниц	*	*	2+	4	5	12	*	8	4+

Герольд Слаанеш на возвышенной колеснице искательниц — это одна модель, вооружённая пронзающими клешнями и сопровождаемая тремя демонессами-возничьими. Они разъезжают на скакунах Слаанеш, тянущих возвышенную колесницу искательниц и атакующих врагов плетевидными языками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Наездницы на колеснице						
Пыточные плети	6"	Штурмовое D6	4	0	1	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Скакуны Слаанеш						
Плетевидные языки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как герольд Слаанеш на возвышенной колеснице искательниц совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать скакунами Слаанеш. Они совершают 8 дополнительных атак этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять пыточные плети.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, **быстрые как ртуть**, **демонический ритуал**

Герольд Слаанеш: сила дружественных боевых единиц **ДЕМОНОВ СЛААНЕШ** в пределах 6" от моделей с этой способностью увеличивается на 1.

Выкашивающее столкновение: возвышенная колесница искательниц косит и расчленяет воинов, которым не повезло оказаться на её пути. Когда герольд Слаанеш на возвышенной колеснице искательниц оканчивает манёвр нападения, бросайте D6 за каждую вражескую модель в пределах 1" от него. За каждый результат 5+ боевая единица модели получает смертельное ранение.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе 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 Слаанеш.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ПЕРСОНАЖ, КОЛЕСНИЦА, ПСАЙКЕР, ГЕРОЛЬД СЛААНЕШ

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	WS	A
7-12+	12"	2+	8
4-6	10"	4+	6
1-3	8"	6+	4

Рейтинг мощности 5

Демонессы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Демонесса	7"	3+	3+	3	3	1	2	7	6+
Обольстительница	7"	3+	3+	3	3	1	3	7	6+

Эта боевая единица включает 1 обольстительницу и 9 демонесс. Дополнительно она может включить до 10 демонесс (**+5 к рейтингу мощности**) или до 20 демонесс (**+10 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена пронзающими клешнями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- За каждые десять моделей боевой единицы одна демонесса может взять музыкальный инструмент Хаоса.
- За каждые десять моделей боевой единицы одна демонесса может взять демоническую икону.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, **быстрые как ртуть**, **демонический ритуал**

Изящные убийцы: если боевая единица включает 20 и более моделей, количество атак каждой модели увеличивается на 1.

Демоническая икона: если при прохождении теста на боевой дух боевой единицы с демоническими иконами выпала 1, реальность искривляется, и демоническая орда получает подкрепление. Модели не бегут – вместо этого в боевую единицу возвращаются D6 убитых демонесс.

Музыкальный инструмент Хаоса: боевая единица с музыкальными инструментами Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и на нападение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ДЕМОНЕССЫ

Рейтинг мощности 2

Изверги Слаанеш

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Изверг Слаанеш	14"	3+	–	4	4	3	4	7	6+

Эта боевая единица включает 1 изверга Слаанеш. Дополнительно она может включить до 8 извергов Слаанеш (**+2 к рейтингу мощности за модель**). Каждая модель вооружена рассекающими клешнями и ужасным заострённым хвостом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Рассекающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Ужасный заострённый хвост	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Каждый раз, когда эта модель сражается, она может совершить только одну атаку этим оружием.

СПОСОБНОСТИ Демонический, быстрые как ртуть, демонический ритуал

Отвлекающая песнь: вражеские **ПСАЙКЕРЫ** в пределах 12" от извергов Слаанеш вычитают 1 из результатов пси-тестов.

Усыпляющий мускусный запах: вражеские боевые единицы в пределах 1" от извергов Слаанеш не могут отступать, если они не умеют **ЛЕТАТЬ**.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ЗВЕРЬ, ИЗВЕРГИ СЛААНЕШ

Рейтинг мощности 5

Адский Свежеватель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Адский Свежеватель	12"	3+	3+	4	5	6	4	8	4+

Адский Свежеватель — это одна модель, рассекающая врагов вращающимися клинками. Она управляется возвышенной обольстительницей, сражающейся своими пронзающими клешнями. Её тянут два скакуна Слаанеш, хлещущие врагов плетевидными языками. На каждом скакуне восседают искательницы, сражающиеся своими пронзающими клешнями и пыточными клетями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Наездницы на колеснице						
Пыточные плети	6"	Штурмовое D6	4	0	1	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Адский Свежеватель						
Вращающиеся клинки	Рукопашное	Рукопашное	x2	-1	2	После того как наездницы совершат все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать вращающимися клинками Адского Свежевателя. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием.
Скакуны Слаанеш						
Плетевидные языки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как Адский Свежеватель совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать скакунами Слаанеш. Они совершают 4 дополнительные атаки этим оружием.

СПОСОБНОСТИ Демонический, быстрые как ртуть, демонический ритуал

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КОЛЕСНИЦА, АДСКИЙ СВЕЖЕВАТЕЛЬ

Рейтинг мощности 5

Искательницы

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Искательница	14"	3+	3+	3	3	2	2	7	6+
Сердцеедка	14"	3+	3+	3	3	2	3	7	6+

Эта боевая единица включает 1 сердцеедку и 4 искательниц. Дополнительно она может включить до 5 искательниц (**+4 к рейтингу мощности**), до 10 искательниц (**+8 к рейтингу мощности**) или до 15 искательниц (**+12 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена пронзающими клешнями и разъезжает верхом на скакуне Слаанеш, сражающемся плетевидным языком.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Наездницы						
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Скакун Слаанеш						
Плетевидный язык	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как сердцеедка или искательница совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 2 дополнительные атаки этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Одна искательница может взять музыкальный инструмент Хаоса.
- Одна искательница может взять демоническую икону.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, быстрые как ртуть, демонический ритуал

Нечестивая быстрота: модель может совершать марш-бросок и нападать в одном и том же ходе.

Демоническая икона: если при прохождении теста на боевой дух боевой единицы с демоническими иконами выпала 1, реальность искривляется, и демоническая орда получает подкрепление. Модели не бегут – вместо этого в боевую единицу возвращаются D3 убитых искательниц.

Музыкальный инструмент Хаоса: боевая единица с музыкальными инструментами Хаоса прибавляет 1 ед. к результатам бросков на дальность марш-броска и на нападение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КАВАЛЕРИЯ, ИСКАТЕЛЬНИЦЫ

Рейтинг мощности 4

Колесница искательниц

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Колесница искательниц	12"	3+	3+	4	5	6	4	8	4+

Колесница искательниц — это одна модель, на которой восседают возвышенная обольстительница и демонесса-возничья, вооружённые пыточными плетями и пронзающими клешнями. Её тянут скакуны Слаанеш, хлещущие врагов плетевидными языками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Наездницы на колеснице						
Пыточные плети	6"	Штурмовое D6	4	0	1	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Скакуны Слаанеш						
Плетевидные языки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как колесница искательниц совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать скакунами Слаанеш. Они совершают 4 дополнительные атаки этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, быстрые как ртуть, демонический ритуал

Выкашивающее столкновение: колесница искательниц косит и расчленяет воинов, которым не повезло оказаться на её пути. Когда колесница искательниц оканчивает манёвр нападения, бросайте D6 за каждую вражескую модель в пределах 1" от неё. За каждый результат 6 боевая единица модели получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КОЛЕСНИЦА, ДЕМОНЕССЫ, КОЛЕСНИЦА ИСКАТЕЛЬНИЦ

Рейтинг мощности 5

Возвышенная колесница искательниц

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Возвышенная колесница искательниц	*	*	3+	4	5	10	*	8	4+

УРОН

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

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

Возвышенная колесница искательниц — это одна модель, управляемая возвышенной обольстительницей, сражающейся пыточной плетью. Её сопровождают три демонессы-возничьи, сражающиеся пыточными плетями. Их тянут скакуны Слаанеш, атакующие врагов плетевидными языками.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Наездницы на колеснице						
Пыточные плети	6"	Штурмовое D6	4	0	1	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Скакуны Слаанеш						
Плетевидные языки	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как наездницы на колеснице совершат все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать скакунами Слаанеш. Они совершают 8 дополнительных атак этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, быстрые как ртуть, демонический ритуал

Выкашивающее столкновение: возвышенная колесница искательниц косит и расчленяет воинов, которым не повезло оказаться на её пути. Когда возвышенная колесница искательниц оканчивает манёвр нападения, бросайте D6 за каждую вражескую модель в пределах 1" от неё. За каждый результат 5+ боевая единица модели получает смертельное ранение.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, СЛААНЕШ, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КОЛЕСНИЦА, ДЕМОНЕССЫ, ВОЗВЫШЕННАЯ КОЛЕСНИЦА ИСКАТЕЛЬНИЦ

ДЕМОНЫ ХАОСА

Рейтинг мощности 12

Бе'лакор

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бе'лакор	14"	2+	2+	6	6	8	6	9	4+

Бе'лакор — это одна модель, вооружённая клинком Теней и дьявольскими когтями. В армию можно включить только одну такую модель.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клинок Теней	Рукопашное	Рукопашное	+1	-5	3	–
Дьявольские когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, **демонический ритуал**

Хозяин Мучений: в фазе схватки лидерство вражеских боевых единиц в пределах 12" от Бе'лакора уменьшается на 1.

Князь Хаоса: дружественные боевые **ДЕМОНОВ** в пределах 6" от Бе'лакора могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание.

Теневая форма: Бе'лакор может перебрасывать неудачные результаты спас-бросков.

ПСАЙКЕР

В каждой дружественной пси-фазе Бе'лакор может попытаться проявить две психосилы, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и две психосилы из дисциплины еретиков тьмы.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ

ХАОС, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, КНЯЗЬ ДЕМОНОВ, ЛЕТАЕТ, ПСАЙКЕР, БЕ'ЛАКОР

Рейтинг мощности 11

Князь демонов Хаоса

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Князь демонов Хаоса	8"	2+	2+	7	6	8	4	9	3+

Князь демонов Хаоса — это одна модель, вооружённая адским мечом и дьявольскими когтями.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Варповый болтер	24"	Штурмовое 2	4	-1	2	–
Демонический топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Адский меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	–
Дьявольские когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Вместо этого вооружённая парой дьявольских когтей модель может совершить ими 3 дополнительные атаки.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить адский меч демоническим топором или вторыми дьявольскими когтями.
- Можно взять варповый болтер.
- Можно взять крылья. При этом показатель движения увеличивается до 12", и модель получает ключевое слово «**летает**».

СПОСОБНОСТИ

Демонический, демонический ритуал

Демоническое служение: при включении князя демонов в вашу армию вы должны выбрать, какому из богов Хаоса (**КХОРНУ**, **ТЗИНЧУ**, **НУРГЛУ** или **СЛААНЕШ**) он служит. Он получает соответствующее ключевое слово. Князь демонов **КХОРНА** получает способность «неукротимая свирепость», князь демонов **ТЗИНЧА** получает способность «эфемерная форма», князь демонов **НУРГЛА** получает способность «страшно живучий», а князь демонов **СЛААНЕШ** получает способность «быстрые как ртуть».

Князь Хаоса: дружественные боевые единицы **ДЕМОНОВ** в пределах 6" от этой модели могут перекидывать результат 1 при бросках на попадание. Эта способность действует только на демонов, которые служат тому же богу. Например, способность князя демонов **КХОРНА** действует на **ДЕМОНОВ КХОРНА**.

Грубая мощь превыше магии: число атак князя демонов **КХОРНА** увеличено на 1.

ПСАЙКЕР

Князь демонов **ТЗИНЧА**, **НУРГЛА** или **СЛААНЕШ** получает ключевое слово «**ПСАЙКЕР**». В каждой дружественной пси-фазе он может попытаться проявить одну психосилу, а в каждой вражеской пси-фазе – заблокировать одну психосилу. Он знает психосилу «*Разрывающий разряд*» и одну психосилу из соответствующей дисциплины демонов Хаоса.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖ, МОНСТР, КНЯЗЬ ДЕМОНОВ ХАОСА

Рейтинг мощности 3

Фурии Хаоса

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Фурия	12"	4+	–	4	3	1	2	6	6+

Эта боевая единица включает 5 фурий Хаоса. Дополнительно она может включить до 5 фурий Хаоса (**+3 к рейтингу мощности**), до 10 фурий Хаоса (**+6 к рейтингу мощности**) или до 15 фурий Хаоса (**+9 к рейтингу мощности**). Каждая модель вооружена лапами демона.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Демонические когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–

СПОСОБНОСТИ

Демонический, демонический ритуал

Демоническое служение: при включении этой боевой единицы в вашу армию вы должны выбрать, какому из богов Хаоса (**КХОРНУ**, **ТЗИНЧУ**, **НУРГЛУ** или **СЛААНЕШ**) она служит. Она получает соответствующее ключевое слово. Фурии **КХОРНА** получают способность «неукротимая свирепость», фурии **ТЗИНЧА** получают способность «эфемерная форма», фурии **НУРГЛА** получают способность «страшно живучий», а фурии **СЛААНЕШ** получают способность «быстрые как ртуть».

Охота на слабых: каждый раз, когда вражеская боевая единица в пределах 12" от любых фурий Хаоса получает неудачный результат при прохождении теста на боевой дух, бросайте D6. При результате 4+ умирает ещё одна модель из этой же боевой единицы.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕХОТА, ЛЕТАЕТ, ФУРИИ ХАОСА

Рейтинг мощности 11

Душедробитель

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Душедробитель	*	4+	*	8	7	14	*	7	3+

УРОН

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

РАН ОСТАЛОСЬ	M	BS	A
8-14+	8"	4+	3
4-7	6"	5+	3
1-3	4"	5+	D3

Душедробитель — это одна модель, сражающаяся пушкой «Пожинатель», обстрелом слизью, железной клешнёй и варповым мечом.

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Пушка «Пожинатель»	48"	Тяжёлое 3	7	-1	D3	–
Обстрел флегмой	36"	Тяжёлое D3	8	-2	3	–
Железная клешня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	–
Варповая клешня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 2 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Варповый меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	Можно перекидывать неудачные броски на попадание этим оружием.

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно заменить варповый меч варповой клешнёй.

СПОСОБНОСТИ

Демонический, демонический ритуал

Демоническое служение: при включении этой модели в вашу армию вы должны выбрать, какому из богов Хаоса (**КХОРНУ**, **ТЗИНЧУ**, **НУРГЛУ** или **СЛААНЕШ**) она служит. Она получает соответствующее ключевое слово. Душедробители **КХОРНА** получают способность «неукротимая свирепость», душедробители **ТЗИНЧА** получают способность «эфемерная форма», душедробители **НУРГЛА** получают способность «страшно живучий», а душедробители **СЛААНЕШ** получают способность «быстрые как ртуть».

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 D6" получают 3 смертельных ранения.

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ ХАОС, ДЕМОН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ТЕХНИКА, ДУШЕДРОБИТЕЛЬ

СТОИМОСТЬ ВОЙСК ДЕМОНОВ ХАОСА

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

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Бе'лакор	1	240
Твари Нургла	1-9	38
Кроводавы	3-12	47
Кровопускатели	10-30	9
Жаждущий Крови бездумной ярости	1	340
Жаждущий Крови высвобожденного неистовства	1	340
Голубые писари	1	86
Пылающая колесница	1	98
Перевёртыш	1	100
Фурии Хаоса	5-20	12
Демонессы	10-30	9
Эпидемий	1	100
Возвышенная колесница искательниц	1	92
Возвышенный огневик	1	70
Изверги Слаанеш	1-9	46
Огневики	3-9	28
Гончие	5-20	20
Великий Нечистый	1	248
Адский Свежеватель	1	93
Герольд Кхорна	1	56
Герольд Кхорна на Кровавом троне	1	105
Герольд Кхорна на джаггернауте	1	100
Герольд Нургла	1	70
Герольд Слаанеш	1	66
Герольд Слаанеш на возвышенной колеснице искательниц	1	140
Герольд Слаанеш на колеснице искательниц	1	116
Герольд Слаанеш на скакуне	1	82
Герольд Тзинча	1	78
Герольд Тзинча на диске	1	99
Герольд Тзинча на пылающей колеснице	1	130
Ужасы	10-30	
– Голубые ужасы		5
– Пара Серных ужасов		2
– Розовые ужасы		10
Кайрос Судьбоплёт	1	400
Каранак	1	116
Хранитель Секретов	1	223
Повелитель Перемен	1	340
Повелитель Перемен с губительным мечом	1	355
Маска Слаанеш	1	78
Нурглики	3-9	20
Чумные трутни	3-9	44
Чумоносцы	10-30	8
Крикуны	3-9	31
Колесница искательниц	1	70
Искательницы	5-20	19
Скарбранд	1	380
Черепушка	1	147
Собиратель Черепов	1	84
Душедробитель	1	235
Жаждущий крови гнева Кхорна	1	340

КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (включая оснащение)
Князь демонов Хаоса	1	146
Князь демонов Хаоса с крыльями	1	170

ВООРУЖЕНИЕ КНЯЗЕЙ ДЕМОНОВ

ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Демонический меч	45
Адский меч	42
Дьявольские когти (одни/пара)	0/10
Варповый болтер	9

ПРОЧЕЕ ОСНАЩЕНИЕ

ОСНАЩЕНИЕ	ОЧКОВ ЗА ПРЕДМЕТ
Демоническая икона	25
Музыкальный инструмент Хаоса	10
Посох чернокнижия (Повелителя Перемен)	10
Посох перемен	5

ОСНАЩЕНИЕ ДЕМОНОВ ХАОСА

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ ДЕМОНОВ ХАОСА

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Рёв неиссякаемой ярости	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Кровавый цеп	8"	Штурмовое 1	+1	-3	3	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Сполохи пламени	18"	Штурмовое 2	3	0	1	–
Мёртвые головы	12"	Штурмовое 2	4	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием.
Огонь Тзинча	При атаке этим оружием выберите один из нижеприведённых профилей.					
– Голубой	18"	Тяжёлое D3	9	-4	D3	–
– Розовый	8"	Пистолет D6	5	-2	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Мерцающее пламя	8"	Пистолет D6	4	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Пушка «Пожинатель»	48"	Тяжёлое 3	7	-1	D3	–
Адский огонь	8"	Штурмовое D6	5	-1	1	Это оружие попадает по цели автоматически.
Плеть Кхорна	8"	Штурмовое D3	Владельца	-3	D3	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Пыточные плети	6"	Штурмовое D6	4	0	1	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Обстрел флегмой	36"	Тяжёлое D3	8	-2	3	–
Чумной цеп	7"	Штурмовое 2	Владельца	-3	2	Из этого оружия можно стрелять в пределах 1" от вражеской боевой единицы и по вражеским боевым единицам в пределах 1" от дружественных боевых единиц.
Черепушка	36"	Тяжёлое D3	8	-1	D3	При атаке боевой единицы из 10 или более моделей класс этого оружия меняется на «Тяжёлое D6». Цель не получает бонусов к спас-броскам от укрытия.
Варповый болтер	24"	Штурмовое 2	4	-1	2	–

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ ДЕМОНОВ ХАОСА

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Топор Кхорна	Рукопашное	Рукопашное	+3	-4	D6	–
Губительный меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D6	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Меч желчи	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	D6	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием.
Клинок Теней	Рукопашное	Рукопашное	+1	-5	3	–
Демонический топор	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	3	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата броска на попадание.
Лапы демона	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Заражённые когти и зубы	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать результат 1 при бросках на ранение этим оружием.
Рассекающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	2	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Окроплённые кровью клыки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Большой топор Кхорна	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	При совершении бросков на определение урона этого оружия бросайте два D6 и отбрасывайте меньший результат.
Адский клинок	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Если результата броска на попадание равен 6+, атака наносит не 1 ед., а 2 ед. урона.
Адский меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	–
Железная клешня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-3	D6	–
Миножья пасть	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	2	Каждый раз, когда эта модель сражается, она может совершить только одну атаку этим оружием.
Дьявольские когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить 1 дополнительную атаку этим оружием. Вместо этого вооружённая парой дьявольских когтей модель может совершить ими 3 дополнительные атаки.
Пронзающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Чумной меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Мерзкие придатки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	2	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Ритуальный кинжал	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	Если этим оружием убита вражеская модель, владелец восстанавливает 1 ранее утерянную в сражении рану.
Острые перья	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Секущие когти	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	0	1	–
Бойня и Резня	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	D6	Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ ДЕМОНОВ ХАОСА

Меч-убийца	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	1	Если результата броска на попадание равен 6+, атака наносит не 1 ед., а D6 ед. урона.
Щёлкающие клешни	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	Каждый раз, когда владелец сражается, он может совершить D3 дополнительных атак этим оружием. Каждый раз как при броске на ранение этим оружием выпадает 6+, оно отыгрывается с AP -4 вместо -1.
Раздирающие душу клыки	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	2	–
Посох Грядущего	Рукопашное	Рукопашное	+2	-3	D6	Если этим оружием убит **ПЕРСОНАЖ**, то вы можете добавить модель отродья Хаоса в свою армию. Поместите её в пределах 1" от персонажа перед тем, как удалить его модель.
Посох Тзинча	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	3	Если этим оружием убит **ПЕРСОНАЖ**, то вы можете добавить модель отродья Хаоса в свою армию. Поместите её в пределах 1" от персонажа перед тем, как удалить его модель.
Языки пламени	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-1	1	–
Посох Трюкача	Рукопашное	Рукопашное	*	*	*	Когда Перевёртыш сражается, выберите рукопашное оружие любой вражеской модели **ПЕХОТЫ** в пределах 1" от него. До конца фазы посох Трюкача использует профиль этого оружия.
Ужасный заострённый хвост	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	D3	Каждый раз, когда эта модель сражается, она может совершить только одну атаку этим оружием.
Варповая клешня	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-2	D3	Совершайте не 1, а 2 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.
Варповый меч	Рукопашное	Рукопашное	Владельца	-3	3	Можно перекидывать неудачные броски на попадание этим оружием.
Похищающий сознание меч	Рукопашное	Рукопашное	+1	-3	3	Получившие ранения этим оружием (но не убитые) модели вычитают 1 из результатов бросков на попадание.

ВООРУЖЕНИЕ СРЕДСТВ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ДЕМОНОВ ХАОСА

ОРУЖИЕ	ДАЛЬНОСТЬ	КЛАСС	S	AP	D	СПОСОБНОСТИ
Клинки диска Тзинча	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того модель на диске совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 1 дополнительную атаку этим оружием.
Вращающиеся клинки адского свежевателя	Рукопашное	Рукопашное	x2	-1	2	После того как модель на адском свежевателе совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать вращающимися клинками Адского Свежевателя. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием.
Острый рог джаггернаута	Рукопашное	Рукопашное	5	-1	1	После того как модель на джаггернауте совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 3 дополнительные атаки этим оружием.
Острые когти и зубы нургликов, несущих паланкин Нургла	Рукопашное	Рукопашное	2	0	1	После того как модель на паланкине совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать нургликами, что несут её паланкин. Они совершают D6 дополнительных атак этим оружием, перекидывая результат 1 при бросках на ранение.
Хватательный хоботок чумного трутня	Рукопашное	Рукопашное	4	0	2	После того как модель на трутне совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её средством передвижения. Оно совершает 4 дополнительные атаки этим оружием. Можно перекидывать неудачные результаты бросков на ранение этим оружием.
Миножья пасть крикунов	Рукопашное	Рукопашное	6	-3	3	После того как модель на этом средстве передвижения совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать крикунами. Они совершают 2 дополнительные атаки этим оружием.
Секущие когти крикунов	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как модель на этом средстве передвижения совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать крикунами. Они совершают 4 дополнительные атаки этим оружием.
Плетевидный язык скакуна Слаанеш	Рукопашное	Рукопашное	4	0	1	После того как модель на скакуне совершит все свои атаки ближнего боя, вы можете атаковать её скакуном. Он совершает 2 дополнительные атаки этим оружием.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

Адский Свежеватель	Hellflayer
Бе'лакор	Be'lakor
бесформенный ужас	formless horror
благословение заражением	virulent blessing
Великий Нечистый	Great Unclean One
вечный танец	the eternal dance
взрыв	explodes
возвышенный	exalted
воплощённая ярость	rage embodied
выкашивающее столкновение	scything impact
высший демон	greater daemon
герольд Кхорна	herald of Khorne
герольд Нургла	herald of Nurgle
герольд Слаанеш	herald of Slaanesh
герольд Тзинча	herald of Tzeentch
герольд Тзинча на диске	herald of Tzeentch on disc
герольд Тзинча на пылающей колеснице	herald of Tzeentch on burning chariot
Голубой ужас	blue horror
Голубые писари	the Blue Scribes
гончая Кхорна	flesh hound
дар изменения	boon of change
демон	daemon
демонесса	daemonettes
демоническая икона	daemonic icon
демонический	daemonic
демонический ритуал	daemonic ritual
демоническое служение	daemonic allegiance
демоны Хаоса	Chaos daemons
душедробитель	soul grinder
ищущий внимания	attention seeker
Жаждущий Крови из-за бессмысленной злобы	Bloodthirster of insensate rage
Жаждущий Крови из-за безудержной ярости	Bloodthirster of unfettered fury
Жаждущий Крови из-за гнева Кхорна	Wrath of Khorne Bloodthirster
жезл чернокнижия	rod of sorcery
жертва Кровавому богу	prey of the Blood God
зачумлённый	plagueridden
зверь	beast
изверг Слаанеш	fiend of Slaanesh
изящные убийцы	graceful killers
искательница	seeker
истерическое безумие	hysterical frenzy
кавалерия	cavalry
Кайрос Судьбоплёт	Kairos Fateweaver
какофонический хор	cacophonic choir
Каранак	Karanak
князь демонов Хаоса	daemon prince of Chaos
князь Хаоса	prince of Chaos
колдовской выкачиватель П'тарикса	P'tarix's sorcerous syphon
колдовской обстрел Скират'па	Xirat'p's sorcerous barrage
колесница	chariot
колесница искательниц	seeker chariot
крикун	screamer
кровавый жнец	bloodreaper
кровавый охотник	bloodhunter
кровавый пир	gorefeast
кроводав	bloodcrusher
кровопускатель	bloodletter

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

Кхорн	Khorne
Маска Слаанеш	the Masque of Slaanesh
медный ошейник кровавого мщения	brass collar of bloody vengeance
грубая мощь превыше магии	might over magic
монстр	monster
музыкальный инструмент Хаоса	instrument of Chaos
мягкотелые	squishable
мясистость	fleshy abudance
надоедливое пение	irritating chant
неукротимая свирепость	unstoppable ferocity
неумолимый охотник	relentless hunter
нечестивая быстрота	unholy speed
Нургл	Nurgle
нурглики	nurglings
облако мух	cloud of flies
обольстительница	alluress
огневик	flamer
опустошительное нападение	devastating charge
блистательная акробатика	dazzling acrobatics
отвлекающая песнь	disruptive song
охота на слабых	prey on the weak
очаг заблуждения	locus of beguilement
очаг обезглавливания	locus of decapitation
очаг превращения	locus of transmogrification
ошейник Кхорна	collar of Khorne
Перевёртыш	the Changeling
пехота	infantry
Хозяин Мучений	lord of torment
Повелитель Перемен	Lord of Change
посох перемен	staff of change
поток порчи	stream of corruption
предательство Тзинча	treason of Tzeench
предсказание	foretell
черепушка	skull cannon
пылающая колесница	burning chariot
Переливчатый ужас	iridescent horror
разделение	split
Розовый ужас	pink horror
секущая атака	slashing attack
сердцеедка	heartseeker
Серный ужас	brimstone horror
сеют неприятности	mischief makers
симфония боли	symphony of pain
Скарбранд	Skarbrand
скакун Слаанеш	Steed of Slaanesh
Слаанеш	Slaanesh
Собиратель Черепов	Skulltaker
сокрушительное столкновение	crushing impact
стая	swarm
страшно живучий	disgustingly resilient
стрела изменения	bolt of change
быстрые как ртуть	quicksilver swiftness
учёт жертв эпидемии	tally of pestilence
тварь Нургла	beast of Nurgle
теневая форма	shadow form
техника	vehicle
Тзинч	Tzeench
убийственная волна	murderous tide
усыпляющий мускусный запах	soporific musk

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

фурия Хаоса	Chaos fury
Хаос	Chaos
хвореносец	plaguebringer
Хранитель Секретов	Keeper of Secrets
черепа Кхорну	skulls for Khorne
чумной трутень	plague drone
чумоносец	plaguebearer
Эпидемий	Epidemius
эфемерная форма	ephemeral form
явленная магия	magic made manifest

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
адский клинок	Hellblade
адский меч	Hellforged sword
адский огонь	Hellfire
Бойня и Резня	Slaughter and Carnage
варповая клешня	Warpclaw
варповый болтер	Warp bolter
варповый меч	Warpsword
вращающиеся клинки Адского Свежевателя	Hellflayer's bladed axle
большой топор Кхорна	Great axe of Khorne
голубой	Blue
губительный меч	Baleful sword
лапы демона	Daemonic claws
демонический топор	Daemonic axe
дьявольские когти	Malefic talons
железная клешня	Iron claw
заражённые когти и зубы	Diseased claws and teeth
клинки диска Тзинча	Disc of Tzeentch's blades
клинок Теней	The Blade of Shadows
острые когти и зубы нургликов, несущих паланкин Нургла	Palanquin of Nurgle's Nurglings' claws and teeth
кровавый цеп	Bloodflail
мерзкие придатки	Putrid appendages
мёртвые головы	Death's heads
мерцающее пламя	Flickering flames
меч желчи	Bilesword
Меч-убийца	The Slayer Sword
миножья пасть	Lamprey bite
обстрел флегмой	Phlegm bombardment
огонь Тзинча	Fire of Tzeentch
окроплённые кровью клыки	Gore-drenched fangs
острые перья	Sharp quills
острый рог джаггернаута	Juggernaut's bladed horn
плеть Кхорна	Lash of Khorne
посох Грядущего	Staff of Tomorrow
посох Трюкача	The Trickster's Staff
посох Тзинча	Staff of Tzeentch
похищающий сознание меч	Witstealer sword
пронзающие клешни	Piercing claws
пушка «Пожинатель»	Harvester cannon
черепушка	Skull cannon
пыточные плети	Lashes of torment
раздирающие душу клыки	Soul-rending fangs
рассекающие клешни	Dissecting claws
рёв неиссякаемой ярости	Bellow of endless fury
ритуальный кинжал	Ritual dagger
розовый	Pink
секущие когти	Slashing talons
сполохи пламени	Coruscating flames
топор Кхорна	Axe of Khorne
ужасный заострённый хвост	Vicious barbed tail
хватательный хоботок чумного трутня	Rot Fly's prehensile proboscis
чумной меч	Plaguesword
чумной цеп	Plague flail
щёлкающие клешни	Snapping claws
языки пламени	Tongues of flame
плетевидный язык скакуна Слаанеш	Steed of Slaanesh's lashing tongue

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Если Скарбранд находится в пределах 8″ от умеющей **ЛЕТАТЬ** *боевой единицы, что имеет минимальную скорость (как некоторые летательные аппараты), и эта боевая единицы начинает фазу движения в пределах 1″ от вражеской боевой единицы, что произойдёт? Уничтожается ли эта боевая единица – ведь она не может отступить и, соответственно, совершить движение с минимальной скоростью?*
Ответ: Всё верно, боевая единица уничтожается.

Однако учтите, что у некоторых летательных аппаратов есть способности, позволяющие не соблюдать минимальную скорость в этом ходе (например, способность «режим парения» у ДШС «Грозовой ворон»). Если боевая единица попала в описанную в вопросе ситуацию, мы советуем использовать такую способность дабы избежать падения на землю!

В: Если я использую способность «Колдовской обстрел Скират'па» для автоматического проявления психосилы в матчевой игре, могу ли я попытаться проявить такую же психосилу другим псайкером в этом же ходе?
О: Если это не «*Разрывающий разряд*», то нет.

В: В индексе Хаоса нет инфолиста для герольда Нургла на паланкине. Какой инфолист следует использовать для этой модели?
О: Используйте инфолист Эпидемия.

В: Если пылающая колесница берёт в качестве усовершенствования трёх сопровождающих Голубых ужасов, означает ли это, что мне нужно добавить три модели Голубых ужасов из инфолиста Ужасов и сформировать смешанную боевую единицу?
О: Нет. Данная опция позволяет взять экипаж из Голубых ужасов, которые идут в игровом наборе с пылающей колесницей; они ставятся наверху колесницы рядом с возвышенным огневиком. Если вы берёте Голубых ужасов в качестве усовершенствования, вы просто получаете преимущество от способности «Надоедливое пение», указанной в инфолисте пылающей колесницы.

КВЕСТОР ТРАЙТОРИС

Рейтинг мощности 23

Рыцарь-отступник

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Рыцарь-отступник	*	*	*	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-отступник — это одна модель, оснащённая цепным мечом «Жнец», перчаткой «Удар грома», тяжёлым пулемётом 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 пулемёт	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.
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	–
Ракетный контейнер «Грозовое копьё»	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 ед. к результатам всех бросков на попадание. Если нет — вычитайте 1 ед. из результатов всех бросков на попадание.
Цепной меч «Жнец»	Рукопашное	Рукопашное	+4	-3	6	–
Перчатка «Удар грома»	Рукопашное	Рукопашное	x2	-4	6	При атаке этим оружием вычитайте 1 ед. из результата бросков 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

- Можно взять один предмет из списка *панцирного вооружения*.
- Можно заменить цепной меч «Жнец» одним предметом из списка *рыцарского вооружения*.
- Можно заменить перчатку «Удар грома» одним предметом из списка *рыцарского вооружения*.
- Можно заменить тяжёлый пулемёт мелта-ружьём.

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.

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

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **Хаос, Квестор Трайторис**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **Титанический, техника, рыцарь-отступник**

ОСНАЩЕНИЕ КВЕСТОР ТРАЙТОРИС

ПАНЦИРНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

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

РЫЦАРСКОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- Гатлинг-пушка «Мститель» и тяжёлый огнемёт
- Скорострельная боевая пушка и тяжёлый пулемёт
- Термальная пушка

СТОИМОСТЬ ВОЙСК КВЕСТОР ТРАЙТОРИС

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Рыцарь-отступник	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 пулемёт	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 ТРАЙТОРИС

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ КВЕСТОР ТРАЙТОРИС

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 пулемёт	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.
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	–
Пусковой контейнер «Грозовое копьё»	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 ед. к результатам всех бросков на попадание. Если нет — вычитайте 1 ед. из результатов всех бросков на попадание.

РУКОПАШНОЕ ВООРУЖЕНИЕ КВЕСТОР ТРАЙТОРИС

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 ед. из результата бросков 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	Владе льца	-2	D3	Совершайте не 1, а 3 броска на попадание за каждую атаку этим оружием.

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА

взрыв	explodes
ионный щит	ion shield
Квестор Трайторис	Questor Traitoris
рыцарь-отступник	renegade knight
рыцарский титан	Knight Titan
техника	vehicle
титанический	titanic

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

гатлинг-пушка Мститель»	Avenger gatling cannon
мелта-ружьё	meltagun
панцирное вооружение	carapace weapon
перчатка «Удар грома»	thunderstrike gauntlet
ракетный контейнер «Грозовое 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 пулемёт	heavy stubber

БАСТИОНЫ ХАОСА

Рейтинг мощности 10

Бастион Хаоса

НАИМЕНОВАНИЕ	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Бастион Хаоса	0	–	5+	0	10	20	0	6	4+

Бастион Хаоса — 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 ед. к результатам всех бросков на попадание. Если нет — вычитайте 1 ед. из результатов всех бросков на попадание.
Квадропушка	48"	Тяжёлое 8	7	-1	1	

ОПЦИИ ОСНАЩЕНИЯ

- Можно взять лазпушку «Икар» или квадропушку.

СПОСОБНОСТИ

Обездвиженная: данная модель не может двигаться никоим образом, равно как не может сражаться в фазе схватки. В фазе схватки вражеские модели автоматически наносят попадания по данной модели — броски делать не требуется. Однако данная модель способна стрелять, даже если в пределах 1" от неё находятся вражеские модели, а дружественные БЕ способны стрелять по противнику, даже если он находится в пределах 1" от данной модели.

Автоматизированные орудия: если только в данную модель не погружена дружественная боевая единица, каждое из орудий данной модели может вести огонь только по ближайшему видимому противнику. Если на равном удалении находится несколько противников, вы можете выбрать, по кому стрелять.

Места для стрельбы: 10 погруженных моделей могут вести огонь в фазе стрельбе, отмеряя расстояния и проводя линию видимости от любой точки данной модели укрепления. Они могут вести огонь, даже если в пределах 1" от данного укрепления находятся вражеские модели.

Взрыв 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 она взрывается, а все боевые единицы в пределах 2D6" получают D3 смертельных ранений.

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.*

ТРАНСПОРТ

Данная модель может вместить до 20 моделей: сколько угодно **ПЕРСОНАЖЕЙ ПЕХОТЫ**, а также одну другую боевую единицу **ПЕХОТЫ**.

Примечание авторов: *при погружении моделей в бастион Хаоса может быть полезно поместить некоторые из них на его стены для того чтобы помнить, какие боевые единицы погружены в укрепление.*

ФРАКЦИОННЫЕ КЛЮЧИ **ХАОС**

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА **СТРОЕНИЕ, ТЕХНИКА, ТРАНСПОРТ, БАСТИОН ХАОСА**

СТОИМОСТЬ БАСТИОНА ХАОСА

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ		
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА	МОДЕЛЕЙ В БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ	ОЧКОВ ЗА МОДЕЛЬ (не включая оснащение)
Бастион Хаоса	1	160

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ	
ОРУЖИЕ	ОЧКОВ ЗА ОРУЖИЕ
Тяжёлый болтер	8
Лазпушка «Икар»	25
Квадропушка	30

ОСНАЩЕНИЕ БАСТИОНА ХАОСА

ДИСТАНЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ						
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 ед. к результатам всех бросков на попадание. Если нет — вычитайте 1 ед. из результатов всех бросков на попадание.
Квадропушка	48"	Тяжёлое 8	7	-1	1	

ГЛОССАРИЙ

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ И ИХ ПРАВИЛА	
автоматизированные орудия	automated weapons
бастион Хаоса	Chaos bastion
взрыв боеприпасов	magazine explosion
места для стрельбы	fire points
обездвиженная	immobile

ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ	
лазпушка «Икар»	Icarus lascannon
тяжёлый болтер	heavy bolter
квадропушка	quad-gun

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

Версия 1.0
Правила обновлены в соответствии с FAQ 1.1 от 23.07.17.

О любых ошибках и неточностях оставляйте комментарии здесь или здесь. Файл периодически обновляется.